



**HAL**  
open science

# La pratique du jeu de cartes à collectionner au sein des écrits d'écran : mutations d'un objet infra-ordinaire

Thomas Flasson

## ► To cite this version:

Thomas Flasson. La pratique du jeu de cartes à collectionner au sein des écrits d'écran : mutations d'un objet infra-ordinaire. Sciences de l'information et de la communication. 2018. dumas-03106052

**HAL Id: dumas-03106052**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03106052v1>**

Submitted on 11 Jan 2021

**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.

Copyright

## Master professionnel

Mention : Information et communication

Spécialité : Communication Médias

Option : Médias et numérique

# La pratique du jeu de cartes à collectionner au sein des écrits d'écran Mutations d'un objet infra-ordinaire

Responsable de la mention information et communication  
Professeure Karine Berthelot-Guiet

Tuteur universitaire : Pauline Chasseray-Peraldi

Nom, prénom : FLASSON Thomas

Promotion : 2017-2018

Soutenu le : 06/06/2018

Mention du mémoire : Très bien



# Remerciements

Je tiens à adresser de profonds remerciements à ma directrice de mémoire, madame Pauline Chasseray-Peraldi, pour son aide, sa patience, et ses remarques qui m'ont permis peu ou prou d'achever mon mémoire.

Je remercie aussi monsieur Erwan Guiriec, qui a eu l'amabilité de me suivre deux années de suite sur mon mémoire en tant que représentant professionnel. Son cours dispensé au CELSA m'a aussi aidé en tant que futur professionnel de la communication.

En outre, je tiens à saluer l'ensemble du corps professoral du CELSA, particulièrement Étienne Candel, Emmanuel Souchier et Jérôme Denis, pour leur intellectualisme savoureux. Je tiens aussi à mettre en avant la pensée de monsieur Yves Jeanneret, dont je n'ai pas eu la chance de suivre les cours à mon entrée au CELSA mais dont la réflexion a été salvatrice.

Enfin, merci à mes camarades de promotion dont les plus proches se reconnaîtront s'ils lisent un jour ce mémoire.

# Table des matières

<b>Remerciements</b>	<b>3</b>
<b>Table des matières</b>	<b>4</b>
<b>Introduction</b>	<b>6</b>
<b>I. La construction du jeu de cartes informatisé comme objet de collection : une poétique de la matérialité.</b>	<b>18</b>
<b>A. Établissement d'un standard formel sous le prisme de la méta-forme.</b>	<b>18</b>
1. La carte comme objet-symbole d'une pratique culturelle.	18
2. Revivre l'acte : l'expérience de l'ouverture et de la classification.	24
3. Le monde est une scène : la théâtralisation de l'environnement de jeu.	27
<b>B. L'éveil du désir de l'amateur ou la nécessité de rendre l'écrit d'écran attirant.</b>	<b>29</b>
1. L'institution de règles, entre délégation et réinvention des pratiques.	29
2. Discours d'escorte sur la personnalisation : la collection en tant qu'image écrite performative.	38
3. Sublimier l'infra-ordinaire : écrit d'écran et surcharge graphique.	44
<b>C. L'écrit d'écran impose un certain ordre du récit.</b>	<b>47</b>
1. Des logiques d'échanges contraintes par l'existence de cadres instituants.	47
2. Matrices textuelles et standardisation d'une grammaire.	48
<b>II. La figure du joueur et de la communauté d'amateurs : développement d'une sociabilité au sein des écrits d'écran.</b>	<b>54</b>
<b>A. Un système sous-tendu par des valeurs partagées.</b>	<b>54</b>
1. Jeu et collection, des activités éminemment sociabilisantes.	54
2. La rareté comme valeur centrale mais problématique.	56
3. Interactivité et écrits d'écran : collectionner en ligne, une quête impossible ?	62
<b>B. Une standardisation de l'écrit de soi.</b>	<b>64</b>
1. Des rituels mis en texte : apparition d'une lecture gestualisée.	65
2. Le profil utilisateur, métaphore de l'identité de l'amateur.	66
3. Matérialiser l'oralité d'une pratique culturelle : les représentations de la parole.	69
<b>C. Un ensemble de pratiques investies par l'utilisateur.</b>	<b>73</b>
1. L'amateur réaffirme son pouvoir de réécriture.	73
2. Le régime vidéoludique en tant que panoplie.	77
3. L'omniprésente recomposition d'un objet trivial selon son contexte socio-culturel.	79
<b>III. La circulation du jeu au sein des médias informatisés, entre stratégie marchande et enjeu politique.</b>	<b>82</b>
<b>A. Le jeu comme fiction : instauration d'un cadre narratif au sein des jeux de cartes à collectionner.</b>	<b>82</b>
1. Déploiement d'un univers fictionnel ou l'importance du <i>storytelling</i> .	82
2. Les différents rôles de la fiction au sein des jeux de cartes à collectionner.	84
Une tour constamment nouvelle	<b>85</b>
3. La fiction ultime : la mise en scène de l'acte de collectionner.	88
<b>B. Une pratique encadrée par les industries culturelles du jeu : l'importance de la différenciation.</b>	<b>90</b>
1. Un secteur concurrentiel.	90
2. Un produit marchand au sein du « système fantasmagorique des médias ».	93
<b>C. Le jeu de cartes à collectionner, un discours idéologique derrière l'infra-ordinaire.</b>	<b>97</b>
1. Un dispositif représentatif d'une forme politique particulière.	97

2. Polyphonie énonciative et médiations culturelles.	101
3. Discours d'escorte sur la complémentarité, ou la profusion des imaginaires.	103
<b>Conclusion</b>	<b>106</b>
<b>Bibliographie</b>	<b>108</b>
<b>Sommaire des annexes</b>	<b>118</b>
<b>Annexes</b>	<b>120</b>
<b>Lexique</b>	<b>174</b>
<b>Résumé</b>	<b>176</b>

# Introduction

Si le poncif de commencer par l’apostrophe « de tout temps » est proscrit à tout chercheur, force est de constater que certains objets emplis de symboles et d’humanité ont bien résisté aux affres du temps. Toujours différents, toujours en changement, mais jamais vraiment disparus. L’ensemble sémiotique que l’on nomme « jeu de cartes », qui se base souvent sur un réel bien palpable, fait partie de ces objets immémoriaux, que tout à chacun a pu appréhender au cours de son existence. Apparu sous la dynastie chinoise des Tang (entre 600 et 900 ap. J.-C.), transporté au Moyen-Orient puis en Europe sous l’influence vénitienne au XIII<sup>e</sup> siècle, le jeu de cartes est un objet devenu mythe culturel. Il est de ces choses du quotidien, infra-ordinaires, qui se sont forgées par des siècles de pratiques, de discours et de traditions. Le jeu de cartes prédit l’avenir, distrait le présent, évoque le passé, d’abord aux puissants puis au(x) peuple(s) qu’ils soient du Levant ou du Couchant. Ses figures représentent des dieux, des régnants, des héros populaires (de David au héros Marvélien) mais aussi des concepts métaphysiques ou plus simplement des formes hétéroclites (cœurs, losanges) aux objectifs réglés. Son contour, souvent rectangulaire, et son nombre précis de cartes parlant entre elles, sont un ensemble de petites choses ainsi que d’actes que l’on apprend et que l’on aime comprendre et maîtriser. On « bat les cartes », on *deal*, on « ouvre », on touche sa tranche, on tourne et retourne sa double face pour enfin jeter les cartes à terre...

Le jeu de cartes s’insère partout. Des lieux se spécialisent dans son utilisation, et des comportements émergent. La littérature est ainsi le témoin d’une époque. Balzac décrit dans toute sa fureur les comportements nobiliaires et bourgeois autour de la table de *whist* dans sa Comédie humaine, représentant d’une société et de ses humeurs entre la Révolution et l’empire napoléonien. Stephan Zweig met en lumière les nouveaux rituels inscrits dans l’espace du casino dans sa nouvelle *Vingt-quatre heures de la vie d’une femme* à l’orée du XX<sup>e</sup> siècle. Le jeu de cartes peut être aussi loin des projecteurs, et s’emmène jusque dans la rue : en cela le succès des cartes Pokémon pour toute une jeune génération est un excellent symbole de cette mutation culturelle sans cesse opérante. Passe-temps, objet utilitaire, passion malade... Le jeu de cartes ne laisse pas indifférent, et invoque des comportements. En somme, il devient une certaine

représentation d'une société à un temps donné, avec dans l'ombre un héritage si ancien que celui-ci a tendance à en être oublié.

L'importance donnée aux origines du jeu de cartes en guise d'introduction n'est pas innocente, tant l'objet est révélateur de multiples rapports humains alors que son pendant informatique – l'est-il vraiment ? – semble reprendre une partie de cette description succincte. L'objet ludique, si ancré dans nos esprits, se devait effectivement de « renaître » à l'orée du développement numérique. L'inclusion de l'ordinateur s'imposant après la guerre auprès des universités américaines, quoi de plus logique que de penser aux jeux de cartes comme programmes d'expérimentation des possibilités techniques, en dehors des « heures de travail » ? À ceci près qu'un paradoxe commence à voir le jour : le jeu de cartes, de part son code, perd d'un coup son ancienne matérialité. Comme nous l'avons brièvement avancé, l'homme s'arrogeait l'objet traditionnel surtout par son expérimentation physique, palpable. Désormais, le jeu de cartes se manipule à travers ce qu'Emmanuel Souchier décrit dès 1996 comme un « écrit d'écran »<sup>1</sup>. Son collègue Yves Jeanneret en donne la définition suivante :

Forme particulière que prend l'écrit sur un support numérique équipé de programmes et doté de moyens physiques d'action sur lui (périphériques). L'écrit d'écran est sans cesse transformé par sa reproduction d'un ordinateur à un autre et il n'apparaît jamais identique, à la différence de l'écrit imprimé qui, fixé sur le papier, conserve un rapport stable entre supports et signes en passant de l'imprimerie à la librairie puis la bibliothèque<sup>2</sup>.

L'utilisation d'un programme au sein des écrits d'écran est une dimension essentielle à prendre en compte pour analyser le caractère unique de l'utilisation des jeux de cartes en ligne.

Néanmoins, difficile d'effacer plus de mille cinq cent ans d'histoire du jour au lendemain. Entre jeu de cartes « physique » et jeu de carte « numérique », ce sont des différences certes, sans admettre une rupture sèche. C'est un nouvel objet saturé de signifiants et de symboles qui s'est inscrit dans un héritage global. La modernité des interfaces graphiques s'appuie sur une base inscrite dans le patrimoine humain, le théorisant pragmatiquement. Sans parler de marche en avant héroïque, de multiples acteurs ont construit de manière progressive cette nouvelle

---

<sup>1</sup> SOUCHIER Emmanuel. L'écrit d'écran, pratiques d'écriture & informatique, *Communication et langages*, n°107, 1er trimestre 1996, p.105-119

<sup>2</sup> JEANNERET, Yves, *Critique de la trivialité. Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*, Paris, Éd. Non Standard, 2014, P.10-15



représentation du jeu de cartes désormais manipulable au travers d'interfaces informatiques : ordinateurs, consoles de jeux vidéo, téléphones portables.... Le jeu est un ensemble complexe de gestes, d'émotions, d'échanges qu'il a fallu transposer, oublier et (ré)inventer. Quel(s) rapport(s) de l'homme au jeu, de l'homme à l'homme, et de l'homme au monde advient-il alors ?

Mais au fond, qu'est-ce que le jeu de cartes, sinon numérique ? De façon la plus pauvre possible, c'est un « ensemble des cartes différentes nécessaires pour jouer », la carte étant un « support d'images et éventuellement d'un texte explicatif »<sup>3</sup>. De façon plus approfondie, le jeu de cartes doit être compris comme une collection à part entière, un ensemble d'objets sémiotiques dotés de valeurs.<sup>4</sup> Un jeu d'une seule carte n'aurait théoriquement pas de sens, c'est l'accumulation de signes (interrogée et mise en scène) qui lui donne vie. En outre le terme jeu renvoie aussi à l'activité première, celle de jouer, auxquelles sont destinées les cartes et sur laquelle les joueurs s'entendent. Il gravite autour un ensemble de règles explicites ou implicites, une logique à respecter ainsi que des pratiques de jeu particulières. Roger Caillois développe à ce propos l'idée qu'il existe quatre « impulsions fondamentales »<sup>5</sup> toujours en tension qui scindent le *ludus* (les jeu avec des règles) et la *paidia* (les jeux initiatiques libres). Ainsi, l'*agon* (la compétition) s'oppose à l'*alea* (le hasard), tandis que l'*ilinx* (le vertige) est le pendant de la *mimicry* (que l'on peut traduire par simulation, imitation, simulacre, voire incarnation). Son argumentaire est depuis longtemps débattu par les historiens du jeu traditionnel et du jeu vidéo, montrant ainsi que les règles et les mentalités évoluent.<sup>6</sup> Les jeux de cartes sont comme des poupées russes. Ce sont des codes culturels incarnés, des prises de position factuelles. Le médium, même en lignes de code et sous le prisme de l'écrit d'écran, ramène à des pratiques et une certaine manière de penser les concepts. Partant de ces différents postulats, ce mémoire revient à s'interroger sur cette collection, au moins aussi importante que le jeu, disposant d'une force particulière. Ces deux notions renvoient à un sentiment d'infra-ordinaire, concept évoqué à la base par Georges Pérec qui vise à interroger non l'insolite mais l'habituel, ces « choses communes »<sup>7</sup> qui nous semble évidentes. Penser l'infra-ordinaire, c'est être profondément

---

<sup>3</sup> « Carte », *cnrtl.fr*, [En ligne : <http://www.cnrtl.fr/definition/carte>], consulté le 16 mai 2018

<sup>4</sup> CANDEL Etienne, « Séminaire de recherche », organisé par Étienne Candel, le 19 février 2018, CELSA, Master Médias et Numérique

<sup>5</sup> CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1958

<sup>6</sup> Voir FRASCA, Gonzalo, *Simulation vs narrative*, MIT Press, 2003

<sup>7</sup> PÉREC Georges, *L'Infra-ordinaire*, éd. Le Seuil, Paris, 1989, p.11

réflexif et à admettre de ne pas pouvoir y répondre parfaitement. Pérec écrit ainsi les difficultés que cela impose en ces termes :

Interroger l'habituel. Mais justement, nous y sommes habitués. Nous ne l'interrogeons pas, il ne nous interroge pas, il semble ne pas faire problème, nous le vivons sans y penser, comme s'il ne véhiculait ni question ni réponse, comme s'il n'était porteur d'aucune information. Ce n'est même plus du conditionnement, c'est de l'anesthésie. Nous dormons notre vie d'un sommeil sans rêves. Mais où est-elle, notre vie ? Où est notre corps ? Où est notre espace ? Comment parler de ces " choses communes ", comment les traquer plutôt, comment les débusquer, les arracher à la gangue dans laquelle elles restent engluées, comment leur donner un sens, une langue : qu'elles parlent enfin de ce qui est, de ce que nous sommes<sup>8</sup>.

L'idée de l'infra-ordinaire fonde une partie des réflexions des Sciences de l'Information et de la Communication comme par exemple chez Emmanüel Souchier. En effet, l'infra-ordinaire se retrouve dans les écrits d'écran. L'infra-ordinaire peut toucher l'objet représenté bien sûr, mais aussi toute l'articulation informatique qu'ils imposent, dont les représentations sur la technologie. Dans notre cas d'étude, le phénomène est majeur et touche les actes de penser, collectionner, classer tout autant que celui de jouer au travers d'un ordinateur.

La définition généraliste ayant été posée, il nous reste désormais à différencier les différentes catégories de jeux de cartes qui existent. Loin d'être un mono-objet, le jeu de cartes au sein des écrits d'écran se divise en une variété de types d'utilisation. Il peut être joué seul (en mode « solo ») contre l'intelligence artificielle ou en multijoueur contre des utilisateurs réels. La communauté peut se retrouver en ligne ou en mode local, impliquant des schèmes informatiques différents. De plus, le jeu peut avoir une valeur traditionnelle et ramener à des pratiques anciennes, déjà existantes (le Poker, le Solitaire), ou au contraire s'appuyer uniquement sur une histoire numérique comme avec les jeux vidéo par exemple.

Par ailleurs, le jeu se caractérise aussi par son genre : il peut être jeu d'argent, jeu ludique, jeu vidéo, jeu de cartes à collectionner etc. Les objectifs, les utilisateurs, les relais de communication, les valeurs relayées, ne sont alors pas forcément les mêmes. Puis, les dispositifs médiatiques mis en place autour du jeu peuvent varier. On ne regarde ni ne joue pas avec une application de jeu de cartes comme on le ferait avec un programme sur ordinateur.

Contextualiser historiquement la place de chaque jeu est nécessaire. La démocratisation de l'ordinateur dans les années 1990 s'est incarnée dans des panoplies de logiciels qui avaient une valeur différente pour l'utilisateur par rapport aux jeux d'aujourd'hui, se faisant alors le

---

<sup>8</sup> Ibid.

chantre de l'ouverture au grand public puis se retrouvant sur les nombreuses itérations des systèmes d'exploitation. À l'heure où la médiatisation de la technologie se tourne vers différents représentants en forme de symboles potentiels comme la réalité virtuelle (technologie par ailleurs très ancienne), que devient alors cet objet qui pourrait être vu comme dépassé voire vieillot ?

En outre, la carte est un format qui dépasse le cadre du jeu. C'est une forme qui s'adapte particulièrement au smartphone actuel et se cherche en tant que moyen d'expression plutôt que finalité ludique.<sup>9</sup> Tinder, l'application de rencontre, utilise ainsi la forme rectangulaire pour construire ce qui revient à un jeu de rencontre : l'utilisateur *swipe* à gauche ou à droite, retenant ou se défaussant d'une carte tirée de façon algorithmique dans un paquet quasi-infini.

Enfin, le jeu de cartes s'insère dans une économie numérique qui transforme tant l'objet que sa pratique. Le joueur se fait spectateur et critique. Il observe, commente, s'ébahit. Le jeu dans l'univers des écrits d'écran est désormais retransmis via des plateformes comme Twitch où chacun peut observer de son joueur préféré jusqu'à une compétition mondiale à fort enjeu.<sup>10</sup> Le jeu est discuté et critiqué sur des forums officiels<sup>11</sup> ou non-officiels<sup>12</sup>, et des communautés d'admirateurs se construisent autour de chaînes Youtube dispensées par des personnalités<sup>13</sup>. Les communautés d'amateurs inventent de nouvelles règles, de nouveaux gestes, des droits et des devoirs, dans des lieux qui eux-mêmes renvoient à un regard particulier sur le jeu, la collection et l'échange. Le jeu se présente alors au sein de discours normatifs : Twitch est la propriété d'Amazon, Youtube de Google...

Prenant en compte cette multiplicité de possibilités, nous avons décidé de centrer notre analyse sur un type de jeu de cartes en particulier, à savoir le jeu de cartes à collectionner en ligne, donc sur support informatique. En effet, il dispose de ses propres spécificités qui

---

<sup>9</sup> SHAH Semil, « Mobile Apps, Card Interfaces, And Our Opposable Thumbs », *TechCrunch*, [disponible en ligne : <https://techcrunch.com/2013/09/22/mobile-apps-card-interfaces-and-our-opposable-thumbs/>], publié le 22 septembre 2013, consulté le 13 mars 2018

<sup>10</sup> De la chaîne Twitch Hearthstone [En ligne : <https://www.twitch.tv/directory/game/Hearthstone>] : 4 125 894 *followers* pour plus de 44 000 spectateurs à la plus petite communauté Twitch Slay The Spire [En ligne : <https://www.twitch.tv/directory/game/Slay%20the%20Spire>] : 157 851 *followers* pour 822 spectateurs à date du jeudi 17 mai 2018.

<sup>11</sup> Chaque jeu possède des lieux d'expression détenus par les créateurs : réseaux sociaux, sur des plateformes de vente comme Steam ou sur leurs propres sites web comme par exemple les forums NBA 2K [En ligne : [forums.2k.com](https://forums.2k.com)].

<sup>12</sup> Par exemple Reddit qui possède des sous-forums pour chaque jeu de cartes à collectionner en ligne.

<sup>13</sup> Nous étudierons particulièrement le cas de Chris Smoove, Youtuber spécialisé dans les jeux NBA 2K, et son utilisation du jeu de cartes à collectionner.

produisent alors une communication particulière. Historiquement apparu dans les années 1990, le jeu de cartes à collectionner s'ancre profondément dans la pop-culture de la fin du XXe siècle, disposant d'une popularité croissante à partir de l'émergence de deux titres « sur papier » ayant fait date à savoir *Magic : The Gathering* sorti en 1993, puis *Pokémon Trading Card Game* en 1996. Le principe est simple : le joueur ouvre des paquets dans lesquels se trouvent des cartes aléatoires. Un double mouvement s'enclenche. Les cartes de l'amateur s'intègrent dans une collection qu'il peut admirer et troquer tout autant qu'il peut alors se faire joueur, construire son propre jeu et partir à l'affrontement. Toujours en théorie, il est très difficile de finir une collection tant l'ajout de nouvelles cartes se veut continuuel sans dépenser beaucoup de temps et/ou d'argent. Chaque jeu de cartes à collectionner repose son modèle sur la différenciation, et tend à développer un univers et des cartes en apparence uniques. En outre, le jeu n'existe que selon une communauté : ce n'est que dans les échanges que s'établissent la valeur des cartes, leur utilité, les lieux symboliques etc. Le jeu de cartes à collectionner a aussi accompagné la démocratisation de l'informatique, sa pratique ne se faisant plus que sur papier mais au moyen d'un écran. Désormais bien connu du public, le jeu de cartes à collectionner au sein des écrits d'écran possède ses « champions » joués par des millions d'internautes dans le monde, jusqu'à ses *indies*, petits jeux qui utilisent les mêmes mécaniques à des fins bien différentes. Les jeux de cartes à collectionner, désormais en ligne, sont ainsi profondément ancrés dans la culture des jeux vidéo, la barrière entre programme informatique et vidéoludique devenant presque inexistante.

Dès lors, comprendre le fonctionnement du jeu de cartes à collectionner en ligne revient aussi à s'interroger sur le concept même de collection comme à la fois fait anthropologique et de communication, et plus généralement l'idée même de matérialité et de l'importance de la possession. D'abord, qu'est-ce que collectionner ? De façon classique, la collection peut être définie comme un « ensemble non fini (le plus souvent classé) d'objets réunis par un amateur, en raison de leur valeur scientifique, artistique, esthétique, documentaire, affective ou vénale. »<sup>14</sup> C'est donc un ensemble d'objets sémiotiques qui ne trouvent leur valeur que selon un point de vue. Collectionner au sens classique revient à respecter un certain schéma d'obtention et de maîtrise de l'objet. L'amateur respecte des gestes précis. Bernard Vouilloux parle ainsi d'un

---

<sup>14</sup> « Collection », *cnrtl.fr*, [En ligne : <http://www.cnrtl.fr/definition/collection>]

comportement classique « (...) de la chasse à la classe<sup>15</sup> » pour prendre totalement possession de son bien. Pour Krzysztof Pomian, qui a étudié la formation des collections du XVIIe au XVIIIe siècles, c'est la communauté de collectionneurs qui procure le sentiment d'être collectionnable à l'objet. Il décrit la collection comme une « institution coextensive à l'homme dans le temps et dans l'espace, produit d'un comportement *sui generis*, qui consiste précisément à former des collections dont le rôle principal, sur lequel se greffent tous les autres, est celui du lien entre l'invisible et le visible. »<sup>16</sup> De plus, Pomian explique que : « c'est le langage qui secrète l'invisible. Il le fait, parce qu'il permet aux individus de se communiquer les uns aux autres leurs phantasmes, et de transformer ainsi en fait social la conviction intime d'avoir eu un contact avec quelque chose qu'on ne rencontre jamais dans le champ de la vue. »<sup>17</sup> La collection n'existe que par et pour la communauté, dans un temps donné, et par leur communication.

Ce qui est intéressant dans le jeu de cartes à collectionner en ligne, c'est ce paradoxe de ne jamais réellement posséder tout en ayant l'impression de faire acte de collection du fait que l'objet est matériellement situé dans les écrits d'écran. Pourtant, les cartes n'appartiennent que temporairement à l'utilisateur, qui utilise toujours un programme tiers. Au final, nous ne faisons que pratiquer via des interfaces, l'écran et la souris, avec tout l'écosystème technique qu'il y a derrière, et souvent seul au travers d'un programme dont la propriété marchande se trouve ailleurs. On s'interroge alors sur la notion de possession au propre premier : peut-on se voir retirer les cartes numériques ? Or, pour le jeu de cartes à collectionner en ligne, comment faire exister une collection immatérielle, et comment susciter les principes de compétition, de différenciation et de rareté, le fait de dire « j'ai ce que tu ne possèdes pas » ? Comment maintenir l'échange entre joueurs ? On observe donc que le système de valeurs entre physique et numérique n'est pas le même, et plus que la collection, c'est la figure du collectionneur qui importe. En effet, si la partie peut se faire seule, nous en verrons quelques exemples, la dimension sociale reste très importante dans ce type de jeu et particulièrement intéressante à étudier sous le prisme des sciences de l'information et de la communication. Par ailleurs, l'aboutissement de ce type de jeux n'est pas juste d'amasser les cartes mais aussi de s'affronter pour savoir qui est le meilleur

---

<sup>15</sup> VOUILLOUX Bernard. Le discours sur la collection, *Romantisme*, n°112. La collection, 2001, p. 95-108

<sup>16</sup> POMIAN, Krzysztof, *Collectionneurs, amateurs et curieux. Paris-Venise, XVIIe-XVIIIe siècle*, Gallimard, Paris, 1987, p.12

<sup>17</sup> Id., p.37

joueur, ce qui complexifie les interactions à mettre en place. Force est de constater que la notion de duel s'est instaurée comme la norme au sein des programmes. La collection a pour but la confrontation. La plupart des jeux que nous étudierons possède ainsi leur propre coupe du monde : *Hearthstone World Championship*, *Gwent Masters*, *NBA 2K League* etc. Enfin, il est important de souligner que si les jeux de cartes à collectionner ne possèdent pas les mêmes logiques que les jeux traditionnels, certains rapprochements sont possibles. Par exemple, les programmes informatiques des premiers jeux de cartes à collectionner susnommés, *Magic* et *Pokémon*, disposent de l'option de « transférer » (le principe anglais de *redemption*) toute collection réelle sur le jeu en ligne et vice-versa, moyennant une dépense supplémentaire. Tout cela ramène encore une fois à des cultures, des discours politiques. Activité éminemment sociale, le jeu de cartes à collectionner en ligne transformé par les écrits d'écran produit une nouvelle définition de ce qu'est l'acte de collectionner numériquement, de jouer pour atteindre son but, et instaure un rapport à l'autre sinon différent, du moins renouvelé. Quelles sont les raisons pour lesquelles l'amateur de jeu de cartes à collectionner décide de commencer à jouer en ligne, et surtout de continuer ? Quel(s) regard(s) lui porte-t-il ?

Le choix du sujet et de son mode de traitement s'explique pour plusieurs raisons. D'abord, il repose sur l'idée que le jeu de cartes numérique est un objet somme toute assez peu critiqué pour ce qu'il implique. Le jeu de cartes se retrouve à devenir ce qu'Yves Jeanneret conceptualise dans son ouvrage *Critique de la trivialité* comme une méta-forme, soit la « reprise dans un certain régime médiatique et technique de formes utilisées précédemment dans des contextes plus anciens et susceptibles d'être reconnues comme familières et chargées de sens <sup>18</sup> ». Cette méta-forme possède donc des traits se ramenant à une production et une circulation plus ancienne. Pourtant jouer aux cartes à collectionner est une activité qui s'est dispensée de tout support physique traditionnel à travers sa transposition sur ordinateur, de fait les représentations du jeu et de la collection se transposent d'une manière différente. En outre, son accessibilité et son utilisation font oublier que le jeu n'a de sens que dans un certains système de valeurs et qu'il existe une multiplicité de situations différentes et de discours possibles avec le même matériel de base. Un autre concept théorisé par Yves Jeanneret intervient ici, celui de la trivialité soit le

---

<sup>18</sup> JEANNERET, Yves, *Critique de la trivialité. Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*, Paris, Éd. Non Standard, 2014, P.10-15

« caractère transformateur et créatif de la transmission et de la réécriture des êtres culturels à travers différents espaces sociaux<sup>19</sup> ». Le jeu de cartes à collectionner en ligne est bien un objet trivial loin d'être universellement compris de manière uniforme surtout au sein d'une économie numérique. Malgré tout, derrière ce souvenir infra-ordinaire, on voit apparaître une profusion de valeurs et de discours adjacents. Pourtant, l'on ne s'interroge que peu sur ce mélange entre deux concepts, jeu et collection, manipulés au sein des écrits d'écran.

De plus, le sujet renvoie aussi à un intérêt plus universitaire. Les livres traitant de cet objet en particulier sont rares, même si le champ des possibles est aussi diversifié qu'intéressant. Le thème du jeu est transverse et multidisciplinaire : information-communication, sociologie, histoire, philosophie etc. Au CELSA, j'ai pu comprendre qu'en tant qu'étudiant en SIC et futur professionnel de la communication, je me devais nécessairement d'engager un retour critique à la fois sur les concepts mais aussi les objets du quotidien intégrés dans notre environnement médiatique. Ces « choses », infra-ordinaires, engagent nécessairement de nouvelles problématiques, sociales, culturelles, politiques, et non pas seulement une simple transposition technologique. Le constant rappel à son héritage matériel à travers moult symboles fait sens. Ces jeux de cartes à collectionner s'accompagnent de positions qu'il s'agit de comprendre et de recontextualiser dans leur globalité.

Enfin, l'intérêt du sujet est également professionnel. Il s'agit d'une remise en question de notre propre point de vue alors que tout programme informatique se veut globalisant. En mettant en lumière des procédés (les *call-to-action* par exemple) qui renvoient à des sentiments forts (la possession, le plaisir de jeu), je présume être plus à même de les repérer par la suite dans mon travail quotidien.

---

<sup>19</sup> Ibid.

Par rapport à son pendant imprimé, l'écrit d'écran instaure une forme particulière de l'écrit, toujours réécrit. Chargé du sens qu'on veut bien lui donner, le jeu informatique transforme l'idée même de collection, ses codes de progression et ses modes de communication entre utilisateurs. Notre réflexion portera ainsi sur les discours et les valeurs qu'implique l'utilisation de jeux de cartes à collectionner en ligne, et particulièrement sous le prisme de la trivialité qui revient selon les propres mots de Jeanneret à une « (...) mise en mobilité de discours déjà écrits : cette activité qui consiste, non à produire des lectures, des synthèses et des vulgarisations, mais à jouer avec les objets culturels existants, en les recyclant sous des formes et dans des contextes nouveaux<sup>20</sup> ».

Notre problématique dont découlera toute la réflexion est donc la suivante. En quoi la pratique du jeu de cartes à collectionner en ligne au sein des écrits d'écran redéfinit-elle le rapport de l'amateur aux principes de collection et au jeu ? Dans quelle mesure les représentations autour de cet objet infra-ordinaire aux fortes implications socio-culturelles conditionnent-elles les situations de communication de ses utilisateurs ?

Notre première hypothèse est que le jeu de cartes est régi par des représentations culturelles ancrées dans la mémoire collective des joueurs, tel qu'un certain standard formel se met en place, créant ainsi une rassurante familiarité dans son utilisation et sa circulation, symbolisée par une matérialité toujours plus exacerbée.

La deuxième hypothèse est que le jeu de cartes à collectionner en ligne repose avant tout un contrat entre une énonciation éditoriale (l'intervention matérielle sur une mise en texte) et ses utilisateurs qui co-construisent une sociabilité à part entière. Cette sociabilité est liée à la fois à la trivialité de l'objet et à sa raison computationnelle, concept qu'Yves Jeanneret définit comme « l'ensemble des contraintes et possibilités techniques de l'informatique qui conditionnent et influencent nos modes d'expression. L'informatique peut diviser les objets en fragments, les combiner, les entrer dans des boîtes, les compter et cela joue un rôle déterminant dans les

---

<sup>20</sup> JEANNERET, Yves. L'affaire Sokal : comprendre la trivialité, *Communication et langages*, n°118, 1998, p. 13-26



représentations de phénomènes complexes<sup>21</sup> ». De fait, des pratiques se renouvellent et des interactions inédites émergent.

Enfin, cette mise en trivialité ferait que le jeu de cartes à collectionner ne trouve sa valeur que sous l'angle politico-économique, véhiculant des discours et des valeurs sur les actes de jouer et de collectionner. L'objet s'insère alors dans la dynamique des médias informatisés, circulant selon des stratégies uniques.

S'il n'existe aucun ouvrage ou revue scientifique à propos des jeux de cartes faisant consensus, il n'en reste pas moins que l'objet d'étude peut être réfléchi selon un ensemble de sciences transverses. Certains penseurs du XXe siècle sont des précurseurs dans la réhabilitation et l'étude du jeu en général : Johan Huizinga et son *Homo Ludens* (1938), Roger Caillois et *Les Jeux et les Hommes* (1958). La ludologie ou science du jeu continue de faire son chemin, avec une place importante donnée aux jeux vidéo et autres applications informatiques. Certains de ses penseurs, comme Mathieu Triclot, ont ainsi été pris en compte dans ce mémoire.

Le corpus choisi repose sur l'analyse de plusieurs jeux de cartes à collectionner et à échanger disponibles « en ligne », développés dans des contextes différents afin de montrer la multitude des possibles lorsqu'on évoque cet objet en particulier. Une description est nécessaire afin que le lecteur se fasse une idée de ce qui a été étudié, les éléments du corpus étant avant tout des programmes informatiques qu'il est complexe d'inclure facilement dans la bibliographie.

- *Hearthstone : Heroes of Warcraft*, jeu de cartes à collectionner en ligne *free-to-play*, développé et édité par Blizzard Entertainment depuis 2012, se basant sur l'univers médiéval-fantastique du jeu vidéo Warcraft.
- *Gwent : The Witcher Card Game*, jeu de cartes à collectionner en ligne développé par l'éditeur de jeux vidéo CD Projekt RED sorti en 2015, fondé sur l'univers de The Witcher de l'écrivain Andrzej Sapkowski, et du jeu vidéo du même nom.
- *Magic : The Gathering Online*, application de jeu de cartes à collectionner en ligne disponible depuis 2002, basée sur son ancêtre physique *Magic : The Gathering*.

---

<sup>21</sup> JEANNERET, Yves, *Critique de la trivialité. Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*, Paris, Éd. Non Standard, 2014, P.10-15

- *NBA 2K*, franchise de simulation de basketball, publiée par SEGA puis 2K Sports (deux éditeurs de jeux vidéo) depuis 1999 sur multiplateformes. Nous en sommes à dix-huitième itérations avec le jeu NBA 2K18 qui dispose d'un mode de jeu utilisant le jeu de cartes à collectionner et échanger comme modèle économique nommé MonÉquipe (MyTeam en anglais).
- *Pokémon Trading Card Game (TGC) Online* : jeu de cartes à collectionner en ligne basé sur l'univers de Pokémon sorti en 2011, détenu par *The Pokemon Company*.
- *Slay The Spire*, jeu sur PC développé par MegaCrit, petit studio de jeux vidéo, en 2018, se basant sur une mécanique de construction de jeu de cartes à collectionner (ou *deckbuilding*). Il a la particularité de se jouer seul (disposant néanmoins de mécaniques communautaires) et d'être un jeu dit *rogue-like* disposant d'un univers généré aléatoirement à chaque nouvelle partie.
- Et dans une moindre mesure *Hors-Jeu*, webdocumentaire interactif de David Dufresne et Patrick Oberli sorti en 2016 en partenariat avec Arte, fractionné en 99 cartes à collectionner et échanger pour découvrir les différentes « affaires » au sein du milieu français du football français.

Pour étudier ces éléments corpus, nous nous sommes reposés sur deux méthodes d'analyse différentes mais complémentaires selon les objets étudiés. Nous avons donc principalement privilégié l'analyse sémiologique afin d'étudier les différentes représentations au sein même des différents écrits d'écran, et comprendre les contextes et techniques de production, de circulation et ainsi les pratiques qui en découlent. En outre, nous nous sommes appuyés sur la méthode d'analyse de discours, seule capable de retranscrire correctement les tenants et les aboutissants des textes et autres discours : vidéos tutoriels, témoignages et autres entretiens.

Dans un premier temps nous étudierons en quoi le jeu de cartes à collectionner s'appuie sur une poétique de la matérialité pour assurer sa position, contestable et contestée, d'objet de collection. En outre, nous verrons en quoi les figures d'individualité et de communauté s'inscrivent dans une logique de sociabilité au sein des écrits d'écran – entre standardisation et espace de liberté. Enfin, nous verrons comment ces objets s'inscrivent dans une circulation plus globale au sein des médias informatisés, signe d'une stratégie à la fois marchande et idéologique.

# **I. La construction du jeu de cartes informatisé comme objet de collection : une poétique de la matérialité.**

Le jeu de cartes existe donc depuis longtemps. Infra-ordinaire, il semble inscrit dans le patrimoine culturel à tel point que sa représentation pourrait sembler au public faussement inamovible. De plus, les jeux de cartes à collectionner en ligne font désormais partie du paysage vidéoludique avec des dizaines de représentants accessibles à tout à chacun. Cependant, il en revient un véritable paradoxe dans l’appréhension des cartes à collectionner en tant qu’écrit d’écran : celui d’avoir perdu ce qui fait la force d’une collection classique qui reviendrait presque à une crise de la possession. En effet, l’informatique a troqué le papier industriel pour des lignes de code et son ensemble caché : câbles, électricité, composants électroniques... Le lien du jeu au corps, aux cinq sens, en est transformé et un nouveau rapport de consommation s’installe. Difficile ainsi de sentir le paquet dans ses mains, de lancer la carte à travers la table, ou d’écouter la respiration des autres joueurs – même si tout est théoriquement possible. Désormais, le jeu de cartes à collectionner se comprend au sein d’une théorie des écrits d’écran, ce qui implique une recomposition des représentations des notions de jouer et de collectionner. Dans cette première partie, nous essaierons de voir jusqu’où le jeu de cartes à collectionner en ligne essaye de se rapprocher des différents ancêtres (la carte à collectionner découlant de la carte à jouer en général), ses raisons et ses limites.

## **A. Établissement d’un standard formel sous le prisme de la métaphore.**

### **1. La carte comme objet-symbole d’une pratique culturelle.**

Il est étonnant de remarquer que si le jeu de cartes offre une théorique liberté ludique de part ses possibilités combinatoires, il est d’usage d’admettre que la représentation pratique de la carte à jouer ne varie que peu dans sa forme. Les définitions trouvables sur le web sont assez

univoques. L'expression jeu de cartes vient du latin *charta* ou « feuille de papier épaisse » et du verbe *scartare* qui signifie « écarter ». Le Littré parle d'un « petit carton fin en carré long, marqué d'un côté d'une figure ou d'une couleur » et d'une division entre « carte haute, celle qui est marquée d'une figure et carte basse, celle qui n'est marquée que d'une couleur. »<sup>22</sup> De même, le Centre national de ressources textuelles et lexicales parle de « Petit carton rectangulaire ayant une seule face illustrée présentant généralement l'association d'une valeur ou figure (as, dix, roi, etc.) et d'une couleur (carreau, cœur, pique, trèfle), utilisé dans différents jeux ».<sup>23</sup> Si l'on pousse Outre-Manche, nous pouvons trouver le même type de définition pour les *playing cards*, qui fait aussi référence au nombre classique de cartes dans un paquet.<sup>24</sup> Il est donc acté, dans le langage tout comme dans les esprits, que la carte traditionnelle comme instrument de jeu dispose d'une forme nette (le rectangle), de symboles sur son recto, d'une hiérarchie de valeurs ainsi que d'un système dans lequel elle est physiquement intégrée (le paquet), qu'elle soit physique ou numérique. Sa définition est avant tout formelle. Carcan esthétique, le formalisme du jeu de cartes s'est imposé depuis très longtemps, l'Histoire le révèle. Les premières traces du jeu comme on le connaît remontent au XIV<sup>e</sup>, siècle, précisément en 1377 à Florence.<sup>25</sup> Les jeux de cartes les plus anciens n'ont pas de vocation ludique, plutôt politique et religieuse, mais renvoient tout de même à l'idée d'une forme réglée. Le tarot, à vocation divinatoire, procède par tirage de figures symboliques dont le liseur analyse l'agencement au sein d'une culture partagée. Les pays d'Asie (Inde, Chine) ont particulièrement été novateurs en la matière, même si celui-ci a su trouver sa place dans de nombreuses autres cultures - tarot *dei Visconti*, tarot dit Brera-Brambilla, tarot de Marseille etc.<sup>26</sup>

Ce double rappel historique et linguistique est nécessaire car les jeux de cartes en tant que méta-formes se basent avant tout sur cet historique millénaire qui transcende un espace géographique particulier, pour devenir un carcan formel devant être reproduit. Difficile à éviter, il y a même une véritable volonté de transposition de caractéristiques sensibles mais aussi de

---

<sup>22</sup> <https://www.littre.org/definition/carte>

<sup>23</sup> <http://www.cnrtl.fr/definition/carte>

<sup>24</sup> [https://en.oxforddictionaries.com/definition/playing\\_card](https://en.oxforddictionaries.com/definition/playing_card)

<sup>25</sup> DEPAULIS, Thierry, « Brève histoire des cartes à jouer », dans *Cartes à jouer et tarots de Marseille. La donation Camoin, Marseille*, éd. Alors Hors du Temps, 2004, pp. 31-39

<sup>26</sup> ALBERTI, Olympia, *Les 100 mots de Venise*. Paris, Presses Universitaires de France, « Que sais-je ? », 2016, p. 60-69

procédés d'action propre à l'idée de ce que se fait le joueur du jeu de cartes à collectionner. L'objectif principal est de faire écho à la représentation dominante. Les raisons peuvent être multiples : économiques, culturelles ou seulement formelles. En effet, il est plus facile de se baser sur un modèle établi plutôt que de réinventer totalement le concept du jeu de cartes pour un utilisateur-type si habitué à cet objet infra-ordinaire. *Doxa* esthétique, la pratique au sein des écrits d'écran se lie à cette ancienne pratique. La souris accompagne le mouvement de la main, les cartes adverses sont cachées à l'utilisateur qui regarde son écran. Le mouvement accompagne la représentation.

Nous remarquons alors que l'ensemble des éléments du corpus dispose de cartes à forme rectangulaire, avec figures et nombres, ainsi qu'un code de couleurs signifiant. Les caractéristiques peuvent s'empiler, et si les variantes existent, il n'en reste pas moins de ces normes avérées, ces « outils plastiques de la communication »<sup>27</sup> sont une véritable contrainte formelle sur les moyens d'expression. Les espaces de liberté se construisent parfois *a contrario* du modèle, comme un manifeste engagé. Comme le conceptualise Emmanüel Souchier, l'homme est l'utilisateur avant toute chose d'une « forme texte »<sup>28</sup>, le jeu de cartes est alors comme une page qui amène un certain type de lecture (étrangement, carte et page se ressemblent dans leur forme). Cette forme texte impose une certaine organisation formelle (textuelle et visuelle), ce qui influe sur la pensée du jeu et les rapports humains en son centre. Les jeux informatiques s'inspirant de pratiques anciennes (poker, belote) font appel à cet imaginaire tout comme les jeux de cartes à collectionner récents, même si les tenants et les aboutissants varient de manière drastique entre eux.

La carte devient une véritable métonymie de ce qu'est le jeu de cartes à collectionner au sein des écrits d'écran. Prenons un exemple parlant. Lors d'une campagne sponsorisée sur Facebook datée du 12 janvier 2017, la filiale française du géant américain Blizzard a produit un message à destination de ses joueurs et possibles amateurs de jeux vidéo et de jeux de cartes à

---

<sup>27</sup> JEANNERET, Yves, *Critique de la trivialité. Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*, Paris, Éd. Non Standard, 2014, p.200-201

<sup>28</sup> SOUCHIER, Emmanüel, « Transformation et pouvoir de l'écriture », 2017, cours organisé par Emmanüel Souchier, 2017, CELSA, Master Médias et Numérique

collectionner.<sup>29</sup> A l'occasion d'une étape européenne en vue de la qualification au championnat du monde sur son jeu phare Hearthstone, jeu de cartes à collectionner où vous affrontez vos adversaires en ligne via une application dédiée, et dans le but avéré de vendre des billets physiques, l'entreprise a produit un visuel assez révélateur que la carte devient un objet symbolique qui dépasse son cadre formel. Quatre ensembles sont identifiables sur le visuel : le continent en arrière fond (pour évoquer la tenue de l'événement en Europe), le logo du jeu indispensable dans une publication publicitaire pour identification immédiate, la foule de monstres représentant le public qui fait à la fois écho aux joueurs et au jeu, et surtout la carte rectangulaire. Celle-ci est retournée, et on observe un verso personnalisé, qui fait référence à la possibilité que l'on peut retrouver dans le jeu de choisir son dos de carte à loisir, caractéristique unique d'un écrit d'écran par rapport à son pendant papier. Se rajoute ensuite le message suivant :



Les HCT World Championship 2017 à Amsterdam sont si proches !  
Obtenez votre billet maintenant : <http://blizz.ly/2CQphVG>

Une forme revient ici, celle des signes passeurs qu'Yves Jeanneret définit comme « (...) ces signes décisifs d'accès au texte, qui appartiennent au texte visible de l'écran, mais ont pour fonction de désigner des ressources textuelles non manifestes <sup>30</sup> ». Les deux signes passeurs identifiables qui entourent la publication sont le bouton *like* et le lien hypertexte vers la plateforme de vente de billets. La carte est l'élément visuel le plus mis en avant, identifiable du premier coup d'œil pour les amateurs comme pour les novices. Elle se tient sur la foule comme une figure tutélaire. Le fait que le lien soit « sponsorisé » indique aussi que Blizzard vise une audience ciblée à même de comprendre le message, alors que la carte est la forme la plus à même d'évoquer le type du jeu. L'entreprise Facebook recommande elle-même d'avoir un visuel marquant pour toucher son auditoire :

---

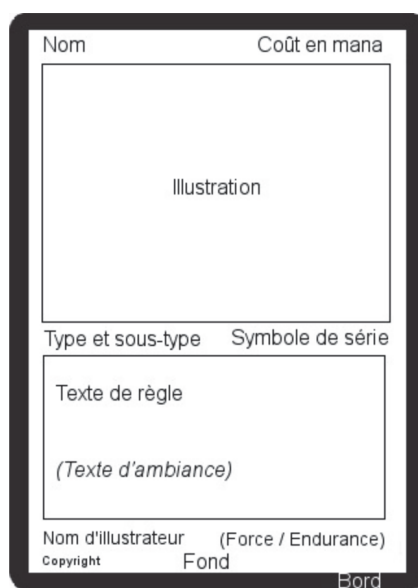
<sup>29</sup> Annexe n°1 : publicité ciblée pour les HTC World Championship 2017 sur Facebook.

<sup>30</sup> JEANNERET, Yves, *Y a-t-il (vraiment) des technologies de l'information*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, coll. « Savoirs mieux », 2000, p.113

*Moins (de texte), c'est mieux. Trop de texte est distrayant et peut réduire le nombre de personnes auxquelles votre publicité est diffusée. Les images au texte épuré ont un meilleur impact. En savoir plus sur la rédaction de texte efficace pour vos publicités*<sup>31</sup>.

Notre hypothèse est que la carte, élément le plus mis en valeur ici, permet une identification visuelle immédiate du type de jeu proposé jusqu'à celle du jeu précis, ce qui permet d'accrocher les curieux, les amateurs, pour ensuite les ramener vers le véritable message, ici la mise en place d'un événement.

En outre, les cartes à collectionner possèdent leur propre écriture, ce qui rajoute une couche sémiologique. Faisant l'analyse des cartes de *Magic : L'assemblée*, considéré comme un des représentants majeurs des jeu de cartes à collectionner, Pierre Cuvelier résume les contraintes qu'apporte le support à travers un schéma qui, après analyse, n'aura de cesse de se reproduire, peu ou prou, dans les jeux au sein des écrits d'écran à travers le schéma suivant <sup>32</sup> :



*Schéma d'une carte classique du jeu Magic : L'Assemblée proposé par Pierre Cuvelier*

<sup>31</sup> « Six conseils pour réussir avec les publicités Facebook », *Facebook.com*, [En ligne : [https://www.facebook.com/business/help/388369961318508?helpref=page\\_content](https://www.facebook.com/business/help/388369961318508?helpref=page_content)]

<sup>32</sup> CUVELIER, Pierre, « Jeu et fiction dans un jeu de cartes à collectionner : le cas de Magic : l'Assemblée », *Strenæ* [En ligne : <http://journals.openedition.org/strenae/305>], mis en ligne le 21 juin 2011, consulté le 12 mars 2018

Typique d'un genre où l'histoire et le contexte fictionnel, aussi appelé *lore*, prennent une place importante, le jeu s'adjoint ainsi des éléments visuels accrocheurs cherchant à dépasser son statut d'outil (un texte d'ambiance, le nom du dessinateur, l'illustration supplantant la simple figure), et à complexifier son utilisation (coût en magie, type de carte, règles précises). Ces bordures formelles se sont alors imposées et en grande majorité transposées au sein des écrits d'écran qui se révèlent friands d'évocations. Toujours dans le jeu *Hearthstone*, la carte *Kindly Grandmother* dispose, comme l'ensemble des autres cartes du jeu, des éléments précédemment énoncés.<sup>33</sup> Dans l'exemple en annexe n°2, au centre de la carte se trouve le visuel du Grand Méchant Loup, à la fois référence au conte des frères Grimm mais aussi à l'univers de *World of Warcraft* développé par Blizzard. Aux extrémités, on retrouve son coût et ses points de vie et d'attaque. En outre, la gemme en son centre évoque sa rareté. Certaines mécaniques de jeu sont adaptées aux écrits d'écran. Le texte de règle évoque le terme *deathrattle* ou « rôle d'agonie », un outil de jeu matérialisé par un effet visuel qui fait que lorsque la carte est battue, son évolution la remplace, révélant cette fois le véritable monstre. Au lieu de chercher manuellement dans son paquet de cartes la nouvelle carte, le joueur laisse le programme exécuter cette formalité à sa place.

Ce modèle généraliste se retrouve quelque soit l'univers. Si l'on compare les différents jeux du corpus, on observe ainsi la même forme texte. Dans les cartes de basketball du jeu *NBA 2K*, on y retrouve les grandes caractéristiques : photographie du joueur pour l'illustration, nom du joueur en tant que nom de carte, score ou *overall* pour sa force, symbole de l'équipe (ici symbole de l'équipe *Oklahoma City Thunder* sur la droite) pour son type, et enfin le fond pour sa rareté.<sup>34</sup> Dans les jeux traditionnels comme *Pokémon*, le mouvement est encore plus avéré, les cartes reprenant strictement leur modèle physique. Il est intéressant de noter que, du fait des écrits d'écran, la manipulation et l'observation de ses caractéristiques peut se faire à n'importe quel moment du jeu : lors du choix des cartes jusqu'à la partie elle-même, où le joueur en cliquant sur la carte posée sur le plateau ou dans sa main actionne un zoom qui permet de voir les informations plus clairement.<sup>35</sup>

---

<sup>33</sup> Annexe n°2 : la carte *Kindly Grandmother* et son évolution dans le jeu *Hearthstone*.

<sup>34</sup> Annexe n°3 : carte du joueur Kevin Durant de l'équipe *Oklahoma City Thunder* dans le jeu *NBA 2K*.

<sup>35</sup> Annexe n°4 : carte du jeu *Pokémon Trading Card Game Online* agrandie en pleine partie suite à l'action de l'utilisateur.



## **2. Revivre l'acte : l'expérience de l'ouverture et de la classification.**

En outre, décrire un jeu de cartes à collectionner au sein des écrits d'écran invoque en tant qu'utilisateur de manipuler un ensemble d'autres objets qui participent à construire une ambiance, une scénarisation de l'échange et du combat. En effet, le jeu de cartes s'accompagne de nombreux accessoires pratiques et symboliques qui, ensemble, créent l'atmosphère de jeu. Historiquement, cela est vrai depuis l'invention du jeu de cartes classique. Le Musée français de la carte à jouer à Issy-les-Moulineaux fait ainsi la part belle aux nombreux étuis, coffrets, jetons et autres tables de jeu qui ont accompagné les joueurs durant leur parties, qui produisent alors de véritables « scènes de jeu ».<sup>36</sup> Reproduire cet environnement peut participer, sur une échelle graduelle, à faire ressentir à l'amateur sur écrit d'écran qu'il se trouve en terrain connu.

Dans l'imaginaire collectif des collectionneurs de cartes, rien n'est plus sensible et symbolique que celui d'ouvrir le paquet de cartes, et de découvrir ce qu'il se trouve à l'intérieur. Dans les jeux au sein des écrits d'écran, c'est une expérience travaillée et retravaillée pour produire le plus d'impression sur l'utilisateur. La matérialité y est ici très forte, et il s'agit de reproduire toutes les étapes de l'ouverture, et d'instaurer un dialogue entre l'amateur et le programme privilégié construit sur un imaginaire collectif.

Dans Hearthstone, jeu vidéo et pierre angulaire de l'économie de Blizzard Entertainment, on accède à la page d'achat de paquets après avoir cliqué sur le bouton « Boutique » sur la page d'accueil du jeu. On y retrouve alors un ensemble de paquets scellés, « vierges » de toute utilisation. Au collectionneur de choisir l'achat désiré, le jeu n'arrivant jamais à court de paquet à vendre. Plus le joueur augmente le nombre de paquets achetés (1 pour 100 pièces virtuelles, 60 pour 70 euros), plus l'animation devient impressionnante : les paquets s'empilent, tombent du ciel, font un bruit sourd comme s'ils étaient déposés sur une surface en dur et tombaient avec fracas. L'invitation y est des plus directes : la surabondance d'effets se fait de plus en plus intense à mesure que l'achat augmente en valeur.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> [En ligne : <http://www.museecarteajouer.com/les-collections/>]

<sup>37</sup> Annexe n°5 : Page d'achat de paquets de cartes dans le jeu Hearthstone.

Pour Hors-Jeu, webdocumentaire à vocation informative, le paquet possède une dimension différente. La particularité du médium est de faire découvrir l'enquête sur le football par le jeu cartes à collectionner sur navigateur. Par étapes progressives, il y a une invitation à faire participer l'auditoire à la construction même du webdocumentaire. Cette relation apparente entre joueur et média informatisé saute directement aux yeux dès la page d'accueil. L'écran est découpé en deux, l'illustration à gauche évoque le thème du jeu et de l'investigation, le football et ses dessous, tandis qu'à droite on met en avant la progression ludique affiliée grâce au paquet de cartes et la possible collection en arrière-plan. Si on se concentre sur la petite forme du paquet, on remarque que le *game design* fait le choix de reprendre une imagerie habituelle et traditionnelle du *blister* (le paquet) dans le monde des jeux de cartes à collectionner.<sup>38</sup> Ses créateurs ont le désir de mettre la supposée interactivité du support au centre de la découverte, réalité qu'il faut mettre en exergue et relativiser en cela qu'il est d'abord un outil médiatique, à la fois *serious game* et mise en abîme. Ainsi, le choix de présenter l'expérience en des termes engagés a son importance, oscillant entre jeu véritable et prise de conscience. Il est dit ainsi dès l'arrivée du joueur : « Un documentaire en ligne à collectionner /Pénétrez dans les vestiaires d'un jeu magnifique, et pourri jusqu'aux crampons. »<sup>39</sup>

Après avoir cliqué sur le bouton « Commencer » en bas de la page d'accueil, la phrase « Bienvenue, ouvrez votre paquet ! » s'affiche automatiquement, avec une petite forme représentant une paire de ciseaux invitant à son découpage.<sup>40</sup> Le paquet prend alors toute sa dimension d'illusion matérielle. Comme dans un *blister*<sup>41</sup> classique, le haut se déchire pour délivrer les cartes du joueur, qui avec lesquelles le lecteur-joueur peut, s'il le désire, approfondir sa découverte du webdocumentaire. Le référentiel est clair pour ses auteurs - le réalisateur David Dufresnes et le journaliste Patrick Oberli, en partenariat avec Arte et Libération. Il faut faire écho aux albums d'images autocollantes à collectionner Panini, annuellement dédiés au football depuis

---

<sup>38</sup> Annexe n°6 : Page d'accueil du webdocumentaire Hors-Jeu, avec le paquet de cartes mis en évidence.

<sup>39</sup> [En ligne : <https://horsjeu.football>]

<sup>40</sup> Annexe 7 : Ouverture d'un paquet de cartes dans Hors-Jeu.

<sup>41</sup> Le *blister* est le mot anglais qui désigne le paquet de cartes à collectionner non-ouvert, vocabulaire typique de l'amateur de cartes à collectionner.

1974.<sup>42</sup> L'immersion n'est pourtant pas totale cependant car il est possible d'ouvrir le paquet à n'importe quel endroit d'où la position des ciseaux au centre et non pas en haut du paquet. Le propre du sujet n'est pas à trouver dans l'hyperréalisme. Comme l'avance David Dufresnes, c'est la dimension de connaissance qui importe véritablement dans leur positionnement, bien éloigné du simple principe de jeu à collectionner qui n'existe que pour la référence : « Le Web est le lieu de la connaissance, des contributions et du partage et non une galerie marchande. Nous avons donc conçu cette collection pour que les gens se les échangent. En espérant, également que cela suscite le dialogue par textos, mails ou divers forums <sup>43</sup> ».

De plus, la carte dans les jeux de à collectionner devient un objet de collection qu'il s'agit de choyer, de protéger et de classer. Les écrits d'écran reprennent ainsi l'imaginaire culturel autour du classeur qui regroupe l'ensemble des cartes du joueur, souvent disponible à un endroit (un onglet) dédié. L'acte de « fouiller » dans sa collection pour trouver la bonne carte est une représentation classique remise au goût du jour au sein des écrits d'écran. Dans les programmes les plus anciens comme *Magic : The Gathering Online*, on retrouve une interface classique qui compile les cartes disponibles des joueurs, facilitant ainsi l'expérience de jeu.<sup>44</sup> Après avoir cliqué sur le bouton « Collection », on retrouve au centre de la page l'ensemble de la collection, avec la barre de défilement à droite supposant le nombre de cartes détenues par le joueur. Plusieurs options liés aux écrits d'écran sont accessibles : en bas de la page, la formation des *decks*, avec en option la possible personnalisation des boîtes qui contiennent les cartes du joueurs, et à gauche les options de tri selon plusieurs filtres. La possibilité d'utiliser des termes comme « NOT » dans la barre de recherche pour trouver une carte suggère que ce programme, datant d'une quinzaine d'années (avec plusieurs itérations entre-temps) vise d'abord des joueurs confirmés, plutôt à l'aise avec l'informatique et le code. C'est tout le contraire de modèles beaucoup plus récents et ergonomiques comme *Gwent* ou *Hearthstone*. Dans ces deux programmes, place est fait à l'immersion. Dans *Gwent*, la lecture de la page « Collection » est

---

<sup>42</sup> « Hors-Jeu, le football cartes sur table », *Libération.fr*, [En ligne [http://www.liberation.fr/sports/2016/04/14/hors-jeu-le-football-cartes-sur-table\\_1445903](http://www.liberation.fr/sports/2016/04/14/hors-jeu-le-football-cartes-sur-table_1445903)], publié le 14 avril 2016, consulté le 19 novembre 2017

<sup>43</sup> « Hors-Jeu, un web documentaire à collectionner », *francefootball.fr* [En ligne : <https://www.francefootball.fr/news/Hors-jeu-un-web-documentaire-a-collectionner/652213>], publié le 14 avril 2016, consulté le 19 novembre 2017

<sup>44</sup> Annexe n°8 : la page « collection » dans l'application *Magic : The Gathering Online*

facilitée le plus possible.<sup>45 46</sup> Lorsque le joueur passe la souris sur une de ses cartes, celle-ci apparaît sur la partie droite de l'écran comme si le joueur la sortait de sa pochette, permettant ainsi de voir les informations plus aisément. Dans Hearthstone, c'est toute la collection qui se met en branle, et lorsque le joueur clique sur l'extrémité droite de l'écran, il actionne un mouvement de page de gauche à droite.<sup>47</sup> C'est toute l'idée que l'on se fait de la pratique matérielle de l'amateur qui est mise en scène.

### 3. Le monde est une scène : la théâtralisation de l'environnement de jeu.

La suspension de l'incrédulité est indispensable à tout objet de fiction. Shakespeare parlait d'accumuler « (...) les actes de plusieurs années — dans une heure de sablier »<sup>48</sup>. Le spectateur doit mettre de côté son esprit critique pour profiter de l'expérience. Il en va de même pour l'utilisateur jouissant du ludique à travers un écrit d'écran. L'environnement immédiat au jeu de cartes est en réalité une scène, une création sémiologique intégrée dans le code et le *game design*. Tout écrit d'écran cherche alors à rappeler un environnement ludique matériel passé. Le jeu de cartes fut longtemps distribué dans des cadres institués, selon une certaine culture du jeu, du pari, de la chance et de la mise. Dans les jeux de cartes à collectionner en ligne, il se produit une scénarisation de l'environnement du joueur, une communication selon un esprit du tripot et d'une table entre amis à travers un programme informatique.

D'abord, le joueur de jeux de cartes à collectionner est plongé dans une ambiance particulière qui n'est jamais neutre. Elle s'appuie sur une certaine profondeur culturelle, indices et formes dispensées par les créateurs du programme à destination de ses joueurs. Pour certains, il peut s'agir d'une référence directe à ce qui existait précédemment. Dans *Pokémon Trading Card Game Online*, le plateau numérique ressemble *stricto sensu* au plateau physique du jeu de cartes à collectionner classique, qui lui-même fait écho à l'imaginaire qui entoure les combats Pokémon.

---

<sup>45</sup> « Gwent Guide - Card Collection », *Gamepressure.com*, [En ligne [https://guides.gamepressure.com/gwent\\_the\\_witcher\\_card\\_game/guide.asp?ID=40545](https://guides.gamepressure.com/gwent_the_witcher_card_game/guide.asp?ID=40545)], consulté le 11 décembre 2017

<sup>46</sup> Annexe n°9 : Présentation d'une collection incomplète dans le jeu Gwent.

<sup>47</sup> Annexe n°10 : Présentation d'une page d'une collection dans le jeu Hearthstone.

<sup>48</sup> SHAKESPEARE, William, *Henri V*, [En ligne : [https://fr.wikisource.org/wiki/Page:Shakespeare\\_-\\_Œuvres\\_complètes,\\_traduction\\_Hugo,\\_Pagnerre,\\_1873,\\_tome\\_12.djvu/72](https://fr.wikisource.org/wiki/Page:Shakespeare_-_Œuvres_complètes,_traduction_Hugo,_Pagnerre,_1873,_tome_12.djvu/72)]

Chaque emplacement fait sens pour le regard du connaisseur : l'emplacement des *decks* à gauche, la défausse à droite, le monstre utilisé en son centre.<sup>49</sup> De la même manière, le plateau de Gwent ressemble à s'y méprendre à sa version initiale apparue en tant que mini-jeu dans le jeu vidéo *The Witcher*.<sup>50</sup> On y retrouve ce qui faisait la particularité de ce jeu de rôle médiéval. En effet, le héros affronte ses adversaires très souvent autour d'une table dans une auberge. Le jeu de cartes à collectionner Gwent, dédié uniquement au jeu de cartes, reprend cet imaginaire avec en particulier la table en bois sur laquelle sont posées les cartes, mise en scène théâtrale reprise dans la bande-annonce de présentation officielle.<sup>51</sup>



*Cinématique tirée de la bande- annonce pour la sortie de Gwent.*

Ce thème de l'auberge se retrouve aussi dans Hearthstone et, chose remarquable, à chaque instant de communication de l'utilisateur. Durant le premier écran de chargement, le joueur pousse métaphoriquement les portes d'une taverne<sup>52</sup> et semble accueilli par une voix se présentant comme « l'aubergiste », un personnage intégré dans l'univers fictif qui possède sa propre histoire.<sup>53</sup> Ce narrateur invisible invite le joueur à bien s'installer, avec une citation différente et aléatoire à chaque ouverture du programme mais toujours selon un champ lexical

---

<sup>49</sup> Annexe n°11 : Comparaison d'un plateau de jeu Pokémon TCG physique et du plateau numérique de *Pokémon TCG Online*.

<sup>50</sup> Annexe n°12 : Comparaison d'un plateau de Gwent dans le jeu vidéo *The Witcher* et sa reproduction dans le jeu de cartes à collectionner Gwent.

<sup>51</sup> « GWENT: The Witcher Card Game | Cinematic Trailer », Youtube.com [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=5yu7FVZOyAo>]

<sup>52</sup> Annexe n°13 : Écran de chargement de Hearthstone avec en arrière-fond les portes volantes de la taverne.

<sup>53</sup> « L'aubergiste : le récit de la genèse de Hearthstone », *Hearthstone-decks.com*, [En ligne : <http://www.hearthstone-decks.com/article/laubergiste-le-recit-de-la-genese-de-hearthstone-476>], publié le 12 mai 2015, consulté le 10 janvier 2018

personnel, une invitation au partage avec des phrases comme « Vous voilà, venez nous racontez vous aventure autour du feu ! », « Bienvenue dans mon auberge ! » ou encore « Ah, c'était trop tranquille sans vous ! ». Cette situation stéréotypée à vocation immersive s'accompagne aussi de bruits de fond, rires et verres qui s'entrechoquent, qui amplifient l'atmosphère fictive de la situation. Le choix volontaire de faire déborder l'univers de l'héroïque-fantasy à travers le contexte du jeu – l'utilisateur dans l'auberge – donc à l'ensemble de l'écrit d'écran répond à un triple enjeu culturel (faire sens avec l'univers tout entier de Warcraft), économique (la profondeur de l'immersion peut être un argument différenciant par rapport à la concurrence) et ergonomique (garder une cohérence).

## **B. L'éveil du désir de l'amateur ou la nécessité de rendre l'écrit d'écran attirant.**

Le jeu de cartes à collectionner informatisé comme écrit d'écran se distingue du simple jeu de cartes car loin d'être neutre dans sa représentation, il est fondamentalement organisé autour d'une énonciation éditoriale qui place le plaisir du récit au centre de la mise en forme du texte, dans un besoin de surcharger graphiquement l'expérience pour créer des repères compréhensibles et attirants. Il s'agit de pallier une problématique du médium, la collection se faisant numérique et non bien matériel concret, et de répondre à des enjeux nouveaux qui ne se retrouvent pas « sur le papier ». En effet, les possibilités techniques de l'informatique et ses contraintes conditionnent et influencent le mode d'expression choisi. Cette raison computationnelle que nous avons précédemment définie s'associe à la « raison graphique<sup>54</sup> » pour reproduire des représentations de phénomènes complexes désormais expérimentables à travers le prisme de l'écran.

### **1. L'institution de règles, entre délégation et réinvention des pratiques.**

Le jeu de cartes à collectionner est soumis en tant que pratique commune à tout un ensemble de règles (à différencier des valeurs – même si les deux notions sont liées) afin de fonctionner, le *ludus* de Caillois. Ces règles peuvent être celles du jeu que chaque joueur doit respecter pour que la partie ait un sens. L'utilisateur doit aussi accepter certaines règles de comportement et

---

<sup>54</sup> « Ensemble des caractères propres à l'écrit qui font son originalité comme système d'expression matériel et visuel (contre sa réduction à une simple transcription de la parole). », JEANNERET, Yves, Critique de la trivialité. *Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*, Paris, Éd. Non Standard, 2014, p.10-15

respecter certaines pratiques pour ne pas fausser le résultat, et ainsi convenir au contrat de communication entre les joueurs. Enfin, il peut aussi exister des règles subjectives. Selon le contexte, les règles peuvent être malléables, disparaître ou se rajouter, selon les contextes sociaux d'utilisation. Par conséquent, chaque geste se soumet inconsciemment à l'analyse desdites règles, de façon explicite (l'action est vérifiée et la partie continue si la conclusion est positive) ou implicite (comme par exemple une acceptation du résultat par le joueur qui selon sa connaissance du jeu sera plus ou moins développée). Une règle n'est pas inscrite dans le temps, mais soumise au regard humain et aux représentations de chaque identité.

Jouer à travers les écrits d'écran nécessite donc de repenser l'approche des joueurs aux règles et le discours sur les règles elles-mêmes. D'une part, il faut résoudre le manque d'affordances physiques<sup>55</sup> causé par l'informatisation. Comment les cartes se distribuent-elles ? Comment analyser le résultat d'une bataille entre telle carte et telle carte ? L'ensemble de ces règles doit se matérialiser en actions à l'écran, cette matérialité se faisant l'écho des conditions d'utilisation découlant du contexte énonciatif, comme par exemple la place donnée à l'informatique. Dans sa thèse présentant le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation, Étienne Amato affirme ainsi que s'il « (...) n'y a pas contradiction entre le caractère structurant et l'imprévisibilité, c'est parce que l'ordre ludique aménage une part d'incertitude grâce à sa réglementation même »<sup>56</sup>, en partie grâce à ses possibilités de calculs. En somme, l'analyse des règles qui était le pendant de l'humain revient en partie à la charge de l'ordinateur. De fait, le rôle dédié à l'utilisateur s'en retrouve changé, l'écrit d'écran s'adjugeant de fait certaines obligations qui étaient alors toujours l'apanage de l'utilisateur, en accélérant par exemple la résolution d'une action à l'autre. Après analyse des objets de notre corpus, nous pouvons étendre cette hypothèse en admettant que la position du collectionneur, en plus du joueur, voit sa nature transformée de part la prise en main des règles par le programme et donc de la mainmise théorique de ses créateurs sur l'objet. Exemple fort : le joueur du jeu de cartes à collectionner en ligne a totalement perdu le droit de mélanger son jeu. Il y a un avant (le joueur choisit ses cartes pour démarrer la partie), et un après (l'affrontement commence avec les cartes en main), mais le processus entre deux, l'acte

---

<sup>55</sup> L'affordance représente la capacité d'un objet ou d'un système à évoquer son utilisation, sa fonction. Les affordances physiques représentent ainsi les possibles retours sensoriels de l'objet vers son utilisateur.

<sup>56</sup> AMATO Etienne Armand, *Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation. Du phénomène ludique aux avatars en réseau*. Thèse en Sciences de l'Information et de la Communication, soutenue le 25 novembre 2008, Université Paris 8, p.53

nécessaire pour débiter une partie, ne se maîtrise plus. Dans l'ensemble des jeux du corpus, le *deck* est toujours brassé de la même façon. Une animation (disparition, tourbillon, mélange « classique » de cartes coupées) métaphorise l'aléatoire de chaque situation, le programme tirant théoriquement des cartes au hasard. Paradoxe de cette représentation de la matérialité du geste : si on cherche à représenter le tirage car il possède un fort enjeu dans le rituel du jeu, celui-ci est désormais complètement inhumain. D'enjeu social, le tirage devient un argument qui s'intègre dans un discours plus global sur le programme : plus rapide, plus égalitariste.

Il serait néanmoins insensé d'admettre une totale rupture entre passé et présent. En effet, la nouvelle lecture du jeu informatisé sublime la gestuelle de l'usage. Emmanuel Souchier le déclare avec pertinence : « (...) l'écrit d'écran est à la fois un signe interprétable et un objet manipulable : il a une face sémiotique et une face opératoire »<sup>57</sup>, les actes herméneutiques anciens sont aussi actualisés en actes ergonomiques. Le discours informaticien sur le jeu de cartes à collectionner cherche à recomposer formellement des mécaniques anciennes ou « ludèmes », concept que Lessard et Therrien empruntent à l'historien du tarot Michael Dummet pour qualifier « l'intégration de caractéristiques d'autres jeux »<sup>58</sup>. Dans *Hearthstone*, une action invalide entraîne une triple réponse du programme : une bulle de texte ou *emote* avec un message d'erreur (ici « Erreur : Cible invalide »), un son sec supposant l'arrêt d'un mouvement, et un clignotement du rond indiquant la cible du ciblage.<sup>59</sup> L'usage d'une bulle de dialogue rappelle le rôle donné à l'adversaire dans une partie classique. Il est celui qui doit le premier remarquer l'irrégularité. L'ajout de plusieurs procédés sensoriels liés au calcul programmatique (le jeu sait que l'action est impossible et le fait remarquer au joueur) cherche à amplifier le message, afin que le joueur réalise immédiatement son erreur et choisisse une autre action. Ces correspondances sont typiques d'un certain regard sur la conception du jeu, toujours en discussion avec son passé et privilégiant la sociabilité.<sup>60</sup>

---

<sup>57</sup> JEANNERET, Yves, *Critique de la trivialité. Les médiations de la communication*, enjeu de pouvoir, Paris, Éd. Non Standard, 2014, P.294

<sup>58</sup> LESSARD Jonathan, THERRIEN Carl, Evolution des jeux : catalyseurs, mécanismes et agents, *Sciences du jeu*, n° 4, 2015, p. 1-4. [Disponible en ligne : <https://sdj.revues.org/pdf/471>]

<sup>59</sup> Annexe n°14 : Comprendre son erreur dans *Hearthstone*, une multiplication des stimuli sensoriels.

<sup>60</sup> BUZY-CHRISTMANN Delphine, DI FILIPPO Laurent, GORIA Stéphane et THEVENOT Pauline, « Correspondances et contrastes entre jeux traditionnels et jeux numériques », *Sciences du jeu*, 2016, p.1-36, [Disponible en ligne : <https://journals.openedition.org/sdj/547>]



De façon plus innovante, les jeux de cartes à collectionner en ligne sont aussi le signe d'un nouvel échange entre concepteur et joueur, construisant une sorte de communication plus fine qui nécessite alors une compréhension culturelle mutuelle. Les moyens d'expression s'expriment alors par de nouvelles formes de texte à travers le principe de suggestion qu'Yves Jeanneret définit comme un « processus technique qui consiste à placer sous les doigts et sous les yeux de l'utilisateur d'un média une conception de la communication plutôt que de l'expliquer par le langage. »<sup>61</sup> Prenons l'exemple de la contrainte temporelle. De nombreux jeux de cartes, solitaires ou multi-joueurs, instaurent par exemple une limite de temps pour chaque joueur et ainsi réglementer la liberté de réflexion donnée à chacun, pour ainsi faciliter le déroulement d'une partie et le plaisir que l'on en retire. Lors d'un face à face ludique, les joueurs peuvent utiliser des objets symboliques – nous avons ici l'imaginaire du sablier, du chronomètre, véritables panoplies du jeu (concept que nous aborderons en détail un peu plus loin) – ou encore l'apostrophe pour signifier qu'il est temps d'en finir. Lors d'une partie de cartes à collectionner en ligne, le joueur est sans cesse ramené à cette temporalité au moyen de petites formes inédites. Dans le jeu vidéo *Hearthstone*, le concept du temps est représenté selon deux métaphores visuelles. D'abord, la notion de temps se retrouve grâce au phénomène de la corde qui brûle au centre du plateau, après un certain temps de non-action.<sup>62</sup> La corde est un poncif pour évoquer l'urgence de la situation, image qui a été particulièrement popularisée par la saga *Mission : Impossible*.<sup>63</sup> La corde institue par conséquent un sentiment d'urgence qui peut pousser à l'erreur. Sans qu'une corrélation avérée puisse se faire entre les deux médias évoqués (film et jeu vidéo), il n'en reste pas moins que le joueur, lui, comprend visuellement la situation grâce à une connaissance, consciente ou inconsciente, du phénomène culturel. Pour amplifier ce sentiment, après un certain laps de temps, l'avatar de l'adversaire lance automatiquement un message d'impatience. Pour finir sur cet exemple de la temporalité dans les jeux informatisés, il est intéressant de remarquer que de nouvelles pratiques, difficilement prévisibles à la création de tout jeu, émergent grâce à l'ingéniosité des utilisateurs, et plus généralement à partir de leurs échanges. Ainsi, les petites formes<sup>64</sup> représentant le temps, comme l'horloge, sont souvent utilisées pour *bluffer*, le joueur perdant volontairement du temps pour faire croire à un adversaire

---

<sup>61</sup> JEANNERET, Yves, *Critique de la trivialité*, id. p.10-15

<sup>62</sup> Annexe n°15: La corde qui brûle comme métaphore du temps dans *Hearthstone*.

<sup>63</sup> « Mission : Impossible Openings », *Youtube.com* [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=ACV4r7oiPHU>], consulté le 10 février 2018

<sup>64</sup> Formes stéréotypées sur le web qui opèrent des médiations.

qu'il hésite, jusqu'à frôler la limite de temps imparti. Cette pratique du joueur *online* repose sur une pratique née sur la vraie table de poker (le bluff ou *slow roll*) et cherche alors à la reproduire, sans avoir la possibilité de lire les véritables gestes de l'adversaire. Comme l'admet un joueur professionnel en ligne, cette pratique est hors des règles, sorte de savoir connu de tous sans être formalisé : « The only tell that you will be able to use online is the time it takes them to bet and how much they bet. I don't find either of these tells very reliable, so I don't make it a habit to call many big bets when I don't have much of a hand. »<sup>65</sup>

Comparer certains points de convergence entre jeux de cartes à collectionner et les autres genres est loin d'être hors-sujet, tant les genres peuvent communiquer entre eux. Ainsi, on observe un mouvement similaire dans les jeux de cartes à collectionner étudiés. Dans *Hearthstone*, les joueurs utilisant la corde pour produire une interaction particulière avec leur adversaire. Il en découle une pratique unique, le fait d'attendre que la corde soit totalement écoulee avant de terminer son tour, admis par la communauté comme un signe d'anti-jeu et de mauvaise foi. Le site anglais *hearthstonetopdecks*<sup>66</sup> en donne la définition suivante :

Roping: When a player continually extends their turn for the fully allotted time it is referred to as roping. The reason for this is due to a rope or fuse that appears when you have a limited time remaining in your turn. Lifecoach is referred to as "Ropecoach" due to his fondness for using the entire turn to think out his moves and only acts once the rope starts to tick down<sup>67</sup>.

Dans la définition donnée, on voit désormais le temps réfléchi comme du temps perdu, dans une logique d'immédiateté – alors qu'il est possible d'enchaîner les parties. Cela devient même un comportement déviant, et devient même un outil de réputation – ici le joueur « LifeCoach » devient même un exemple vivant de cette pratique recomposée. Le fait de prendre son temps n'est plus une caractéristique de l'esprit, mais une petite forme informatique.

---

<sup>65</sup> « La seule chose que vous pourrez lire en ligne est le temps qu'ils leur faut pour miser et combien ils misent. Je ne trouve aucun des deux moyens très fiables, dès lors je ne prends pas l'habitude de suivre beaucoup de grosses mises lorsque que n'ai pas vraiment de main. » : « Bluffing in Online Poker », *TopPoker.com*, [En ligne : <http://www.toppoker.org/online-poker/bluffing-hh.html>], consulté le 19 décembre 2017

<sup>66</sup> « *Hearthstone Glossary: Terms and Terminology* », *HearthstoneTopDecks.com*, [En ligne : <http://www.hearthstonetopdecks.com/hearthstone-term-glossary/>], publié le 15 décembre 2016, consulté le 19 décembre 2017

<sup>67</sup> « Roping : Quand un joueur prolonge continuellement son tour jusqu'à la fin du temps imparti. Ceci s'explique par la corde ou fusible qui apparaît lorsqu'il ne vous reste plus qu'un temps limité avant la fin de votre tour. Lifecoach est appelé "Ropecoach" en raison de son appétence pour l'utilisation de son tour complet afin de réfléchir ses mouvements et ne commence à agir que lorsque la corde commence à brûler. »

Dès lors, l'intégration et la compréhension des règles ne se comprennent que dans une culture commune du récit au sein des écrits d'écran. Apprendre est un processus lourd de sens, encore plus au travers ceux-ci. L'inclusion de tutoriels scénarisés au sein des jeux de cartes à collectionner est révélatrice de la place laissée à la découverte au sein des écrits d'écran, qui diffère selon le contexte d'énonciation. Antoine Bauza, créateur de jeu, explique ainsi simplement que « (...) dans le jeu de société, il faut lire, comprendre puis expliquer la règle alors que le numérique est didacticiel » avec des tutoriels. »<sup>68</sup> Les règles ne représentent plus des épreuves séparant le connaisseur du profane, mais des arguments commerciaux : un bon jeu en ligne est un jeu qui facilite le plus l'entrée du nouveau joueur dans l'univers. Il est intéressant de noter que dans la plupart des jeux du corpus, le tutoriel se déroule dans un espace à part du programme où le joueur ne joue pas contre un adversaire réel mais contre l'Intelligence Artificielle. Dans Gwent, le tutoriel se subdivise en de multiples étapes.<sup>69</sup> En cliquant sur « joueur solo » (*single player*), le joueur accède à un vrai parcours initiatique. Il peut suivre un premier tutoriel sur le combat (divisé en trois parties « fondamentaux », « mécaniques avancées » et « mécaniques spéciales »), puis un autre sur la « maîtrise de la collection » (*cards management*). La communication structure donc les possibilités du joueur en seulement deux étapes. Dans Hearthstone, de façon semblable, finir le tutoriel est une obligation lorsque le joueur ouvre le programme pour la première fois avant de pouvoir jouer contre de vrais adversaires. Pendant plus d'une heure, le programme passe en revue les notions de jeu indispensables à savoir pour bien débiter à travers six combats différents puis récompense l'utilisateur par plusieurs paquets de cartes gratuits. Or, fait assez révélateur, il est impossible de passer le tutoriel, tout comme il est ensuite impossible d'y revenir et d'y rejouer. La page Hearthstone de Gamepedia, site regroupant des informations utiles sur nombreux jeux vidéos, avance ainsi que le tutoriel reste essentiel, tant pour l'éducation du joueur que pour son regard apporté sur le programme dans sa première utilisation, instant critique par excellence :

The tutorial is the first and most critical part of the game's new player experience. [...] The tutorial is presented the first time a player opens the game in any region. While the tutorial is designed to only be

---

<sup>68</sup> BAUZA, Antoine, « Les jeux de société hybrides, entre innovation et réticences », *Slate.fr*, [En ligne : <http://www.slate.fr/story/66785/jeux-societe-numerique>], publié le 4 janvier 2013, consulté le 22 décembre 2017

<sup>69</sup> Annexe n°16 : Les différentes étapes du tutoriel de Gwent.

played once, by playing in a new region or on a new account, the player can repeat the experience. There is currently no way to replay the tutorial for any given collection<sup>70</sup>.

A l'opposé, *Pokémon TCG Online* semble disposer d'un tutoriel beaucoup plus succinct. Dans une vidéo dédiée nommée *How to Play Pokémon TCG Tutorial* datant du 13 octobre 2015<sup>71</sup>, la maison mère du jeu de cartes à collectionner en ligne, *The Pokemon Company International*, réduit ainsi l'apprentissage du jeu en ligne à une simple extension du jeu papier. Pour apprendre à jouer, il ne nécessiterait que de connaître le jeu d'origine. Il est ainsi avoué : « You could play digitally for free by downloading the Pokemon TCG Online or you can attend local events to learn from other players and compete for prizes<sup>72</sup> ».

Au contraire, *Slay the Spire* ne possède aucun tutoriel apparent. Considérant que le joueur apprend dans l'erreur, le jeu s'appuie sur un apprentissage progressif de ses mécaniques. Sur la page *Steam*<sup>73</sup> de leur jeu, les développeurs ont sciemment décidé d'axer leur communication sur la découverte par le joueur du réel enjeu de leur production. La description – un des premiers arguments de vente lu par le joueur avant achat – décrit l'expérience en ces termes : « En fusionnant les jeux de cartes avec les *roguelikes*<sup>74</sup>, nous sommes arrivés à créer le jeu de cartes solo le plus intéressant possible. Construisez votre deck, rencontrez toutes sortes d'ennemis bizarres, découvrez des reliques aux pouvoirs immenses, et éradiquez la tour !<sup>75</sup> ». Implacable, ce type de jeu se base sur le principe un apprentissage perpétuel, sur la volonté du joueur d'apprendre de ses erreurs pour dominer non pas l'univers devant ses yeux, toujours aléatoires,

---

<sup>70</sup> « Le tutoriel est la première et la plus importante partie de l'expérience de jeu du nouveau joueur (...) Le tutoriel est présenté la première fois lorsqu'un joueur ouvre le jeu dans n'importe quelle région du monde. Alors que le tutoriel est conçu pour être joué une seule fois, en jouant dans une nouvelle région ou sur un nouveau compte, le joueur peut répéter l'expérience. Il n'y a actuellement aucun moyen de rejouer le tutoriel pour une collection donnée. », *Gamepedia.com*, [Disponible en ligne : <https://hearthstone.gamepedia.com/Tutorial>]

<sup>71</sup> « How to Play Pokémon TCG Tutorial », *Youtube.com*, [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=FDqDvvJyY2w>]

<sup>72</sup> « Vous pourriez jouer gratuitement en ligne de façon gratuite en téléchargeant Pokémon TCG Online ou vous pouvez participer à des événements locaux pour apprendre grâce à d'autres joueurs et participer à un match pour des prix. »

<sup>73</sup> Steam est une des grandes plateformes de vente de jeux vidéo en ligne.

<sup>74</sup> Les *roguelikes* sont des jeux vidéo qui disposent d'un univers généré de manière procédurale.

<sup>75</sup> *Slay The Spire*, *Steampowered.com*, [En ligne : [http://store.steampowered.com/app/646570/Slay\\_the\\_Spire/](http://store.steampowered.com/app/646570/Slay_the_Spire/)]

mais les mécaniques de jeu cachées derrière.<sup>76</sup> Le choix des citations mises en avant par les créateurs du jeu sur la même page Steam n'est pas innocent d'un point de vue *marketing*, insistant toutes sur le caractère unique de cette fusion entre cartes à collectionner et jeu vidéo :

## ARTICLES

"The devs have taken the best of the deckbuilding and roguelike genres to craft an immensely deep, frustrating, and gratifying experience. Slay the Spire is a perfect example of "easy to learn, hard to master".  
10/10 – goombastomp

"Slay The Spire made me fall in love with deck-building"  
Rock Paper Shotgun

"Slay the Spire is the Roguelike Card Game I Never Knew I Wanted"  
Waypoint

Or, dans un contexte d'énonciation visant à attirer un acheteur toujours plus inondé de possibilités – il est prouvé que la surabondance de jeux sur Steam existe et que le jeu de cartes à collectionner est un milieu concurrentiel<sup>77</sup> - la difficulté de l'expérience et la disparition de règles compréhensibles deviennent des arguments de vente importants dans une communication cherchant à se différencier.

Les étapes pratiques de l'acte de jouer sont facilitées, les règles sont immergées dans une logique de récit agréable. Or, le concept de collection est tout aussi important dans l'imaginaire du genre étudié, et tout aussi problématique à mettre en place et à régler. Existe-t-il un système de valeurs transposables ? Comment lutter contre le vol et la triche, si tant est que de tels actes soient possibles ? Certaines règles sont-elles applicables ? Comment jeu et collection se lient-ils ? Un ensemble de questions se posent aux différents regards qui fondent l'écrit d'écran. Krzysztof Pomian a particulièrement étudié l'acte de collectionner et la matérialité de la collection.<sup>78</sup> Celui-ci explique qu'historiquement la collection dispose de trois dimensions - géographique, sociale et économique. L'agencement de ces trois facteurs au sein de ces objets de

---

<sup>76</sup> ROTHMAN, Joshua, « Video games that embrace irony and death », *TheNewYorker.com*, [En ligne : <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/video-games-that-embrace-irony-and-death>], publié le 22 avril 2014, consulté le 3 janvier 2018

<sup>77</sup> LATHI, Evan, « There aren't 'too many' games on Steam », *PCGamer.com*, [En ligne : <https://www.pcgamer.com/steam-games-number-of-too-many/>], publié le 22 juillet 2015, consulté le 3 janvier 2018

<sup>78</sup> POMIAN, Krzysztof, *Collectionneurs, amateurs et curieux. Paris-Venise, XVIe-XVIIIe siècle*, Gallimard, Paris, 1987, p.12

collection, ces porteurs de signification qu'il nomme « sémiophores », font qu'une espèce de théâtre humaine, une société entre collectionneurs, marchands et voleurs, se met en place. Refaire l'histoire de la production, de la circulation et de la consommation d'une collection, c'est donc prendre en compte ces trois dimensions et des nouvelles identités que cela implique. L'intégration de la collection au sein des écrits d'écran passe ainsi par la pacification des pratiques entre joueurs, souvent dans une attention particulière donnée aux documents d'avertissement. Par exemple, la franchise NBA 2K dispose ainsi d'une « Politique d'équité des joueurs <sup>79</sup> » qui centre ses avertissements sur l'abus de certaines de ses propres mécaniques de jeu :

Nous prenons la triche dans les jeux *NBA 2K* très au sérieux. Les joueurs qui obtiennent un avantage déloyal en trichant ou en ne respectant pas l'écosystème autorisé du jeu détériorent la qualité du jeu et déprécient l'expérience pour tous les autres joueurs.

Nous surveillons de près tous les possibles abus. S'il est prouvé qu'un joueur a obtenu un avantage déloyal en utilisant des bots, le piratage ou en trichant d'une quelconque manière, ou qu'il a participé à des transactions de monnaie virtuelle non approuvées, il pourra faire face à une sanction allant de 1 semaine de suspension du jeu à une exclusion permanente.

Les comportements suivants auront pour résultat la suspension ou l'exclusion :

1. Achat de monnaie virtuelle (VC/MTP) auprès d'un tiers sans autorisation
2. Vente et farming de monnaie virtuelle (VC/MTP)
3. Achat de compte
4. Promotion de monnaie virtuelle (VC/MTP)
5. Utilisation de bots ou de piratage

Si le délit d'usurpation d'identité existe toujours – le vol de la collection passant par le vol des identifiants numériques - les pratiques interdites sur les écrits d'écran, de par l'immatérialité de la collection, se fondent plus sur une rupture du contrat social. De fait, c'est un nouveau comportement de tricheur qui apparaît, qui d'une certaine façon utilise les moyens techniques à sa disposition mais sort du cadre politique instauré par l'instance dominante. Pour conclure, nous pouvons estimer que les règles de jeu et de collection, loin de se limiter à seulement border l'objet, imposent aussi un cadre normatif au comportement du joueur-collectionneur.

---

<sup>79</sup> « NBA 2K – Politique d'équité des joueurs », *Support.2K.com*, [En ligne : <https://support.2k.com/hc/fr/articles/115012674128-NBA-2K-Politique-d-équité-des-joueurs>], mise à jour en janvier 2018, consulté le 15 janvier 2018

## **2. Discours d'escorte sur la personnalisation : la collection en tant qu'image écrite performative.**

En outre, notre objet s'appuie particulièrement sur son impression visuelle – ce que l'amateur a sous les yeux – pour convaincre ce dernier de continuer à jouer, ce qui suppose des enjeux intériorisés et donc une stratégie de présentation particulière. L'image comme procédé de communication est une idée bien étudiée dans les Sciences de l'Information et de la Communication. Anne-Marie Christin a ainsi montré que deux modes de communication ont presque toujours coexisté, le langage et l'image. Cette théorie sur une des façons essentielles de communiquer pour l'homme repose sur l'idée que l'écriture est née de l'image, qui découle du changement de paradigme autour de la « pensée de l'écran ». L'être humain a d'abord interrogé une « surface » entière, les relations entre les éléments observés. La compréhension des figures, des signes insérés dans un système, vient après coup. Pour citer son auteur :

Le support de l'image a joué un rôle beaucoup plus essentiel que ses figures. La pensée de l'écran a précédé celle de la mythographie. Aussi n'est-ce pas un hasard si l'idéogramme possède, dans les trois civilisations qui l'ont créé, la même étrange originalité : il est un signe que l'on interroge, un signe susceptible d'assumer des fonctions verbales très différentes selon le contexte où il apparaît<sup>80</sup>.

La communication visuelle est alors une forme d'écriture, le « véhicule graphique d'une parole », tout comme les mots qui forment une phrase. C'est toute la relation tripartite entre le message, son émetteur et son récepteur qui est en jeu. Avant de penser, il faut regarder et interroger des signes qui précèdent le lecteur, et les recomposer.

Le jeu de cartes est un objet qui fonde sa pertinence d'abord sur ses caractéristiques visuelles pour formuler et développer un message. De nombreux procédés graphiques, en somme des avancées socio-techniques, se sont succédés afin que le jeu de cartes soit reproduit de la façon la plus « fidèle » (ou plutôt la plus compréhensible pour un public donné) possible. Le passé ayant possiblement des conséquences sur le présent, nous devons rendre compte de ces pratiques de production et de diffusion. En effet, la forme du jeu de cartes a accompagné les changements sociétaux. Jusqu'à l'invention de la xylographie – l'acte de reproduction - due à la généralisation du papier au XV<sup>e</sup> siècle, le jeu de cartes était un objet de luxe, dessiné et colorié à la main. À la

---

<sup>80</sup> CHRISTIN Anne-Marie, *L'Image écrite ou la déraison graphique*, Flammarion, réédition augmentée « Champs-arts » 2009, p.5-6

même époque, la révolution intellectuelle apportée par l'invention des caractères mobiles d'imprimerie de Gutenberg permettait le développement du livre et sa diffusion, et d'un nouveau rapport à l'écriture. Il faut attendre l'arrivée de multiples techniques de reproduction allant jusqu'à la chromolithographie soit l'impression en couleurs ainsi que de la mécanisation d'étapes essentielles au jeu de cartes (vernissage, découpe) pour que l'objet se massifie industriellement.<sup>81</sup> On observe donc que dans son développement, les producteurs des jeux de cartes ont intégré à sa fabrication des innovations graphiques majeures. Le jeu de cartes est une sorte de texte écrit, et la perception de sa mise en image que l'on en a importe autant que sa mise en texte. Annette-Beguin-Verbrugge explique ainsi que « (...) cadres et bordures contribuent à structurer le fonctionnement de l'écrit à la fois au plan linguistique et au plan sémiotique ».<sup>82</sup> Peu à peu, il devient un enjeu économique qu'il s'agit de vendre, et donc de rendre de plus en plus attractif. Cela passait par une véritable recherche d'attirance visuelle pour susciter le plaisir de jouer. Les figures tutélaires des rois et reines de jadis laissent place aux univers des jeux de cartes à collectionner. Depuis 1930, le musée de la Cartes à Jouer se félicite d'avoir amassé plus de 11000 « ensembles » venus d'horizons différents, à des époques différentes.<sup>83</sup> Volonté encyclopédique qui se destine à montrer la plasticité du jeu de cartes et sa durabilité, visuellement unique pour chaque contexte. Appréhender le jeu de cartes comme une propriété revient à légitimer l'appropriation progressive de l'objet, devenu symbole de classe, par le joueur. La longue histoire des cartes à jouer fait ici sens, et chaque ensemble traduit une époque socio-culturelle. Aussi longtemps que leur dos est resté blanc (jusqu'en 1816 en France) et le papier une denrée rare, les cartes à jouer tombées au rebut étaient transformées en support d'inscriptions de toute sorte : notations musicales, bons de réquisition pour les troupes de garnison, pamphlets politiques etc. Une fois prise l'habitude de détourner les cartes à jouer de leur usage premier, on en fait rapidement des « supports de communication ». Dans les pays où la censure est moins sévère, dès la fin du XVIIIe siècle, fleurissent des jeux à sujets politiques traités dans une veine satirique. Les cartes à collectionner originelles ne seraient-elles pas du même acabit, transfusées de littérature *fantasy* et donc tournées pour et par un certain public ?

---

<sup>81</sup> Musée de la carte à jouer, Issy-les-Moulineaux

<sup>82</sup> BÉGUIN-VERBUGGE Annette, Apprentissage dans le cybermonde : jeux de miroirs et fantasmes de communication, *Communication & langages*, n°141, 2003 p.15

<sup>83</sup> <http://www.museecarteajouer.com/les-collections/>



De même, le jeu de cartes à collectionner au sein des écrits d'écran est un bouillon de cultures et d'univers. La manipulation d'images au sein de l'écrit d'écran convoque donc un processus communicationnel distinct. La possibilité donnée au joueur de manipuler certaines facettes du jeu auparavant intouchables de la collection tend à construire une nouvelle stature de l'utilisateur, dont l'objet devenu d'une certaine manière une matière malléable. C'est à la fois un outil *marketing* et politique. En effet, dans le jeu de cartes à collectionner en ligne réside toujours l'idéal de personnification. En incluant un discours qui laisse penser à l'usager qu'il possède autant sinon plus de liberté que dans son pendant réel, l'on recherche à redonner au joueur un sentiment difficile à mettre en œuvre au sein de l'écrit d'écran : celui de prendre en main son jeu, de le rendre unique par rapport à son adversaire, et *in fine* de créer sa propre histoire. Double vision, double enjeu : sur le récit donné à l'utilisateur et sur le statut de joueur-collectionneur que s' imagine le créateur du programme, désormais volontiers tourné vers le service plutôt que la propriété. Or, le jeu de cartes à collectionner au sein des écrits d'écran, même personnalisable, n'est pourtant pas une surface vierge, et derrière ces possibles se retrouvent des stratégies commerciales dédiées. En vérité, le collectionneur personnalise non pas le jeu de cartes mais joue à transformer le programme informatique dans un cadre bien établi.

La personnalisation du jeu à collectionner en ligne possède donc une forte connotation communicationnelle. Hearthstone est un exemple assez fameux. En tant que jeu gratuit ou *free-to-play*, il dispose d'un modèle économique particulier, ses revenus provenant non d'un abonnement mensuel ou d'une somme importante versée en une fois mais de micro-transactions multiples. Dans ces jeux de cartes à collectionner d'un genre nouveau, le joueur peut acheter un paquet de cartes, mais aussi des éléments additionnels qui l'aident à se différencier. Ces ajouts, appelés parfois *skins*, transforment l'apparence du profil du joueur ainsi que sa collection. Ce mouvement est unique aux écrits d'écran comme le jeu vidéo et crée une véritable économie parallèle.<sup>84</sup> En effet, collectionner n'est plus le seul objectif pour l'amateur de jeux de cartes à collectionner qui désormais cherche à personnaliser toutes les facettes de son identité numérique. L'argument du beau jeu (agréable à utiliser pour l'utilisateur) qui produit une fierté personnelle et sociale par la différence esthétique, est capital pour comprendre la différenciation du jeu en ligne

---

<sup>84</sup> « How on Earth is trading virtual items in video games a \$50 billion industry ? », *Medium.com*, [En ligne : <https://medium.com/wax-io/how-on-earth-is-trading-virtual-items-in-video-games-a-50-billion-industry-5972c211d621>], publié le 11 décembre 2017, consulté le 14 janvier 2017.

par rapport au jeu réel, et les différents regards posés sur les jeux au sein des écrits d'écran. C'est à la fois un outil *marketing* et commercial. En rentrant dans le détail, nous observons que le joueur de cartes à collectionner en ligne peut presque tout modifier à son envie. Dans un premier temps, il lui est donné la possibilité de modifier le style des cartes de sa collection, en variant par exemple les dos de cartes qui deviennent eux-mêmes objets de collection. Dans Hearthstone, une section au sein de l'onglet « construction de *decks* » est ainsi dédié à l'envers de la carte, qui n'a rappelons-le aucune incidence sur le déroulé de la partie.<sup>85</sup> Chaque dos de carte est unique, se gagnant à travers des événements particuliers à travers une mission, le fait de jouer à une date symbolique, de remporter un tournoi officiel. L'outil personnalisé symbolise le statut du joueur face à ses pairs, à travers la différenciation. C'est aussi un effet stylistique qui le récompense simplement d'avoir continué à jouer et par conséquent, de ne pas être en train de jouer ailleurs. Ces récompenses ont une vocation égocentrée et avant tout sociale. Dans ce cas précis, l'imaginaire des dos de cartes est en outre inspiré de l'univers du monde de Warcraft, ce qui permet d'avoir des référentiels venus de toutes les licences de l'entreprise Blizzard qui réalise le jeu. Le décorum devient mensuel, la pratique du jeu s'accompagne d'un véritable discours sur l'appropriation du jeu par le joueur de la part de l'entreprise. Certaines pratiques émergent même à partir de cette stratégie économique. Le site d'information Millenium, imaginait même ainsi que la personnalisation pourrait devenir un véritable outil de dupes (ce qui n'a *a posteriori*, jamais été le cas) :

Alors là, dans l'art de la customisation on frise presque la perfection ! Cette nouvelle option s'adresse à tous ceux qui sont fans de Lore, de roleplay même, et de collection. Avec cette nouvelle option, vous allez pouvoir personnaliser votre deck à l'infini. [...] Et peu importe lequel vous jouez, les dos de carte son assignés, donc pas besoin de changer à chaque début de partie ! Cela pourrait même devenir un code pour vos adversaires, ou un moyen de les tromper ! Tout l'art de la customisation et de la personnalisation, Blizzard l'a bien compris, c'est un truc qui fait mouche à chaque fois<sup>86</sup> !

Il est important d'indiquer que les pratiques de personnalisation ne s'arrêtent bien sûr pas au choix et à l'esthétisation des cartes. Dans la majorité du corpus, il est possible de transformer la majorité des éléments visibles du programme, ce qui passe souvent par la personnalisation de l'avatar et du terrain de jeu. Toujours dans Hearthstone, le joueur joue au travers d'un avatar et incarne un des héros de l'univers de Warcraft à la table de jeu. Son portrait est affiché au centre

---

<sup>85</sup> Annexe n°17 : Collection de dos de cartes dans Hearthstone.

<sup>86</sup> « Nouveau mode, personnalisation et héros », *Millenium.fr*, [En ligne : <https://www.millenium.org/news/196687.html>], publié le 10 juin 2015, consulté le 17 janvier 2018.

du plateau, en face de son adversaire. Lors de la sortie de deux héros additionnels en avril 2015, l'entreprise Blizzard sort le communiqué suivant sur son site officiel <sup>87</sup> :

Ces nouveaux héros de Hearthstone comprennent des portraits animés et magnifiquement détaillés, aux graphismes totalement inédits dans les univers Blizzard. Le premier héros que nous voulons vous présenter est un célèbre guerrier, le puissant roi de Forgefer en personne, Magni Barbe-de-Bronze !



En plus de son propre portrait animé, ce nouveau héros est doté d'effets visuels uniques pour son pouvoir héroïque. La version de Magni du pouvoir héroïque Gain d'armure ! du guerrier montre bien qu'il ne faut pas chercher Sa Majesté !

Les nouveaux héros ont également chacun des emotes spécifiques et une voix capturant bien leur personnalité, une zone de jeu avec un thème visuel personnalisé, et des animations en début de partie afin de saluer (ou intimider) son adversaire avec style.



De plus, ces héros comprennent également un dos de carte unique qui impressionnera même le plus puissant des rois nains ! Le dos de carte « Magni » sera ajouté à votre collection immédiatement après l'achat du héros Magni Barbe-de-Bronze, et pourra être utilisé avec le deck de votre choix.



Le choix des mots est ici intéressant tant l'accent est mis sur l'impression sensorielle donnée par ce nouveau personnage, donnant au joueur l'impression d'être « unique », terme revenant trois fois dans le communiqué. La dimension sociale est aussi soulignée avec les différentes émotions pour communiquer avec l'autre. Le jeu de cartes a ainsi bien évolué, n'étant plus seulement cantonné à un choix de cartes trouvant leur valeur dans leur combinaison, mais dans ses possibilités de customisation et *in fine*, de prestige social.

---

<sup>87</sup> « Heroes emerge : New HearthstoneHeroes are coming », PlayHearthstone.com, [En ligne : <https://playhearthstone.com/en-us/blog/19508175/heroes-emerge-new-hearthstone-heroes-are-coming-6-4-2015>], publié le 6 avril 2015, consulté le 17 janvier 2018.

Les exemples peuvent se multiplier. Dans ce même mouvement, NBA 2K est une simulation de basketball qui s'appuie, dans ces dernières itérations, sur l'utilisation de cartes à collectionner comme sur le modèle d'autres grandes franchises vidéoludiques de sport tel que la franchise Fifa d'EA Sport. Le joueur collectionne donc les joueurs à intégrer dans son équipe<sup>88</sup>, mais aussi des éléments de gameplay (prolongation de contrats pour utiliser les sportifs plus longtemps, améliorations temporaires) et, pour ce qui nous intéresse, des cartes « passives » qui permettent au joueur de personnaliser l'apparence de multiples artifices. Un exemple parmi tant d'autres, le compte Twitter du jeu vidéo a mis en avant le 11 novembre 2017, l'apparition de maillots « classiques » pour six équipes différentes, pouvant intéresser les fans de ces différentes équipes ou les amateurs de ce qui est ancien – principe basique de la collection.<sup>89</sup> Il est aussi possible de changer totalement la physionomie du gymnase dans lequel l'équipe joue, ou encore les logos utilisés.<sup>90</sup> Tout cela à partir de cartes. Dans Pokémon TCG Online, c'est l'image que le joueur veut se donner par rapport à son adversaire qui importe. Il peut ainsi modifier ses caractéristiques physiques (coupe de cheveux, sourire, regard, couleur de peau etc.) jusqu'à ses vêtements, parfois loufoques.<sup>91</sup>

En somme, la construction de l'expérience par l'utilisateur devient un enjeu fondamental au jeu au sein des écrits d'écran. De la part de l'utilisateur, nous y retrouvons désormais une volonté toute particulière allant dans ce sens. Dans un sujet posté sur le site *Reddit*<sup>92</sup>, un utilisateur du jeu *Gwent* s'interroge sur le système de personnalisation du jeu en ces termes :

There's been a lot of concerns in regards to the PvP/Card and Systems balance and design this holiday, and before. The player cosmetics and profile customization is also an aspect of the game, one which is deeply embedded in the day to day experience<sup>93</sup>.

---

<sup>88</sup> Annexe n°18 : Personnalisation d'une équipe dans NBA 2K18.

<sup>89</sup> Annexe n°19 : Message Twitter du compte officiel NBA 2K18 sur l'inclusion de nouveaux maillots personnalisés.

<sup>90</sup> Annexe n°20 : Personnalisation d'un gymnase totalement inventé par un utilisateur de NBA 2K.

<sup>91</sup> Annexe n°21 : Personnalisation d'un avatar dans Pokémon TCG Online.

<sup>92</sup> « The player customization and the way it is implemented/handled in Ranked Play is a mess. It has to change for the better, we need to look towards new approaches. Here is one! », [En ligne : [https://www.reddit.com/r/gwent/comments/7pfz3t/the\\_player\\_customization\\_and\\_the\\_way\\_it\\_is/](https://www.reddit.com/r/gwent/comments/7pfz3t/the_player_customization_and_the_way_it_is/)], publié en février 2018, consulté le 14 février 2018

<sup>93</sup> « Il y a eu beaucoup d'inquiétudes concernant le système de Joueur Contre Joueur/Cartes et l'équilibrage depuis les dernières vacances et même avant. La personnalisation du joueur et de son profil est aussi un aspect du jeu, sur lequel s'appuie profondément l'expérience au quotidien. »

Il s'inquiète particulièrement du manque de contenu de personnalisation :

CDPR wish for people to be excited, we want to be excited, I want to feel excited. Instead, I feel unsatisfied with the way things are implemented, hundreds of art assets locked away for the 0,01 % to unlock and enjoy, while the majority of the consumer base misses out, - in an environment, game genre and industry where the player and profile customization and their visual identity is more and more important. [...] If people are prevented from realistically work towards or achieve and unlock such RP fantasies/faction intimate details they're not going to feel encouraged to collect, to acquire premium assets or play more and more<sup>94</sup>.

Cette absence de contenu de personnalisation, voire même la peur de l'inégalité entre les joueurs, conduit cet utilisateur à émettre un discours alarmiste sur l'état du jeu dans sa globalité. On tend donc vers des stratégies uniformisées sur ce qui doit être la place accordée à l'amateur dans la production de son propre désir.

### **3. Sublimier l'infra-ordinaire : écrit d'écran et surcharge graphique.**

Dans une de ses célèbres nouvelles<sup>95</sup>, Stephan Zweig décrit l'existence d'un prisonnier qui décide de s'évader spirituellement en imaginant un jeu mental où toute matérialité (physique, sociale) disparaîtrait. L'écrivain évoque l'un des paradoxes du ludique : sa traduction matérielle, théoriquement dispensable, devient un enjeu crucial dans son partage avec autrui. Le prisonnier est donc seul avec lui-même, symbolisé par son absence d'adversaire.<sup>96</sup> Or, nous sommes désormais dans une dynamique inverse au sein des écrits d'écran, et nous pouvons faire l'hypothèse que dans les représentations du jeu de cartes à collectionner que se font communautés et créateurs, il devient nécessaire de pallier le manque d'interactions entre objet et utilisateur, en amplifiant le plus simple geste infra-ordinaire lié au jeu et à la collection. En somme, le gain stratégique est nul, mais la visualité plaît. Dans leur globalité, les programmes de jeux de cartes à collectionner s'appuient sur une stratégie de surcharge graphique pour attirer le joueur, lui faire vivre des émotions et lui donner l'impression que l'élément en face de lui est

---

<sup>94</sup> « CDPR [l'acronyme du créateur du jeu, à savoir CD Projekt Red] souhaite que les gens soient excités, nous voulons être excités, je veux me sentir excité. Au lieu de cela, je suis insatisfait vis-à-vis de la façon dont les choses sont implémentées, des centaines de créations artistiques sont enfermées pour qu'une minorité puisse les débloquent et en profiter, tandis que la majorité de des consommateurs passent à côté, - dans un environnement, un genre de jeu et une industrie où la personnalisation du joueur, [de son] profil et [son] identité visuelle sont de plus en plus importantes. [...] Si on empêche les gens d'atteindre cet idéal et de débloquent de tels fantasmes RP [roleplay], ils ne vont pas se sentir encouragés à collectionner, à dépenser ou à jouer de plus en plus. »

<sup>95</sup> ZWEIG Stephan, *Schachnovelle* (Le joueur d'échecs), éd. Stock, Paris, 1983

<sup>96</sup> VÉTEL Bruno, TURQUIER Barbara, « Le jeu au prisme de la matérialité », *Tracés. Revue de Sciences humaines* [En ligne : <http://journals.openedition.org/traces/6153>], 2015, p.1-26

précieux. Le plaisir de la visualité devient un enjeu commercial. Loin d'être une vérité établie, c'est une prise de position formelle qu'on impose à l'utilisateur, selon une sorte de prophétie autoréalisatrice que le jeu de cartes à collectionner ne pourrait subsister sans une surabondance d'émotions dans l'écosystème des écrits d'écran, en particulier vidéoludique. Damien Leloup, journaliste au journal Le Monde fait écho aux propos d'un des créateurs du jeu Hearthstone suite à un entretien : « Ben Thompson veut croire que les défauts traditionnels d'un jeu de cartes comme spectacle — parties qui peuvent être lentes, absence de moments spectaculaires à l'écran — ne l'empêcheront pas de continuer à progresser <sup>97</sup> ». Le jeu est une véritable mise en scène de l'acte de jeu, en l'affichant comme le contre-modèle traditionnel parfait de la tradition

Le journaliste tire ainsi sa conclusion des propos du directeur artistique du jeu :

Nous avons porté une attention toute particulière aux animations des cartes, pour rendre les parties plus amusantes à regarder. Et nous avons beaucoup travaillé sur l'affichage des informations à l'écran, pour que le spectateur puisse voir à chaque moment les informations essentielles<sup>98</sup>.

Le cadre d'énonciation ici est important à prendre en compte. L'article promet en vérité la sortie d'une extension, et la citation du directeur artistique revient surtout à faire l'apologie de sa propre création. Différant de cet instant de communication pur, le témoignage de Derek Sakamoto, senior UI designer sur le jeu, est intervenu plus longuement sur la création de l'interface du jeu à l'occasion d'un colloque donné à la *Game Developers Conference*, événement annuel destiné aux professionnels de la profession, le 15 juin 2015 (soit trois ans avant la sortie de l'article du Monde). Pendant plus d'une heure, il a donc ouvert une véritable boîte noire, pour expliquer le processus de création et l'idéologie derrière le jeu.<sup>99</sup> Refaisant l'historique du jeu, les éléments de langage sont plus libérés. Le mot d'ordre de l'équipe était d'insérer une véritable matérialité. Le mot d'ordre est clair, et Sakamoto revient très longuement sur son importance dans le *storytelling* offert au joueur avec des phrases comme : « Let's get physical » (« Soyons matériel »), « This physicality unifies the experience » (« Cette matérialité unifie l'expérience »), ou encore « It feels like you're a part of that world » (« Cela donne l'impression que vous faites partie de ce

---

<sup>97</sup> LELOUP, Damien, « Jeu vidéo : plus de 1 000 cartes plus tard, « Hearthstone » poursuit son chemin », LeMonde.fr, [En ligne : [http://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/12/08/jeu-video-plus-de-1-000-cartes-plus-tard-hearthstone-poursuit-son-chemin\\_5226538\\_4408996.html](http://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/12/08/jeu-video-plus-de-1-000-cartes-plus-tard-hearthstone-poursuit-son-chemin_5226538_4408996.html)], publié le 8 décembre 2017, consulté le 8 décembre 2017

<sup>98</sup> Ibid.

<sup>99</sup> SAKAMOTO, Dérek, « Hearthstone: How to Create an Immersive User Interface », *Youtube.com*, [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=axkPXCnjOh8>], publié le 15 juin 2015, consulté le 1 septembre 2017

monde »). À l'opposé des dires de Ben Thompson, Sakamoto insiste sur la profonde relation avec entre la production du jeu et les souvenirs sur une certaine ancienne manière de jouer aux jeux de cartes à collectionner chez les développeurs, émotions insérées ensuite dans ce que l'on a comparé à une surcharge graphique :

A lot of us we collected cards as kids and there's something about opening a pack of cards : there's the crinkle, the foil, the smell when you open it and we kind of used the tools we have, the visual and sound to try and replicate that joy of an experience<sup>100</sup>. (« Nombre d'entre nous avons collectionné les cartes étant enfant et il y a quelque chose dans l'ouverture d'un paquet de cartes : il y a le pli, la feuille, l'odeur quand vous l'ouvrez et nous avons utilisé les outils dont nous disposons, le visuel et le son pour reproduire cette joie d'une expérience. »)

L'ensemble de la création cherche alors à impliquer le corps du joueur :

There are all different UIs and they all live in different planes but I think having them all be physical and move in the similar ways, there's a lot of bounce going on, lot of over rotation, makes them cohesive whether the player realizes it or not<sup>101</sup>. (« Il existe tout un tas d'interfaces différentes et elles vivent toutes dans des plans différents mais je pense en les rendant toutes matérielles et en les faisant bouger de façons similaires, il y a beaucoup de rebondissements, beaucoup de rotations, ça les rend cohérentes, que le joueur s'en rende compte ou non. »)

De nombreux exemples sont donnés pour expliquer cette matérialité. Elle tend donc à impressionner l'utilisateur. Pour Sakamoto, la meilleure façon de jouer est avec une tablette car l'action du doigt sur l'écran à une conséquence directe. Ainsi dans le jeu, les cartes se déplacent comme si elles étaient déposées sur le plateau, et par réaction de la poussière s'envole à mesure du geste, que la carte passe sur le plateau. Or, de l'aveu même du développeur lui-même, la prise de position dans l'interface est avant tout liée à la considération économique imposée : « As a free to play, game we really want to respect, you know, players' time and money that they spend and give them things that feel really good. »<sup>102</sup> (« En tant que jeu gratuit, nous voulons vraiment respecter, vous savez, le temps et l'argent que les joueurs dépensent et leur donner des choses qui soient agréables. »)

Ainsi, le fait de jouer à la première personne n'est pas innocent. Sakamoto explique que le jeu déploie une stratégie de recrutement par l'effet graphique, impressionnant, qui revient à capter le regard de l'inconnu passant derrière le joueur « As opposed all these words and numbers and just

---

<sup>100</sup> Ibid.

<sup>101</sup> Ibid.

<sup>102</sup> Ibid.

being turned off by the whole thing upfront without really giving it a chance.<sup>103</sup> » (Par opposition à tous ces mots et chiffres qui vous découragent d'avance sans lui avoir donné une chance).

Ce triple intérêt – informatique, social, économique – de la pensée du programme au sein des écrits d'écran se retrouve l'ensemble des programmes étudiés. Dans une interview, Eric Zimmermann, concepteur et chercheur dans les jeux vidéo, insiste ainsi sur le fait que le jeu se déroule par des corps dans l'espace, et utilise un matériel bien particulier :

Mon opinion sur le sujet, c'est que si l'on doit concevoir un jeu pour tablette ou pour téléphone, on doit créer un jeu qui ne peut être joué que sur ce support et qui exploite les affordances uniques du support, dont sa matérialité. Dans le cas d'un téléphone, cela inclut la portabilité, la géolocalisation, les aspects sociaux du téléphone, le contexte de jeu et la durée de jeu par session, etc.<sup>104</sup>.

Les exemples peuvent alors se multiplier : cartes disposant d'animations impressionnantes pour les plus grands héros de Gwent<sup>105</sup>, explosions sensorielles à l'ouverture de paquets de cartes dans Hors-Jeu ou Slay the Spire... La vision du joueur a changé tant il est aussi devenu aussi une sorte de spectateur de sa propre collection.

## C. L'écrit d'écran impose un certain ordre du récit.

Dans ce troisième temps de réflexion, nous allons voir comment le jeu de cartes à collectionner en ligne, s'il se formalise bien en temps que méta-forme comme nous l'avons vu, s'ordonne aussi une nouvelle matérialité propre aux écrits d'écran.

### 1. Des logiques d'échanges contraintes par l'existence de cadres instituants.

Nous l'avons déjà développé, le jeu de cartes est donc un produit culturel dont l'industrialisation a permis à une matrice de texte d'émerger. Elle rend possible une certaine communication, délimitée par des « cadres instituants<sup>106</sup> », référents culturels dominants et *doxa*

---

<sup>103</sup> Ibid.

<sup>104</sup> ZIMMERMANN, Eric, « Le rôle des matériaux pour un concepteur de jeux », *Tracés. Revue de Sciences humaines*, n°28, 2015, [En ligne : <http://journals.openedition.org/traces/6241>], mis en ligne le 01 janvier 2017, consulté le 10 mars 2018.

<sup>105</sup> « Gwent ALL PREMIUM (animated) cards », Youtube.com [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=A2VsBHOHd8>], publié le 28 décembre 2017, consulté le 15 janvier 2017

<sup>106</sup> SOUCHIER, Emmanuel, La mémoire de l'oubli : éloge de l'aliénation, éd. *Communication & langages*, n° 172, Necplus, Paris, 2012, p. 3-19



sociétale. Selon Emmanuel Souchier, il existe quatre cadres instituants particulier.<sup>107</sup> C'est à partir du « cadre système » qui s'affiche à l'allumage de l'ordinateur que se dessine l'espace de travail, l'écriture étant la modalité d'accès à la technique. À partir du « cadre logiciel » qui s'affiche à la demande de l'utilisateur, nous pouvons y voir les différentes visions des acteurs du jeu. Ce cadre nous donne les modalités de fonctionnement de la tâche que l'on souhaite accomplir. Doit-on être relié au monde pour accéder à un jeu à collectionner ? Doit-on posséder un compte pour retrouver ses cartes ? Doit-on être connaisseur ou amateur ? Enfin, le « cadre document » définit l'espace d'activité du scripteur, celui ou l'on réalise l'écriture.<sup>108</sup> Il faut prendre en compte toute délimitation culturelle intégrée aux écrits d'écran pour comprendre la liberté accordée à l'utilisateur, ses possibilités de communication, et les idées qui soutiennent l'utilisation du jeu de cartes à collectionner.

Cette différenciation selon les différents cadres instituants peut se faire dans notre corpus. Le webdocumentaire Hors-Jeu diffère des autres jeux étudiés de principalement de part ses cadres instituants, ce qui impose une communication différenciée. En effet, le jeu de cartes n'utilise pas un programme, mais plusieurs pages internet reliées entre elles. Son cadre système revient à ouvrir un navigateur internet classique, le cadre logiciel insistant plus sur la création du compte et l'importance du partage de l'information. Le jeu de cartes à collectionner n'intervient qu'au niveau du document, toute la pédagogie sur la diffusion du reportage s'étant fait en amont. L'utilisateur peut aller et venir comme il l'entend. Au contraire, il faut nécessairement installer une application externe afin d'accéder aux autres jeux du corpus. Le but est d'intégrer le joueur dans une expérience exclusive, dans laquelle on ne sortirait qu'après de longues minutes de jeu. Chaque programme est un bien commercial lié à une entreprise, qui en maîtrise les données et l'accès.

## **2. Matrices textuelles et standardisation d'une grammaire.**

Le jeu de cartes à collectionner en ligne est en réalité un architexte, un outil de réécriture dépendant de la technique mais surtout emplis de significations sociales tirées d'une profondeur culturelle forte. Au sein de l'économie sémiotique des écrits d'écran, l'architexte représente sa

---

<sup>107</sup> SOUCHIER, Emmanuel, « Transformation et pouvoir de l'écriture », 2017, cours organisé par Emmanuel Souchier, 2017, CELSA, Master Médias et Numérique

<sup>108</sup> Ibid.

matérialité et propose « une écriture de l'écriture » selon les mots de Jeanneret et Tardy dans leur ouvrage écrit en collectif *L'écriture dans les médias informatisés : espace de pratiques*.<sup>109</sup> Cette norme invisible, l'outil qui rend possible les autres textes tout en la conditionnant, ordonne le visible, et donc les possibles des utilisateurs, sans jamais les contraindre parfaitement. Dans notre cas précis, le jeu de cartes à collectionner devient programme informatique ou jeu vidéo, qui par son aspect ludique original impose de nouvelles façons de s'exprimer, comme les logiciels de traitement de texte ont pu le faire. Cet architexte se retrouve à différents niveaux selon un « schème organisateur » identifié par Emilie Flon, selon le modèle du panorama ou du synopsis.<sup>110</sup> Le schème fait le lien entre les dimensions techniques, sémiotiques, et sociales du dispositif. Appréhendant la surface, le sujet et le signe, il est essentiel pour remettre sa matérialité et ses discours en perspective. À cela s'ajoute les différentes formes parcourant le texte, soit les « conventions graphiques et systémiques qui permettent de comprendre ce qui s'articulent dans le texte. »<sup>111</sup> Le jeu de cartes informatisé, loin d'être différent, répond à cette organisation normée typique des écrits d'écran. Si Flon et Jeanneret utilisent le schème organisateur pour caractériser des sites internet, il est remarquable de voir que des applications de jeu s'en rapprochent en tant que dispositif d'écriture et donc de communication. Si l'on étudie le rapport du média au texte, et comment s'ordonne la communication, on observe que les jeux de cartes à collectionner au sein des écrits d'écran disposent d'un schème classique, reproductible et analysable malgré des interfaces *apriori* particulières.

D'une part, le jeu de cartes à collectionner est pensé pour placer l'utilisateur dans une posture phénoménologique particulière : celle d'être dans la peau d'un joueur. La vue à la première personne est toujours préférée, matérialisée et scénarisée. *Slay the Spire* est un exemple particulièrement révélateur. Dans ce jeu solo développé par un studio indépendant, le héros contrôlé par le joueur est présenté à distance, affrontant l'ennemi, l'utilisateur ayant une posture distancée, observant le personnage latéralement. Cet avatar n'active donc pas les cartes. Or, cette rupture dans le récit est totalement évacuée par l'interface, signe du *gameplay*, qui représente

---

<sup>109</sup> JEANNERET Yves, TARDY Cécile, *L'écriture dans les médias informatisés : espace de pratiques*, éd. Hermès Lavoisier, 2007, p.142-143

<sup>110</sup> FLON Emilie, JEANNERET Yves, La notion de schème organisateur, outil d'analyse sémio-pragmatique des écrits d'écran, *Revue des interactions Humaines Médiatisées*, Vol.11, 2010, p.3-35

<sup>111</sup> CHASSERAY-PERALDI, Pauline, « Sémiologie des médias informatisés », cours organisé par Pauline Chasseray-Péraldi, 2017, CELSA, Master Médias et Numérique

spatialement l'espace d'un jeu de cartes à collectionner. On observe donc la présence de cartes en bas de l'écran (où se trouveraient les mains de l'utilisateur), la pioche en bas à gauche près des points d'action, la défausse en bas à droite, avec un ensemble de pouvoirs et bonus ramassés sur deux barres séparées en haut de l'écran.<sup>112</sup> Ces éléments fondamentaux font que l'utilisateur dispose d'un plateau de jeu classique, aux éléments identifiés. Deux plans se s'amoncellent : le côté romanesque avec l'avatar et le jeu de cartes avec les éléments de jeu. L'information se découpe selon un cadre spatial typique de la majorité des jeux de cartes à collectionner en ligne, qui s'inspire du schéma classique de la collection de cartes à jouer. Actionner ces différents signes dans un écrit d'écran revient à utiliser une écriture particulière, par l'image, pour produire notre propre récit.

D'autre part, chaque jeu semble découper l'information dans un cadre spatial stéréotypé. Ce panorama divise les différentes actions possibles par l'utilisateur au travers d'un certain nombre de menus déroulants et d'onglets. Ceux-ci formalisent la communication, en dehors et durant chaque partie de cartes. L'étude réalisée à partir des éléments du corpus nous indique qu'une chaîne organisatrice revient quelque soit le jeu utilisé. Un tableau récapitulatif disponible en annexe nous montre bien qu'un certain nombre d'étapes sont divisées formellement dès l'ouverture de chaque programme.<sup>113</sup> Ces catégories ou termes stéréotypés sont souvent inclus dans des bandeaux ou fenêtres à part entière au sein de l'écran, et spatialement séparés entre eux.<sup>114</sup> De façon résumée, on trouve d'abord l'option de « Jouer », avec souvent après le premier clic un nouvel écran disposant de différents types d'affrontements. Le joueur va aussi être amené à gérer sa « Collection ». Selon l'interface, cette catégorie rassemblera les cartes déjà obtenues, l'ouverture de paquet, un accès à la « boutique » et les échanges entre joueurs. Une autre information importante, souvent bien mise en évidence, est le rapport à soi et à l'autre : on y repère donc l'ajout un onglet personnalisation (pour changer l'avatar du joueur ou son pseudo par exemple), et d'autres signes passeurs visant à communiquer socialement (liste d'amis, « menu social », présence d'un *chat* etc.) Enfin, il ne faut pas oublier le bouton des options qui, bien qu'infra-ordinaire, revient à symboliser les libertés et limites offertes à travers l'informatique

---

<sup>112</sup> Annexe n°22 : Exemple d'un architecte dans le jeu Slay the Spire.

<sup>113</sup> Annexe n°23 : Tableau récapitulatif de la chaîne organisatrice observable dans chaque jeu de cartes à collectionner.

<sup>114</sup> Annexe n°24 : Comparaison des différents menus entre les jeux de cartes à collectionner.

dans le choix de nos propres conditions d'utilisation. Bien que ces possibles étudiés dans le détail ramènent à des objectifs différents, cette synthèse nous montre plusieurs choses. D'abord, que dans chaque programme on y retrouve des thèmes majeurs : l'affrontement, la collection, la *customisation*, une facilitation de l'échange avec autrui. En outre, la raison computationnelle tend à séparer le déroulement du jeu et de la collection, induite par cette matrice textuelle, et par conséquent contraint la lecture. Au final, l'architecte propose une « externalisation de représentations symboliques »<sup>115</sup>, les procédés complexes de jeu et de collection étant alors intégrés et décomposés. L'objet ne se comprend et ne se qualifie qu'en fonction de l'écriture informatisé, langage expressif d'ordre visuel comme nous l'avons vu, et donc de la puissance du signe dans le corps social.

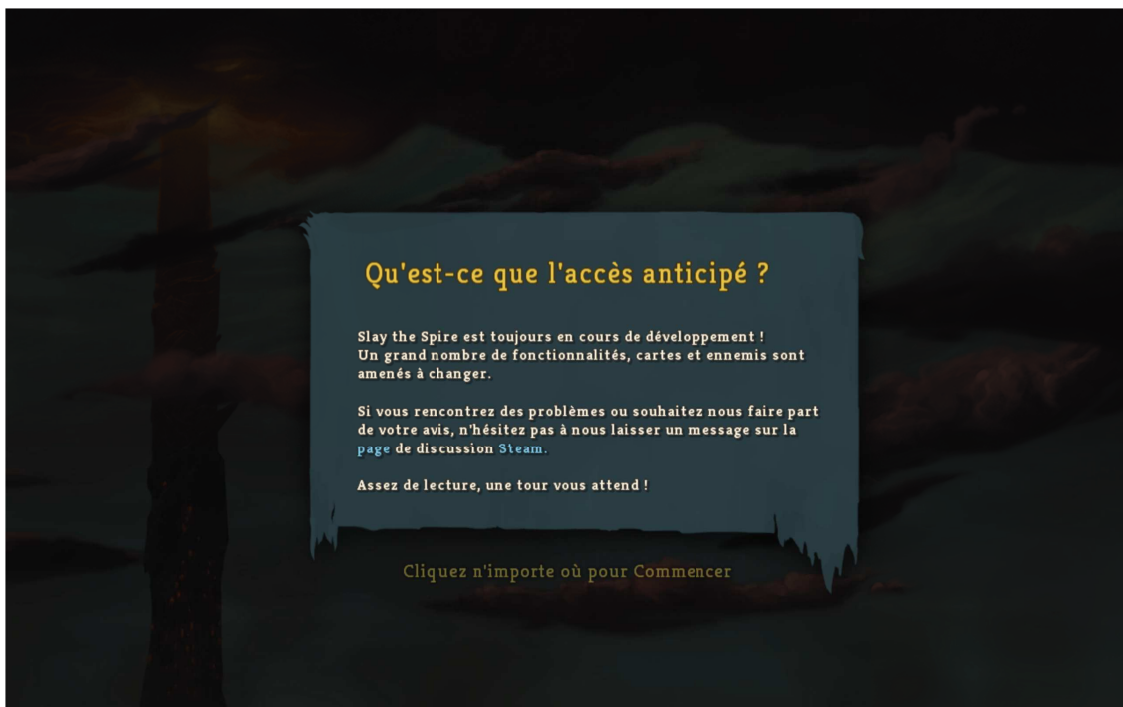
Enfin, la standardisation textuelle du jeu de cartes à collectionner en ligne passe par l'intégration de petites formes parodiant d'anciennes pratiques qui tirent leur valeur de la mémoire collective et de la profondeur culturelle. Ces conventions graphiques et systémiques permettent ainsi une communication facilitée, mais nécessitent de faire des hypothèses sur leur utilisation, et donc imposent un canevas auquel il est difficile d'échapper. Emmanuel Souchier explique ainsi que ces procédés de communication, sous-tendent qu'une « mémoire de l'oubli » existe au sein de leur production et de leur utilisation.<sup>116</sup> Toujours selon Souchier, la matérialité est constitutive de la communication même, se construisant sur une certaine énonciation éditoriale : le discours, la parole, s'expriment à travers ces signes symboliques, que l'on se doit de repérer et d'analyser afin de comprendre la dynamique communicationnelle des jeux de cartes à collectionner dans les écrits d'écran. Yves Jeanneret, co-auteur avec Souchier dudit article, ramène l'énonciation éditoriale à une intervention sur la mise en forme d'un texte à partir de ses propriétés matérielles, visuelles, typographiques. Si nous avons déjà développé sur plusieurs parodies formelles de la carte à son contour, il existe d'autres conventions graphiques liées à l'informatique qui aident l'utilisateur à comprendre le texte, mouvant, qu'il a sous les yeux et qu'il est nécessaire de prendre en compte. Dans les jeux les plus anciens, cette traduction peut sembler bien littérale. Dans la version actuelle de *Magic : The Gathering Online*, il est possible

---

<sup>115</sup> LEROI-GOURHAN, André, *Le geste et la parole : Mémoire et les Rythmes*, éd Albin Michel, coll. « Sciences\_d'aujourd'hui », Paris, 1965

<sup>116</sup> JEANNERET Yves, SOUCHIER Emmanüel, L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran, *Communication & Langages*, n°145, 2005, P.3-15

d'accéder ainsi à une page d'aide en forme de schéma qui regroupe la totalité des touches utilisables du clavier et de la souris avec en parallèle leur traduction en jeu.<sup>117</sup> Dans Hearthstone, le curseur est symbolisé par une main, métaphoriquement celle du joueur mais qui n'est pas sans rappeler les curseurs plus traditionnels signifiant qu'un objet du texte est actionnable. En outre, chaque bouton actionnable sera mis en valeur soit par un effet de surbrillance ou un changement de couleur, comme par exemple le bouton « Fin de tour », passant du rouge au vert pour signifier le tour du joueur ou de l'adversaire. À cela s'ajoute donc des injonctions typiques qui tendent à accompagner le plus possible l'utilisateur dans sa lecture du programme informatisé. Dans la version actuelle de Slay The Spire, un message d'alerte se lance au lancement du programme pour prévenir le joueur que le jeu est toujours en développement.<sup>118</sup> Juste en dessous, on y retrouve le conseil « Cliquez n'importe où pour Commencer », formule classique en informatique, qui symbolise bien cette culture commune :



---

<sup>117</sup> Annexe n°25 : Traduction des actions du joueur au prisme de l'appart informatique dans Magic : The Gathering Online.

<sup>118</sup> Annexe n°26 : Message d'alerte au lancement de Slay The Spire, un exemple de grammaire du web.

Les exemples peuvent se multiplier pour chaque jeu de notre corpus qui possède cette grammaire du web. Ainsi, les jeux de cartes à collectionner en ligne dispose bien d'un schème organisateur sinon reproductible du moins compréhensible par l'utilisateur et surtout par l'amateur.

En conclusion de ce premier axe de réflexion, nous pouvons supposer que la légitimation du jeu de cartes à collectionner au sein des écrits d'écran trouve une partie de sa réponse à travers une poétique de la matérialité. En tant que méta-forme, le jeu se construit selon un imaginaire traditionnel entre références et illusions. Celui-ci s'instaure néanmoins dans une logique computationnelle, qui exacerbe cette matérialité et produit une expérience de jeu unique, qui transforme à la fois la communication par et pour le joueur-collectionneur.

## **II. La figure du joueur et de la communauté d'amateurs : développement d'une sociabilité au sein des écrits d'écran.**

Cependant, le jeu de cartes à collectionner est comme un totem durkheimien<sup>119</sup> dont la force est attrapée par la communauté, miroir de sa propre puissance par l'intermédiaire de l'objet. Au-delà de son aspect formel, l'objet est rattrapé par des processus recomposés de sociabilité. Approcher le jeu de cartes à collectionner en ligne, c'est comprendre l'intention éditoriale ancrée dans le programme, et trouver en quoi cet objet est un texte à part entière qui préfigure une idée de son public ainsi que de leur communication et de leurs échanges. De fait, il découle une certaine utilisation des jeux de cartes au sein des écrits d'écran. Il s'en suit alors un mouvement de balancier, les joueurs s'emparant de l'objet et lui instituant une nouvelle part d'humanité que nous devons analyser.

### **A. Un système sous-tendu par des valeurs partagées.**

Dans un premier temps, nous avons étudié le rapport de l'amateur à l'objet au travers de qualités intrinsèques sur ce que qu'il représente ou doit cesser représenter. Or, cette construction ne se conçoit qu'au travers de valeurs humaines qui font système. C'est ainsi que nous devons analyser non seulement le rapport de l'amateur au jeu, mais aussi de l'amateur à la communauté auquel s'adresse la production car en effet, le jeu est une activité éminemment sociale.

#### **1. Jeu et collection, des activités éminemment sociabilisantes.**

Lorsque l'on étudie le jeu, deux écoles s'affrontent : la narratologie d'un côté qui explique que le jeu se fonde sur le récit avant toute chose, et la ludologie (parfois appelé *games studies*)

---

<sup>119</sup> Émile Durkheim a théorisé que la religion était d'abord une chose éminemment sociale au travers de l'étude du totémisme dans son essai *Les Formes élémentaires de la vie religieuse* (1912). Pour son auteur, le sacré tire son essence de représentations partagées.

qui se concentre sur ses mécaniques, le rendant ainsi unique des autres médias. Or, tous se retrouvent sur un point : l'acte de jouer se construit d'abord culturellement. Dès les premières réflexions sur le jeu, son utilisation s'est toujours confrontée à autrui. Dans son ouvrage *Homo Ludens*, Huizinga, un des premiers ludologiste, précise que le joueur a « (...) conscience d'être autrement que dans la vie courante <sup>120</sup> ». Bien que ce penseur doit être remis dans son contexte de moraliste d'après-guerre, nous pouvons néanmoins affirmer que la compréhension et le partage des règles, qui sont le reflet d'un ordre établi du monde, est un enjeu qui se retrouve autant dans la structuration des écrits d'écran. Plus généralement, tout objet ne doit sa cohérence non à sa finitude technique, mais se comprenant comme le fruit d'une culture, à travers l'émergence d'un certain nombre de discours composites qui expliquent les différentes représentations mises en avant.<sup>121</sup> Le social – la vie des hommes en société - assure sa cohérence à l'objet.

Le jeu répondant donc à une convention sociale, ses mécanismes sont souvent pensées pour satisfaire les attentes des joueurs. Rappeler le régime de méta-forme des jeux de cartes est ici éclairant. Leurs producteurs ne font pas que reprendre des outils du passé (la carte, le tapis etc.), mais appellent aussi nombre d'idéaux et de gestes symboliques qu'il s'agit de retranscrire à l'écran. Cette réalité ramène le jeu de cartes à sa définition première que nous avons établi sous l'angle des sciences de l'information et de la communication : une collection d'objets sémiotiques combinatoires qui ne prennent corps que sous l'angle de l'utilisateur qui lui donne sa valeur, dans les limites techniques imposées. Le jeu de cartes à collectionner cherche donc à convenir à un certain imaginaire culturel, leurs créateurs incluant dès lors des éléments attendus. L'externalisation de la mémoire, la délégation de l'humain à l'ordinateur se charge donc d'une mémoire didactique particulière.

Chaque jeu fonctionne selon un système de valeurs particulier. Opposer le jeu de cartes à collectionner en ligne à d'autres genres de jeux et de collections nous aide à y voir plus clair. Le jeu de poker au sein des écrits d'écran se base sur des combinaisons réglées et un régime de mise pour arriver à une conclusion comprenant un gagnant et plusieurs perdants. Aucune surprise ou imprévu ne doit arriver pour le bon fonctionnement de la partie : les cartes sont connues à l'avance, les différents coups bien connus des professionnels comme des amateurs, et les

---

<sup>120</sup> HUIZINGA, Johan, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951, p.51

<sup>121</sup> BAUDRILLARD, Jean, *Le système des objets*, Gallimard, Paris, 1968, p.14



stratégies se font et se défont occasion par occasion. Au joueur de faire parler son talent et sa science des chiffres. En somme, que le meilleur gagne. Cette philosophie du jeu se retrouve visuellement lorsque le jeu se retrouve au sein des écrits d'écran : plateau sobre, place de choix laissée à la relecture des manches où le calcul devient roi. De part ce rapide exemple, nous pouvons déterminer qu'une certaine philosophie du jeu se retrouve inscrite au sein même des écrits d'écran, déterminée par la profondeur des rapports humains à travers l'écrit d'écran. Il en va de même pour les jeux de cartes à collectionner en ligne.

## **2. La rareté comme valeur centrale mais problématique.**

Le modèle du jeu de cartes à collectionner en ligne ne pourrait pas être plus différent qu'avec le poker. L'objectif implicite est donc d'instaurer un régime de rareté, de disproportion, et ainsi provoquer des sentiments diversifiés comme l'envie, le manque, ou encore la volonté de s'améliorer. Comme son nom l'indique, ce type de jeu repose sur un panel de cartes d'une certaine variété, sans finitude théorique et quantitative autre que celle décidée par son ou ses créateurs. Lesdites cartes sont hiérarchisées entre elles, et ne possède pas le même intérêt ni la même utilisation. Certaines seront introuvables, uniques, d'autres beaucoup plus communes et massivement distribuées. Les joueurs piochent alors au sein de cet ensemble d'objets sémiotiques différenciés pour construire leur propre jeu de cartes en achetant ou échangeant, construire progressivement sa collection, pour ensuite se comparer et s'affronter. Le jeu repose sur une inégalité entre les objets, mais aussi entre les utilisateurs. La situation de duel peut alors devenir injuste, impossible, et ce avant même que la partie commence. La partie n'est jamais vraiment finie, et il est très difficile pour l'utilisateur de se s'avouer avoir terminé le jeu. Pour utiliser une formule un peu usitée, le joueur gagne parfois une bataille mais jamais véritablement la guerre dans un jeu de cartes à collectionner, encore plus au sein des écrits d'écran où la production peut sembler quasi immédiate et infinie. Dès lors, comment la rareté comme valeur culturelle se développe-t-elle au sein des écrits d'écran ? Quelles représentations induit-elle ? La rareté s'oppose-t-elle alors à d'autres de valeurs liées à l'informatique, comme l'égalitarisme entre utilisateurs ?

D'une part, la rareté dans les jeux de cartes à collectionner en ligne se base sur un « lot de pratiques ludiques (...) acceptées et souvent réajustées aux conditions du nouveau contexte »

comme l'indique Pierre Parlebas<sup>122</sup>, révélant alors le jeu dans sa profondeur culturelle et sociale. L'analyse des sept exemples du corpus montre que, de façon uniforme, les cartes sont toujours hiérarchisées selon leur difficulté à les obtenir ce qui rappelle bien évidemment le modèle plus traditionnel du jeu de cartes à collectionner. Chaque jeu possède ainsi bien, sur la face apparente de chaque carte, un symbole ou une couleur pour identifier sa rareté, opérant alors une distinction symbolique, comme nous avons pu l'étudier dans le tableau en annexe.<sup>123</sup> La rareté peut s'exprimer d'une minuscule gemme au centre de la carte à une couleur de fond parfois éclatante.<sup>124</sup> Selon la complexité, les catégories vont de 3 niveaux de rareté pour Slay the Spire à plus de 10 niveaux pour NBA 2K18, Ceci s'explique essentiellement car chaque jeu de cartes possède ses propres enjeux. Pour Slay the spire, programme qui se joue seul contre l'ordinateur, il s'agit d'un outil de *gameplay*, le joueur est récompensé par une carte dès qu'il réussit à vaincre l'ordinateur (l'IA) lors d'un combat, ce qui lui permet d'améliorer son *deck* pour arriver à vaincre le boss final. Plus le combat est difficile, plus la récompense est meilleure. Si l'aléatoire du tirage perdure, la collection disparaît à chaque fin de partie. Il n'y a pas de besoin de hiérarchiser pour distinguer, ni d'installer les cartes comme « prix ». Au contraire, NBA 2K18 instaure une organisation se basant sur la différenciation de ses utilisateurs, et il est sans doute dans l'intérêt économique de l'entreprise d'instaurer un système où le joueur devra dépenser une somme non négligeable pour avoir la chance d'intégrer une carte du plus haut pallier. L'enjeu est multiple : parader avec son joueur préféré, ou la star à la mode, l'intégrer dans sa collection et pouvoir utiliser un joueur physiquement supérieur à son adversaire en match.

D'autre part, les jeux en ligne tendent à rajouter des effets visuels sur la carte pour susciter la rareté. Nous avons déjà abordé la matérialité et sa surcharge graphique, or celle-ci est aussi capitale dans la structuration des relations sociales et de la construction du soi, du regard amateur. Par exemple, si l'on compare les différentes éditions d'une franchise comme FIFA, qui a longuement inspiré la franchise NBA 2K, nous observons bien une évolution progressive vers l'explosion des sens à l'ouverture de chaque paquet, qui se transforme en un spectacle épique et

---

<sup>122</sup> PARLEBAS Pierre, « Le destin des jeux : Héritage et filiation », Socio-anthropologie, n°13, 2003 [En ligne : <http://journals.openedition.org/socio-anthropologie/173>], mis en ligne le 15 novembre 2004, consulté le 10 novembre 2017

<sup>123</sup> Annexe n°27 : Tableau récapitulatif des différents niveaux de rareté utilisés dans chaque jeu, ainsi que leur forme et emplacement.

<sup>124</sup> Annexe n°28 : Exemple des trois niveaux de rareté dans Gwent, observables sur le contour de chaque carte.

une source d'excitation évidente.<sup>125</sup> En outre, ce qui est représenté peut aussi s'animer grâce à l'informatique, et l'entité sortir de la carte (au propre comme au figuré). Dans Hearthstone, les cartes dites « légendaires » possèdent leur propre animation : un dragon surpuissant survolera le plateau de jeu avant que sa carte arrive en jeu, un être de flamme brûlera l'espace environnant etc.<sup>126</sup> Le rappel de la rareté, sentiment culturellement encré dans le principe de collection, est constant. Si l'esthétisme d'une carte est lié à la subjectivité de chacun, il n'en reste pas moins que plus la carte est forte, plus elle paraît grandiose. Cette idée se retrouve dans de nombreux essais d'historiens et autres sociologiques des jeux vidéo. Mark Wolf explique ainsi justement cette difficulté culturelle que les jeux de cartes à collectionner au sein des écrits d'écran ont du surmonter pour faire face à d'autres médias :

Fast action is, for some, so important to the gaming experience that narrower definitions of video game exclude text adventures, adaptations of card games and board games [...] all of which generally do not require quick reflexes, and some of which are more like puzzles and arguably not "games" in the classic sense<sup>127</sup>. (L'action frénétique est, pour certains, si importante dans l'expérience du jeu que les définitions les plus étroites du jeu vidéo excluent les aventures textuelles, les adaptations de jeux de cartes et de jeux de société [...] tous ne nécessitant pas des réflexes rapides, et d'autres qui sont plus des puzzles que, de manière discutable, des « jeux » au sens classique du terme)

Instaurer un sentiment de rareté revient à produire un régime de jeu particulier au sein des écrits d'écran, une stratégie commerciale et technique au sein d'un environnement socio-économique distinct. C'est une prise de position discursive, qui a des conséquences sur la communication, et non le découlement logique d'un passage du papier au numérique. Si on analyse sous un regard critique les positions de joueurs, penseurs et décideurs sur la légitimité des jeux de cartes en général en tant que jeu vidéo, nous observons que cette problématique remonte avant même l'arrivée des jeux de cartes à collectionner en ligne. Alain Le Diberder, journaliste français mais aussi chercheur et passionné de jeux vidéo, voit ainsi dans son ouvrage *L'univers des jeux vidéo* d'un mauvais œil le jeu de cartes légitimé en tant que jeu vidéo à part entière. Ce qu'il appelle des « jeux classiques » n'ayant que pour objectif une facilité d'utilisation :

---

<sup>125</sup> « FIFA 09 – FIFA 18 Pack Opening Animation », *Youtube.com*, [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=6LKI7u3huzQ>]

<sup>126</sup> « Top 10 Best Hearthstone Legendary Animation », *Youtube.com*, [En ligne : [https://www.youtube.com/watch?v=AeE\\_FfUzZ7A](https://www.youtube.com/watch?v=AeE_FfUzZ7A)]

<sup>127</sup> WOLF, Mark, *THE VIDEO GAME EXPLOSION A History from PONG to PlayStation® and Beyond*, éd. Greenwood, 2008, p.4

L'intérêt de tels programmes est double : disponibilité d'un joueur compétent, patient et, en principe, honnête, et prise en charge de certaines opérations fastidieuses tels que le déplacement des pions ou le décompte des points. Cette catégorie, bien que riche d'une bibliothèque très fournie, est sans doute la moins intéressante de toutes. Par définition, la créativité y est faible, puisque les idées viennent d'ailleurs, et souvent un bon jeu de société fait un mauvais jeu sur ordinateur<sup>128</sup>.

L'ouvrage et sa prise de position sont bien sûr à remettre dans son contexte, mais la possibilité d'une acculturation était déjà émise :

Un jeu de belote sur ordinateur ne dit pas encore avec l'accent de Raimu qu'« on lui fend le cœur ». Mais qui sait, dans quelques années...<sup>129</sup>

Par ailleurs, si les concepts de jeu et de collection sont à prendre dans notre cas d'étude comme un ensemble, il n'en reste pas moins que l'objet de collection ramène à des valeurs particulières en tant qu'acte aux racines anciennes. Dans une économie traditionnelle, c'est un objet dont la valeur est donnée selon des principes d'offre et de demande. La rareté tire sa puissance de sa technique de son auteur (donc de son contexte culturel) mais aussi de sa difficulté à se le procurer avec un nombre d'exemplaires significatif.

Ainsi, la collection possède un héritage culturel, des valeurs et des manières, tout au moins aussi importantes à prendre en compte que le jeu. De fait, malgré sa dématérialisation, l'objet numérique de collection doit toujours posséder cette impression de rareté et de désirabilité. C'est le principe même qui transfuse l'existence d'objets en édition limitée en informatique. Il s'agit de récompenser la communauté des amateurs à un instant précis, communauté friande de représentations qui produisent une rupture entre *happy few* et une large majorité. La promesse d'inaccessibilité tient plus du discours que de la réalité technique. Prenons comme exemple ce joueur d'Hearthstone qui, évoquant les dos de cartes uniques sur les forums officiels du jeu, se plaint ainsi de ce paradoxe d'une collection impossible à compléter<sup>130</sup> :

---

<sup>128</sup> LE DIBERDER Alain, LE DIBERDER Frédéric, *L'univers des jeux vidéo*, la Découverte, Paris, 1998, p.51

<sup>129</sup> Ibid.

<sup>130</sup> « Dos de carte TESPAs, une honte ! », *Battle.net*, [En ligne :

<https://eu.battle.net/forums/fr/hearthstone/topic/12206280527>], publié le 25 septembre 2014



Cette « affaire » est représentative d'une possible opposition des représentations entre collection classique et médias informatisés. En accordant un dos de cartes à un groupe très restreint d'amateurs, l'entreprise a provoqué l'incompréhension d'une grande partie de ses utilisateurs qui ne pouvaient récupérer ledit dos de cartes, même par des moyens détournés, à cause d'un choix programmatique et idéologique particulier. Toute collection possède une dimension sociale en cela qu'elle est accessible par un certain public, et qu'elle le convoque. Or, ici, le programme impose une rupture au sein même de la communauté d'amateurs. Une autre problématique voit alors le jour : comment procéder à un échange lorsque le manque de matérialité se fait ressentir ? L'informatique transforme-t-elle la valeur marchande d'une carte ? La rareté s'effondre-t-elle alors en même temps que le concept de collection au prisme de l'écrit d'écran ? À l'étude du corpus, nous pouvons voir que le joueur n'est pas véritablement propriétaire de ses données, de ses cartes, mais bien locataire d'un programme, client d'une entreprise et existant par moment dans un écosystème ludique. À moins de vendre son compte et donc son accès au programme, action punissable par la loi pour l'ensemble des jeux du corpus, la collection numérique est donc bien différente en matière d'échange et d'expérience par rapport à la collection traditionnelle.

Le jeu de cartes à collectionner en ligne est un puits sans fond. Il s'inscrit dans une logique entrepreneuriale, et chaque acteur peut imposer un rythme de production et de sortie qu'il juge satisfaisant. La collection peut dès lors devenir rapidement gigantesque surtout dans le cadre des écrits d'écran qui ne sont pas limités par une production industrielle traditionnelle (le paquet ne coûte quasiment rien à produire). La communication autour des nouvelles cartes disponibles pour NBA 2K18 est ainsi intéressante à suivre car elle lie sans cesse culture de l'amateur et média informatisé. Passant essentiellement par le réseau social Twitter, la représentation de la rareté devient non l'exception à la règle mais le facteur omniprésent. La production de nouvelles cartes est ininterrompue, cherchant ainsi à l'actualité pour capter la popularité d'un événement comme le « All-Star Game » qui réunit les meilleurs joueurs de la NBA dans une soirée où le spectacle remplace le sport. Les cartes affiliées, qui représentent d'anciens joueurs bien connu comme Michael Jordan, sont toutes du plus haut degré de rareté, diamant, rose et diamant.<sup>131</sup> Un autre type de message trouvable sur le compte Twitter correspond à une communication visant à cibler une aire culturelle, une partie de la communauté comme avec par exemple des cartes sorties à l'occasion le Nouvel An Chinois, présentant alors les plus grandes figures chinoises du basketball.<sup>132</sup> Le message, implicitement, exclut donc une partie des joueurs. Au final, aucune carte n'est figée dans le temps. Elle peut disparaître, se réactualiser, se dédoubler. Il est alors possible de jouer avec la même carte, à des époques différentes. Les possibles informatiques font de l'objet de collection une création sémiotique mouvante. Après un match de qualité par le joueur réel, sa carte peut ainsi recevoir une augmentation drastique de ses statistiques, de son score et de sa rareté. À l'occasion d'un bon match, la carte d'un joueur peut changer, et donc transformer la collection aussi bien que le jeu :

40+ pts in four of his last six games and 53 pts last night on the Suns.  
Did someone say Anthony Davis Diamond Card?<sup>133</sup>

Le jeu de cartes à collectionner n'a dès lors plus aucun problème avec la gratuité et l'offrande, tant l'échange et la cohésion sociale deviennent le véritable enjeu de communication. Ainsi, une

---

<sup>131</sup> Annexe n°29 : Message d'annonce pour la sortie de de nouvelles cartes à l'occasion de l'événement majeur All-Star Weekend 2018, fusionnant ainsi NBA 2K et NBA véritable.

<sup>132</sup> Annexe n°30 : Message d'annonce pour la sortie de de nouvelles cartes à l'occasion du Nouvel An Chinois.

<sup>133</sup> Annexe n°31 : Message annonçant l'évolution de la carte Anthony Davis dans NBA 2K18.

carte peut s'offrir à n'importe quel moment au joueur avec l'inclusion de défis quotidiens comme celui-ci<sup>134</sup> :



### 3. Interactivité et écrits d'écran : collectionner en ligne, une quête impossible ?

Du fait de l'évolution de ce principe fondateur à toute collection qu'est la rareté au regard sa représentation au sein d'écrits d'écrans, l'acte de collectionner, ses représentations et son fonctionnement s'en trouvent changés. Nous devons alors nous interroger sur la pertinence de comparer ces jeux de cartes à collectionner à des objets de collection. Pour Etienne Candel, l'interactivité des écrits d'écran est en vérité un simulacre communicationnel.<sup>135</sup> Derrière l'impression que la machine répond, il existe en vérité un discours idéologique autour de la désirabilité des écrits d'écran. Le contenu interactif a donc une finalité de communication, et cherche donc à imposer un certain rapport de l'utilisateur à la technique. De fait, les objets transforment les postures d'énonciation, en créant une mise en valeur particulière de cette propriété « manipulée ». Nous sommes dans une construction du jeu selon le processus industriel de la serviction, soit la réalisation du service par le consommateur. L'interactivité se ne comprend alors que dans la relation émetteur-récepteur. Au sein des écrits d'écran, l'utilisateur ne collectionne pas vraiment mais emprunte un accès au programme. La collection devenue machine n'est donc pas à la disposition de son utilisateur, mais emprunte à un imaginaire culturel qui

<sup>134</sup> Annexe n°32 : La recherche de l'objet rare disparaît au profit de l'échange communautaire : exemple de la gratuité dans NBA 2K18.

<sup>135</sup> CANDEL, Etienne, « Idéologie et mobilisation sociales de l'interactivité », cours organisé par Etienne Candel, 2017, CELSA, Master Médias et Numérique

produit la légitimité du jeu de cartes à collectionner au travers de la communauté. En effet, sans cela, le jeu s'effondre, le joueur interrogeant alors la notion même de « jeu de cartes à collectionner en ligne » qui disparaît lorsque l'écran s'éteint. Nous supputons donc qu'un certain discours sur l'interactivité des jeux de cartes en ligne se propage, trouvant toute sa puissance dans les relations interpersonnelles qu'il impose.

Collectionner équivaut donc à posséder un avantage, dans une certaine course à la puissance avec autrui. Il y a, en effet, un profond rappel à l'autre en tant que concurrent dans les jeux de cartes à collectionner en ligne. Dans *Hearthstone*, un message d'alerte apparaît automatiquement dans le coin inférieur gauche de l'écran dès que l'une des connaissances de l'utilisateur récupère une carte Légendaire. Cet avertissement est amplifié pour en faire un événement qui amène à se comparer. Est-ce que le joueur possède cette carte ? Si non, devrait-il reprendre l'avantage ? Dans la majorité des jeux étudiés, on touche du doigt l'impossible lorsque l'on parcourt l'onglet collection. De *Hors-Jeu* à *Gwent*, l'utilisateur parcourant sa collection peut observer les cartes qui lui manquent, souvent grisées mais laissées quand même à sa portée. Dans *Heahrthstone*, l'utilisateur peut même fabriquer ses propres cartes, en échange de récompenses obtenues après un certain temps de jeu.<sup>136</sup>

Les pratiques autour de l'acte de collectionner deviennent alors tout aussi structurantes et importantes que la finalité de posséder l'objet de collection. On instaure dans le programme des places fortes où les interactions entre amateurs peuvent se dérouler. Les célèbres hôtels de vente ou lieux d'enchères, places symboliques dans l'imaginaire autour de la figure du collectionneur, n'ont pas disparu, et on les retrouve dans des jeux comme *Pokémon TCG Online* à *NBA 2K* en passant par *Slay The Spire*.<sup>137</sup> Néanmoins, le commissaire-priseur n'a pas été remplacé par l'écrit d'écran. La machine n'agit pas de la même façon que l'être humain. Il en découle des pratiques totalement inédites, inventées par ce collectionneur d'un genre nouveau. Par exemple, le collectionneur averti à la recherche de la meilleure affaire pratique le *sniping*, action qui consiste ainsi à utiliser les différents filtres mis à disposition par le programme afin de repérer plus rapidement le meilleur rapport qualité/prix. Le véritable collectionneur se détourne alors du

---

<sup>136</sup> Annexe n°33 : Page de la collection du joueur dans *Hearthstone*. Les cartes grisées sont impossibles à obtenir, les cartes avec un halo blanc sont celles qui peuvent être « fabriquées » par l'utilisateur.

<sup>137</sup> Annexe n°34 : Persistance de places marchandes et d'enchères au sein des jeux de cartes à collectionner informatisés.



simulacre d'interactivité qui lui est offert (il n'attend plus que le temps passe), pour procéder à un détournement des règles entre parieurs dans ce cadre pourtant réglé. Désormais, il faut utiliser le programme de manière plus efficace que l'autre pour s'arroger une meilleure collection. Cette pratique, bien connue des joueurs de cartes à collectionner en ligne, est diffuse. Si l'on prend exemple de NBA 2K, nous pouvons retrouver des dizaines de tutoriels dédiés sur des plateformes de partage <sup>138</sup>, des sujets de discussion <sup>139</sup> voire même des sites spécialisés <sup>140</sup> dans le *sniping* de cartes.

Par ailleurs, l'absence d'endroit où vendre et échanger ses cartes pose tout autant de questions. Comment et pourquoi créer une collection en circuit fermé, où l'échange ne se fait que d'une seule manière ? Dans Gwent ou Hearthstone, l'absence de lieu d'échange est criante. Le joueur récupère des cartes à travers le programme, détruit celles dont il ne veut plus pour en créer de nouvelles et acheter de nouveaux paquets. Les deux jeux, gratuits en apparence, fondent leur système économique sur le fait qu'aucune carte n'est théoriquement inatteignable ou limitée en nombre. Il n'y a pas des collections mais une seule collection, que les utilisateurs se partagent. L'économie se trouve dans l'échange. Les joueurs vendent leur temps et leur argent uniquement avec l'entreprise, au contraire des jeux de cartes à collectionner plus classiques comme Magic : The Gathering Online ou Pokémon qui acceptent les échanges entre joueurs et donc l'existence de lieux symboliques. La valeur de la collection se construit dès lors en fonction de l'autre.

## **B. Une standardisation de l'écrit de soi.**

Les valeurs faisant consensus, il s'observe alors des échanges privilégiés entre pairs. La sociabilité au sein des jeux de cartes à collectionner répond à un schéma précis sur l'écriture de soi. Des endroits réglementés se forment alors pour encadrer la parole.

---

<sup>138</sup> SNIPING FOR THE BEST DIAMOND AND AUCTION HOUSE GLITCH IN NBA 2K18 MYTEAM!, *Youtube.com*, [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=71Zf2MquAKw>]

<sup>139</sup> Tips for Sniping/Making MT, *Reddit.com*, [En ligne : [https://www.reddit.com/r/NBA2k/comments/5sq4bb/tips\\_for\\_snipingmaking\\_mt/](https://www.reddit.com/r/NBA2k/comments/5sq4bb/tips_for_snipingmaking_mt/)]

<sup>140</sup> NBA 2K17 Guide: How To Make Money In Auction House, *u4nba.com*, [En ligne : <https://www.u4nba.com/news/nba-2k17-guide-how-to-make-money-in-auction-house-20485/>]

## 1. Des rituels mis en texte : apparition d'une lecture gestualisée.

Jouer aux jeux de cartes à collectionner et à échanger en ligne, c'est accepter d'entrer dans une situation de communication particulière, fait de gestes et de paroles précis. L'amateur écrit, lit, discute avec ses pairs. Il parle pour arriver à un accord dans un échange souvent fait de compromis. Il explique ses actions lorsqu'il abat l'une de ses cartes durant un combat. La communauté se reconnaît : on se salut, on se congratule, on se fait un salut respectueux avant de partir. Si les écrits d'écran se construisent selon un certain imaginaire autour du concept de « collection », ils sont aussi parcourus par des discours sur la représentation de l'identité de ses utilisateurs. En plus de reproduire un cadre de jeu, il faut aussi pouvoir exprimer la relation bien particulière qu'entretiennent les joueurs entre eux durant cette pratique symbolique. Dominique Cardon explique ainsi que dans chaque programme informatique se construit une identité unique à travers un *design* de la visibilité. Chaque utilisateur est limité par la plateforme qu'il emploie pour se définir :

Le design des interfaces relationnelles exerce un effet performatif sur la manière d'habiller ses identités. Chaque plateforme propose des systèmes d'enregistrement, des descriptions signalétiques et des assignations identitaires très différentes. Ce lien de co-dépendance entre image de soi et structuration de l'interface du service montre, si besoin était, l'encastrement de plus en plus significatif des technologies de communication dans la production des subjectivités numériques<sup>141</sup>.

En tant que relation co-dépendante, l'interface informatique – donc une prise de position dans la représentation - agit tout autant sur l'utilisateur. Jean Davallon et Yves Jeanneret évoquent qu'il émerge alors une « lecture gestualisée » unique en son genre.<sup>142</sup> Jeanneret, dans son ouvrage maintes fois nommé, la définit comme suit :

Modalité de lecture propre aux médias informatisés et aux écrits d'écran. Après la lecture à haute voix et la lecture silencieuse, il s'agit d'une forme de lecture qui se traduit par un geste d'activation des signes. En cliquant sur une icône, on interprète le signe comme un moyen d'agir sur le texte, et attendons une conséquence<sup>143</sup>.

Dans le même courant de pensée, Emmanuel Souchier arrive à la conclusion que les écrits d'écran ne sont que des outils qui répondent à un rôle, celui de « (...) textualiser les derniers

---

<sup>141</sup> CARDON, Dominique, « Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du web 2.0 », *Réseaux*, 2008/6, n° 152, p. 104

<sup>142</sup> DAVALLON Jean, JEANNERET Yves. « La fausse évidence du lien hypertexte. », *Communication et langages*, n°140, 2004, p. 49-50

<sup>143</sup> JEANNERET, Yves, Critique de la trivialité. Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir, Paris, Éd. Non Standard, 2014, pp.10-15

espaces laissés blanc, et donc de mettre en texte des pratiques sociales. »<sup>144</sup> Au joueur de cartes à collectionner s'impose une nouvelle littéracie.

## **2. Le profil utilisateur, métaphore de l'identité de l'amateur.**

L'individu possède une place fondamentale dans la pratique du jeu de cartes à collectionner qui va bien plus loin que le simple fait de l'actionner. En effet, l'amateur incarne son propre rôle au contraire du jeu vidéo qui peut se cacher derrière une figure autre, un avatar extérieur. La figuration au sein de l'écrit d'écran doit dès lors être étudié, tant sa représentation est le signe avant-coureur de cette lecture gestualisée. En effet, nous pouvons supposer qu'il se construit donc une image du l'utilisateur à travers son propre « profil ».

Fanny Georges en particulier a étudié l'importance des profils utilisateurs sur Internet, lesquels participent à la construction d'une « technologie de l'égo<sup>145</sup> » où le joueur se construit un être numérique et joue à communiquer, ici joue à être tant collectionneur que joueur. Comme l'explique l'auteure, l'« intrication entre jeu et communication rend plus aiguë la question de la mode de tel ou tel outil. Les outils numériques peuvent mettre en relation des membres si et seulement si ils appartiennent à la même communauté. »<sup>146</sup>

Néanmoins, Georges explique que si rien ne distingue un profil à l'autre – chaque utilisateur dispose peu ou prou des mêmes possibilités - la structuration de l'information et sa transmission en disent énormément sur le contenu et le type de relations imposés. Elle utilise alors une formule qui caractérise assez bien l'une des problématiques majeurs du jeu de cartes à collectionner numérique : « Différencier tout en liant, telle est la problématique des profils utilisateurs. »<sup>147</sup>

Des chapitres 4 à 6, Fanny Georges note alors qu'il existe au sein des écrits d'écran plusieurs métaphores : la métaphore du soi, du chez-soi et du flux. En somme, qu'il existe bien une représentation matérielle et symbolique de l'utilisateur, de son cadre d'utilisation

---

<sup>144</sup> SOUCHIER, Emmanuel, « Transformation et pouvoir de l'écriture », 2017, cours organisé par Emmanuel Souchier, 2017, CELSA, Master Médias et Numérique

<sup>145</sup> GEORGES Fanny, *Identités virtuelles. Les profils utilisateur du web 2.0*, Questions Théoriques, Paris, 2010, p.17

<sup>146</sup> Id., p.18

<sup>147</sup> Ibid.

(programmatische) et de ses échanges communicationnels. L'utilisateur laisse alors des traces et aménage des signes en fonction des possibles pour cacher ou rendre visible l'information.<sup>148</sup>

Dans les faits, on retrouve une structure assez classique aux écrits d'écran pour signifier l'identité au sein des écrits d'écran étudiés. Il existe ainsi plusieurs grands ensembles de sociabilités remarquables. D'abord, l'amateur manipule des opérateurs d'interaction et d'identification. Ceux-ci marchent dans les deux sens : l'amateur s'immerge dans sa propre propriété et communique alors avec autrui. L'avatar devient ainsi un objet indispensable à tout jeu de cartes à collectionner en ligne. Il permet de mettre un visage - qu'il soit réaliste, monstrueux, grotesque – et d'humaniser la collection. La disposition de l'avatar est le résultat d'un choix éditorial. L'accent peut être mis la personnalisation et la liberté du genre pour certains jeux comme Gwent<sup>149</sup> ou Pokémon TCG Online ou tout simplement la représentation du prestige social – l'amateur ayant effectué un certain effort – financier - pour l'obtenir.<sup>150</sup> De la même manière, la structuration de la sociabilité au sein du programme s'organise souvent autour de listes d'amis. Ces éléments participent à l'incarnation de l'amateur dans un environnement où il n'est plus le seul à faire le jeu. La manière d'accéder au programme fait aussi sens. Pour chaque jeu de cartes à collectionner en ligne, l'utilisateur doit se créer une identité au travers du choix du pseudonyme, lui-même étant lié à un identifiant et une adresse e-mail propre, donc d'une connexion ultra-sécurisée. C'est le chez-soi de la collection : un endroit que l'on doit à tout prix protégé de l'usurpation. Afin de lancer Hearthstone, tout utilisateur doit passer par l'application « Battle.net ». Ce programme, propriété de Blizzard, organise la communication autour des différentes licences, auquel le joueur ne peut échapper.<sup>151</sup>

En outre, nombre de représentations inscrites au sein des écrits d'écran ne peuvent se comprendre que dans leur contexte de sociabilité accrue. En plus de vouloir représenter l'individu (collectionneur, joueur, amateur), le jeu de cartes à collectionner au sein des écrits d'écran cherche à représenter l'existence, réelle ou supposée, d'une communauté. Fanny Georges évoque

---

<sup>148</sup> Id., p.109

<sup>149</sup> Annexe n°35 : Liste des avatars disponibles pour le jeu Gwent.

<sup>150</sup> « New MTGO avatars », *magic.wizards.com*, [En ligne : <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/arcana/new-mtgo-avatars-2012-10-15>], publié le 15 octobre 2012, consulté le 14 mars 2018.

<sup>151</sup> Annexe n°36 : Présentation de la page d'accueil du programme Battle.net

ainsi que dans la communication de l'utilisateur sur le web, que nous pouvons étendre sur les programmes étudiés, se retrouvent des « indices de vivance<sup>152</sup> », qui cherchent à donner une impression de vie au sein de l'écrit d'écran. Ce mouvement est capital pour le jeu de cartes car il fait sentir au joueur que le monde évolue sans lui, que ses stratégies et sa collection peuvent être dépassées à un certain point. Dans Hearthstone, il existe ainsi de nombreux signes fixes ou éphémères symbolisant l'omniprésence de la communauté. À partir de 500 victoires avec une certaine classe de héros, le portrait de l'avatar devient automatiquement doré, signe d'un joueur expérimenté qui gargarise autant l'individu qu'il met en garde son adversaire. En outre, lorsque le joueur cherche un adversaire, un écran apparaît pour faire patienter l'utilisateur représentant une roulette fictive s'arrêtant machinalement sur la mention « adversaire convenable » (le programme cherchant un adversaire du même niveau que l'utilisateur). D'autres indices de présence sont observables. À chaque fois qu'un autre collectionneur obtient une carte rare, un message d'alerte apparaît en bas à gauche de l'écran de l'utilisateur à ceci près qu'il se soit établi une relation d'amitié entre les deux. En cliquant sur le *pop-up* correspondant, qui est en fait un signe passeur, il est alors possible de correspondre directement avec le gagnant. Nous sommes ici sur le modèle de la messagerie instantanée. Cela invite aussi à un retour sur soi : est-ce que je possède cette carte ? Une autre pratique unique aux écrits d'écran est la possibilité d'observer en direct un autre utilisateur. Dans Hearthstone, chaque spectateur obtient ainsi un symbole, un œil jaune, indiquant ainsi qui vous regarde.<sup>153</sup> L'amateur se transforme en spectateur, ses moyens d'action étant drastiquement réduits.<sup>154</sup> Symbole que ce transfert d'intérêt de la collection aux collectionneurs et à une disparition du principe même de collection au sens propre, la future mise à jour du jeu promet de pouvoir emprunter la collection d'un autre individu selon certaines conditions. Selon les mots de Ben Brode, directeur du jeu, le but de cette fonctionnalité est d'aider les nouveaux joueurs à découvrir le jeu alors que l'environnement se fait de plus en plus immense (Hearthstone disposant de 1459 cartes à ce jour) – pour *in fine* faire les convaincre de rester.<sup>155</sup> En conclusion, nous pouvons dire qu'une certaine lecture gestualisée se met en place

---

<sup>152</sup> GEORGES, Fanny, Id., p.160

<sup>153</sup> Annexe n°37 : Le mode spectateur dans Hearthstone.

<sup>154</sup> « Spectator Mode », *Gamepedia.com*, [En ligne : [https://hearthstone.gamepedia.com/Spectator\\_mode](https://hearthstone.gamepedia.com/Spectator_mode)]

<sup>155</sup> « Hearthstone – Emprunter le deck d'un ami sera bientôt disponible. », *Warlegend.net*, [En ligne :

<https://www.warlegend.net/hearthstone-emprunter-le-deck-dun-ami-sera-bientot-possible/>], publié le 11 avril 2018, consulté le 15 avril 2018

au sein des jeux de cartes à collectionner, à travers un modèle d'identité numérique et de culture du sois où la communication avec l'autre prend tout son sens.

### **3. Matérialiser l'oralité d'une pratique culturelle : les représentations de la parole.**

Le jeu de cartes à collectionner est une pratique vivante, une oralité qu'il s'agit de retranscrire informatiquement. Comment faire exister des actions comme parler, hésiter, réfléchir, en somme toutes ces petites choses qui font la relation entre amateurs ? Selon notre hypothèse, la prise de parole au sein des écrits d'écran est ainsi scénarisée, mise en ordre, et favorise ainsi un type de communication particulier. L'importance du langage entre collectionneurs dans l'institution d'une certaine valeur de la collection est bien comprise par les historiens comme Krzysztof Pomian :

C'est le langage qui secrète l'invisible. Il le fait, parce qu'il permet aux individus de se communiquer les uns aux autres leurs phantasmes, et de transformer ainsi en fait social la conviction intime d'avoir eu un contact avec quelque chose qu'on ne rencontre jamais dans le champ de la vue.<sup>156</sup>

Ces modes d'expression prennent en compte les contraintes techniques de l'informatique en divisant ce phénomène complexe qu'est la discussion en de multiples fragments. On retrouve ainsi dans les jeux de cartes à collectionner dans les écrits d'écran plusieurs outils comme des boîtes de dialogue qui, en l'absence de communication directe, permettent d'exprimer son ressenti. Dans Gwent comme dans Hearthstone, il est possible de s'exprimer au travers de messages automatisés ou *emotes* qui évoquent des sentiments puissants (le respect avec l'emote « bien joué » ou le dédain à travers la menace), en effectuant un simple clic droit sur l'avatar de l'utilisateur.<sup>157</sup> Il est remarquable de voir que la façon d'accéder à ces messages stéréotypés soit exactement la même.

En outre, Vinciane Zabban avance l'idée d'une nouvelle sociabilité sur Internet, conceptualisée dans le concept de « métajeu », soit selon son auteur « les espaces de coordination et de communication en amont et en aval du jeu qui influencent les manières de

---

<sup>156</sup> POMIAN, Krzysztof, *Collectionneurs, amateurs et curieux. Paris-Venise, XVIe-XVIIIe siècle*, Gallimard, Paris 1987, p.37

<sup>157</sup> Annexe n°38 : Les *emotes*, ou la présence d'une conversation stéréotypée au sein des écrits d'écran.

jouer.»<sup>158</sup> Il est établi que des formes normées de sociabilité sur écrans d'écran peuvent transformer les pratiques utilisateurs et plus généralement le lien social.<sup>159</sup> Certains cadres textuels liés à l'informatique en général se retrouvent ainsi dans les jeux étudiés. Ainsi, les joueurs sont connectés entre eux grâce à des outils qui leur permettent d'échanger directement. Nous retrouvons dans l'ensemble des exemples de notre corpus une forme texte commune, celle de la messagerie instantanée. Celle-ci n'est pas unique aux jeux de cartes à collectionner. Néanmoins, la messagerie est un outil qui permet d'appuyer notre théorie de l'échange entre amateurs. Dans les jeux de cartes à collectionner en ligne, la messagerie instantanée est divisée en strates, pour des utilisations différenciées. Les utilisateurs peuvent dans un premier temps utiliser une messagerie privée afin d'échanger avec une seule personne en particulier, celle-ci étant souvent symbolisée par des messages qui apparaissent à l'écran. Dans Pokémon TCG Online et Hearthstone, l'utilisation de la forme de « bulle », véritable outil de grammaire du web, est d'ailleurs assez révélatrice.<sup>160</sup> En outre, la communication peut se diviser en plusieurs canaux de discussion dédiés. Dans Magic : The Gathering Online, le bouton de *chat* se décompose entre « assistance », « canal privé » et « amis », pour trois types de communication distinctes. Dans Pokémon TCG Online, il existe 9 canaux officiels en plus de la messagerie privée : « Défi au combat », « Stratégie Relax », « Discussion sur les decks », « Nouveaux Joueurs », « Fans de Pokémon », « Règlement », « Recrutement d'équipes », « Stratégies pour les tournois » et « Comptoirs d'échange ». De la même manière, ces choix font écho à une stratégie éditoriale. Enfin, nous devons noter parfois que la communauté d'amateurs peut se constituer autour d'un espace commun, celui du forum, où la communication est morcelée. Par exemple, à l'ouverture de Slay the Spire, le message suivant s'affiche :

---

<sup>158</sup> ZABBAN Vinciane « Retour sur les *gamestudies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, n° 173-174, 2012, p.18-19

<sup>159</sup> SCHMOLL, Patrick, *Chasseurs de trésors. Socio-ethnographie d'une communauté virtuelle.*, Strasbourg, Néothèque, 2007, p.11

<sup>160</sup> Annexe n°39 : Les bulles de discussion dans les jeux de cartes à collectionner en ligne.

## Qu'est-ce que l'accès anticipé ?

**Slay the Spire est toujours en cours de développement !  
Un grand nombre de fonctionnalités, cartes et ennemis sont  
amenés à changer.**

**Si vous rencontrez des problèmes ou souhaitez nous faire part  
de votre avis, n'hésitez pas à nous laisser un message sur la  
page de discussion Steam.**

**Assez de lecture, une tour vous attend !**

Le jeu n'étant pas terminé, ses créateurs attendent des retours des joueurs à la fois pour améliorer la création finale, mais aussi pour favoriser l'aspect communautaire du programme.

En somme, chaque jeu vise à comprendre et englober la communication qui s'installe entre ses utilisateurs, et peu ou prou à façonner la manière dont ils se comportent entre eux. Nous retrouvons des signes qui présupposent un comportement du « bon » amateur basé sur un imaginaire valorisant. C'est une véritable prise de position formelle sur l'acte de communiquer par le programme. Le cas de Hearthstone est particulièrement intéressant car la capture de la parole dans ce programme est théorisée dès le code source. Nous évoquions précédemment l'utilisation généralisée d'*emotes* lors des combats (six au total, entourant le portrait du joueur). Or, s'il est d'usage de tomber sur un adversaire choisi au hasard, il est impossible de vraiment discuter avec lui autrement que par ces six messages préprogrammés. Le fait de réduire au silence les joueurs entre eux revient à se protéger des possibles comportements divergents (remarques, insultes). Jason Chayes, producteur du jeu, évoquait déjà cette prise de position importante en 2014 :

It's a topic that has been heavily debated on our team, and we definitely recognize that there are tradeoffs associated with this decision, such as adding steps for players looking to establish a friendship after an awesome game [...] Overall though, we feel this was a very important part of our strategy to keep Hearthstone feeling fun, safe and appealing to everyone<sup>161</sup>.

---

<sup>161</sup> KUCHERA, Ben, « Blizzard silenced players, and it made the game amazing », *Polygon.com*, [En ligne : <https://www.polygon.com/2014/4/18/5625802/hearthstone-chat-Blizzard>], publié le 18 avril 2014, consulté le 13 janvier 2018.



De plus, possibilité est donnée au joueur de couper la parole et de rompre toute communication avec son adversaire, chose impossible dans un échange d'humain à humain sans intermédiaire. Toujours dans Hearthstone, il est possible d'ignorer les *emotes* de l'adversaire en cliquant sur son portrait et de choisir l'option *squelch*, signifiant littéralement « étouffer » en français.<sup>162</sup> Cette rupture volontaire se retrouve dans la majorité des jeux étudiés. Dans Pokémon TCG Online, il est possible de choisir le type de communication désiré dans les options jusqu'à se retrouver complètement en autarcie – la raison principale étant de pouvoir ainsi laisser de jeunes joueur jouer sans crainte. Dans une vidéo datée du 17 août 2017, les créateurs de Gwent évoquent de leur côté les différentes fonctionnalités sociales au sein du jeu ou, selon les termes utilisés, «(...) les choses qui aident les joueurs à interagir entre eux ». <sup>163</sup> La communication est un phénomène complexe, difficile à représenter dans toute sa profondeur. Or, on observe dans le choix du lexique employé un choix politique dans les options mises en avant. D'une part, les employés de CFProjekt avancent l'idée que la communication écrite à travers les messages en jeu qui ne doit pas contrevenir à l'expérience de jeu à part entière. Ils utilisent donc dans la vidéo des expressions comme « communicate better ingame news », « avoid pop-up Armageddon », « notifications that work like a mailbox ». D'autre part, les créateurs évoquent aussi la construction d'un profil qui « représente le joueur », ne se basant pas sur son identité mais son effectivité en jeu : on y retrouve ainsi le nombre de victoires, le rang le plus élevé jamais atteint, le nombre de cartes disponibles etc.<sup>164</sup> Enfin, la dernière possibilité mise en avant est l'historique des personnes rencontrées, permettant ainsi d'entrer en contact avec les adversaires rencontrés.<sup>165</sup> Ces discours d'escorte qui touchent surtout à la notion d'écrit d'écran, influencent forcément la manière donc les joueurs perçoivent l'objet, contraignant alors les pratiques de collection et de jeu.

---

(« C'est un sujet qui a été longuement débattu au sein de notre équipe, et nous reconnaissons volontiers qu'il y a des compromis associés à cette décision, comme l'ajout d'étapes pour les joueurs qui cherchent se lier d'amitié après un match impressionnant [...] De manière globale, nous croyons que c'était une partie très importante de notre stratégie pour qu'Hearthstone reste amusant, sécurisé et attirant pour tout le monde. »)

<sup>162</sup> Annexe n°40 : L'option « Squelch » dans Hearthstone, permettant de couper tout échange avec son adversaire.

<sup>163</sup> « GWENT: The Witcher Card Game | FONCTIONNALITÉS SOCIALES » [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=amFGI-Hsj8E>], publié le 17 août 2017, consulté le 11 septembre 2017

<sup>164</sup> Annexe n°41 : Le « profil » du joueur dans Gwent.

<sup>165</sup> Annexe n°42 : Options de sociabilité dans Gwent ou comment l'échante humain se structure.

## C. Un ensemble de pratiques investies par l'utilisateur.

Dans cette dernière partie, nous verrons comment la prise en main des jeux de cartes à collectionner est toujours recomposée par l'utilisateur lui-même.

### 1. L'amateur réaffirme son pouvoir de réécriture.

Nous avons donc vu que la pratique jeux de cartes à collectionner au sein des écrits d'écran suppose la compréhension d'un ensemble de valeurs qui transcendent son utilisation, magnifiée dans un certain nombre de pratiques. Or, il n'en reste pas moins que ses utilisateurs, loin de rester dans ce cadre établi infra-ordinaire, ne cessent de bouleverser la communication mise en place et pensée en amont. La sociologie des usages a montré avec justesse que les objets sont toujours détournés par ses utilisateurs, tout en répondant dans les limites du déterminisme technique.<sup>166</sup> Michel De Certeau explique ainsi que l'utilisateur ne fait presque jamais ce que le créateur avait prévu qu'il fasse. Il s'ensuit alors un véritable « braconnage culturel ».<sup>167</sup> Le regard adopté sur l'objet diffère, et de nouvelles pratiques de collection et de jeu émergent de cette matérialité reconstruite, élan qui participe à complexifier la sociabilité sur écrits d'écran.

Il faut prendre en compte les contextes de jeu afin de comprendre les différentes situations de communication. Évoquant la relation entre jeux traditionnels et jeux numériques, un groupe composé de chercheur du jeu a montré que celui-ci se trouve entre l'universalité de sa notion et le particularisme des pratiques affiliées.<sup>168</sup> Toujours dans ce même élan, Patrick Schmoll explique que « les jeux accompagnent les évolutions du social et celles-ci en retour modifient la nature du jeu et de ce qui s'y joue ».<sup>169</sup> En analysant le braconnage au sein des jeux de cartes en ligne, nous observons des transformations à plusieurs niveaux qui peuvent plus ou moins s'opposer ou contrevenir à la pratique normée.

---

<sup>166</sup> DENIS Jérôme, « Sociologie, usages et technologie », cours organisé par Jérôme Denis, 2017, CELSA, Master Médias et Numérique

<sup>167</sup> DE CERTEAU, Michel, *L'invention du quotidien I : Arts de faire*, Paris, 1980, p.279

<sup>168</sup> BUZY-CHRISTMANN Delphine, DI FILIPPO Laurent, GORIA Stéphane et THEVENOT Pauline, « Correspondances et contrastes entre jeux traditionnels et jeux numériques », *Sciences du jeu*, n°5, 2016, [En ligne : <https://journals.openedition.org/sdj/547>], mis en ligne le 21 février 2016, consulté le 18 décembre 2017

<sup>169</sup> SCHMOLL, Patrick, « Sciences du jeu : état des lieux et perspectives. », *Revue des Sciences Sociales*, n° 45, Université de Strasbourg, 2011, p.10 [Disponible en ligne : <http://www.patrick-schmoll.com/pdf/2011-SciencesDuJeu.pdf>]

D'abord, le comportement des utilisateurs change les définitions même du jeu et de la collection. Nous avons convenu que la rareté était la valeur centrale à toute collection. Or, selon les cas, l'obtention raréfiée s'efface au profit du principe d'efficacité. Les joueurs de jeux de cartes à collectionner sur écrans d'écran portent une attention toute particulière à la *métagame*, concept dont nous pouvons trouver plusieurs définitions sur certains sites spécialisés :

La métagame désigne, dans le cadre d'un jeu, l'ensemble des stratégies et des méthodes qui ne sont pas explicitement prescrites par quelque règle que ce soit, mais qui résultent de la seule expérience des joueurs.<sup>170</sup>

Metagame (ou Meta) : Terme définissant l'ensemble des concepts et stratégies connus et utilisés par la plupart des joueurs sur une période définie. Par exemple, un deck pourra faire partie de la méta à une période, car il sera très à la mode, et ne plus être joué du tout par la suite.<sup>171</sup>

La *métagame* représente alors un ordre disruptif du jeu, mouvant selon les discours et les opinions dominantes. La valeur des objets sémiotiques se co-construit entre créateurs et utilisateurs : quelle carte devrait être interdite, quelle carte devrait être modifiée pour l'équilibrage du jeu dans sa globalité, quels *decks* sont les plus intéressants ou les plus faciles à jouer etc. La « méta » est une représentation de l'esprit de la communauté à un instant précis, et au final regroupe tout un ensemble d'humeurs, de mouvements d'opinion et de représentations plus ou moins influentes, qui peuvent parfois aller à l'encontre de la logique informaticienne. Dans *Hearthstone*, nous l'avons vu, aucune carte n'est véritablement intouchable, le jeu facilitant l'accès aux cartes les plus rares. De fait, la pression sociale de la communauté se dirige plutôt sur l'effectivité d'une carte ou d'une stratégie. Peter Whalen, un des concepteurs du jeu, note ainsi que les décideurs doivent parfois suivre les réactions de la communauté malgré son manque d'objectivité :

Certaines cartes provoquent des réactions émotionnelles. C'était le cas notamment du deck "voleur quête" [un type de jeu très populaire et considéré comme très puissant, dont la carte principale a été modifiée cette année pour l'affaiblir]. Les joueurs qui perdaient face à ce deck le trouvaient injuste — alors même que nos statistiques montraient qu'il ne gagnait même pas 50 % des parties ! Ce n'était pas non plus le deck le plus joué. Mais quand ils l'affrontaient, les joueurs le trouvaient particulièrement frustrant, et ce ressenti est aussi important. Un jeu équilibré, ce n'est pas un jeu où tous les decks ont 50 % de chances de victoire — c'est juste un jeu qui est amusant.<sup>172</sup>

---

<sup>170</sup> « Métagame, Explication », *Millenium.Org*, [En ligne : <https://www.millenium.org/news/116891.html>]

<sup>171</sup> « *Hearthstone* : Lexique des termes du jeu », *Millenium.org* [En ligne : <https://www.millenium.org/guide/145707.html>]

<sup>172</sup> LÉLOUP, Damien, « Jeu vidéo : plus de 1000 cartes plus tard, « *Hearthstone* » poursuit son chemin », *Pixel.fr*, [En ligne : <http://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/12/08/jeu-video-plus-de-1-000-cartes-plus-tard-hearthstone->

Le plaisir de jouer dans une *métagame* équilibrée, et surtout d’avoir été écouté, se retrouve aussi dans les témoignages d’une partie de la communauté – rassemblant les utilisateurs les plus fervents, et de fait les plus bruyants. Un joueur de Gwent, commentant la dernière mise à jour du jeu en février 2017, relevait ainsi le caractère libérateur d’une entreprise écoutant ses joueurs et leurs griefs :

It’s only been a day since the most recent Gwent patch but I can say with some confidence that the meta in Gwent is now the healthiest it’s been in months. All five factions have at least one competitive deck archetype at high rankings, and it seems likely there will only be more deck variety in the future as players explore possibilities post-patch.<sup>173</sup>

(Cela fait seulement un jour depuis le plus récent patch mais je peux déjà dire avec confiance que la *meta* dans Gwent est désormais la plus saine depuis des mois. Les cinq factions ont au moins un archétype de deck compétitif à haut rang, et il semble probable qu’il n’y aura plus de variété de deck à l’avenir que les joueurs explorent les possibilités *post-patch*.)

Les utilisateurs ont donc, de par leurs opinions des conséquences évidentes sur les discours qui formalisent chaque écrit d’écran.

À cette réalité se rajoute une transformation des comportements eux-mêmes vis-à-vis du jeu de cartes à collectionner. En effet, il existe une étiquette qui dépasse la chartre émise par les créateurs des différents programmes, étiquette se basant sur des actes ou formes en jeu parfois totalement remaniés. En somme, la sociabilité, les bonnes manières, sont à la fois le produit d’un héritage, d’un jeu de cartes à l’autre dans l’économie des écrits d’écran, et d’une production lié à leur appréhension individuelle. Dans Hearthstone, les joueurs ont inventé une certaine moralité communicationnelle sous le concept des « Bad Manners » ou « BM » en anglais.<sup>174</sup> Le concept regroupe un ensemble d’actes plus ou moins reprobés par une partie de la communauté. Sur le forum Reddit, les utilisateurs s’interrogent même sur ce qui est vraiment répréhensible, montrant bien que les règles ne sont pas fixes, et qu’il est nécessaire d’avoir une certaine culture du jeu

---

poursuit-son-chemin\_5226538\_4408996.html#53ARBy8hAGBx07J] publié le 8 décembre 2017, consulté le 8 décembre 2017.

<sup>173</sup> « Gwent – Meta update », *Medium.com*, [En ligne : <https://medium.com/@shogun/gwent-status-update-february-22de027ee5c6>], publié le 19 février 2017, consulté le 20 décembre 2017

<sup>174</sup> BINDLOSS, Will, « Win more at Hearthstone using mind games and the art of BM », *PCGamer.com*, [En ligne : <https://www.pcgamer.com/win-more-at-hearthstone-using-mind-games-and-the-noble-art-of-bm/>], publié le 16 février 2016, consulté le 6 janvier 2018

pour bien comprendre l'enjeu de certains actes de communication. Dans un sujet nommé « What is considered BM in Hearthstone? »<sup>175</sup>, un utilisateur liste ainsi les mauvaises actions possibles :

Apparemment, BM signifie *Bad Manner* ou *Bad Manners*, ou *Bad Mannered*. Je suis curieux de savoir ce que Reddit considère comme des mauvaises manières, car je me demande si c'est cohérent ou basé sur les préférences.

- Brûler la corde à chaque tour juste pour brûler la corde est odieux.
- Je suis toujours rebuté par les adversaires qui concèdent juste avant de les tuer. J'ai joué tout le jeu pour atteindre ce point, et vous me refusez la satisfaction du coup final? Avez-vous vraiment besoin de sauver ces 3 secondes, ou exercez-vous votre droit de concéder littéralement quand c'est votre dernier choix ?
- Si vous commencez à me bombarder d'*emotes* sans raison, je vais probablement vous bloquer.
- Si vous dites "Bonjour" au début du match, je m'assurerai de prendre le temps d'en faire de même rapidement. Je peux être sympa aussi!
- Si je dis "Bonjour" au début du match et que vous ne répondez pas, je suppose que vous ne vous embêtez pas à dire quoi que ce soit pour tout le match. Si plus tard vous commencez à dire "bien joué" et "oups" je vais me demander pourquoi vous n'avez pas débuté le match amicalement.
- Lorsque vous jouez avec un ami, ne donnez jamais le coup final avant d'avoir effectué votre dernière action disponible du tour. Le jeu est censé être amusant. Prendre une seconde pour simplement jouer aux cartes sans se soucier de l'avantage de telle carte ou des coups optimaux est un joli prix. Je peux néanmoins comprendre pourquoi cela serait ennuyeux en match aléatoire cependant.

Qu'est-ce que j'ai raté ? Quelles autres choses pourrais-je avoir fait sans réaliser que c'était des mauvaises manières ?<sup>176</sup>

Plusieurs choses sont dignes d'intérêt ici. D'abord, les interdits sont très subjectifs : certains utilisateurs seront énervés par une action, d'autres indifférents voire inconscients de l'erreur commise. D'autre part, la plupart des mauvaises manières s'appuient sur des petites formes en jeu : *emotes*, corde... Nous sommes à la fois dans le savoir-être et le savoir-faire. Nous retrouvons cette évolution des comportements au sein des écrits écran dans la majorité des

---

<sup>175</sup> « What is considered BM in Hearthstone? », *Reddit.com*, [En ligne :

[https://www.reddit.com/r/hearthstone/comments/7xlof6/what\\_is\\_considered\\_bm\\_in\\_hearthstone/](https://www.reddit.com/r/hearthstone/comments/7xlof6/what_is_considered_bm_in_hearthstone/)]

<sup>176</sup> « Apparently BM stands for Bad Manner, or Bad Manners, or Bad Mannered. I'm curious what Reddit considers to be bad manners, because I wonder if it's consistent or based on preferences.

- Burning the rope every turn just to burn the rope is obnoxious.
- I'm always put off by opponents that concede right before I kill them. I've played the whole game to reach this point, and you deny me the satisfaction of the final hit? Are you really needing to save those 3 seconds, or are you exercising your right to concede as literally the only choice you have left this game?
- If you start spamming emotes at me and I can't tell why, I'll probably squelch you.
- If you say "Hi" at the start of the match, I'll make sure I take the time to say it back before too long. I can be friendly too!
- If I say "Hi" at the start of the match and you don't respond, I assume you're not going to bother saying anything for the entire match. If you later start saying "well played" and "oops" I'm going to wonder why you didn't start out friendly.
- When playing with a friend, we both always save lethal as the last available action of the turn. The game is supposed to be fun. Taking a second to just mess around and play cards without worrying about card advantage or optimal plays is a nice relaxing prize to winning the match. I can see how this would be annoying in a random match though. What did I miss? What other things might I be doing as a personal quirk that I didn't realize is bad manners? »

exemples étudiés. Il se multiplie de la même manière des sujets sur l'étiquette dans Magic Online, avec des sujets au titre évocateur : « Expectations/Etiquette for new players »<sup>177</sup>, « Rudeness of people in MTGO »<sup>178</sup>, « Slowrolling Isn't Bad Manners—It's Good Magic »<sup>179</sup>. Encore plus intéressant, ces comportements inventés par les joueurs deviennent ensuite des schémas stéréotypés. Le site MTGOTraders, spécialisé dans l'échange de cartes au sein du programme, dispose même d'une page dédiée « Applying Basic Etiquette to MTGO », qui énumère les « persona » à éviter ainsi que les différentes étapes de politesse pour régler une affaire en ligne.<sup>180</sup>

## 2. Le régime vidéoludique en tant que panoplie.

Le jeu de cartes à collectionner s'adapte à une forme particulière d'écrit d'écran qu'est le jeu vidéo. En effet, les jeux étudiés trouvent leurs origines et leurs inspirations du régime vidéoludique. Leurs créateurs se trouvent être soit des employés d'entreprises entièrement dédiées au vidéoludique, soit parce que leur utilisation renvoie à un imaginaire reprenant les valeurs du jeu vidéo. Cet environnement idéologique a son importance. Des chercheurs comme Aude Seurrat et Sarah Labelle ont ainsi étudié la polyvalence du régime vidéoludique et sa performance communicationnelle. Le jeu vidéo s'adapte particulièrement bien à toute logique de communication et se déploie comme une véritable panoplie, concept défini par les auteurs susnommés comme « (...) un ensemble de dispositifs qui font du jeu une activité sociale propice à la valorisation de messages et que les organisations vont investir. »<sup>181</sup> En somme, ces programmes mettent à disposition des outils que ses utilisateurs réorganisent. C'est un conditionnement particulier des situations d'échange qui nécessite un « faire » de la part des utilisateurs.

L'acte symbolique d'ouvrir un paquet, que nous avons précédemment évoqué à la fois comme un héritage passé et pratique renouvelée au sein des écrits d'écran, est particulièrement

---

<sup>177</sup> [https://www.reddit.com/r/MTGO/comments/7mxmc5/expectationsetiquette\\_for\\_new\\_players/](https://www.reddit.com/r/MTGO/comments/7mxmc5/expectationsetiquette_for_new_players/)

<sup>178</sup> <https://www.mtgsalvation.com/forums/the-game/other-formats/584139-rudeness-of-people-in-mtgo>

<sup>179</sup> [https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/4zdgmu/slowrolling\\_isnt\\_bad\\_mannersits\\_good\\_magic/](https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/4zdgmu/slowrolling_isnt_bad_mannersits_good_magic/)

<sup>180</sup> « Applying basic etiquette in MTGO », *MTGO traders.com*, [En ligne : <http://www.mtgotraders.com/articles/mtgoetiquette.html>]

<sup>181</sup> SEURRAT, Aude et LABELLE Sarah, « LES SERIOUS GAMES : DES DISPOSITIFS À TOUT FAIRE ? », *Effeillage-la-revue.fr*, LABORATOIRE LABSIC, [En ligne : <http://feuillets.effeillage-la-revue.fr/portfolio-item/les-serious-games-des-dispositifs-a-tout-faire/>], publié le 13 juin 2015, consulté le 19 novembre 2017

intéressant à mettre en avant car il touche à un point fondamental du *gameplay* du jeu de cartes à collectionner. Le *gameplay* est l'une des dimensions les plus importantes du jeu vidéo. Seurat et Labelle montrent ainsi que le *gameplay* représente :

*(...) une technologie dont le concepteur se saisit pour structurer l'accès aux savoirs et qui permet de définir les variables et les fonctions des objets, de penser les différentes opérations réalisables par le joueur et leur actualisation dans sa progression. Et c'est le régime techno-sémiotique du gameplay qui fournit la possibilité de penser en même temps la nature des relations avec les savoirs instaurées par le jeu et les conditions d'interprétation par le joueur.*<sup>182</sup>

Ce dispositif d'obtention de cartes est investi par la communauté à travers la culture du *pack opening*. Il s'agit du fait d'observer une ouverture de paquets par un tiers, souvent à travers une vidéo. C'est une pratique paradoxale, qui invoque le plaisir d'une action qui n'est plus celle de l'utilisateur en propre. Le joueur devient spectateur, et jouit d'un spectacle vidéoludique distant, accompagné par une nouvelle communauté d'amateurs-observateurs. Sur Youtube, des spécialistes émergent pour faire profiter aux autres amateurs du plaisir d'ouvrir de multiples paquets à la suite. Chris Smoove, un Youtuber dont la chaîne se spécialise dans les jeux NBA 2K, en fait ainsi sa spécialité.<sup>183</sup> En analysant ses vidéos, nous observons que sa logique dépasse largement le cadre de ce que le jeu veut bien montrer. À l'ouverture classique s'ajoute un commentaire d'un utilisateur à double casquette (joueur et influenceur), disposant d'un regard critique sur sa propre relation au dispositif, bien plus enclin à manipuler l'objet selon la nécessité de plaire à son public. Lorsque les cinq cartes du paquet arrivent à l'écran (avec le choix de « flip » ou « flip all »), les cartes les plus communes sont délaissées au profit de la dernière, plus rare et donc plus intéressante dans une logique de *storytelling* où l'ouverture devient spectacle. À force d'ouvertures inconstantes, il annonce ainsi à son audience dans une de ses vidéos :

Hopefully I pull somebody because if you do a pack opening and you don't pull anybody it's jus terrible. You want to see some fire, you don't want to see me opening packs getting trash.<sup>184</sup>  
(Espérons que je tire quelqu'un parce que si vous faites une ouverture de paquet et que vous ne tirez personne, c'est terrible. Tu veux voir du feu, tu ne veux pas me voir ouvrir les paquets en recevant des ordures)

---

<sup>182</sup> LABELLE Sarah, SEURRAT Aude, « Définir une approche communicationnelle des serious game », *Penser le jeu. Les industries culturelles face au jeu*, éd. Nouveau Monde, 2015

<sup>183</sup> Chaîne Youtube : <https://www.youtube.com/user/Smoove7182954>

<sup>184</sup> « NBA 2K17 PS4 My Team - 1st Pack Opening! », *Youtube.com*, [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=cM2liSQXuWY>]

Cette remarque, bénigne de prime abord, est révélatrice d'un nouveau rapport médiatique qui transforme la manière dont l'utilisateur juge ses propres pratiques. La valeur des cartes est ici donnée par l'acte professionnalisé à travers une plateforme de partage vidéo, et non plus juste le programme en lui-même. L'ouverture est ici mise en avant en tant qu'activité sociale, se transformant en un spectacle reproductible à loisir. La panoplie dépasse le cadre de l'objet. Il existe ainsi des simulateurs, disponibles en ligne, qui génèrent aléatoirement des *boosters*. Si l'expérience est reproduite, son contexte techno-sémiotique est bien différent.<sup>185</sup> Dans un simulateur de ce type, le tirage est immédiat, sans limite et avec peu d'enjeu. L'intérêt peut être double : s'amuser à tirer des cartes sans peine, et calculer ses chances d'obtenir un bon tirage – entre ludique et recherche mathématique. Cette expérience de simulation se retrouve dans d'autres programmes comme Magic : The Gathering Online avec la possibilité d'obtenir informatiquement des *sample hands* ou exemples de tirages. En somme, le *gameplay* est un dispositif parmi d'autres qui favorise la valorisation de messages multiples selon son contexte d'utilisation.

### **3. L'omniprésente recomposition d'un objet trivial selon son contexte socio-culturel.**

Dans leur ouvrage *La fabrique des jeux vidéo*, Mathieu Triclot et Olivier Lejade affirment que « (...) l'histoire des jeux vidéo peut s'écrire très largement comme une histoire des lieux où l'on joue<sup>186</sup> ». Dans chaque contexte de production, de communication, se dessine une posture lorsqu'on évoque le regard de l'utilisateur par rapport au jeu sur écrit d'écran. Penser l'utilisateur en déplacement sur son smartphone ou tranquillement assis devant son ordinateur revient à construire deux imaginaires différents. Dans notre corpus, plusieurs jeux disposent ainsi d'une version remaniée pour chaque type de plateforme. Par exemple, si Hearthstone est d'abord sorti sur ordinateur, il est possible de jouer sur tablette tactile depuis 2014 et sur téléphone mobile depuis 2015, ce qui revient à construire trois figures de joueur particulières.<sup>187</sup> L'appréciation se

---

<sup>185</sup> Annexe n°44 : Comparaison entre une ouverture de paquet au sein du jeu vidéo NBA 2K18 et une ouverture fictive sur le site web 2ktmcentral.

<sup>186</sup> LEJADE Olivier, TRICLOT Mathieu, *La Fabrique des jeux vidéo. Au cœur du gameplay*, éd. de La Martinière, 2014, p.34

<sup>187</sup> KOLLAR, Philippe, « Play Android on your iPhone or Android starting today », *Polygon.com*, [En ligne : <https://www.polygon.com/2015/4/14/8407107/hearthstone-ios-android-iphone-release>], publié le 14 avril 2015n consulté le 20 janvier 2018



fait selon les goûts de l'utilisateur, et surtout selon sa culture. Prenons pour exemple une vidéo de la chaîne TechRadar où deux journalistes confrontent leurs points de vue. La journaliste sur tablette mettant en avant la portabilité et la matérialité du support avec des termes comme « anywhere with you », « more tactical » ou encore « just drag and drop », alors que le journaliste spécialisé dans le PC préfère la puissance matérielle et sa rapidité d'utilisation : « it looks gorgeous », « it easier to chat with your friend » « it's way easier to buy packs ». <sup>188</sup> Chaque individu dispose ainsi de sa propre manière d'appréhender le jeu, selon son approche de l'informatique mais aussi de l'expérience – sensible – du jeu de cartes. Multiplier les supports est une stratégie marchande essentielle pour Blizzard. Depuis 2015, la version mobile est en effet plus rentable que la version originelle sur ordinateur. <sup>189</sup> Lors l'entreprise évoque la version tactile comme « la version idéale <sup>190</sup> », le message implicite n'est loin d'être innocent : l'amateur-type est transversal et disposent de multiples supports d'utilisation.

Comprendre la volonté du public ciblé est essentiel pour chaque programmeur. La réalisation de Gwent est ici intéressante. Le jeu de cartes à collectionner est à la base un mini-jeu inclus dans le jeu vidéo The Witcher 3. Le joueur affronte uniquement l'intelligence artificielle du programme. Devant le succès populaire, une nouvelle version a été imaginée, joueur contre joueur, afin de répondre à une demande croissante. Si l'univers reste le même, les deux représentations du Gwent diffèrent du tout au tout comme l'explique son fondateur :

Nous recevons des tonnes d'emails de personnes qui désirent à la fois Gwent jouable gratuitement en ligne en plus d'une version physique. Nous sommes en train de réfléchir sérieusement à ce sujet mais en même temps, ce n'est pas si simple car si nous devions faire une version multijoueur un jour, nous aurions à faire des changements importants car s'il existe une astuce qui rend le jeu instable ou qui peut être exploitée dans un environnement multijoueur où le joueur contre joueur est crucial, ça ne marchera pas. Ceci s'explique car dans (The) Witcher 3, le jeu était construit de telle manière que vous étiez surpuissant au bout d'un certain temps. Si vous construisez correctement votre *deck*, vous pouvez presque gagner avec n'importe qui, car c'est comme ça que le jeu est sensé se passer. <sup>191</sup>

---

<sup>188</sup> « Hearthstone : Arcade vs PC », *Youtube.com*, [En ligne :

<https://www.youtube.com/watch?v=WBpMcn5dPwM>], publié le 22 avril 2014, consulté le 20 janvier 2018

<sup>189</sup> « Hearthstone is making more money on mobile than Desktop now », *Toucharcade.com*, [En ligne :

<http://toucharcade.com/2015/07/22/hearthstone-mobile-earnings-surpass-desktop/>], publié le 22 juillet 2015, consulté le 20 janvier 2018

<sup>190</sup> SARKAR, Samit, « Hearthstone : Heroes of Warcraft now available worldwide on iPad (update) », *Polygon.com*, [En ligne : <https://www.polygon.com/2014/4/16/5621464/hearthstone-heroes-of-warcraft-ipad-release-date-worldwide>], publié le 16 avril 2014, consulté le 20 janvier 2018

<sup>191</sup> GARCIA, Edwin, « Gwent, the game that almost wasn't, was born in a bathtub », *Nerdist.com*, [En ligne : <https://nerdist.com/gwent-the-card-game-that-almost-wasnt-was-born-in-a-bathtub/>], publié le 15 juillet 2015, consulté le 10 novembre 2017

Néanmoins, il ne suffit pas de sortir le jeu de cartes du jeu vidéo, mais bien de repenser les logiques communicationnelles dans un nouvel environnement social :

L'enjeu est plus sur les choix de conception, plutôt que de vouloir le faire. La plupart des choix effectués étaient basés sur comment cela fonctionnerait dans le jeu et pas avec le multijoueur. C'est un jeu de cartes avec un jeu de fin. Vous devez arriver à un point où vous êtes le meilleur joueur de Gwent.<sup>192</sup>

Ce témoignage, à la fois explication et persuasion, met en avant l'argument du « multijoueur », terme devenu commun lorsqu'on évoque les discours sur les sites de jeu en ligne. Pourtant, les évolutions sont évidentes, tout comme le regard que chacun porte sur l'objet. Les procédés techniques se complexifient – avec l'inclusion du réseau – tout autant que la sociabilité. Dans le discours tenu, l'appétence de l'amateur qui semble déclencher la réflexion autour d'une nouvelle adaptation d'un jeu de cartes à collectionner est un excellent argument de communication. Ainsi, le jeu de cartes à collectionner en tant qu'écrit d'écran est bien un objet qui ne se comprend qu'à l'orée de sa recomposition sous le regard de la communauté d'utilisateurs, qui lui donne sa légitimité et sa finalité, et ce potentiellement avant même sa réalisation.

Durant ce second mouvement de notre réflexion, nous avons donc développé l'idée que la pratique du jeu de cartes à collectionner au sein des écrits d'écran développe une sociabilité computationnelle pensée en amont (par les organisations) et transformée en aval (par les utilisateurs). Être culturel trivial, il se transmet et se réécrit à travers de multiples espaces sociaux, produisant pratiques et comportements plus ou moins attendus.

---

Texte original : « We are getting tons of emails from people that want both Gwent free-to-play online and they want physical versions. We are thinking heavily what to do with that, but at the same time, it's actually not that easy, because if we would ever do a multiplayer version, we'd have to make significant changes because if there is a tip in the balance that is not great or can be exploited in a multiplayer environment where PVP is crucial, it won't work. Because in (The) Witcher 3 it was constructed in a way that you will get overpowered over time. If you build your deck properly, you can almost win with anybody because that's how its supposed to feel. »

<sup>192</sup> Ibid.

Texte original : « The hold up is more about design choices, rather than wanting to do it. Many of the choices made were based on how it would work in-game and not with multiplayer. It's a card game with an end game. You have to come to a point where you are the best Gwent player »

### **III. La circulation du jeu au sein des médias informatisés, entre stratégie marchande et enjeu politique.**

Or, le jeu de cartes à collectionner en ligne est d'abord un objet inventé par une entreprise à destination de ses clients potentiels. Son l'existence s'inscrit dans une économie de marché singulière, hautement concurrentielle. Sa production est d'abord le fait de stratégies marchandes accompagnées de discours d'escorte particuliers que nous devons appréhender pour comprendre les différentes visions qui influent sur l'objet. En effet, le jeu de cartes à collectionner au sein des écrits d'écran véhicule des messages politiques et idéologiques.

#### **A. Le jeu comme fiction : instauration d'un cadre narratif au sein des jeux de cartes à collectionner.**

##### **1. Déploiement d'un univers fictionnel ou l'importance du *storytelling*.**

Les concepts de jeu et de fiction ont toujours été étroitement liés comme l'ont montré des théoriciens comme Huizinga et Caillois. De plus, nous l'avons analysé, le jeu de cartes à collectionner doit par définition provoquer des sentiments forts – de désir, d'envie. Loin d'être un objet de jeu classique, il déploie un univers fiction. En effet, chaque programme développe une histoire particulière, une sorte de toile de fond narrative, et ce pour de multiples raisons comme nous le verrons au contraire des jeux de cartes classiques qui peuvent se limiter à une figuration traditionnelle. Les univers développés au travers des cartes sont autant des lieux d'expression qu'un profond argument marchand, amenant avec eux des représentations culturelles et identitaires particulières. Ces jeux se structurent donc autour d'univers imaginaires qui immergent leurs utilisateurs et inconsciemment les persuadent de continuer à jouer.

Ces univers se construisent donc selon une certaine culture. Pour Jean-Marie Schaeffer, la fiction est une convention sociale qui nécessite un apprentissage et sous-entend un contrat de lecture à respecter.<sup>193</sup> Si sa réflexion portait sur la littérature et l'art en général, nous pouvons

---

<sup>193</sup> SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?* Seuil, Paris, 1999

aussi avancer que le jeu informatisé exige un contrat similaire entre les individus de la communauté participant à l'expérimentation du jeu à collectionner. Les premiers jeux de cartes à collectionner occidentaux accordent une profonde importance aux deux genres narratifs que sont la science-fiction et l'héroïc fantasy dans un mouvement qu'Henry Jenkins compare à une « culture de la convergence », et d'un véritable « transmedia storytelling ». <sup>194</sup> La fiction n'existe que selon une complémentarité des supports, d'une pluralité des sources, qui sont donc le signe de cultures propres. Historiquement, le jeu de cartes à collectionner fait écho à des auteurs comme Tolkien, créateur de l'univers du Seigneur des anneaux. Pierre Cuvelier a analysé le cas de *Magic : l'Assemblée* sorti en 1993, un des premiers jeux de cartes à collectionner papier. Pour lui, le jeu est une fiction à la fois structurale et combinatoire, il immerge le joueur dans un univers fantastique – la collection devient « bibliothèque », la défausse devient « cimetière », les cartes sont accompagnés de textes d'ambiance – tout en laissant des blancs à combler au travers du choix des cartes. Cette présence d'éléments de contexte non indispensables faisait alors des jeux de cartes à collectionner le signe d'une logique de pensée nouvelle. <sup>195</sup>

L'inclusion d'un contexte fictionnel inclusif est tout autant indispensable pour les jeux de cartes à collectionner au sein des écrits d'écran. Les jeux tirés de notre corpus en sont le parfait exemple. Hors-Jeu et NBA 2K se basent sur un contexte sportif (les mondes du football et le basketball), Hearthstone et Gwent renvoient à deux univers fantastiques littéraires et vidéoludiques existants (Warcraft et The Witcher), Magic Online fait écho à l'univers développé par son aîné précédemment cité tandis que Slay The Spire créant son propre univers apocalyptique comme outil de *game design*. Dans cette identité composite, la citation est double. Les univers anciens transposés informatiquement, souvent liés à un jeu de cartes papier, parcourent ainsi notre étude : Pokémon TCG Online, Magic Online, Hearthstone, Hors-Jeu, Gwent tirent tous leur inspiration d'un univers fictionnel précédent.

Ces univers sont très disparates et se lient à une stratégie de communication particulière. En effet, ils n'ont souvent pas les mêmes objectifs et ne renvoient pas au même contexte socio-

---

<sup>194</sup> JENKINS Henry, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, Londres, 2008, p.95-134

<sup>195</sup> CUVELIER, Pierre, « Jeu et fiction dans un jeu de cartes à collectionner : le cas de Magic : l'Assemblée », *Strenæ* [En ligne : <http://journals.openedition.org/strenae/305>], mis en ligne le 21 juin 2011, consulté le 12 mars 2018

culturel. Antoine Dauphragne explique ainsi qu'« au-delà des débats sur la nature fictionnelle du jeu, il importe de comprendre comment les univers ludiques investissent le récit ou se servent de lui, ou au contraire comment ils sont captés par les œuvres narratives, pour former des ensembles culturels ambivalents<sup>196</sup> ». Une dynamique ambivalente peut se mettre en place pour chaque jeu selon la fiction développée ce qui revient à appréhender des discours uniques. Slay the Spire cherche plus à introduire le joueur dans un nouveau monde, tandis que Pokémon TCG Online dans le réalisme inclus dans chaque situation, ramène plus à une expérience passée.

En somme, le jeu à collectionner en ligne n'est jamais neutre et s'accompagne d'un « enrobage » fictionnel aux implications culturelles fortes mais dont le traitement diffère selon l'objectif estimé.

## **2. Les différents rôles de la fiction au sein des jeux de cartes à collectionner.**

En effet, la puissance de la fiction permet à la fois de densifier l'objet mais aussi l'approche communicationnelle que l'on s'en fait. Ces univers peuvent être mis en place pour plusieurs raisons, qu'elles soient pratiques, commerciales voire politiques. La fiction comme outil de jeu ne peut se comprendre que sous le regard qu'on appose sur elle.

D'abord, les univers représentés peuvent faciliter la compréhension globale du programme, et donc accélérer la communication entre utilisateurs. La fiction, surtout lorsqu'elle est appréhendée culturellement par ses utilisateurs, permet d'accompagner les règles et mécaniques ludiques. Dans Gwent, il existe cinq factions au total : les Royaumes du Nord, les Monstres, les Scoia'tael (une faction rebelle), Skellige (un royaume barbare) et Nilfgaard (l'Empire impérialiste). Chaque faction dispose de dirigeants ainsi que de héros, qui seront des cartes à part entière, mais aussi « (...) ses propres histoires et légendes, ses propres lieux emblématiques, ses propres personnages et même sa propre géopolitique ». <sup>197</sup> En somme, cette richesse culturelle, que l'utilisateur peut découvrir à travers différents ouvrages, jeux vidéo, et films autour de l'univers Witcher, qui précèdent le jeu Gwent, se traduit alors en jeu.

---

<sup>196</sup> DAUPHRAGNE Antoine, « Le sens de la fiction ludique : jeu, récit et effet de monde », *Strenæ*, n°2, 2011 [En ligne : <http://journals.openedition.org/strenae/312>], mis en ligne le 21 juin 2011, consulté le 5 novembre 2017

<sup>197</sup> [En ligne : <https://gwentfr.com/lunivers-du-gwent-les-factions/>]

L'utilisateur, toujours accompagné par la médiation ludique, prend d'abord connaissance de la fiction pour ensuite comprendre les mécaniques de jeu qui en découle. Si l'on prend une faction comme Skellige, l'imaginaire autour du barbare invoque ainsi des mécaniques ludiques connexes, qui privilégient la force brute à la tactique, comme l'explique le texte de présentation de la faction sur le site officiel :

Peuple fier s'il en est, les habitants de Skellige sont réputés pour leur profond respect des traditions séculaires et des autres membres de leur clan. Ces guerriers cherchent la gloire dans la bataille et tirent leur force des blessures et des morts subies au combat.<sup>198</sup>

Dans *Slay the Spire*, le déploiement de la fiction, dans et en dehors du jeu, permet d'appréhender ce que l'utilisateur s'apprête à vivre. Incarnant un guerrier masqué, celui-ci doit gravir une tour remplie de monstres pour arriver au sommet et abattre le maître des lieux. Du mythe de la tour de Babel à la Tour Sombre de Stephen King, l'édifice en tant que symbole dispose, en tant que *topos*, d'une certaine profondeur culturelle. Elle représente l'obstacle à gravir, niveau après niveau. Cette tour même représentée directement en jeu, au moyen d'une carte au trésor.<sup>199</sup> Le joueur se crée alors sa propre histoire. L'aléatoire du programme lui fait vivre des aventures toujours différentes, le joueur devant s'adapter à chaque situation (la puissance de ses cartes, son état d'avancement) et faire des choix. Cela n'est pas sans rappeler les livres-jeux où le lecteur, toujours dans les limites du nombre de pages, construit sa propre fiction. Le document en annexe nous montre bien cette cohésion entre fiction et écrit d'écran. Lors d'une épreuve, le romanesque côtoie le *gameplay*, en « touchant un symbole de la touche », le joueur obtient le choix d'enlever ou d'améliorer ses cartes.<sup>200</sup> La communication autour du jeu participe autour à cette fictionnalisation du programme. Ainsi sur la page Steam du jeu, endroit où la majorité des ventes se déroulent, l'avancement est décrit sous l'angle narratif :

Une tour constamment nouvelle  
A chaque partie, l'organisation de la tour sera différente. Choisissez un chemin risqué ou plutôt sûr,  
affrontez différents ennemis, choisissez certaines cartes et affrontez différents boss !<sup>201</sup>

---

<sup>198</sup> Annexe n°45 : La présentation romanesque des factions dans *Gwent*.

<sup>199</sup> Annexe n°46 : La carte dans *Slay the Spire*.

<sup>200</sup> Annexe n°47 : Exemple du lien entre fiction et programme informatique dans *Slay the Spire*.

<sup>201</sup> [https://store.steampowered.com/app/646570/Slay\\_the\\_Spire/](https://store.steampowered.com/app/646570/Slay_the_Spire/)

Les règles sont parfois aussi contraintes par la fiction. Dans Pokémon TCG Online, chaque mécanique est reprise de la mythologie du monde de Pokémon. Ainsi, pour espérer gagner un match, l'utilisateur doit forcément passer par un processus « d'évolution » de ses cartes, qui reprend l'idée d'évolution des créatures de l'univers japonais. Cette notion contraint alors la construction du jeu de cartes, et plus globalement les échanges entre utilisateurs, certains Pokémon de part leur importance dans l'univers de base prenant une place démesurée par rapport à d'autres, ce qui transforme toutes les étapes de sociabilité du programme.

De plus, l'utilisation d'un univers fictionnel permet aussi de faire passer des messages à travers la narration. Dans notre corpus, le webdocumentaire en ligne à collectionner Hors-Jeu est à placer sur un plan différent des autres jeux en ligne car son objectif principal est moins financier que journalistique. Son maintien dans le corpus s'explique ainsi par son traitement de l'imaginaire autour de l'objet de collection auprès de ses utilisateurs qui est tout à fait remarquable. En effet, il n'est que moyen et non fin, visant à dénoncer les abus du monde du football. C'est une offre de qualité proposée par des partenaires expérimentés comme la chaîne Arte. Son auteur, David Dufresnes, est un spécialiste des productions transmédiatiques à tendance ludique. Il reprend et détourne les mécaniques classiques pour en faire un outil de communication, rendant son auditoire actif, métaphore de la recherche journalistique. On en trouve une définition conditions générales d'utilisation :

Le site est un documentaire en ligne à collectionner, sur les coulisses du football comme symbole du capitalisme globalisé. Hors-jeu se découpe en 9 enjeux, composés chacun de 11 cartes. Chaque carte est une partie de l'enquête et révèle une vidéo inédite ou un document exclusif. Le public aura accès à une partie des cartes seulement. Pour compléter rapidement sa collection, il lui faudra participer : en s'inscrivant et en partageant ses cartes, l'utilisateur pourra en recevoir de nouvelles. Plus il partage – réseaux sociaux ou ailleurs – plus il augmente ses chances de récupérer de nouvelles cartes. Certaines cartes sont plus rares que d'autres. On ne pourra les partager qu'un petit nombre de fois, ce qui les rendra plus difficiles à récupérer.<sup>202</sup>

Le jeu de cartes à collectionner devient le symbole ironique d'un sport immoral, une forme à charge contre la réalité du football. En analysant la construction du jeu – en réalité un site internet réalisé par des personnes journalistes et artistes dont le but est de convaincre les utilisateurs de continuer à s'informer – nous pouvons trouver de nombreux jeux de mots comme rappel de la fiction. Les créateurs font de façon critique le parallèle entre jeu de carte, qui culturellement fait

---

<sup>202</sup> Conditions générales d'utilisation, *Horsjeu.football*, [En ligne : <https://horsjeu.football/cgu>]

parti du monde de l'enfance, et le « jeu magnifique »<sup>203</sup> (selon les mots de ses auteurs) qu'est le football, perverti par les adultes. D'ailleurs, cet envers du décor est bien sûr contenu dans le titre même du documentaire « Hors-jeu » qui rappelle une règle du jeu mais aussi tout ce qui est en dehors des terrains. De même, en cliquant sur le menu en bas de la page d'accueil, on peut lire en sous-titre le jeu de mot « Le football, cartes sur table de David Dufresne et Patrick Oberli ». Ici, l'échange entre créateurs et utilisateurs devient privilégié. Le jeu de cartes à collectionner est un prétexte, une sorte d'ersatz : il n'existe 99 cartes à collectionner, qui revient à montrer la finitude de l'enquête. Le jeu de cartes à collectionner devient lui-même fiction.

Le déploiement d'un univers fictif participe aussi à établir la valeur marchande du programme. D'un côté, le jeu de cartes peut devenir un outil *marketing* pour mettre en valeur l'univers présenté. Cela vaut surtout pour les jeux ayant des univers ancrés dans l'imaginaire collectif. Pokémon TCG Online utilise un univers, Pokémon, qui est devenu une des marques les plus puissantes au monde et le programme ne se comprend que dans une stratégie plus globale de sa maison-mère The Pokémon Company.<sup>204</sup> Nous l'avons souvent répété, Hearthstone reprend l'univers de Warcraft, que la compagnie Blizzard a su développer depuis le jeu vidéo du même nom sorti en 1994, univers s'inspirant des mondes de Dungeon&Dragons ainsi que Warhammer.<sup>205</sup> En cela, le jeu est rempli de références culturelles, que les joueurs remarquent assez facilement, à la fois à l'univers mais aux autres jeux vidéo développés comme World of Warcraft. Il est très intéressant de noter que ce dernier disposait de son propre jeu de cartes à collectionner, papier cette fois-ci, qui permettait aux collectionneurs à la fois d'engendrer une collection classique mais aussi de gagner des objets virtuels. Ce jeu de cartes s'est étalé de 2005 à 2013, et l'on peut supposer que Hearthstone, sorti en 2014, a pris sa place dans la stratégie de l'entreprise.<sup>206</sup>

---

<sup>203</sup> Page d'accueil, *Horsjeu.football*, [En ligne : <https://horsjeu.football>]

<sup>204</sup> WOITIER, Chloé, « Pokémon, 20 ans de domination incontestée », *LeFigaro.fr*, [En ligne : <http://www.lefigaro.fr/secteur/high-tech/2016/02/27/32001-20160227ARTFIG00015-pokemon-vingt-ans-de-dominance-incontestee.php>], publié le 27 février 2016, consulté le 15 novembre 2017

<sup>205</sup> REMO, Chris, « Fifteen Years of Warcraft, The Interview », *Gamasutra.com*, [En ligne : [http://www.gamasutra.com/view/feature/4220/fifteen\\_years\\_of\\_warcraft\\_the\\_php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4220/fifteen_years_of_warcraft_the_php)], publié le 18 décembre 2009, consulté le 17 novembre 2017

<sup>206</sup> « World of Warcraft Trading Card Game », *WorldofWarcraft.com*, [En ligne : <https://worldofwarcraft.com/en-us/news/10734217>], publié le 24 août 2013, consulté le 17 novembre 2017



D'un autre côté, l'univers peut devenir l'un des principaux outils de vente du jeu de cartes. En effet, la fiction participe à cette stratégie d'immersion du joueur et à créer le sentiment de collection d'un objet unique, attirant. En cela chaque jeu fait le pari de correspondre à la culture du joueur-type. La bande-annonce de NBA 2K18 fait par exemple la part belle au nouveau design des cartes, et à l'inclusion d'autographes de joueurs sur les cartes les plus rares – et par extension des joueurs les plus côtés.<sup>207</sup> En cela, on en revient toujours à la trivialité des écrits d'écran, qui présuppose que l'objet est avant tout un être culturel toujours réécrit. Par l'adjonction de la signature, le programme fait écho à une pratique bien connue des amateurs de cartes sportives qui est de faire signer au véritable athlète, souvent inaccessible, sa propre carte et ainsi augmenter sa valeur. Le jeu de cartes à collectionner en ligne fait souvent le pari du sentimentalisme par rapport à un passé révolu, tant de la possession des objets que de leur admiration (et donc leur prise en main).

### **3. La fiction ultime : la mise en scène de l'acte de collectionner.**

Nous avons précédemment évoqué l'importance de la rareté en tant que valeur, se matérialisant dans le jeu. Or, cette valeur est aussi scénarisée. La fiction s'empare de l'imaginaire autour de la notion de jeu de cartes à collectionner pour faire une sorte de métafiction. Toute une économie fictive se met en place pour participer à ce scénario où le joueur est son premier acteur. La plupart des jeux étudiés possèdent leur propre monnaie virtuelle (en parallèle de l'achat réel en euros ou dollars, le véritable enjeu stratégique) qui permet à chaque joueur d'obtenir et d'acheter de nouvelles cartes « gratuitement » ou en réalité en échange d'une action souvent sociabilisante. Pour Hearthstone ou NBA 2K18, il s'agit d'enchaîner les parties contre d'autres joueurs afin de gagner de l'or ou des « VC » ou monnaie virtuelle. Pour Hors-Jeu, une carte se gagne en partageant votre partie sur les réseaux sociaux, et ainsi de faire connaître le documentaire au plus grand nombre, la monnaie d'échange devenant le « retweet » ou le « partage ». Néanmoins, tous se retrouvent dans l'inclusion de défis communautaires quotidiens qui est une innovation typique des jeux de cartes à collectionner en ligne, et des jeux vidéo en général. Ces missions permettent aux joueurs d'engranger des récompenses selon le respect de conditions de réussite déterminées en amont, ce qui donne à l'utilisateur l'impression de faciliter

---

<sup>207</sup> « NBA 2K18 – MyTeam Trailer », *Youtube.com*, [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=IbF0-8dM8wk>]

sa propre collection. Ces missions sont souvent remises dans leur contexte, et portent le titre de « quêtes », de « défis »... Ainsi, le jeu Hearthstone avertit en amont :

La plupart des quêtes ne peuvent être accomplies qu'en affrontant un autre joueur.<sup>208</sup>

En cela, les défis s'intègrent dans une organisation médiatique qui instaure un rapport au temps sans pause ni silence, où chaque instant est l'occasion de gagner plus, de collectionner plus, et *in fine* de ne jamais s'ennuyer. En somme, en donnant toutes les raisons possibles de rester sur le programme – la gratuité, la facilité, l'enjeu permanent – l'organisation médiatique impose un nouveau rapport à soi et à l'autre en tant que collectionneurs.

La mise en scène de l'appât du gain se retrouve avant même que le joueur n'ait touché le jeu de cartes, de façon parfois théâtrale, au sein d'autres médias informatisés. Dans la bande-annonce GWENT: The Witcher Card Game, l'accent est mis sur la richesse et le danger affilié au jeu de cartes : le risque de tout perdre.<sup>209</sup> L'ambiance du cadre fictif est valorisée en tant qu'argument romanesque. Paradoxe d'une communication qui s'appuie sur l'argent alors qu'au final, en jeu, l'or n'est qu'un moyen d'engranger plus de cartes.



Image tirée de la bande annonce du jeu, avec la fusion de la monnaie et des cartes de jeu.

Ce premier cherchait à examiner la création de différentes couches fictionnelles au sein des jeux de cartes à collectionner en ligne, et leur extension en dehors desdits programmes et donc au sein d'un certain régime médiatique. La mise en récit tant de l'univers que de la pratique de l'objet est

---

<sup>208</sup> Annexe n°43: L'apparition des quêtes dans Hearthstone.

<sup>209</sup> « GWENT: The Witcher Card Game - Arena Trailer | PS4 », *Youtube.com*, [En ligne : [https://www.youtube.com/watch?v=jB1\\_XyV5Qbo](https://www.youtube.com/watch?v=jB1_XyV5Qbo)]

une évidence, et elle s'inscrit dans une stratégie communicationnelle dominante : faire rester le collectionneur fugace, toujours avide de nouveautés.

## **B. Une pratique encadrée par les industries culturelles du jeu : l'importance de la différenciation.**

L'intégration d'un contexte fictionnel au sein de ces objets ne se comprend que dans son contexte économique. De la production à la médiatisation, le jeu de cartes à collectionner en ligne ne se comprend totalement que sous l'égide d'une industrie culturelle particulière : celle du jeu vidéo.

### **1. Un secteur concurrentiel.**

Durant notre étude, nous avons remarqué que l'expression des différentes individualités s'exprime aussi bien à travers le programme qu'en dehors, à travers un ensemble de forums, vidéos et réseaux sociaux qui produisent d'autres images du jeu, pour produire un écosystème médiatique complexe. Posture engagée, le jeu en tant qu'écrit d'écran ne se comprend que sous l'égide de ce qu'Yves Jeanneret appelle « média informatisé », soit chaque « dispositif médiatique qui permet la circulation des écrits d'écran sur les réseaux et les différents matériels informatiques. Le terme s'oppose à celui de Technologie de l'information pour mettre en évidence le fait qu'il s'agit bien de dispositifs médiatiques. »<sup>210</sup>

Les médias informatisés font ainsi circuler des discours, des prises de position. L'un de ces discours, presque moderniste, est celui du retour du jeu de cartes à collectionner. Dans un article du site d'information Kotaku daté de novembre 2015, un journaliste spécialisé dans le jeu vidéo fait le constat que le jeu de cartes à collectionner en tant que genre vidéoludique revient à la mode, avec une explosion de titres à succès comme Gwent et Hearthstone, annonçant ainsi la couleur dans son titre « Card Games Are Invading Your Video Games ». <sup>211</sup> Il existerait donc un

---

<sup>210</sup> JEANNERET, Yves, *Critique de la trivialité. Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*, Paris, Éd. Non Standard, 2014, pp.10-15

<sup>211</sup> PLUNKETTE, Luke, « Card games are invading your video games », *Kotaku.com*, [En ligne : <https://kotaku.com/card-games-are-invading-your-video-games-1741821504>], publié le 15 novembre 2015, consulté le 4 décembre 2017

certain « créneau concurrentiel »<sup>212</sup> qui se comprend par le fait que, nous l'avons longuement analysé, une certaine forme perdure reste nécessaire dans la production d'un jeu de cartes à collectionner. Le site PCGamer parle même d'un véritable « âge d'or » du jeu de cartes à collectionner numérique, s'expliquant surtout par le fait que de grandes entreprises du secteur aient décidé de s'engager dans ce créneau vidéoludique.<sup>213</sup> Dans un contexte médiatique fait d'attentes et de mises en concurrence, il s'agit donc pour chaque entreprise de se démarquer, ce qui passe par le fait de lui donner une certaine identité mais aussi d'accompagner ce déploiement. Amato explique bien qu'une création numérique s'accompagne d'une stratégie et d'un circuit de vente classique de toute entreprise marchande :

La plupart des jeux de dés, de cartes ou de pions, proviennent de traditions séculaires liées à des civilisations ou des cultures particulières. Envisager le jeu comme une œuvre originale de l'esprit n'a été possible qu'à la fin du XIXe siècle, avec la commercialisation de nouveaux jeux. A fortiori, avec les jeux vidéo, inventés de toutes pièces pour des machines inédites, l'évidence est apparue : un concepteur ou plus souvent un « auteur en collectif » (graphistes, programmeurs...) invente un système ludique particulier. À partir du moment où cette création originale est stabilisée, elle peut emprunter les circuits de diffusion commerciaux classiques, de l'édition à la distribution.<sup>214</sup>

Chaque collection dispose donc d'enjeux économiques – de la rentabilité monétaire pour les industries culturelles jusqu'au partage humain quantifié pour les jeux engagés comme Hors-Jeu – mais qui ne se comprend que sous l'angle culturel. Ainsi, le modèle économique de chaque écrit d'écran détermine à la fois son fonctionnement donc les représentations intériorisées, mais aussi le regard que le joueur lui porte. Dans notre corpus, nous avons des jeux de natures très différentes. Hors-Jeu est évidemment gratuit mais joue sur une monnaie du « retweet » et du « like ». Hearthstone et Gwent sont des jeux *free-to-play* qui fondent leur modèle sur l'achat de bonus en jeu. Pokémon et Magic affirment quant à eux un modèle classique où le jeu passe nécessairement par l'achat de cartes. Enfin, NBA 2K et Slay the Spire sont accessibles par l'achat

---

<sup>212</sup> LELOUP, Damien, « Jeu vidéo : plus de 1000 cartes plus tard, « Hearthstone poursuit son chemin », *Lemonde.fr*, [En ligne : [http://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/12/08/jeu-video-plus-de-1-000-cartes-plus-tard-hearthstone-poursuit-son-chemin\\_5226538\\_4408996.html](http://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/12/08/jeu-video-plus-de-1-000-cartes-plus-tard-hearthstone-poursuit-son-chemin_5226538_4408996.html)], publié le 15 novembre 2015, consulté le 5 décembre 2017

<sup>213</sup> MARKS, Tom, « The best 9 card games (that aren't Hearthstone) », *PCGamer.com*, [En ligne : <https://www.pcgamer.com/the-9-best-digital-card-games-that-arent-hearthstone/>], publié le 18 mai 2017, consulté le 5 décembre 2017

<sup>214</sup> AMATO Etienne Armand, *Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation. Du phénomène ludique aux avatars en réseau*. Thèse en Sciences de l'Information et de la Communication, soutenue le 25 novembre 2008, Université Paris 8, p.68

d'un programme plus ou moins onéreux, pour ensuite un contenu en partie accessible pour le jeu de basketball et totalement ouvert pour l'autre. Ils n'ont donc pas le même statut, ni les mêmes possibles. De fait, les stratégies pour faire perdurer le jeu et grandir la communauté peuvent différer.

Une pratique unique aux jeux au sein des écrits d'écran pour celle d'offrir des paquets gratuits après avoir rempli certaines conditions souvent faciles à atteindre. Prenons l'exemple de NBA 2K18 et sa définition des *packs* hebdomadaires auprès de ses utilisateurs disponible sur sa page d'assistance en ligne <sup>215</sup> :

Bonjour, tout le monde !

Comme vous l'aurez sûrement remarqué dans les informations de précommande de *NBA 2K18*, les éditions Legend Edition et Legend Edition Or incluent des "packs Mon ÉQUIPE hebdomadaires". Certains d'entre vous nous ont demandé plus de précision au sujet de ces packs.

Un pack Mon ÉQUIPE hebdomadaire est un pack Mon ÉQUIPE gratuit que vous recevrez, une fois par semaine, lors de votre connexion au mode Mon ÉQUIPE. Vous ne recevrez qu'un pack à la fois. Attention : ces packs ne se cumulent pas. En d'autres termes, si vous ne vous connectez pas pendant une semaine, mais que vous le faites la semaine suivante, vous ne recevrez qu'un seul pack Mon ÉQUIPE.

Ceci dit, ne pas vous connecter pendant une semaine ne **déduira pas** le nombre de packs que vous devez recevoir. Vous continuerez à recevoir votre pack gratuit chaque semaine jusqu'à ce que vous ayez reçu votre total de packs inclus dans votre offre de précommande.

**REMARQUE** : vous recevrez un pack Mon ÉQUIPE gratuit par semaine en vous connectant à Mon ÉQUIPE. Ne pas vous connecter pendant une semaine ne vous octroiera pas deux packs à votre prochaine connexion : vous n'en recevrez qu'un. Vous continuerez à recevoir votre pack Mon ÉQUIPE gratuit chaque semaine jusqu'à ce que vous ayez reçu le total de packs inclus dans votre offre de précommande.

L'importance accordée au phénomène de gratuité et la récompense de la fidélité s'inscrivent dans une stratégie de communication claire : faire rester le joueur en lui donnant toujours de nouvelles choses à collectionner. Ce phénomène se retrouve dans l'ensemble des jeux cités. L'utilisateur apporte alors son propre regard sur cette pratique. Lorsque la communauté observe que le rapport entre les valeurs d'égalité entre les joueurs et de gratuité du programme est rompu, le *free-to-play* devient alors *pay-to-win*, terme ironique utilisé par une communauté et circulant au sein des médias informatisés lorsqu'elle ressent que le modèle économique n'est plus représentatif de ce

---

<sup>215</sup> « Que sont les packs mon équipe hebdomadaires ? », *Support.2K.com*, [Enligne : <https://support.2k.com/hc/fr/articles/115006787087-Que-sont-les-packs-Mon-ÉQUIPE-hebdomadaires>]

qu'elle véhicule. Derrière le modèle économique, se cache une figuration du joueur et une position idéologique – des producteurs aux utilisateurs.

## **2. Un produit marchand au sein du « système fantasmagorique des médias ».**

Si les objets sont bien des produits marchands, de fait, ces univers ne convainquent pas par eux-mêmes mais sont inclus dans des stratégies pour les déployer, à travers une dynamique propre de circulation au sein de médias informatisés. Tout regard porté sur les jeux de cartes ne se construit pas uniquement à travers l'objet lui-même mais aussi par la surexposition médiatique qui découle de son existence. Le travail de Julia Bonaccorsi, sur lequel se base Yves Jeanneret, est éclairant. Son auteur avance ainsi l'hypothèse qu'il existe une véritable « fantasmagorie de l'écran »<sup>216</sup> L'expression des objets numériques à travers d'autres plateformes a donc des conséquences les représentations que l'on s'en fait :

Les relations du lecteur et du texte se modifient avec l'écran et à travers de nouveaux affects, un nouveau type d'expérience sensible, entre une esthétique (articulation du sensoriel et du sens) et une esthétique (attention à la forme).<sup>217</sup>

Pour aller plus loin, Yves Jeanneret aborde même l'idée qu'il existe un « écosystème fantasmagorique des médias » se développant en parallèles des industries culturelles, qui fixe alors les pratiques :

Objet de transfiguration et non de calcul, le produit industriel est arraché à sa valeur prosaïque et à son statut monétaire, qui sont sa vérité économique, pour être doté de présence, d'éclat et de valeur culturelle.<sup>218</sup>

Les conduites sont donc influencées par cette fantasmagorie des médias qui prend une approche bien différente selon les cas : intersémiotique, intermédiatique ou polychrétique. Le jeu de cartes à collectionner en ligne respecte ainsi bien cette logique de lecture.

Tout d'abord, il est intéressant de noter que notre précédente analyse de la surface – de sa matérialité à sa sociabilité – revenait à interroger l'écrit d'écran à travers une certaine intersémioticit , le passage d'un signe sur différents syst mes. Se basant sur les travaux d'Yves

---

<sup>216</sup> BONACCORSI, Julia, *Fantasmagories de l'écran : Pour une approche visuelle de la textualit  num rique*. Sciences de l'information et de la communication. Celsa - Universit  Paris Sorbonne, 2012, p.17

<sup>217</sup> Ibid.

<sup>218</sup> JEANNERET, Yves, *Critique de la trivialit . Les m diations de la communication, enjeu de pouvoir*, Paris,  d. Non Standard, 2014, p.225-229

Jeanneret, celle-ci résume ainsi que « (...) l'intégration numérique permet de présenter des textes très hétérogènes sur un écran unique mais plastique dans ses formes. Ces objets, qui apparaissent au lecteur dans une scène uniforme, sont en réalité issus de traitements différents qui intègrent une interprétation de leur nature »<sup>219</sup>. Notre étude de l'écriture numérique au sein des jeux de cartes à collectionner en ligne nous a montré qu'à travers son *design*, ses fonctionnalités d'usage, l'objet reste bien un discours à interpréter, un média marqué par sa constante réécriture, en somme ce que Julia Bonaccorsi compare à une « (...) énonciation éditoriale marquée, d'abord, par l'appareil technologique. »<sup>220</sup>

Néanmoins, le jeu de cartes à collectionner au sein des écrits d'écran s'attache aussi à circuler sur de multiples approches intermédiaiques. Julia Bonaccorsi explique que « l'intermédialité est une notion ancienne qui a été particulièrement réactivée à propos des médias informatisés et qui recouvre plus largement les problématiques qui traitent des rapports entre les médias, notamment les filiations formelles entre les anciens et les nouveaux médias<sup>221</sup> ». Ce glissement intermédiaire s'opère sur plusieurs plans. D'abord, le jeu est mis en avant au travers d'un ensemble de discours promotionnels et d'actes publicitaires multiples. Si nous avons déjà évoqué l'usage de la publicité accompagnant la plupart des jeux majeurs pour recruter de nouveaux joueurs, l'un des actes les plus révélateurs de l'approche intermédiaire reste la révélation de la nouveauté au grand public, au profit souvent d'une présentation en fanfare lors d'un événement dédié. Par exemple, *Gwent* fut présenté pour la première fois lors de l'Electronic Entertainment Expo (E3), grande messe annuelle du jeu vidéo, par Damien Monnier alors Lead Designer en 2016. Retransmise en direct, la conférence se tient sur une immense scène. Son discours, couplé à une bande-annonce, cherche à convaincre l'auditoire que cette réadaptation d'un jeu existait retrouvait une toute nouvelle légitimité. Durant un véritable *show* à l'américaine, Monnier replace d'abord l'utilisateur au centre de la production, grâce à un soutien supposé, presque touchant, de la communauté d'amateurs. Seulement ensuite se charge-t-il de présenter ce qu'il décrit comme « a full-blown multiplayer experience » et « (...) still a card game based on

---

<sup>219</sup> BONACCORSI, Julia, *Fantasmagories de l'écran : Pour une approche visuelle de la textualité numérique*. Sciences de l'information et de la communication. Celsa - Université Paris Sorbonne, 2012, p.28

<sup>220</sup> Ibid.

<sup>221</sup> Id., p.33

skills ». <sup>222</sup> Au travers de cet effort communicationnel, l'objet industriel acquiert le statut d'objet fétiche.

La collection se retrouve aussi sur divers supports sur les plateformes de partage et réseaux sociaux, dans un écosystème plus ou moins extensif selon la taille de l'entreprise qui gère le programme. Ainsi, des entités comme Blizzard n'hésite pas à communiquer de manière plus ou moins ponctuelle sur l'actualité du jeu à travers de multiples plateformes. La révélation de nouvelles cartes devient ainsi un événement au sein des médias informatisés en tant que tel qui fait agir toute la communauté du jeu. La révélation, étalée dans le temps, est l'apanage de multiples acteurs sur de multiples canaux de communication. Le calendrier officiel disponible en ligne pour la dernière extension est significatif. <sup>223</sup> L'entreprise fait à la fois interagir ses réseaux officiels (site, email, chaîne Twitch, chaîne Youtube, réseaux sociaux), médias spécialisés (IGN.com, Huya.com...) et communauté d'amateurs (à travers leurs réseaux dédiés – qu'ils soient influenceurs ou joueurs professionnels). Cette pratique *marketing*, bien rodée, permet à la fois de présenter chaque carte dans le détail, de mettre en valeur le jeu mais aussi la communauté. Enfin, il est intéressant de souligner que la majorité des jeux du corpus sont représentés sur les réseaux sociaux aux moyens de comptes – Twitter, Facebook – officiels dédiés. <sup>224</sup> Dans un environnement concurrentiel, ceux-ci participent à ce double mouvement de promotion et de lien avec la communauté.

Enfin, la circulation au sein des médias informatisés altère la polychésie du jeu en tant qu'être culturel, multipliant ainsi les usages des écrits d'écran. Adeline Wrona en donne une définition détaillée :

La « polychrésie des êtres culturels (...) spécifie l'acception de la trivialité : il s'agit de penser la communication comme altération, et la vie culturelle comme série de récréations — « il n'existe de culture qu'altérée » (...). Du grec *kreistein*, « user », la polychrésie désigne la multitude des appropriations possibles auxquelles se prêtent les idées et les représentations. Phénomène que beaucoup de penseurs ont baptisé d'autres noms : de la « paraphrase », chez Montaigne, à l'analyse des « faire avec » chez de Certeau,

---

<sup>222</sup> « Gwent standalone revealed! - The Witcher's card game will be a full release – Lead Designer Damien Monnier, E3 2016 », *Youtube.com*, [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=ag24tPIHnRY>]

<sup>223</sup> « Bois maudit : calendrier des révélations de cartes », *Hearthstone-decks.com*, [En ligne : <http://www.hearthstone-decks.com/article/bois-maudit-calendrier-des-revelations-de-cartes-527>], publié le 9 avril 2018, consulté le 9 avril 2018

<sup>224</sup> Parmi eux : <https://twitter.com/nba2k>, [https://twitter.com/hearthstone\\_fr](https://twitter.com/hearthstone_fr), <https://twitter.com/MegaCrit>, <https://www.facebook.com/GwentFR> ...



la dialectique réception/création ne cesse, elle-même, de se prêter à des reformulations qui attestent son importance.<sup>225</sup>

Ainsi, est intéressant de remarquer que dans la communauté des amateurs de jeux de cartes à collectionner en ligne, la compétition prend une place à part entière aussi bien dans son utilisation que dans sa médiatisation. Ainsi, le jeu de cartes s'observe et se commente à travers des retransmissions officielles et amatrices. Le joueur devient alors spectateur ou *viewer* d'un affrontement qui n'est plus le sien, mais dont il reconnaît la collection, les gestes et les réactions. Le visionnage du programme devient alors un enjeu tout aussi important que la pratique d'un point de vue marchand. Gwent possède ainsi un programme nommé « Twitch drops », qui récompense le joueur ayant suivi de regarder un canal officiel. Après avoir lié ses différents comptes, l'utilisateur sera notifié à travers un message privé qu'une vidéo est en passe de démarrer.<sup>226</sup><sup>227</sup> Dans un même mouvement, Blizzard a mis en place une offre permettant d'obtenir un bonus de jeu – plusieurs cartes rares – en échange du lien entre les différents comptes de l'utilisateur – ici Amazon Prime et Twitch avec le programme.<sup>228</sup> Cela présuppose que l'utilisateur dispose désormais de trois identités liées : collectionneur, joueur et spectateur. En vérité, le spectateur se trouve être le nouvel enjeu dans une économie de l'attention qui fait qu'un joueur se doit d'être sans cesse sollicité pour ne pas passer à autre chose, et la fidélisation est un moyen connu pour faire jouer la concurrence.<sup>229</sup> Cette remarque vaut tout aussi bien pour le créateur que l'utilisateur, qui manipule désormais tout autant les médias informatisés, au travers de plateformes ayant leur propre stratégie commerciale comme Twitch (service de *streaming* et de vidéo à la demande possédé par Amazon depuis 2014) ou encore Youtube (site d'hébergement de vidéos possédé par Google depuis 2006).

Antoine Dauphagne explique ainsi que « les formes de la fiction ludique s'adaptent à des publics qui ne se limitent plus à ceux de la culture de jeunesse, et qu'elles contribuent à définir

---

<sup>225</sup> WRONA, Adeline, « Dans la mêlée : ce que la société fait aux idées », *Acta fabula*, vol. 10, n° 3, Essais critiques, 2009, [Disponible en ligne : <http://www.fabula.org/acta/document4950.php>]

<sup>226</sup> « Twitch drops », *Playgwent.com* [En ligne : <https://www.playgwent.com/fr/twitch-drops>]

<sup>227</sup> Annexe n°48 : Exemple de message annonçant un tournoi dans Gwent.

<sup>228</sup> « Obtenez un paquet de cartes classiques dorées avec Twitch Prime », *PlayHearthstone.com*, [En ligne : <https://playhearthstone.com/fr-fr/blog/21098853>]

<sup>229</sup> CLARK, Tim, « Twitch 'drops' are the future of watching your favourite game online », *PCGamer.com*, [En ligne : <https://www.pcgamer.com/twitch-drops-are-the-future-of-watching-your-favourite-game-online/>], publié le 14 juillet 2017, consulté le 14 juillet 2017

des modes de consommation, des choix éditoriaux, et plus largement des façons de concevoir le jeu. »<sup>230</sup> Le programme s'accompagne donc bien de plusieurs discours d'escorte sur son interprétation et son utilisation de la part de multiples acteurs – d'entreprises, de joueurs, voire même de structures étatiques – qui étendent encore un peu plus la notion de jeu de cartes à collectionner. L'objet, héritier d'une tradition ancestrale, mute pour devenir un être culturel unique au sein de l'écosystème des écrits d'écran, circulant à travers de nombreux médias informatisés.

Dans ce second temps, nous avons donc vu que le jeu de cartes à collectionner en ligne est avant tout un produit qu'il s'agit de vendre, et vendre plus que la concurrence.

### **C. Le jeu de cartes à collectionner, un discours idéologique derrière l'infra-ordinaire.**

Enfin, nous allons voir en quoi le jeu de cartes à collectionner en ligne est une construction politique, au sens d'une société organisée, entre paroles dominantes et de recompositions omniprésentes.

#### **1. Un dispositif représentatif d'une forme politique particulière.**

Derrière chaque objet, son univers et sa stratégie médiatique, existe une idéologie, une vision politisée du jeu mais aussi du monde, qui produit une certaine prétention à la communication à travers des discours d'escorte et des choix techno-sémiotiques. Pour Jeanneret, la dynamique unique des médias informatisés, grâce à un certain appel à l'activité et la glorification de la production ordinaire, font des objets des « dispositifs de référence d'une forme politique. »<sup>231</sup> De la même manière, Madeleine Akrich dit aussi que « les objets techniques ont un contenu politique au sens où ils constituent des éléments actifs d'organisation des relations des hommes entre eux et avec leur environnement. »<sup>232</sup> Au sein des jeux de cartes existe une vision de ces interfaces, de l'objet au sein des écrits d'écran, qui organise les relations entre utilisateurs.

---

<sup>230</sup> DAUPHRAGNE Antoine, « Le sens de la fiction ludique : jeu, récit et effet de monde », *Strenæ*, n°2 , 2011 [En ligne : <http://journals.openedition.org/strenae/312>], mis en ligne le 21 juin 2011, consulté le 5 novembre 2017

<sup>231</sup> Ibid, p.260

<sup>232</sup> AKRICH, Madeleine, *Comment décrire les objets techniques ?. Techniques et culture*, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 1987, p.49

Parfois, la politique au sein du jeu peut devenir une problématique sociale. Notre analyse s'est souvent focalisée sur les implications d'un discours touchant la dématérialisation, et le paradoxe de la possession d'une collection numérique au regard de l'amateur. Un symbole fort dans ce débat hautement politique reste le principe de revente des produits numériques, qui reste difficile à appréhender dans sa définition, devenant ainsi une polémique juridique et idéologique. Dans une collection classique, la valeur des objets n'est jamais le fait de leurs créateurs : un grand peintre n'a jamais la mainmise sur son prix et son économie globale qui est décidée entre les collectionneurs et les grands marchés d'art. Or, avec les jeux de cartes à collectionner en ligne, les objets de collection sont en réalité manipulés par une entité bien réelle. L'amateur comble son désir uniquement car le jeu le permet. Cependant, cette dimension est peu mise en avant dans la communication et les pratiques. On laisse au joueur l'illusion de pouvoir échanger ses biens dans des lieux d'enchère, on le remercie pour ses efforts avec une carte « unique en son genre »... Plusieurs polémiques récentes nous éclairent sur cette situation ambiguë, les institutions prenant alors le pas sur l'objet, tranchant dans des représentations parfois manipulées. Début 2017, la Chine a instauré une loi obligeant les entreprises qui géraient des jeux contenant des objets aléatoires achetables contre de l'argent à révéler publiquement l'ensemble de leurs statistiques, et donc de révéler la manière dont fonctionnait chaque programme. Ainsi, Blizzard, entreprise-mère du jeu Hearthstone, s'est vu contraint de révéler publiquement les taux d'apparition pour chaque niveau de rareté. Il était donc déterminé dans le programme que chaque utilisateur recevrait une carte rare ou supérieure dans chaque paquet, une carte épique tous les cinq paquets, et une carte légendaire tous les 20 paquets.<sup>233</sup> Cette révélation est sans commune mesure car, en plus de révéler les secrets du jeu (les joueurs perdant ainsi l'illusion que la chance peut jouer en leur faveur, même si des estimations ont été faites), elle a de fortes conséquences idéologiques. Et pour cause : le jeu de cartes à collectionner au sein des écrits d'écran instaure un système de pensée particulier, comparable aux autres jeux addictifs comme le poker ou le pari en ligne. Chaque joueur pouvait dépasser des sommes folles pour obtenir une seule carte. Blizzard, après avoir été contraint à révéler leur vision de la collection, a remanié totalement son système, séparant un peu plus le jeu vidéo d'une collection classique. Ainsi, il est désormais impossible de récupérer deux fois la même carte Légendaire, celle-ci tombant obligatoirement durant

---

<sup>233</sup> CHALK, Andy, « Blizzard's Chinese Hearthstone website confirms card rarity drop rates », *PCGamer.com*, [En ligne : <https://www.pcgamer.com/blizzards-chinese-hearthstone-website-confirms-card-rarity-drop-rates/>], publié le 6 mai 2017, consulté le 25 octobre 2017

l'ouverture des dix premiers paquets. Par ailleurs, les doublons se réduisent au nombre de cartes jouables maximales, comme indiqué dans le message officiel du Community Manager du jeu, le 22 juin 2017.<sup>234</sup> Collectionner les cartes dans Hearthstone n'a dès lors plus aucun sens si on pense le concept dans sa définition originelle. De fait, l'utilisateur est récompensé plus qu'il ne collectionne, il expérimente plus qu'il n'achève. On en revient à la définition même de ce qu'est un jeu, et plus encore ce qu'est un jeu vidéo. Luke Clark, scientifique spécialisé dans les jeux d'argent, affirme ainsi que les jeux modernes, dont les jeux de cartes à collectionner, développent des mécaniques qui encadrent la psychologie du joueur :

The player is basically working for reward by making a series of responses, but the rewards are delivered unpredictably," says Dr Luke Clark, director at the Center for Gambling Research at the University of British Columbia. "We know that the dopamine system, which is targeted by drugs of abuse, is also very interested in unpredictable rewards. Dopamine cells are most active when there is maximum uncertainty, and the dopamine system responds more to an uncertain reward than the same reward delivered on a predictable basis."<sup>235</sup>

L'Autorité de régulation des jeux en ligne (Arjel), qui contrôle les jeux de hasard en France, s'est ainsi penchée sur la réalité des récompenses aléatoires en ligne dites des *loot boxes* (coffres), décrivant une « dérive préoccupante » et faisant part de ses « craintes ».<sup>236</sup> Signe du temps, au passage de NBA 2K16 à NBA 2K18, les boîtes de cartes ont bien été remplacées par les *loot boxes*, signe de la prise de position idéologique de l'entreprise et de la confusion des genres.<sup>237</sup> Se basant sur la probabilité, le jeu de cartes à collectionner devient alors jeu d'argent et de hasard.<sup>238</sup> Or, il semble que l'objet informatique se voit refusé le fait de posséder plusieurs natures : jeu de cartes, jeu vidéo et jeu de hasard. Ici, l'enjeu est la compréhension active de l'utilisateur sur ce qu'il manipule. La réception que l'autorité publique est donc négative : le programme tromperait ainsi son client sur sa véritable nature. La réception du public possède donc bien une part

---

<sup>234</sup> « Upcoming Card Pack Changes », Battle.net, [En ligne : <https://us.battle.net/forums/en/hearthstone/topic/20757385693>]

<sup>235</sup> WILTSHIRE, Alex, « Behind the addictive psychology and seductive art of loot boxes », *PCGamer.com*, [En ligne : <https://www.pcgamer.com/behind-the-addictive-psychology-and-seductive-art-of-loot-boxes/>], publié le 28 septembre 2017, consulté le 28 septembre 2017

<sup>236</sup> [Disponible en ligne : <http://www.arjel.fr/IMG/pdf/20171122courrier.pdf>]

<sup>237</sup> Annexe n°49 : Passage des paquets de cartes aux *loot boxes* entre NBA 2K16 et NBA 2K18.

<sup>238</sup> LAMY, Corentin, « Jeu vidéo : les « coffres » payants au contenu aléatoire, une tendance qui agace », *LeMonde.fr*, [En ligne : [http://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/10/10/jeu-vidéo-les-coffres-payants-au-contenu-aleatoire-une-tendance-qui-agace\\_5198882\\_4408996.html#yikZQOVOYTUGr2Pb.99](http://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/10/10/jeu-vidéo-les-coffres-payants-au-contenu-aleatoire-une-tendance-qui-agace_5198882_4408996.html#yikZQOVOYTUGr2Pb.99)], publié le 10 novembre 2017, consulté le 10 novembre 2017

d'éthique, qui peut transformer sa pratique et son appréhension. Les entreprises ont perdu cette bataille de communication, la collection ayant disparu au profit de l'acte de collectionner, étant désormais comparée à une pratique dangereuse pour la santé.<sup>239</sup>

Cette réalité rend plusieurs prises de position plus ou moins savoureuses. Peter Cornforth, producteur du jeu de cartes à collectionner dans NBA 2K18, décrit dans un billet de blog le développement du tirage en ces termes :

Pour nous, le plaisir d'une ouverture de paquet vient de l'excitation de construire la meilleure équipe possible avec ce que l'on vous donne. Parfois, l'univers vous lance des superstars *all-around* et parfois il vous jette des *role players* et des *rookies*. Ceux qui peuvent s'adapter à un nouveau style de jeu et le changer en fonction des cartes qui leur sont données prospéreront même si la chance n'est pas de leur côté. *Pack and Playoffs* est une nouvelle présentation et une nouvelle expérience à chaque tour.<sup>240</sup>

Cette présentation doit être remise dans son contexte. Ce « billet » mis en ligne sur la page officielle de la licence, vise à présenter le jeu avant sa sortie. Son existence existe surtout d'un point de vue communicationnel. L'entreprise cherche donc moins à informer les joueurs qu'à établir un rapport privilégié avec eux.

La conception de l'échange est idéologique, elle se propage au sein du programme, parfois en lutte contre le regard utilisateur. Plusieurs penseurs ont ainsi été très acerbes envers cette possible transformation où la technologie depuis son propre message pour reprendre l'idée exprimée par McLuhan.<sup>241</sup> Baudrillard évoque ainsi que la communication s'épuise dans sa propre mise en scène, ce qui tendrait à une destruction du social.<sup>242</sup>

---

<sup>239</sup> LAMY, Corentin, « Les autorités se penchent sur les « loot boxes », les « pochettes-surprises » payantes dans les jeux vidéo », *LeMonde.fr*, [En ligne : [http://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/11/23/loot-boxes-les-autorites-se-penchent-sur-les-pochettes-surprises-du-jeu-video\\_5219359\\_4408996.html](http://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/11/23/loot-boxes-les-autorites-se-penchent-sur-les-pochettes-surprises-du-jeu-video_5219359_4408996.html)], publié le 23 novembre 2017, consulté le 23 novembre 2017

<sup>240</sup> CORNFORTH Peter, « MyTeam NBA 2k18 dev blog », *Facebook.com*, [Traduit de : <https://www.facebook.com/notes/nba-2k/myteam-2k18-dev-blog/10154824643637267/>], publié le 28 août 2017, consulté le 2 décembre 2017

« For us, the fun of a pack draft is the excitement of building the best team possible with what you are given. Sometimes the universe throws you all-around superstars and sometimes it throws you role-players and unproven rookies. Those who can adapt to a new play style and change it up based on the cards they are given will thrive even when luck is not on their side. Pack and Playoffs is a new lineup and a new experience every round. »

<sup>241</sup> MCLUHAN, Marshall, *Message et Massage, un inventaire des effets*, éd. J. J. Pauvert, 1968

<sup>242</sup> BAUDRILLARD, Jean, *Simulacres et simulation*, Galilée, Paris, 1981, p.123

De manière plus neutre, tout objet s'inscrivant dans l'économie des écrits d'écran est le signe d'une prétention communicationnelle, entre « (...) une conception de la communication et un projet d'intervenir sur elle. »<sup>243</sup> Nos exemples ont montré qu'il existe une vraie volonté de contrôler la communication. Il est impossible de terminer sa collection de cartes dans Hors-Jeu sans avoir répondu à l'impératif communicationnel du jeu, c'est à dire partager le web-documentaire sur ses réseaux sociaux personnels. Hearthstone restreint la communication entre joueurs à tel point que sans une action active d'un des utilisateurs (l'ajout dans la liste d'amis), il est virtuellement impossible de communiquer en dehors des différentes « émotions » mises à la disposition des combattants. On suppose ici contrôler sans punir. Ainsi, il est donc impossible de dénoncer un comportement abusif, alors que le support de l'entreprise ne cherche à connaître que les cas avérés de triche et de manipulation du programme.<sup>244</sup> Dans ce cas précis, le dispositif est l'expression d'une forme politique : celle d'une multinationale désirant uniformiser les comportements pour défendre son joueur et son produit, aux dépens d'une communication ouverte.

## **2. Polyphonie énonciative et médiations culturelles.**

Si l'objet est politique, l'idéologie n'est pas un discours uniforme mais une diversité d'énoncés et de pratiques à la fois réguliers, dissonants, chaotiques... Ainsi, le dispositif se construit seulement à travers une vraie « polyphonie énonciative ». <sup>245</sup> Les écrits d'écran sont produits, appréhendés et diffusés non par un acteur unique, mais par un ensemble de corps de métiers. Ces métiers par leur vision développent des « scripts » selon le concept de Madeleine Akrich <sup>246</sup>, des postulats sur ce qui est attendu dans leur utilisation quotidien, et que nous avons pu repérer le long de notre analyse. On suppose des aptitudes physiques et mentales, dans un environnement, avec des partenaires humains et non-humains. L'écrit d'écran rationalise des utilisateurs qu'il doit au mieux unifier, tout en incluant et excluant certaines conduites, car

---

<sup>243</sup> JEANNERET, Yves, Id., p.248

<sup>244</sup> Annexe n°50 : Outil automatisé de plainte dans Hearthstone : la dénonciation d'un comportement n'est pas une option valable.

<sup>245</sup> SOUCHIER Emmanuël. Formes et pouvoirs de l'énonciation éditoriale, *Communication et langages*, n°154, 2007, p.23-38

<sup>246</sup> AKRICH, Madeleine, Les objets techniques et leurs utilisateurs, de la conception à l'action. Bernard Conein, Nicolas Dodier, Laurent Thévenot. Les objets dans l'action, 4, *Editions de l'EHESS*, pp.35-57, 1993, Raisons Pratiques. <halshs-00081731>

l'utilisateur est fait d'identités multiples. À ces scripts s'ajoutent des dispositifs, les médias informatisés, qui permettent de co-construire la figure de l'usager, le programme (et donc ses penseurs) construisant alors aussi une figure du consommateur.<sup>247</sup> La matérialité des jeux de cartes à collectionner est pensée avant tout par les informaticiens, et entérinée par la communauté d'amateurs et de joueurs. L'importance de l'aspect combinatoire et du renouvellement tirent leurs racines de la culture informaticienne. Amato de son côté, évoque un objet construit selon un « auteur en collectif ».<sup>248</sup>

L'existence de ces scripts informaticiens se confirme à travers les discours des employés employant des éléments de langages, thématiques et arguments signifiants. Lorsque Derek Sakamoto (senior UI designer d'Hearthstone) fait part de sa vision de l'interface utilisateur parfaite lors de sa conférence à la GDC 2015<sup>249</sup>, on en revient à une prise de position de ce qu'est la programmation informatique et surtout du bon lien entre l'humain et la machine. Devant ses pairs, il compare ainsi la science de l'UI en tant que construction progressive, utilisant la métaphore de la graine (« seed ») et montrant les différents prototypes. Cette approche est donc partagée par l'ensemble de ses collègues. Sakamoto avoue ainsi : « le chemin vers Hearthstone tel qu'il est tracé aujourd'hui n'était pas toujours aussi clair pour nous<sup>250</sup> ». Ce qui existe a autant de poids que ce qui a été abandonné, tant cette réalité a des conséquences sur comment l'utilisateur conçoit les notions fortes de jeu et de collection. Prenant l'exemple du nombre de cartes dans chaque deck, Sakamoto explique ainsi la réduction initiale de 60 à 30 cartes en ces termes : « Nos jeux de cartes avaient à l'origine soixante cartes, ce qui voulait dire que pour descendre la zone à droite, il faudrait descendre trois pages entières, ce qui est très dur à mémoriser à n'importe quel moment et assurément un *deal breaker* pour les nouveaux joueurs. »<sup>251</sup> Le terme de *deal breaker*, emprunté au vocabulaire financier, est intéressant. Dans Hearthstone, le corps informaticien a donc privilégié une façon de penser le jeu par rapport à une autre d'un point de

---

<sup>247</sup> DENIS Jérôme, « Sociologie, usages et technologie », cours organisé par Jérôme Denis, 2017, CELSA, Master Médias et Numérique

<sup>248</sup> AMATO Etienne Armand, *Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation. Du phénomène ludique aux avatars en réseau*. Thèse en Sciences de l'Information et de la Communication, soutenue le 25 novembre 2008, Université Paris 8, p.68

<sup>249</sup> SAKAMOTO, Dérek, « Hearthstone: How to Create an Immersive User Interface », *Youtube.com*, [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=axkPXCnjOh8>], publié le 15 juin 2015, consulté le 1 septembre 2017

<sup>250</sup> « The path to Hearthstone as it is today was not obvious or clear to us. »

<sup>251</sup> Ibid.

vue ergonomique, insistant sur la facilité d'utilisation au démarrage par rapport à une liberté absolue décriée comme effrayante.

Le jeu de cartes à collectionner au sein des écrits d'écran est donc le signe d'une évolution sur les bonnes manières d'interagir jeu au sein des écrits d'écran pour un certain milieu, et plus largement le regard porté sur la programmation ludique. Lors de la 27ème conférence francophone sur l'Interaction Homme-Machine à Toulouse, un groupe de chercheurs montre ainsi que le jeu en général ne cesse d'évoluer sur plus d'échanges entre l'écrit d'écran et l'autre. Selon eux, « [L]a littérature de ces 15 dernières années fait apparaître trois principales tendances dans l'effort de surmonter les limitations décrites (...). Elles peuvent être résumées comme suit: (i) la réintroduction des affordances sociales, (ii) la réintroduction des affordances physiques, et (iii) un penchant pour le jeu ubiquitaire. »<sup>252</sup>

Le jeu est un endroit empli de médiations soit « (...) l'espace dense des constructions qui sont nécessaires pour que les sujets, engagés dans la communication, déterminent, qualifient, transforment les objets qui les réunissent, et établissent ainsi leurs relations. » (Jeanneret, 2006). Julia Bonacorsi, dans son analyse du devoir de lecture, a ainsi montré que l'injonction à la lecture comme pratique culturelle se construit à travers une pluralité de discours, de multiples projets de médiations entre différents acteurs – publics comme privés. De la même manière, le jeu de cartes à collectionner au sein des écrits d'écran s'impose comme un espace dense fait de discours étatiques, entrepreneuriaux et individuels.

### **3. Discours d'escorte sur la complémentarité, ou la profusion des imaginaires.**

Partant de ce principe, les jeux de cartes sur ordinateur ne pourraient donc pas être plus éloignés de leurs faux ancêtres, les *trading card games* : disposant d'une matrice de texte semblable et issus d'une culture de jeu identique, les discours et les pratiques qui les parcourent sont radicalement différents de part leur trivialité transformatrice. Depuis le début de notre réflexion, nous nous sommes interrogés sur ce dialogisme en flux tendu, matériel, social, culturel.

---

<sup>252</sup> DI LORETO Ines, MORA Simone Mora, DIVTINI Monica, *Repenser les jeux de société à l'ère de l'Ubiquitous Computing*. 27ème conférence francophone sur l'Interaction Homme-Machine., Toulouse, France. IHM-2015, pp.alt1. <hal-01220374>, 2015



Pourtant, cette qualification dans les écrits d'écran provoque une insoluble distance entre les deux objets qui peuvent être considérés comme uniques.

Dès lors, cette constante filiation se comprend mieux en tant que discours d'escorte. La complémentarité des supports a ainsi été étudiée par des chercheurs comme Valérie Jeanne-Perrier. Évoquant un « leur de la complémentarité » entre journalisme imprimé et journalisme informatisé, celle-ci expliquait déjà que « (...) l'argument de la complémentarité, en somme assez large et consensuel, participe avant tout d'un discours d'accompagnement du développement des médias informatisés. »<sup>253</sup> Un mouvement parallèle peut très bien s'imaginer pour les jeux de cartes à collectionner du point de vue d'un décideur, l'imaginaire culturel autour étant si profond qu'il peut devenir un argument de vente jusqu'à ne pas arriver à s'en détacher. Les noms des applications Pokémon Trading Card Game Online et Magic : The Gathering Online, ne rajoutant que le terme « Online » aux jeux de base, impliquent bien une volonté de continuation, pour deux entreprises dont l'économie se base encore sur les revenus des cartes physiques mais dont la part numérique ne fait de grandir.<sup>254</sup> Nous l'avons évoqué, Slay the Spire cherche à attirer son public en jouant sur les deux tableaux en « (...) fusionnant les jeux de cartes avec les roguelikes » comme l'entend son argumentaire publicitaire.

À un discours d'escorte s'oppose la polyphonie énonciative. Dans l'exemple de Valérie Jeanne-Perrier, l'autre intérêt du discours de l'interdépendance était de permettre une certaine paix sociale entre rédactions. Il faut ainsi toujours s'interroger sur l'intérêt humain d'un tel discours d'escorte, selon le point de vue chaque acteur, de ce qu'il en retire et comment il l'interprète. L'objet, média informatisé, procure un effet de réel, voire même d'« hallucination » selon l'expression de Mathieu Triclot.<sup>255</sup> Cette filiation est désirable car elle met en valeur des actes intériorisés, réintroduits dans la raison computationnelle. Un autre pan du discours d'escorte est d'avancer la mutation de jeux devenus dits « hybrides ». Pour Eric Zimmermann, professeur en *game design*, le regain de succès des jeux de sociétés tient de

---

<sup>253</sup> JEANNE-PERRIER Valérie, « Média imprimé et média informatisé : le leur de la complémentarité. », *Communication & langages*, n°129, 2005, p.49-63

<sup>254</sup> Villoria, Gerald. "State of the Game Interview: Magic Online." *GameSpy.com*, [En ligne : <http://www.gamespy.com/articles/818/818114p1.html>]

<sup>255</sup> TRICLOT Matthieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Zones, Paris, 2011, p.58

l'argument social, d'une « nostalgie croissante pour l'interaction en face-à-face » d'un environnement numérique moderne.<sup>256</sup> De fait, à travers cet écrit d'écran se retrouvent différents imaginaires, entre imaginaire de masse ancien et imaginaire contemporain, qui imposent tout autant une « mixité médiatique » que des « formes culturelles recombinautes »<sup>257</sup>. Ce discours d'escorte, se construisant donc à de nombreux niveaux (intertextuel, matériel, médiatique) n'est un exemple parmi d'autres de la complexité de compréhension et de représentation d'un objet à la fois trivial et infra-ordinaire.

Durant ce dernier mouvement de notre réflexion, nous avons vu comment le jeu de cartes à collectionner comme écrit d'écran s'appréhende dans sa globalité à travers son contexte de diffusion au sein d'un dispositif extensif de médias informatisés. Produit marchand, le jeu de cartes à collectionner numérique n'est pas qu'un objet mais bien un processus communicationnel s'appuyant sur une certaine narration. Se construisant à partir d'un certain nombre de discours (reliés à des métiers, des positions), le jeu est éminemment politique. Il est le reflet de visions entre cadre normatif et polyphonie réelle, un dialogue des cultures et des imaginaires à travers le numérique.

---

<sup>256</sup> « Les jeux de société hybrides, entre innovation et réticences », *Slate.fr*, [En ligne : <http://www.slate.fr/story/66785/jeux-societe-numerique>], publié le 4 janvier 2013, consulté le 27 novembre 2017

<sup>257</sup> ITO, Mizuko, « Technologies of the Childhood Imagination: Media Mixes, Hypersociality, and Recombinant Cultural Form », *Médiamorphoses*, n°37, 2007, p.38-48, [Disponible en ligne : [http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/23561/2007\\_21\\_37.pdf?sequence=1](http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/23561/2007_21_37.pdf?sequence=1)]

## Conclusion

Interroger la pratique du jeu de cartes à collectionner numérique venait d'une envie de se confronter à un objet infra-ordinaire, une pratique socio-culturelle presque commune dont on pense savoir déjà tout connaître. Pour l'amateur, son utilisation et sa compréhension pourraient paraître innées. Or, l'utilisateur en oublierait presque que son emploi ne se comprend qu'à travers le régime des écrits d'écran qui conditionne la communication. Le jeu de cartes à collectionner en ligne est le fruit de représentations multiples vis-à-vis de concepts fondateurs tels que le jeu mais aussi la collection et plus globalement sur leur transposition sur programme informatique. Derrière des objets loin d'être transparents, on y retrouve des points de vue, des idéologies qui transforment ce qu'est le jeu de cartes à collectionner, bousculant au passage les notions établies : on joue et on collectionne différemment de la réalité.

Dans un premier temps, nous nous sommes penchés sur le formalisme de l'objet et en quoi celui-ci est le signe d'un ordre particulier, d'un choix de mise en texte. En effet, les jeux de cartes à collectionner en ligne sont de véritables méta-formes qui tirent leurs origines d'une culture ancienne. Cette mémoire des pratiques se retrouve dans la production formelle de l'écrit d'écran qui se formalise à travers des représentations stéréotypées observables. Cette matérialité est constitutive de la communication, et elle devient à aussi bien un processus d'externalisation de la mémoire de l'utilisateur qu'un cadre instituant fondé sur sa raison computationnelle.

Dans un second temps, nous avons réfléchi sur le fait que l'utilisation de jeux de cartes à collectionner au sein des écrits d'écran implique une textualisation des pratiques sociales. Nos recherches ont abouti à établir qu'une sociabilité nouvelle se met en place, bousculant alors par ailleurs la définition même de la collection, qui devient plus un procédé expérimental qu'une finitude. Le jeu de cartes à collectionner est en réalité une matrice textuelle industrialisée par la dissémination de produits culturels. À travers un partage de valeurs fortes entre éveil de la curiosité et désir de l'amateur se développe une lecture gestualisée et donc un certain conditionnement des situations de communication. Néanmoins, le régime ludique de part

l'activité qu'il impose permet l'apparition de nombreux espaces de liberté et de réécriture, véritable panoplie, incluant donc un « faire » réel, voire même un « repenser », de l'utilisateur. Les communautés d'amateurs construisent alors leurs propres pratiques.

Enfin, nous en sommes arrivés à la conclusion que les jeux de cartes à collectionner en ligne ne se comprennent qu'au sein de leur circulation triviale au sein de médias informatisés. Il se crée des univers fictionnels dans et autour de l'objet, ceux-ci se déployant selon des stratégies marchandes. En effet, ce modèle implique des sociétés dont l'objectif est de protéger sa communauté par rapport à ses concurrents, quitte à mettre le jeu de plus en plus sur des rails. Ces « produits » sont en réalité des constructions idéologiques et politiques, qui ramènent à une certaine idée de l'expérimentation ludique en informatique. Il s'exerce alors des discours d'escorte, des formes de pouvoir et d'autorité mais aussi, et c'est peut-être la chose la plus intéressante dans cet objet, des recompositions par et pour la communauté.

La majorité de nos hypothèses de départ se sont révélées fondées. Plusieurs pistes d'ouverture sont envisageables afin de les confirmer. D'abord, la forme du mémoire nous obligeait à restreindre le champ d'étude à un type de jeu en particulier. Nous aurions pu généraliser notre réflexion aux jeux de cartes au général, et ainsi examiner si les logiques observées sont reproductibles au sein d'ensembles différents mais se basant tous sur le jeu de cartes. En outre, la troisième hypothèse fut la plus complexe à rédiger, les « boîtes noires » permettant de comprendre les implications politico-économiques du jeu étant ouvertes seulement à de rares instants. En effet, l'industrie vidéoludique garde jalousement ses secrets, surtout dans un univers aussi concurrentiel. Il serait dès lors judicieux pour la suite de confronter plusieurs sources orales au travers de véritables entretiens avec des utilisateurs que des créateurs, pour avoir une vision encore plus critique de l'objet lui-même.

# Bibliographie

## Cours :

CANDEL, Etienne, « Idéologie et mobilisation sociales de l'interactivité », cours organisé par Etienne Candel, 2017, CELSA, Master Médias et Numérique

CHASSERAY-PERALDI, Pauline, « Sémiologie des médias informatisés », cours organisé par Pauline Chasseray-Péraldi, 2017, CELSA, Master Médias et Numérique

DENIS Jérôme, « Sociologie, usages et technologie », cours organisé par Jérôme Denis, 2017, CELSA, Master Médias et Numérique

SOUCHIER, Emmanüel, « Transformation et pouvoir de l'écriture », 2017, cours organisé par Emmanüel Souchier, 2017, CELSA, Master Médias et Numérique

## Ouvrages universitaires :

ALBERTI, Olympia, *Les 100 mots de Venise*. Paris, Presses Universitaires de France, « Que sais-je ? », 2016

AKRICH, Madeleine, *Comment décrire les objets techniques ? Techniques et culture*, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 1987

AKRICH, Madeleine, *Les objets techniques et leurs utilisateurs, de la conception à l'action*. Bernard Conein, Nicolas Dodier, Laurent Thévenot. Les objets dans l'action, 4, Editions de l'EHESS, pp.35-57, 1993, Raisons Pratiques. <halshs-00081731>

AMATO Etienne-Armand & PERÉNY Etienne, *Les avatars jouables des mondes numériques*, Lavoisier, Paris, 2013

AMATO Etienne Armand, *Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation. Du phénomène ludique aux avatars en réseau*. Thèse en Sciences de l'Information et de la Communication, soutenue le 25 novembre 2008, Université Paris 8

BAUDRILLARD, Jean, *Le système des objets*, Gallimard, Paris, 1968

BAUDRILLARD, Jean, *Simulacres et simulation*, Galilée, Paris, 1981

BÉGUIN-VERBUGGE Annette, *Images en texte, Images du texte. Dispositifs graphiques et communication écrite*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, coll. Information-communication, 2006

- BÉGUIN-VERBUGGE Annette, Apprentissage dans le cybermonde : jeux de miroirs et fantômes de communication, *Communication & langages*, n°141, 2003
- BONACCORSI, Julia, *Fantasmagories de l'écran : Pour une approche visuelle de la textualité numérique*. Sciences de l'information et de la communication. Celsa - Université Paris Sorbonne, 2012
- BONNACORSI Julia, *Le devoir de lecture. Médiations d'une pratique culturelle*. Paris, Lavoisier-Hermès, coll. Communication, médiation et construits sociaux, 2009
- CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1958
- CHRISTIN Anne-Marie, *L'Image écrite ou la déraison graphique*, Flammarion, réédition augmentée « Champs-arts » 2009
- DE CERTEAU, Michel, *L'invention du quotidien I : Arts de faire*, Paris, 1980, p.279
- DEPAULIS, Thierry, « Brève histoire des cartes à jouer », dans *Cartes à jouer et tarots de Marseille. La donation Camoin, Marseille*, éd. Alors Hors du Temps, 2004
- HUIZINGA, Johan, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951, p.51
- LABELLE Sarah, SEURRAT Aude, « Définir une approche communicationnelle des serious game », *Penser le jeu. Les industries culturelles face au jeu*, éd. Nouveau Monde, 2015
- JEANNERET, Yves, *Y a-t-il (vraiment) des technologies de l'information*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, coll. « Savoirs mieux », 2000
- JEANNERET Yves, TARDY Cécile, *L'écriture dans les médias informatisés : espace de pratiques*, éd. Hermès Lavoisier, 2007
- JEANNERET, Yves, *Critique de la trivialité. Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*, Paris, Éd. Non Standard, 2014
- LEROI-GOURHAN, André, *Le geste et la parole : Mémoire et les Rythmes*, éd Albin Michel, coll. « Sciences d'aujourd'hui », Paris, 1965
- LEJADE Olivier, TRICLOT Mathieu, *La Fabrique des jeux vidéo. Au cœur du gameplay*, éd. de La Martinière, 2014
- MCLUHAN, Marshall, *Message et Massage, un inventaire des effets*, éd. J. J. Pauvert, 1968
- PÉREC Georges, *L'Infra-ordinaire*, éd. Le Seuil, Paris, 1989
- POMIAN, Krzysztof, *Collectionneurs, amateurs et curieux. Paris-Venise, XVIe-XVIIIe siècle*, Gallimard, Paris, 1987

RUFAT Samuel & TER MINASSIAN Hovig, Les jeux vidéo comme objet de recherche, Questions théoriques, Paris, 2011

SCHAEFFER Jean-Marie, Pourquoi la fiction ?, Seuil, Paris, 1999

SCHMOLL, Patrick, *Chasseurs de trésors. Socio-ethnographie d'une communauté virtuelle*. Strasbourg, Néothèque, 2007

SOUCHIER, Emmanüel, La mémoire de l'oubli : éloge de l'aliénation, éd. *Communication & langages*, n° 172, Necplus, Paris, 2012

TRICLOT Matthieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Zones, Paris, 2011

WENGER Etienne, *La théorie des communautés de pratique. Apprentissage, sens et identité*, Presses Universitaire de Laval, 2005

WOLF Mark J.P, *Encyclopedia of video games : the culture, technology, and art of gaming*, Greenwood, Santa Barbara, 2012

WOLF, Mark, *THE VIDEO GAME EXPLOSION A History from PONG to PlayStation® and Beyond*, éd. Greenwood, 2008

### **Articles scientifiques :**

BUZY-CHRISTMANN Delphine, DI FILIPPO Laurent, GORIA Stéphane et THEVENOT Pauline, « Correspondances et contrastes entre jeux traditionnels et jeux numériques », *Sciences du jeu*, n°5, 2016

CUVELIER, Pierre, « Jeu et fiction dans un jeu de cartes à collectionner : le cas de Magic : l'Assemblée », *Strenæ*, n°2, 2011

DAUPHRAGNE Antoine, « Le sens de la fiction ludique : jeu, récit et effet de monde », *Strenæ*, n°2, 2011

DAVALLON Jean, JEANNERET Yves. « La fausse évidence du lien hypertexte. », *Communication et langages*, n°140, 2004

DI LORETO Ines, MORA Simone Mora, DIVTINI Monica, Repenser les jeux de société à l'ère de l'Ubiquitous Computing. 27ème conférence francophone sur l'Interaction Homme-Machine., Toulouse, France, 2015

DI FILIPPO Laurent « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », *Questions de communication*, n°25, 2014

GEORGES Fanny, *Identités virtuelles. Les profils utilisateur du web 2.0*, Questions Théoriques, Paris, 2010

ITO, Mizuko, « Technologies of the Childhood Imagination: Media Mixes, Hypersociality, and Recombinant Cultural Form », *Médiamorphoses*, n°37, 2007

JEANNE-PERRIER Valérie, « Média imprimé et média informatisé : le leurre de la complémentarité. », *Communication & langages*, n°129, 2005

JEANNERET Yves, SOUCHIER Emmanuël, L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran, *Communication & Langages*, n°145, 2005

JENKINS Henry, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, Londres, 2008

LESSARD Jonathan, THERRIEN Carl, Evolution des jeux : catalyseurs, mécanismes et agents, *Sciences du jeu*, n° 4, 2015

PARLEBAS Pierre, « Le destin des jeux : Héritage et filiation », *Socio-anthropologie*, n°13, 2003

ROGERSON Melissa J., GIBBS Martin et SMITH Wally, « Digitising Boardgames: issues and Tensions », *Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference Digital Games Research Association*, vol. 12, 2015

SEURRAT, Aude et LABELLE Sarah, « LES SERIOUS GAMES : DES DISPOSITIFS À TOUT FAIRE ? », *Effeillage-la-revue.fr*, LABORATOIRE LABSIC, 2015

SCHMOLL, Patrick, « Sciences du jeu : état des lieux et perspectives. », *Revue des Sciences Sociales*, n° 45, Université de Strasbourg, 2011

SOUCHIER Emmanuël. L'écrit d'écran, pratiques d'écriture & informatique, *Communication et langages*, n°107, 1996

SOUCHIER, Emmanuël. Formes et pouvoirs de l'énonciation éditoriale, *Communication et langages*, n°154, 2007

VOUILLOUX Bernard. Le discours sur la collection, *Romantisme*, n°112. La collection, 2001

VÉTEL Bruno, TURQUIER Barbara, « Le jeu au prisme de la matérialité », *Tracés. Revue de Sciences humaines*, 2015

WRONA, Adeline, « Dans la mêlée : ce que la société fait aux idées », *Acta fabula*, vol. 10, n° 3, Essais critiques, 2009

ZABBAN Vinciane « Retour sur les gamestudies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, n° 173-174, 2012



ZIMMERMAN, Eric, « Le rôle des matériaux pour un concepteur de jeux », *Tracés. Revue de Sciences humaines*, n°28, 2015

ZWEIG Stephan, *Schachnovelle* (Le joueur d'échecs), éd. Stock, Paris, 1983

### **Sources documentaires :**

BAUZA, Antoine, « Les jeux de société hybrides, entre innovation et réticences », *Slate.fr*, [En ligne : <http://www.slate.fr/story/66785/jeux-societe-numerique>], publié le 4 janvier 2013, consulté le 22 décembre 2017

BINDLOSS, Will, « Win more at Hearthstone using mind games and the art of BM », *PCGamer.com*, [En ligne : <https://www.pcgamer.com/win-more-at-hearthstone-using-mind-games-and-the-noble-art-of-bm/>], publié le 16 février 2016, consulté le 6 janvier 2018

CHALK, Andy, « Blizzard's Chinese Hearthstone website confirms card rarity drop rates », *PCGamer.com*, [En ligne : <https://www.pcgamer.com/blizzards-chinese-hearthstone-website-confirms-card-rarity-drop-rates/>], publié le 6 mai 2017, consulté le 25 octobre 2017

CHETRIT, Judith « Les jeux de société hybrides, entre innovation et réticences », *Slate.fr*, [En ligne : <http://www.slate.fr/story/66785/jeux-societe-numerique>], publié le 4 janvier 2013, consulté le 27 novembre 2017

CLARK, Tim, « Twitch 'drops' are the future of watching your favourite game online », *PCGamer.com*, [En ligne : <https://www.pcgamer.com/twitch-drops-are-the-future-of-watching-your-favourite-game-online/>], publié le 14 juillet 2017, consulté le 14 juillet 2017

GARCIA, Edwin, « Gwent, the game that almost wasn't, was born in a bathtub », *Nerdist.com*, [En ligne : <https://nerdist.com/gwent-the-card-game-that-almost-wasnt-was-born-in-a-bathtub/>], publié le 15 juillet 2015, consulté le 10 novembre 2017

KUCHERA, Ben, « Blizzard silenced players, and it made the game amazing », *Polygon.com*, [En ligne : <https://www.polygon.com/2014/4/18/5625802/hearthstone-chat-Blizzard>], publié le 18 avril 2014, consulté le 13 janvier 2018.

KOLLAR, Philippe, « Play Android on your iPhone or Android starting today », *Polygon.com*, [En ligne : <https://www.polygon.com/2015/4/14/8407107/hearthstone-ios-android-iphone-release>], publié le 14 avril 2015n consulté le 20 janvier 2018

LAMY, Corentin, « Jeu vidéo : les « coffres » payants au contenu aléatoire, une tendance qui agace », *LeMonde.fr*, [En ligne : [http://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/10/10/jeu-video-les-coffres-payants-au-contenu-aleatoire-une-tendance-qui-agace\\_5198882\\_4408996.html#yikZQOVOYTUGr2Pb.99](http://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/10/10/jeu-video-les-coffres-payants-au-contenu-aleatoire-une-tendance-qui-agace_5198882_4408996.html#yikZQOVOYTUGr2Pb.99)], publié le 10 novembre 2017, consulté le 10 novembre 2017

LAMY, Corentin, « Les autorités se penchent sur les « loot boxes », les « pochettes-surprises » payantes dans les jeux vidéo », *LeMonde.fr*, [En ligne : [http://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/11/23/loot-boxes-les-autorites-se-penchent-sur-les-pochettes-surprises-du-jeu-video\\_5219359\\_4408996.html](http://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/11/23/loot-boxes-les-autorites-se-penchent-sur-les-pochettes-surprises-du-jeu-video_5219359_4408996.html)], publié le 23 novembre 2017, consulté le 23 novembre 2017

LATHI, Evan, « There aren't 'too many' games on Steam », *PCGamer.com*, [En ligne : <https://www.pcgamer.com/steam-games-number-of-too-many/>], publié le 22 juillet 2015, consulté le 3 janvier 2018

LE DIBERDER Alain, LE DIBERDER Frédéric, *L'univers des jeux vidéo*, la Découverte, Paris, 1998

LELOUP, Damien, « Jeu vidéo : plus de 1 000 cartes plus tard, « Hearthstone » poursuit son chemin », *LeMonde.fr*, [En ligne : [http://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/12/08/jeu-video-plus-de-1-000-cartes-plus-tard-hearthstone-poursuit-son-chemin\\_5226538\\_4408996.html](http://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/12/08/jeu-video-plus-de-1-000-cartes-plus-tard-hearthstone-poursuit-son-chemin_5226538_4408996.html)], publié le 8 décembre 2017

MARKS, Tom, « The best 9 card games (that aren't Hearthstone) », [En ligne : <https://www.pcgamer.com/the-9-best-digital-card-games-that-arent-hearthstone/>], publié le 18 mai 2017, consulté le 5 décembre 2017

PLUNKETTE, Luke, « Card games are invading your video games », *Kotaku.com*, [En ligne : <https://kotaku.com/card-games-are-invading-your-video-games-1741821504>], publié le 15 novembre 2015, consulté le 4 décembre 2017

SHAH Semil, *Mobile Apps, Card Interfaces, And Our Opposable Thumbs*, TechCrunch, 2013 <http://techcrunch.com/2013/09/22/mobile-apps-card-interfaces-and-our-opposable-thumbs/>

REMO, Chris, « Fifteen Years of Warcraft, The Interview », *Gamasutra.com*, [En ligne : [http://www.gamasutra.com/view/feature/4220/fifteen\\_years\\_of\\_warcraft\\_the\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4220/fifteen_years_of_warcraft_the_.php)], publié le 18 décembre 2009, consulté le 17 novembre 2017

ROTHMAN, Joshua, « Video games that embrace irony and death », *TheNewYorker.com*, [En ligne : <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/video-games-that-embrace-irony-and-death>], publié le 22 avril 2014, consulté le 3 janvier 2018

VILLORIA, Gerald. "State of the Game Interview: Magic Online." *GameSpy*, [En ligne : <http://www.gamespy.com/articles/818/818114p1.html>]

WILTSHIRE, Alex, « Behind the addictive psychology and seductive art of loot boxes », *PCGamer.com*, [En ligne : <https://www.pcgamer.com/behind-the-addictive-psychology-and-seductive-art-of-loot-boxes/>], publié le 28 septembre 2017, consulté le 28 septembre 2017

WOITIER, Chloé, « Pokémon, 20 ans de domination incontestée », *LeFigaro.fr*, [En ligne : <http://www.lefigaro.fr/secteur/high-tech/2016/02/27/32001-20160227ARTFIG00015-pokemon->

vingt-ans-de-domination-incontestee.php], publié le 27 février 2016, consulté le 15 novembre 2017

« Hors-Jeu, le football cartes sur table », *Libération.fr*, [En ligne [http://www.liberation.fr/sports/2016/04/14/hors-jeu-le-football-cartes-sur-table\\_1445903](http://www.liberation.fr/sports/2016/04/14/hors-jeu-le-football-cartes-sur-table_1445903)], publié le 14 avril 2016, consulté le 19 novembre 2017

« Hors-Jeu, un web documentaire à collectionner », *francefootball.fr* [En ligne : <https://www.francefootball.fr/news/Hors-jeu-un-web-documentaire-a-collectionner/652213>], publié le 14 avril 2016, consulté le 19 novembre 2017

« Gwent Guide - Card Collection », *Gamepressure.com*, [En ligne [https://guides.gamepressure.com/gwent\\_the\\_witcher\\_card\\_game/guide.asp?ID=40545](https://guides.gamepressure.com/gwent_the_witcher_card_game/guide.asp?ID=40545)], consulté le 11 décembre 2017

« L'aubergiste : le récit de la genèse de Hearthstone », *Hearthstone-decks.com*, [En ligne : <http://www.hearthstone-decks.com/article/laubergiste-le-recit-de-la-genese-de-hearthstone-476>], publié le 12 mai 2015, consulté le 10 janvier 2018

« Hearthstone Glossary : Terms and Terminology », *HearthstoneTopDecks.com*, [En ligne : <http://www.hearthstonetopdecks.com/hearthstone-term-glossary/>], publié le 15 décembre 2016, consulté le 19 décembre 2017

« Hearthstone - Tutorial », *Gamepedia.com*, [Disponible en ligne : <https://hearthstone.gamepedia.com/Tutorial>]

« How to Play Pokémon TCG Tutorial », [Disponible en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=FDqDvvJyY2w>]

« How on Earth is trading virtual items in video games a \$50 billion industry ? », *Medium.com*, [En ligne : <https://medium.com/wax-io/how-on-earth-is-trading-virtual-items-in-video-games-a-50-billion-industry-5972c211d621>], publié le 11 décembre 2017, consulté le 14 janvier 2017.

« Nouveau mode, personnalisation et héros », *Millenium.fr*, [En ligne : <https://www.millenium.org/news/196687.html>], publié le 10 juin 2015, consulté le 17 janvier 2018.

« Spectator Mode », *Gamepedia.com*, [En ligne : [https://hearthstone.gamepedia.com/Spectator\\_mode](https://hearthstone.gamepedia.com/Spectator_mode)]

« Hearthstone – Emprunter le deck d'un ami sera bientôt disponible. », *Warlegend.net*, [En ligne : <https://www.warlegend.net/hearthstone-emprunter-le-deck-dun-ami-sera-bientot-possible/>], publié le 11 avril 2018, consulté le 15 avril 2018

« Métagame, Explication », *Millenium.Org*, [En ligne : <https://www.millenium.org/news/116891.html>]

« Hearthstone : Lexique des termes du jeu », *Millenium.org* [En ligne : <https://www.millenium.org/guide/145707.html>]

« Gwent – Meta update », *Medium.com*, [En ligne : <https://medium.com/@shogun/gwent-status-update-february-22de027ee5c6>], publié le 19 février 2017, consulté le 20 décembre 2017.

« Hearthstone is making more money on mobile than Desktop now », *Toucharcade.com*, [En ligne : <http://toucharcade.com/2015/07/22/hearthstone-mobile-earnings-surpass-desktop/>], publié le 22 juillet 2015, consulté le 20 janvier 2018

### **Sources audiovisuelles :**

« Mission : Impossible Openings », *Youtube.com* [Disponible en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=ACV4r7oiPHU>]

« Gwent ALL PREMIUM (animated) cards », *Youtube.com* [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=A2VsBHObHd8>], publié le 28 décembre 2017, consulté le 15 janvier 2017

« FIFA 09 – FIFA 18 Pack Opening Animation », *Youtube.com*, [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=6LKI7u3huzQ>]

« Top 10 Best Hearthstone Legendary Animation », *Youtube.com*, [En ligne : [https://www.youtube.com/watch?v=AeE\\_FfUzZ7A](https://www.youtube.com/watch?v=AeE_FfUzZ7A)]

### **Lieux :**

Musée de la carte à jouer, Issy-les-Moulineaux

### **Corpus :**

- *Hearthstone : Heroes of Warcraft*, jeu de cartes à collectionner en ligne *free-to-play*, développé et édité par Blizzard Entertainment depuis 2012, se basant sur l'univers médiéval-fantastique du jeu vidéo Warcraft.
- *Hors-Jeu*, webdocumentaire interactif de David Dufresne et Patrick Oberli sorti en 2016 en partenariat avec Arte, fractionné en 99 cartes à collectionner et échanger pour découvrir les différentes « affaires » au sein du milieu français du football français.
- *Gwent : The Witcher Card Game*, jeu de cartes à collectionner en ligne développé par l'éditeur de jeux vidéo CD Projekt RED sorti en 2015, fondé sur l'univers de The Witcher de l'écrivain Andrzej Sapkowski, et du jeu vidéo du même nom.

- *Magic : The Gathering Online*, application de jeu de cartes à collectionner en ligne disponible depuis 2002, basée sur son ancêtre physique *Magic : The Gathering*.
- *NBA 2K*, franchise de simulation de basketball, publiée par SEGA puis 2K Sports (deux éditeurs de jeux vidéo) depuis 1999 sur multiplateformes. Nous en sommes à dix-huitième itérations avec le jeu NBA 2K18 qui dispose d'un mode de jeu utilisant le jeu de cartes à collectionner et échanger comme modèle économique nommé MonÉquipe (MyTeam en anglais).
- *Pokémon Trading Card Game (TGC) Online* : jeu de cartes à collectionner en ligne basé sur l'univers de Pokémon sorti en 2011, détenu par *The Pokemon Company*.
- *Slay The Spire*, jeu sur PC développé par MegaCrit, petit studio de jeux vidéo, en 2018, se basant sur une mécanique de construction de jeu de cartes à collectionner (ou *deckbuilding*). Il a la particularité de se jouer seul (disposant néanmoins de mécaniques communautaires) et d'être un jeu dit *rogue-like* disposant d'un univers généré aléatoirement à chaque nouvelle partie.

#### Vidéos :

« GWENT: The Witcher Card Game | Cinematic Trailer », Youtube.com [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=5yu7FVZOyAo>]

« NBA 2K17 PS4 My Team - 1st Pack Opening! », Youtube.com, [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=cM2liSQXuWY>]

« Hearthstone : Arcade vs PC », Youtube.com, [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=WBpMcn5dPwM>], publié le 22 avril 2014, consulté le 20 janvier 2018

« NBA 2K18 – MyTeam Trailer », Youtube.com, [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=lbF0-8dM8wk>]

#### Présentations :

SAKAMOTO, Derek, « Hearthstone: How to Create an Immersive User Interface », Youtube.com, [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=axkPXCjOh8>], publié le 15 juin 2015, consulté le 1 septembre 2017

« GWENT: The Witcher Card Game | FONCTIONNALITÉS SOCIALES » [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=amFGI-Hsj8E>], publié le 17 août 2017, consulté le 11 septembre 2017

« Gwent standalone revealed! - The Witcher's card game will be a full release – Lead Designer Damien Monnier, E3 2016 », Youtube.com, [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=ag24tPIHnRY>]

CORNFORTH Peter, « MyTeam NBA 2k18 dev blog », *Facebook.com*, [En ligne : <https://www.facebook.com/notes/nba-2k/myteam-2k18-dev-blog/10154824643637267/>], publié le 28 août 2017, consulté le 2 décembre 2017

« World of Warcraft Trading Card Game », *WorldofWarcraft.com*, [En ligne : <https://worldofwarcraft.com/en-us/news/10734217>], publié le 24 août 2013, consulté le 17 novembre 2017

### Sujets

« The player customization and the way it is implemented/handled in Ranked Play is a mess. It has to change for the better, we need to look towards new approaches. Here is one! », [En ligne : [https://www.reddit.com/r/gwent/comments/7pfz3t/the\\_player\\_customization\\_and\\_the\\_way\\_it\\_is/](https://www.reddit.com/r/gwent/comments/7pfz3t/the_player_customization_and_the_way_it_is/)], publié en février 2018, consulté le 14 février 2018

« *Dos de carte TESPÀ, une honte !* », *Battle.net*, [En ligne : <https://eu.battle.net/forums/fr/hearthstone/topic/12206280527>], publié le 25 septembre 2014

« Applying basic etiquette in MTGO », MTGO traders.com, [En ligne : <http://www.mtgotraders.com/articles/mtgoetiquette.html>]

« Twitch drops », *Playgwent.com* [En ligne : <https://www.playgwent.com/fr/twitch-drops>]

« Obtenez un paquet de cartes classiques dorées avec Twitch Prime », *PlayHearthstone.com*, [En ligne : <https://playhearthstone.com/fr-fr/blog/21098853>]

« Upcoming Card Pack Changes », *Battle.net*, [En ligne : <https://us.battle.net/forums/en/hearthstone/topic/20757385693>]

# Sommaire des annexes

Annexe n°1 : Publicité ciblée pour les HTC World Championship 2017 .....	120
Annexe n°2 : Carte Kindly Grandmother et son évolution dans le jeu Hearthstone. ....	121
Annexe n°3 : Carte du joueur Kevin Durant de l'équipe Oklahoma City Thunder dans le jeu NBA 2K12	
Annexe n°4 : Carte du jeu Pokémon Trading Card Game Online agrandie en pleine partie suite à l'action de l'utilisateur .....	123
Annexe n°5 : Page d'achat de paquets de cartes dans le jeu Hearthstone. ....	124
Annexe n°6 : Page d'accueil du webdocumentaire Hors-Jeu, avec le paquet de cartes mis en évidence. ....	125
Annexe 7 : Ouverture d'un paquet de cartes dans Hors-Jeu. ....	126
Annexe n°8 : La page « collection » dans l'application Magic : The Gathering Online. ....	127
Annexe n°9 : Présentation d'une collection incomplète dans le jeu Gwent. ....	128
Annexe n°10 : Présentation d'une page d'une collection dans le jeu Hearthstone. ....	129
Annexe n°11 : Comparaison d'un plateau de jeu Pokémon TCG physique et du plateau numérique de Pokémon TCG Online. ....	130
Annexe n°12 : Comparaison d'un plateau de Gwent dans le jeu vidéo The Witcher et sa reproduction dans le jeu de cartes à collectionner Gwent. ....	131
Annexe n°13 : Écran de chargement de Hearthstone avec en arrière-fond les portes volantes de la taverne. ....	132
Annexe n°14 : Comprendre son erreur dans Hearthstone, une multiplication des stimuli sensoriels. ....	133
Annexe n°15: La corde qui brûle comme métaphore du temps dans Hearthstone. ....	134
Annexe n°16 : Les différentes étapes du tutoriel de Gwent. ....	135
Annexe n°17 : Collection de dos de cartes dans Hearthstone. ....	136
Annexe n°18 : Personnalisation d'une équipe dans NBA 2K18. ....	137
Annexe n°19 : Message Twitter du compte officiel NBA 2K18 sur l'inclusion de nouveaux maillots personnalisés. ....	138
Annexe n°20 : Personnalisation d'un gymnase totalement inventé par un utilisateur de NBA 2K. ....	139
Annexe n°21 : Personnalisation d'un avatar dans Pokémon TCG Online. ....	140
Annexe n°22 : Exemple d'un architexte dans le jeu Slay the Spire. ....	141
Annexe n°23 : Tableau récapitulatif de la chaîne organisatrice observable dans chaque jeu de cartes à collectionner. ....	142
Annexe n°24 : Comparaison des différents menus entre les jeux de cartes à collectionner. ....	144
Annexe n°25 : Traduction des actions du joueur au prisme de l'appart informatique dans Magic : The Gathering Online. ....	146
Annexe n°26 : Message d'alerte au lancement de Slay The Spire, un exemple de grammaire du web. ....	147
Annexe n°27 : Tableau récapitulatif des différents niveaux de rareté utilisés dans chaque jeu, ainsi que leur forme et emplacement. ....	148
Annexe n°28 : Exemple des trois niveaux de rareté dans Gwent, observables sur le contour de chaque carte. ....	149
Annexe n°29 : Message d'annonce pour la sortie de nouvelles cartes à l'occasion de l'événement majeur All-Star Weekend 2018. ....	150
Annexe n°30 : Message d'annonce pour la sortie de nouvelles cartes à l'occasion du Nouvel An Chinois. ....	151
Annexe n°31 : Message annonçant l'évolution de la carte Anthony Davis dans NBA 2K18. ....	152
Annexe n°32 : La recherche de l'objet rare disparaît au profit de l'échange communautaire : exemple de la gratuité dans NBA 2K18. ....	153
Annexe n°33 : Page de la collection du joueur dans Hearthstone. Les cartes grisées sont impossibles à obtenir, les cartes avec un halo blanc sont celles qui peuvent être « fabriquées » par l'utilisateur. ...	154

Annexe n°34 : Persistance de places marchandes et d'enchères au sein des jeux de cartes à collectionner informatisés.....	155
Annexe n°35 : Liste des avatars disponibles pour le jeu Gwent. ....	157
Annexe n°36 : Présentation de la page d'accueil du programme Battle.net.....	158
Annexe n°37 : Le mode spectateur dans Hearthstone. ....	159
Annexe n°38 : Les emotes, ou la présence d'une conversation stéréotypée au sein des écrits d'écran. ....	160
Annexe n°39 : Les bulles de discussion dans les jeux de cartes à collectionner en ligne.....	162
Annexe n°40 : L'option « Squelsh » dans Hearthstone, permettant de couper tout échange avec son adversaire. ....	163
Annexe n°41 : Le « profil » du joueur dans Gwent. ....	164
Annexe n°42 : Les options sociales dans le profil – Gwent.....	165
Annexe n°43 : L'apparition des quêtes dans Hearthstone.....	166
Annexe n°44 : Comparaison entre une ouverture de paquet au sein du jeu vidéo NBA 2K18 et une ouverture fictive sur le site web 2ktmcentral.....	167
Annexe n°45 : La présentation romanesque des factions dans Gwent. ....	168
Annexe n°46 : La carte dans Slay the Spire. ....	169
Annexe n°47 : Exemple du lien entre fiction et programme informatique dans Slay the Spire.....	170
Annexe n°48 : Exemple de message annonçant un tournoi dans Gwent. ....	171
Annexe n°49 : Passage des paquets de cartes aux loot boxes entre NBA 2K16 et NBA 2K18. ....	172
Annexe n°50 : Outil automatisé de plainte dans Hearthstone : la dénonciation d'un comportement n'est pas une option valable.....	173



# Annexes

## *Annexe n°1 : Publicité ciblée pour les HTC World Championship 2017*

The image shows a Facebook post from the official 'Hearthstone' page. The post is a sponsored advertisement for the 'Hearthstone Championship Tour World Championship 2017' held in Amsterdam. The main visual is a promotional graphic featuring a large, ornate Hearthstone card on the left and a map of Europe on the right. The map is highlighted with a glowing sun and the event's logo, which includes the text 'HEARTHSTONE CHAMPIONSHIP TOUR' and 'WORLD CHAMPIONSHIP'. Below the map, silhouettes of a cheering crowd are visible. The text of the post reads: 'Les HCT World Championship 2017 à Amsterdam sont si proches ! Obtenez votre billet maintenant : <http://blizz.ly/2CQphVG>'. The post has 304 reactions (likes, loves, wow) and 58 comments. The interaction bar shows 'J'aime', 'Commenter', and 'Partager' options. At the bottom, there is a comment input field with the placeholder text 'Votre commentaire...' and icons for emojis and a GIF.

Source : compte Facebook personnel, 14 novembre 2017

*Annexe n°2 : Carte Kindly Grandmother et son évolution dans le jeu Hearthstone.*



Source : [https://hearthstone.gamepedia.com/Kindly\\_Grandmother](https://hearthstone.gamepedia.com/Kindly_Grandmother)

*Annexe n°3 : Carte du joueur Kevin Durant de l'équipe Oklahoma City Thunder dans le jeu NBA 2K*



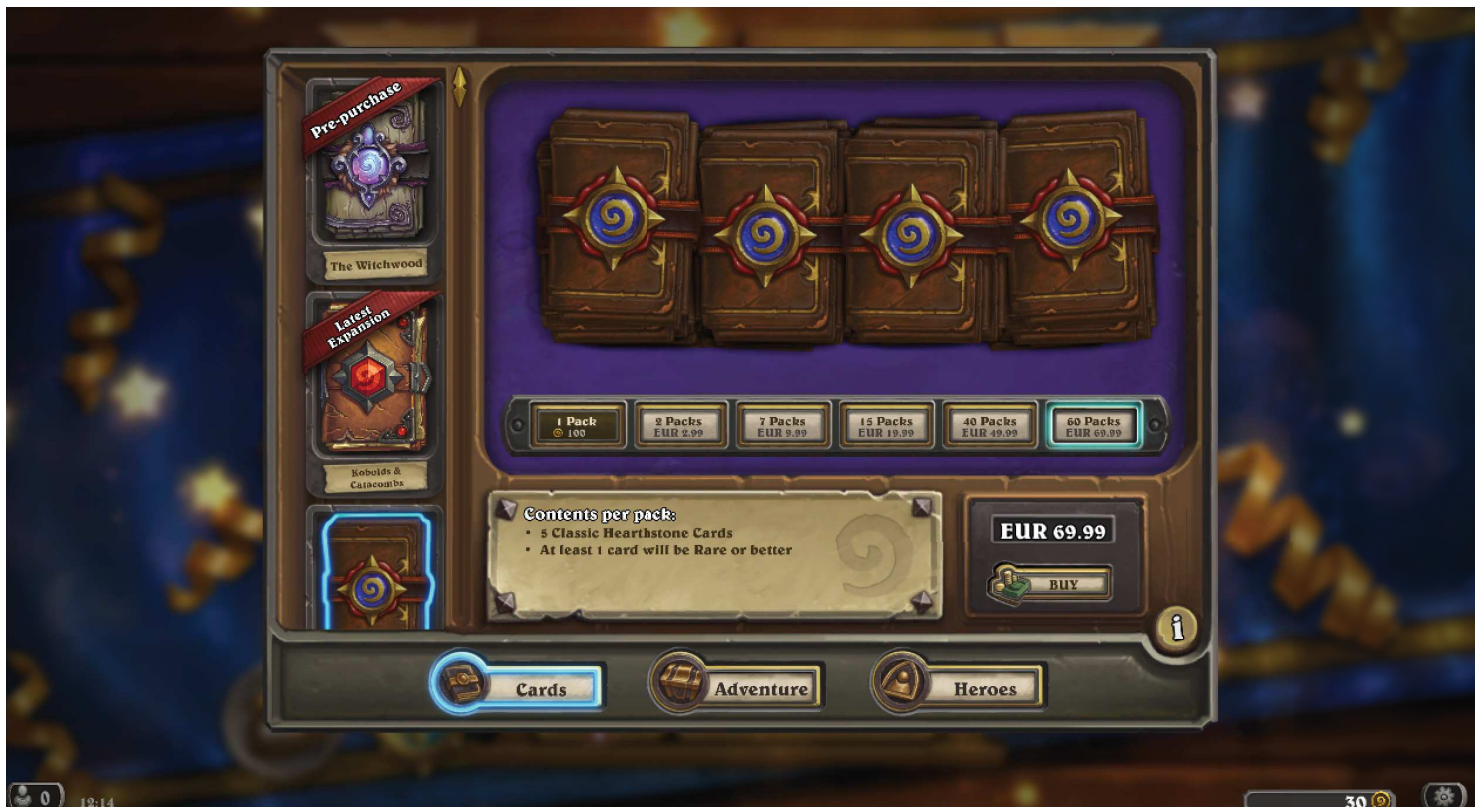
Source : <http://2kmtcentral.com/17/players/8683/kevin-durant>

*Annexe n°4 : Carte du jeu Pokémon Trading Card Game Online agrandie en pleine partie suite à l'action de l'utilisateur.*



Source : <https://www.youtube.com/watch?v=iqmziJQtQsE>, capture d'écran du 31 mars 2018

Annexe n°5 : Page d'achat de paquets de cartes dans le jeu Hearthstone.



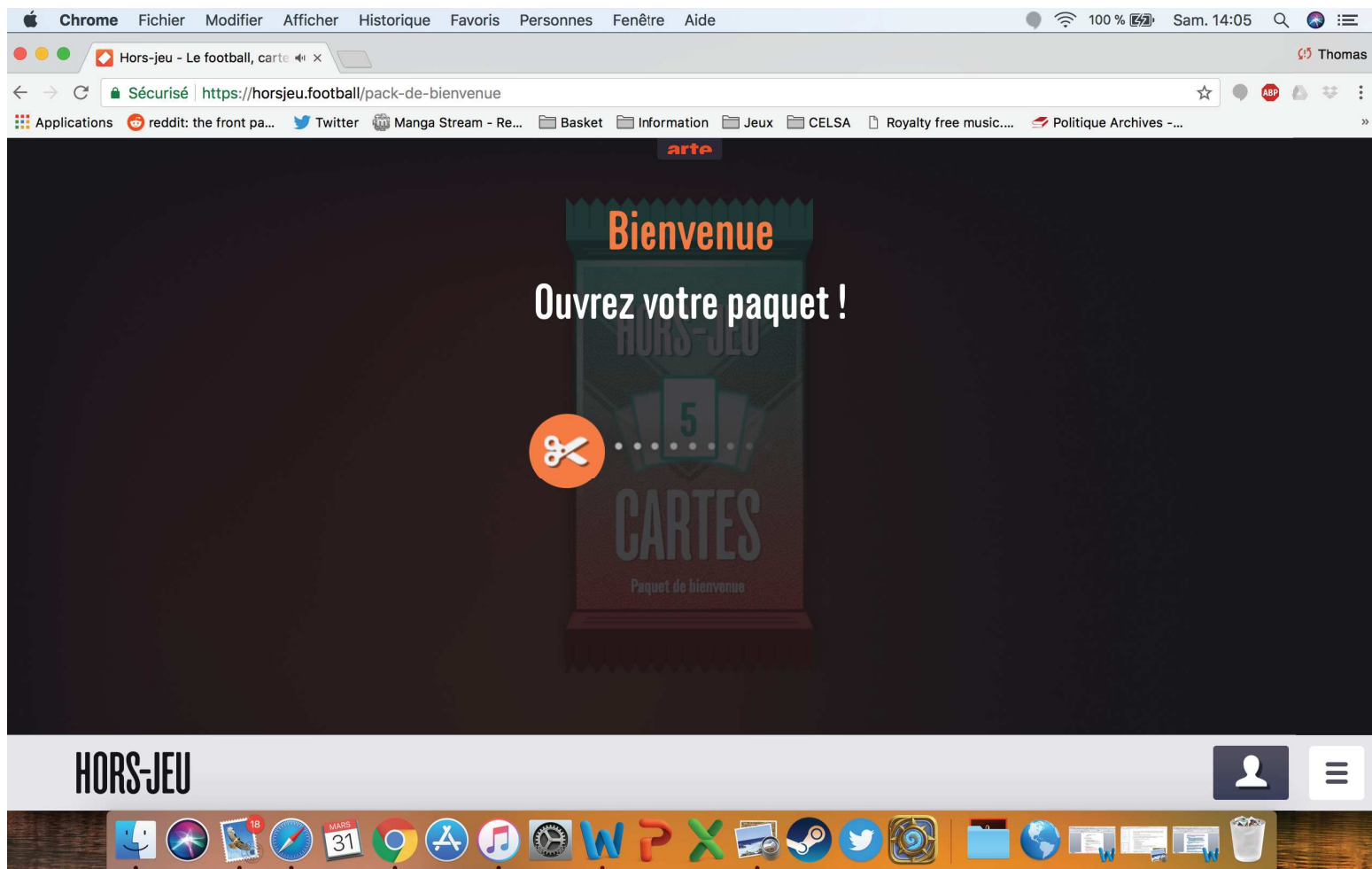
Source : capture d'écran d'une partie d'Hearthstone, 31 mars 2018

*Annexe n°6 : Page d'accueil du webdocumentaire Hors-Jeu, avec le paquet de cartes mis en évidence.*



Source : <https://horsjeu.football>, capture d'écran du 31 mars 2018

*Annexe 7 : Ouverture d'un paquet de cartes dans Hors-Jeu.*



Source : <https://horsjeu.football>, capture d'écran du 31 mars 2018

Annexe n°8 : La page « collection » dans l'application Magic : The Gathering Online.



Source : capture d'écran depuis le jeu Magic : The Gathering Online, 20 janvier 2018



*Annexe n°9 : Présentation d'une collection incomplète dans le jeu Gwent.*



Source : capture d'écran depuis le jeu Gwent, 11 décembre 2018

Annexe n°10 : Présentation d'une page d'une collection dans le jeu Hearthstone.



Source : capture d'écran depuis le jeu Hearthstone, 11 décembre 2018

*Annexe n°11 : Comparaison d'un plateau de jeu Pokémon TCG physique et du plateau numérique de Pokémon TCG Online.*

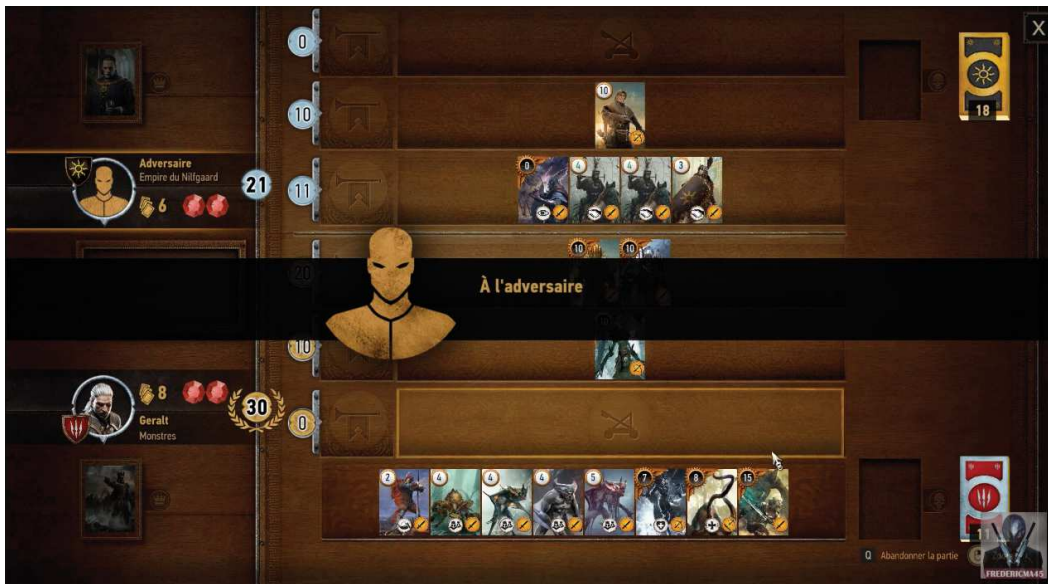


Source : <http://fracademic.com/dic.nsf/frwiki/1350650>

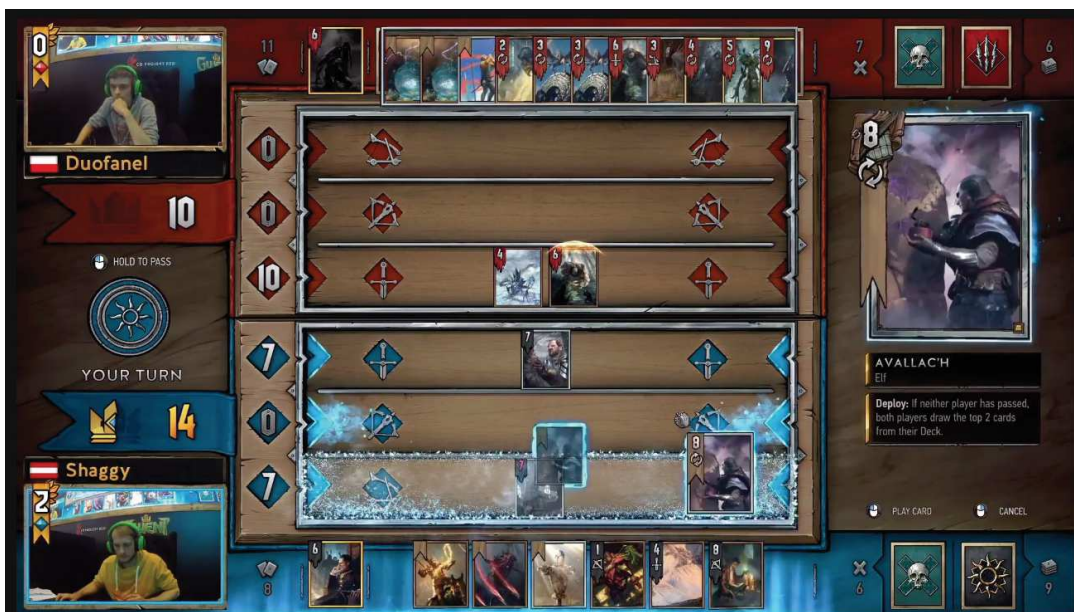


Source : <https://www.pokemon.com/fr/jcc-pokemon/regles>

*Annexe n°12 : Comparaison d'un plateau de Gwent dans le jeu vidéo The Witcher et sa reproduction dans le jeu de cartes à collectionner Gwent.*



Source : capture d'écran depuis le jeu The Witcher (PC), 31 mai 2018



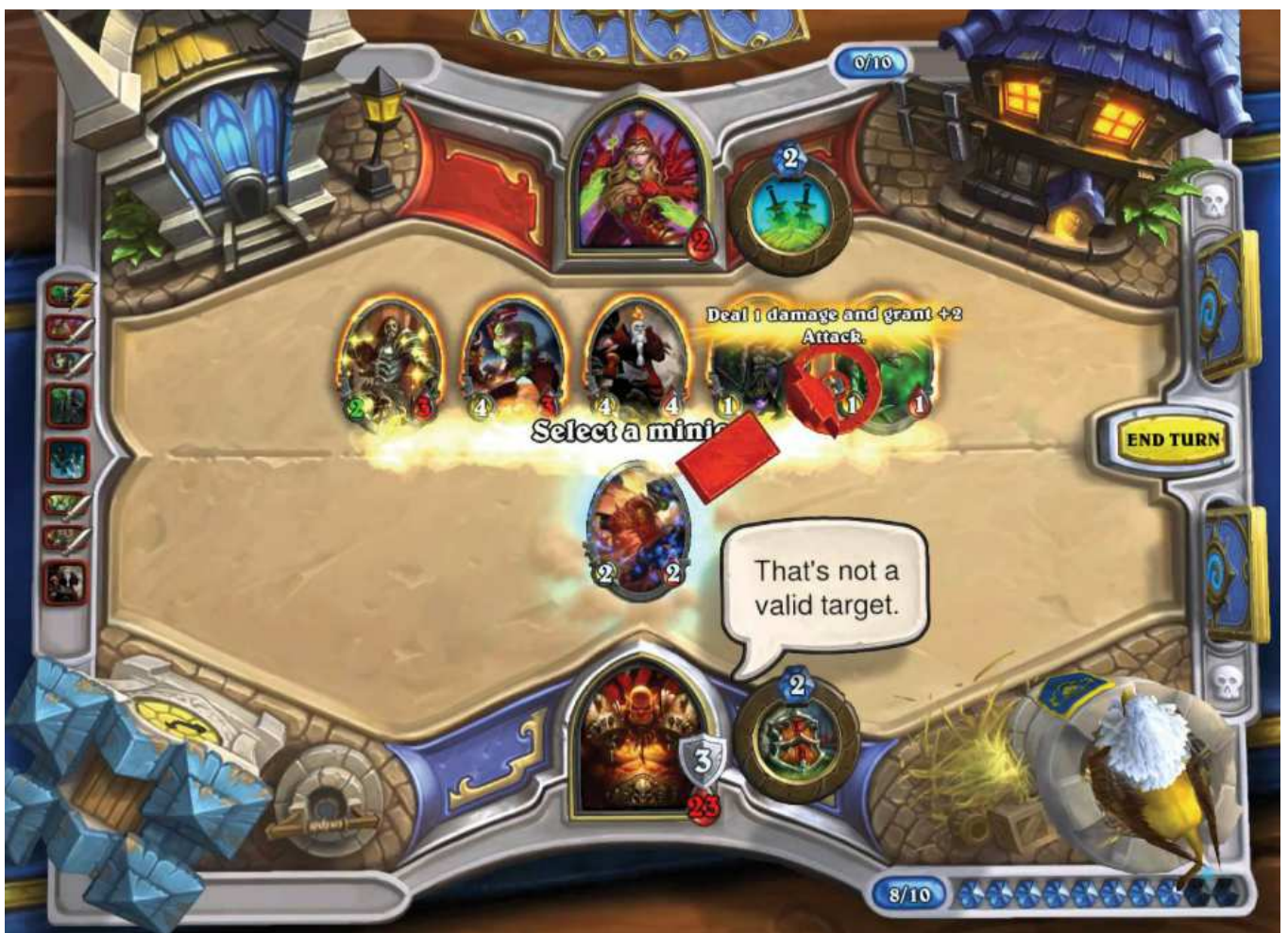
Source : <https://www.youtube.com/watch?v=5yu7FVZOyAo>, capture d'écran du 31 mars 2018

*Annexe n°13 : Écran de chargement de Hearthstone avec en arrière-fond les portes volantes de la taverne.*



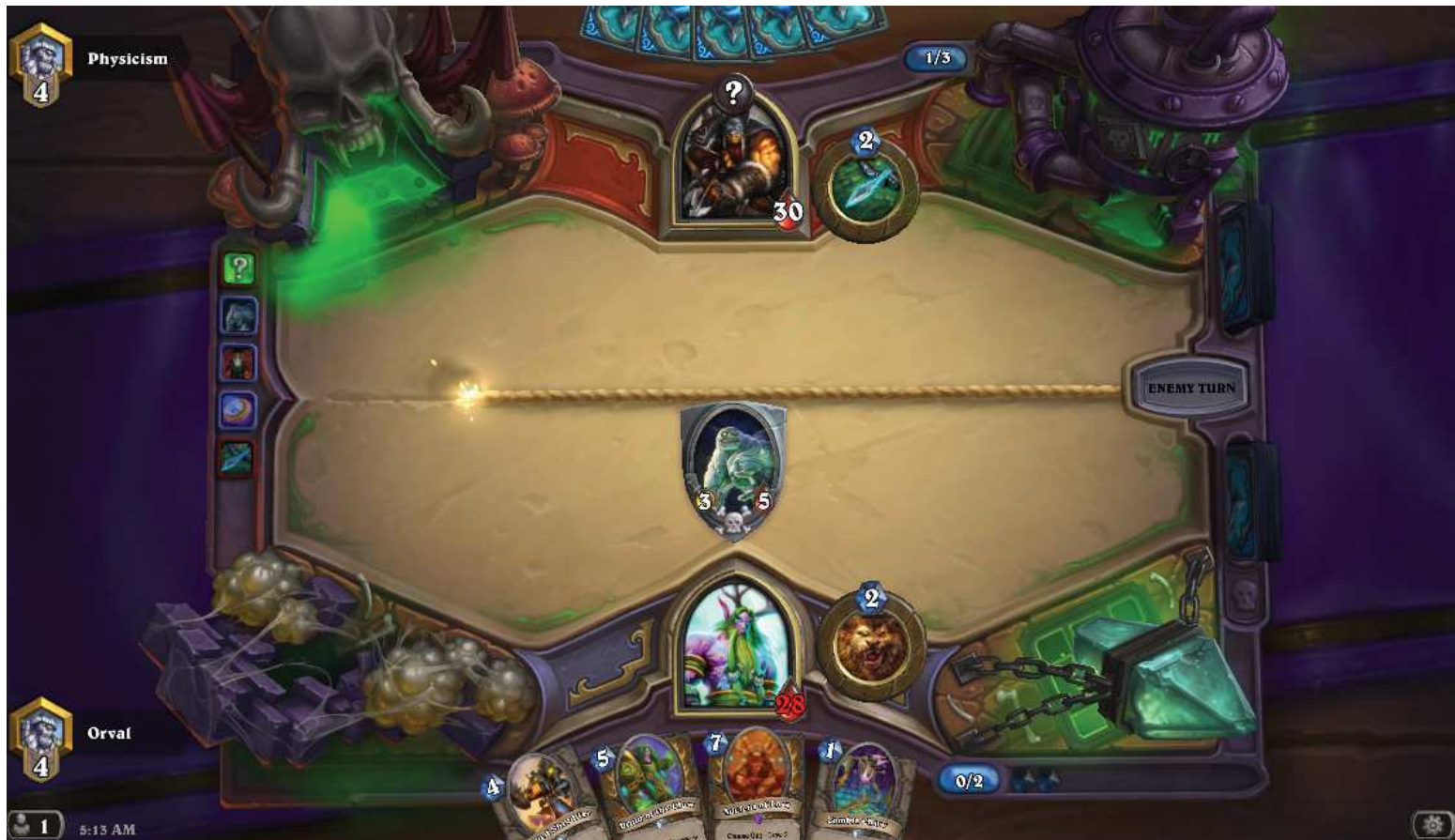
Source : capture d'écran depuis le jeu Hearthstone, 31 mars 2018

*Annexe n°14 : Comprendre son erreur dans Hearthstone, une multiplication des stimuli sensoriels.*



Source : <https://i.ytimg.com/vi/Ww6Uh2McvNA/maxresdefault.jpg>

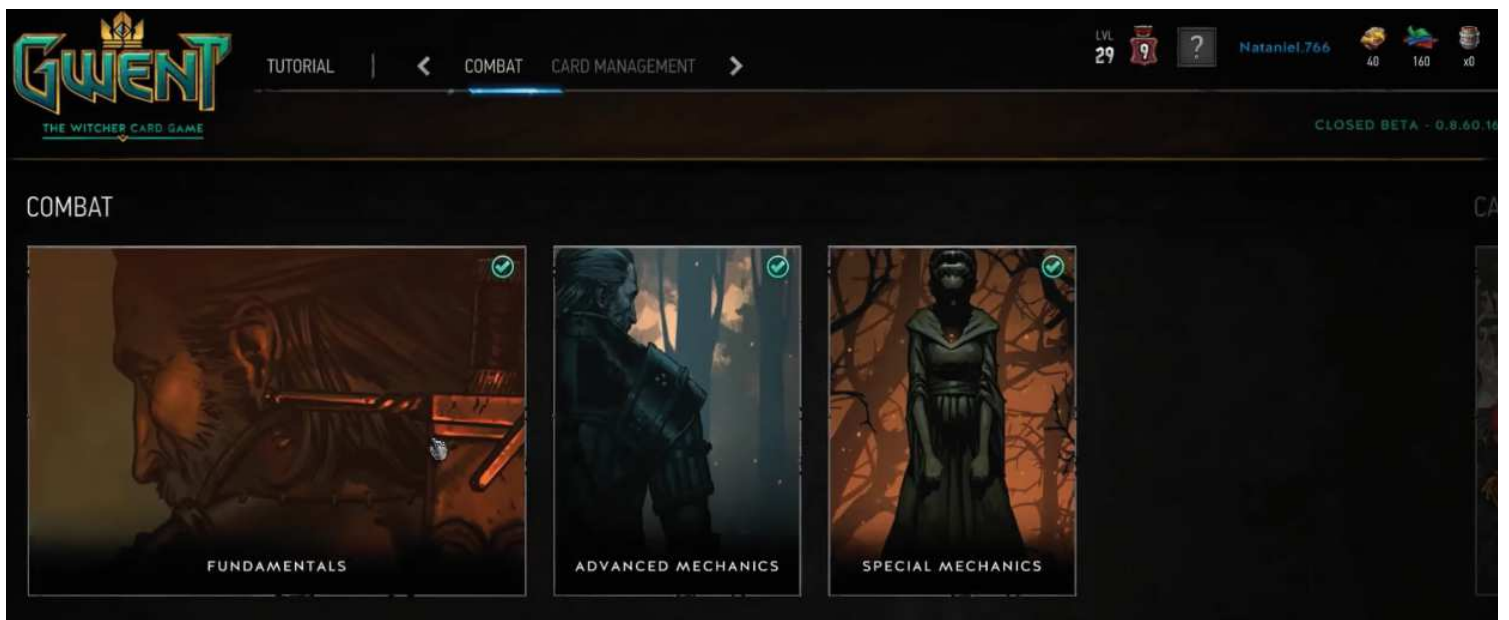
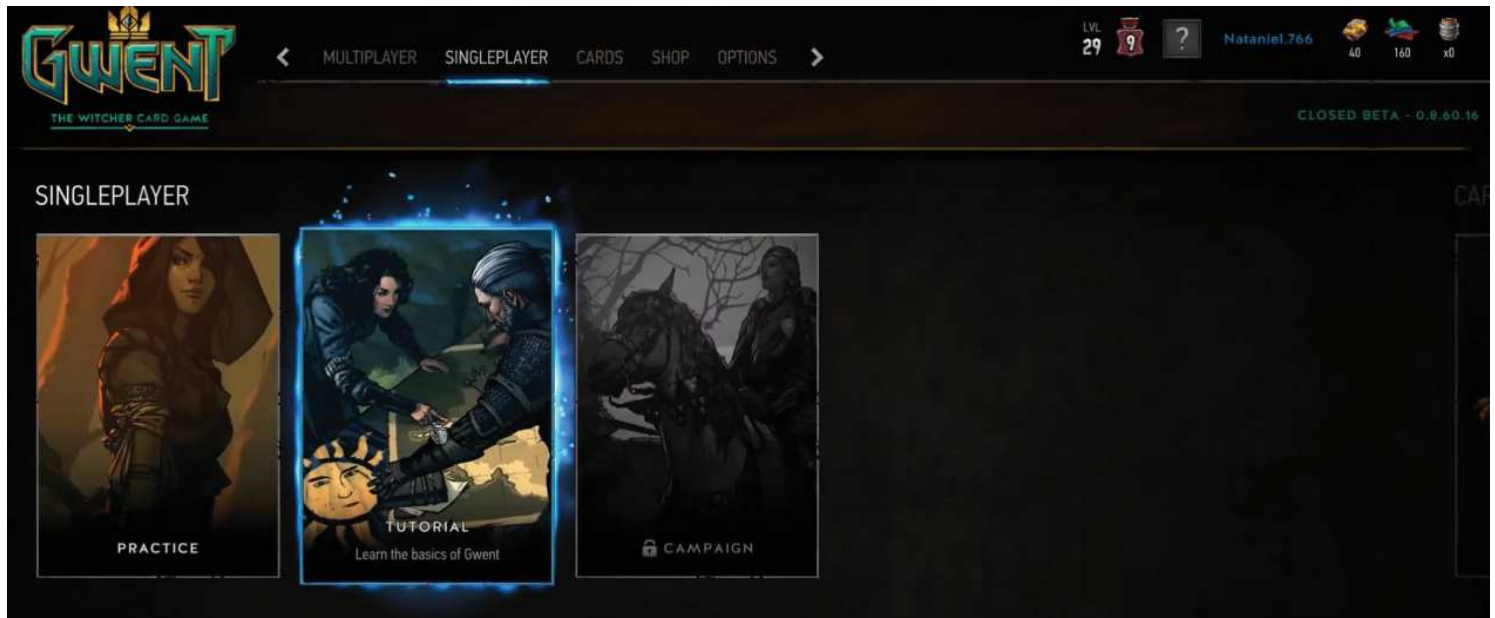
*Annexe n°15: La corde qui brûle comme métaphore du temps dans Hearthstone.*



Source :

[https://www.reddit.com/r/hearthstone/comments/2u6t4l/undertaker\\_nerfed\\_introducing\\_rope\\_hunter/](https://www.reddit.com/r/hearthstone/comments/2u6t4l/undertaker_nerfed_introducing_rope_hunter/)

*Annexe n°16 : Les différentes étapes du tutoriel de Gwent.*



Source : capture depuis le jeu Gwent, 27 décembre 2017



*Annexe n°17 : Collection de dos de cartes dans Hearthstone.*



Source : capture depuis le jeu Hearthstone, 7 janvier 2018

*Annexe n°18 : Personnalisation d'une équipe dans NBA 2K18.*



Source : <https://www.facebook.com/Nba2k.Fr>

Annexe n°19 : Message Twitter du compte officiel NBA 2K18 sur l'inclusion de nouveaux maillots personnalisés.

**NBA 2K18 MyTEAM** @NBA2K\_MyTEAM · 11 nov. 2017

Check out the six new Classic jerseys we got! Get them in all MyTEAM packs NOW and have your team rocking retro jerseys on the court!

À l'origine en anglais

**NEW CLASSIC JERSEYS**

CLASSIC SUNS	CLASSIC HORNETS	CLASSIC LAKERS	CLASSIC BUCKS	CLASSIC HEAT	CLASSIC WARRIORS

**Now available in MyTEAM packs**

NBA 2K18 MyTEAM

132 74 462

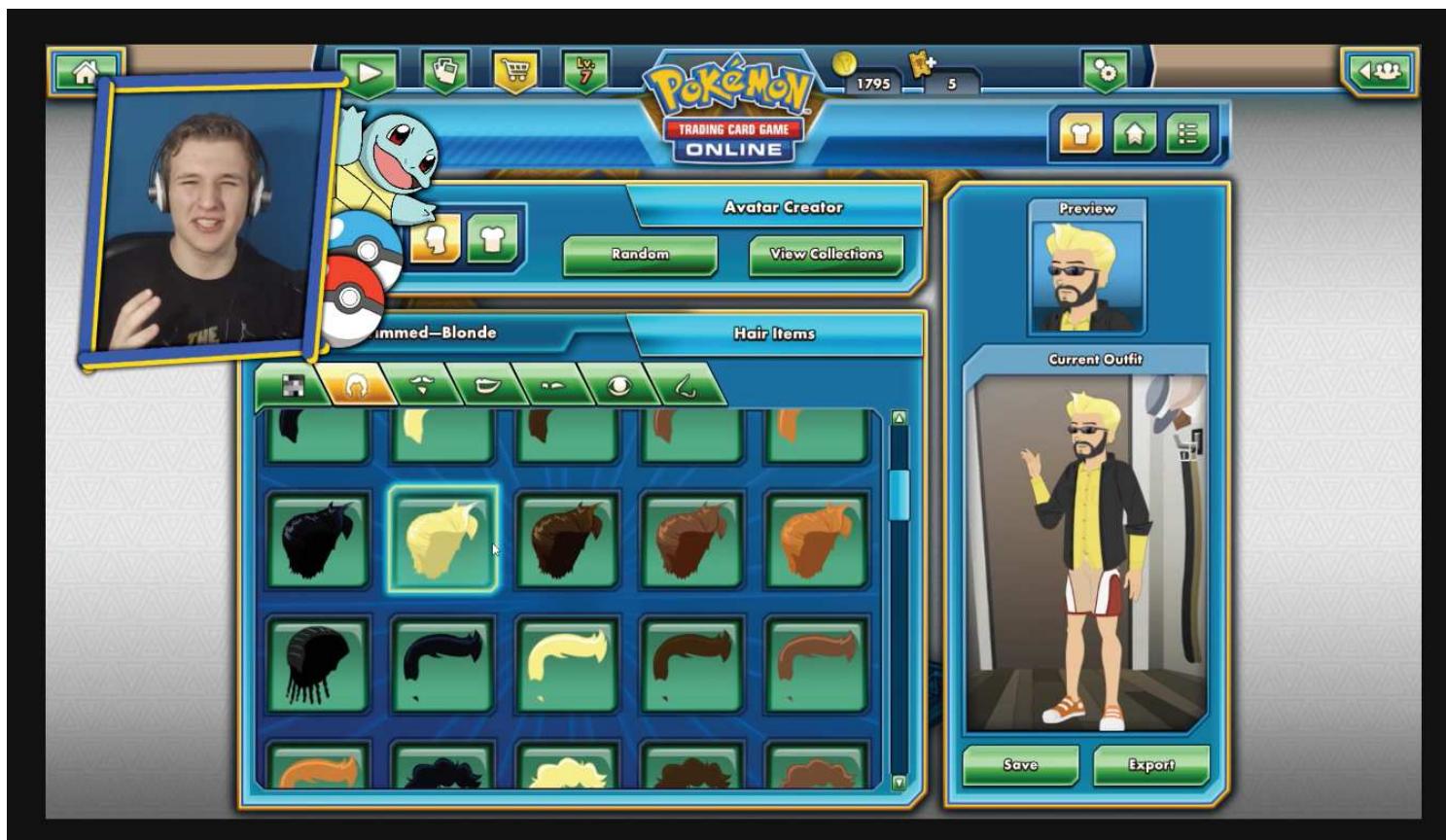
Source : [https://twitter.com/NBA2K\\_MyTEAM](https://twitter.com/NBA2K_MyTEAM), 11 novembre 2017

*Annexe n°20 : Personnalisation d'un gymnase totalement inventé par un utilisateur de NBA 2K.*



Source : <http://www.lakerliker.com/2016/11/my-nba-2k17-myteam-designs.html>

*Annexe n°21 : Personnalisation d'un avatar dans Pokémon TCG Online.*



Source : <https://www.youtube.com/watch?v=apHQuTmXQ3I>, capture d'écran du 7 avril 2018

*Annexe n°22 : Exemple d'un architexte dans le jeu Slay the Spire.*



Source : capture d'écran depuis le jeu Slay The Spire, 28 mars 2018

*Annexe n°23 : Tableau récapitulatif de la chaîne organisatrice observable dans chaque jeu de cartes à collectionner.*

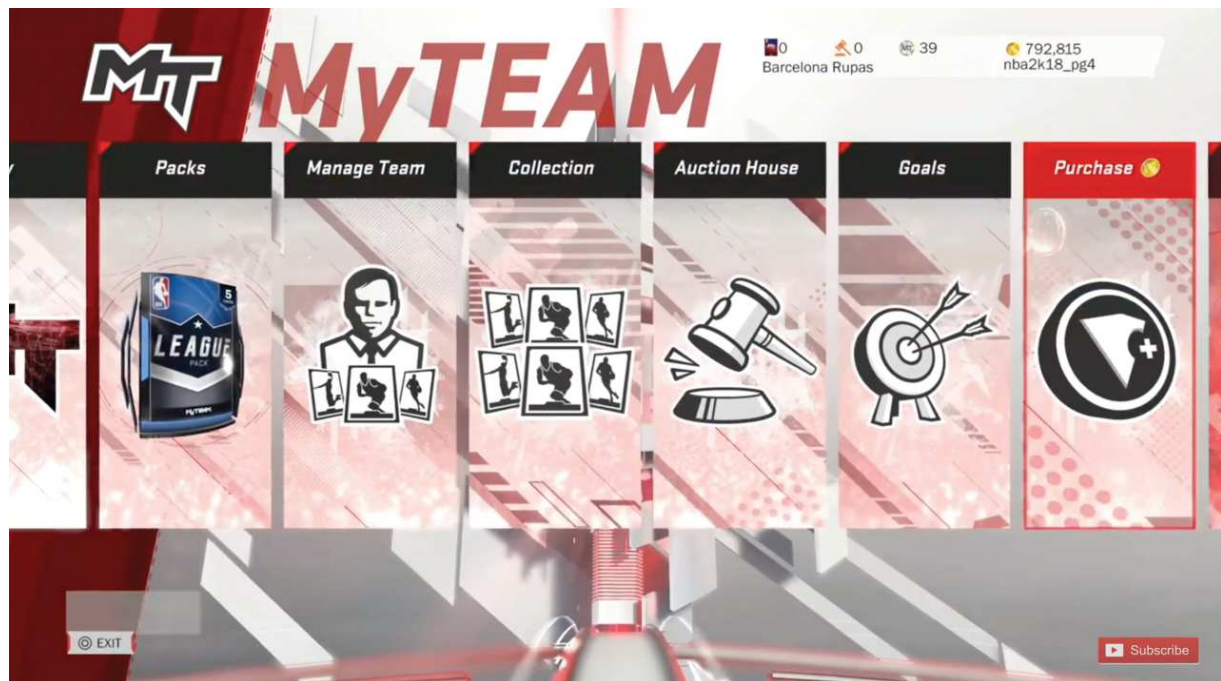
<b>Jeu</b>	<b>Catégories</b>
<b>Gwent</b>	<p>Jouer : Casual Match / Friend Match / Practice / Tutorial</p> <p>Cartes: Création de deck / Collection</p> <p>Boutique : Boutique / Ouverture de "KG" (paquet)</p> <p>Options</p>
<b>Hearthstone</b>	<p>Jouer : Partie / Aventure / Arène / Bras de fer</p> <p>Ouvrir des paquets / Collection</p> <p>Boutique</p> <p>Journal</p> <p>Options (échap)</p> <p>Amis</p>
<b>Hors Jeu</b>	<p>Ma collection</p> <p>Cartes et paquets</p> <p>Trophées</p> <p>Options</p>
<b>Magic Online</b>	<p>Home</p> <p>Collection</p> <p>Play lobby</p> <p>Store</p> <p>Trade</p> <p>Account</p> <p>Help</p> <p>Chat</p>
<b>NBA 2K18</b>	<p>Jouer : Challenge / Super Max / Domination / Pack and playoff / Play with friends / Freestyle</p> <p>Packs</p> <p>Gérer l'Equipe</p> <p>Collection</p> <p>Enchères</p> <p>Missions</p> <p>Acheter</p> <p>Options</p>
<b>Pokemon TCG Online</b>	<p>Jouer: Défi du dresseur / Versus / Evènements / Tutoriel / Match rapide</p> <p>Collection : Collection / Gestionnaire de deck / Echange</p> <p>Boutique et code</p> <p>Profil : Avatar / Défis quotidiens / Stats</p>

	<a href="#">Paramètres</a> <a href="#">Menu social</a> Mise à jour Pour en savoir plus
<b>Slay the spire</b>	<a href="#">Jouer : Classique / Défi Quotidien</a> <a href="#">Compendium : Collection de cartes / Collection de reliques / Bestiaire</a> Statistiques : <a href="#">Statistiques</a> / <a href="#">Classement</a> / Historique des parties <a href="#">Paramètres</a> Notes de mise à jour <a href="#">Nom du joueur</a>

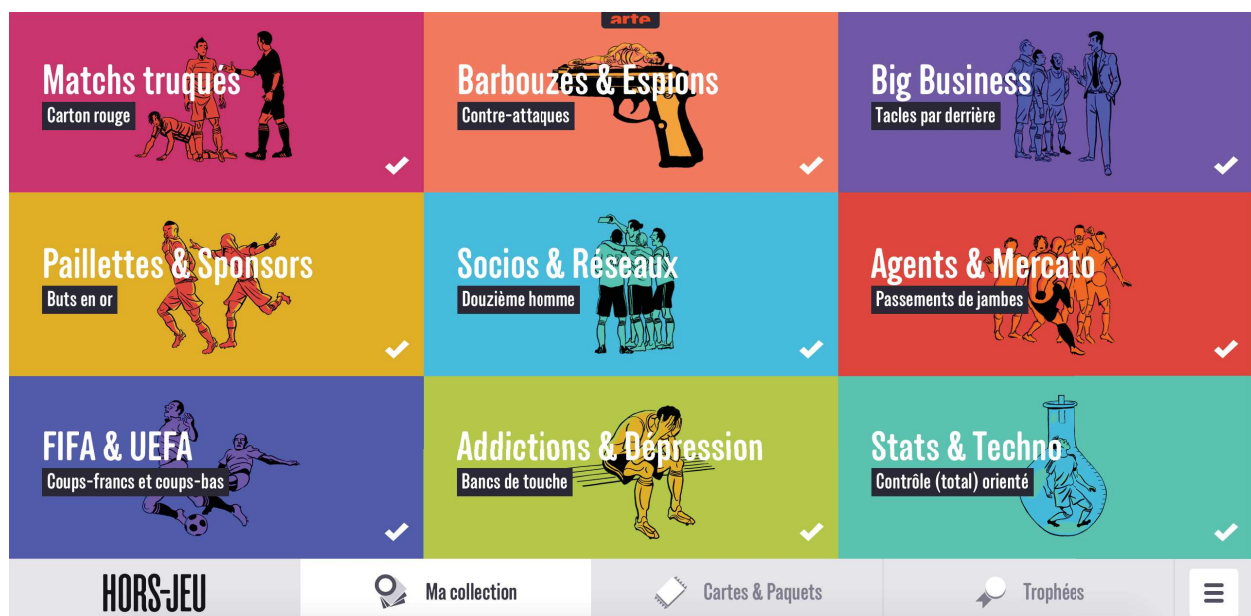
Source : tableau du 6 avril 2018



Annexe n°24 : Comparaison des différents menus entre les jeux de cartes à collectionner.



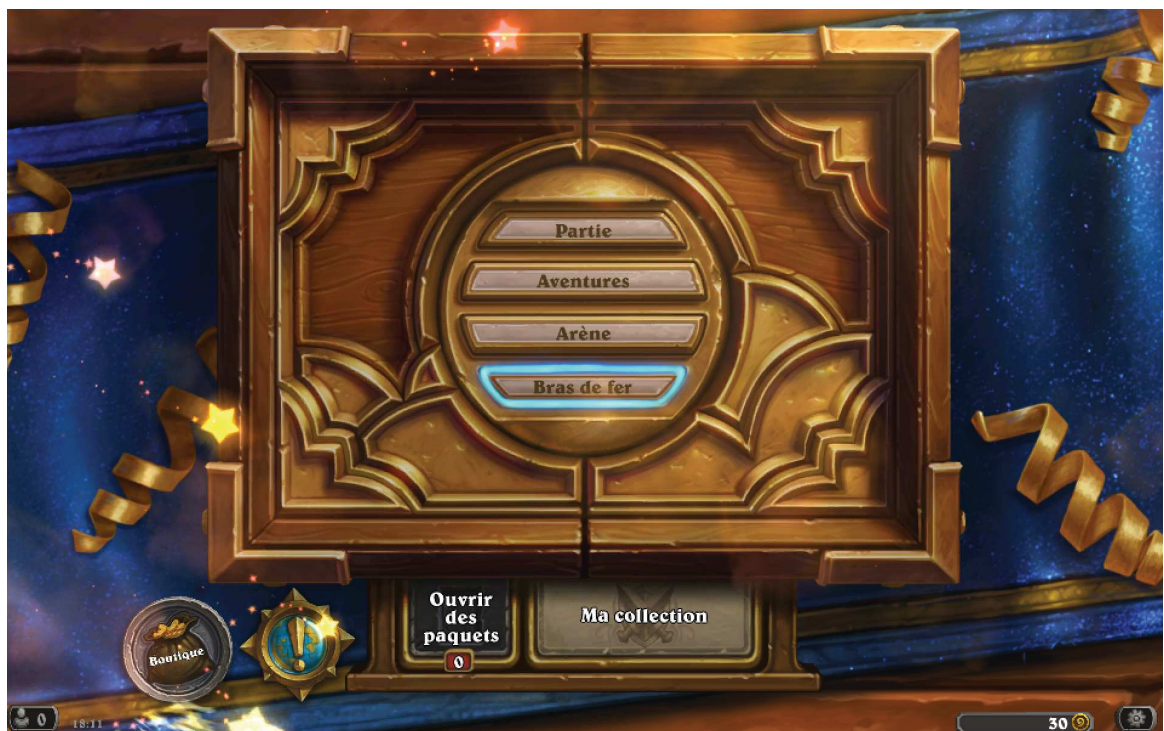
Source : Youtube.com, 6 avril 2018



Source : <https://horsjeu.football>, capture d'écran du 6 avril 2018

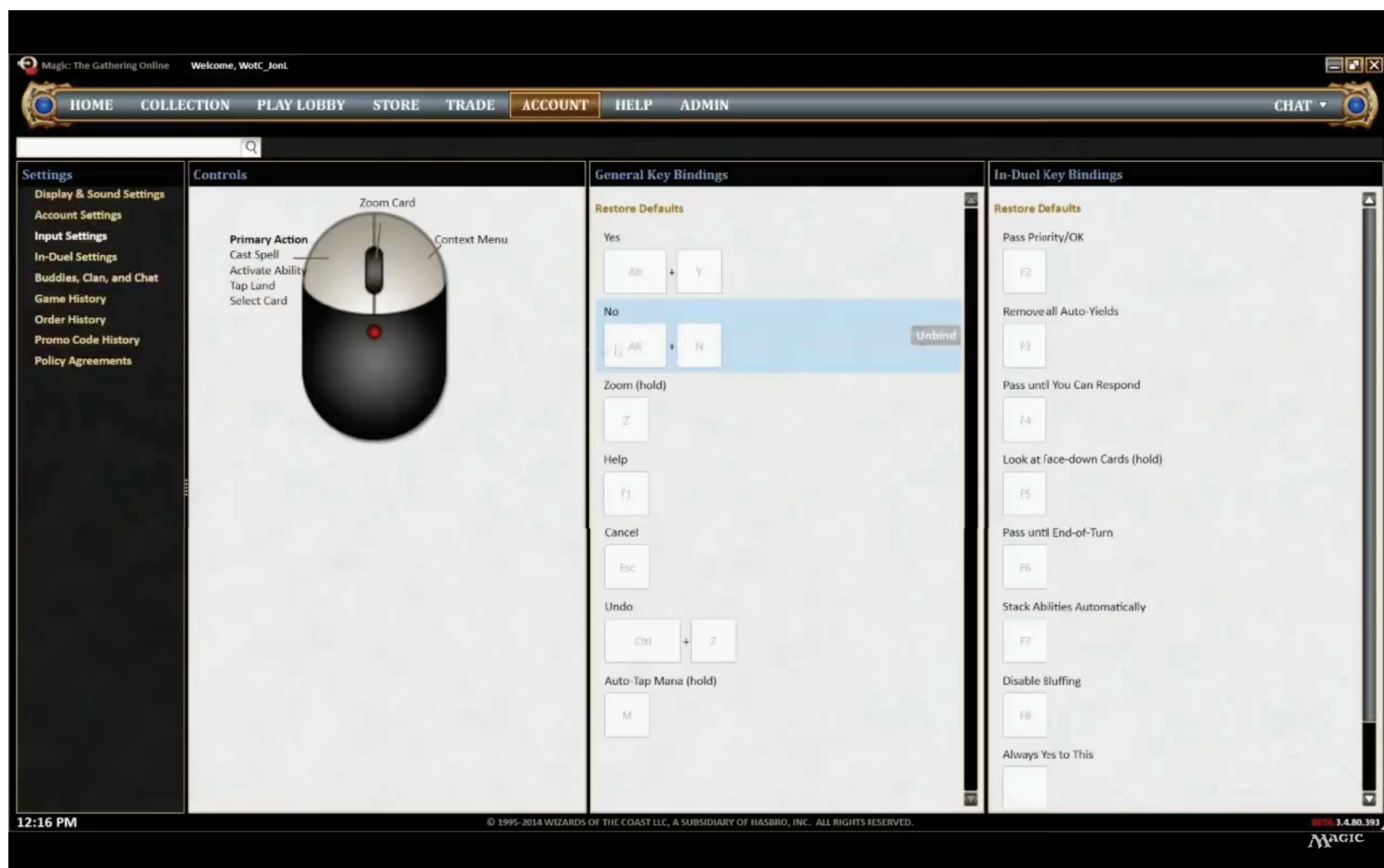


Source : capture depuis le jeu Slay The Spire, 6 avril 2018



Source : capture depuis le jeu Hearthstone, 6 avril 2018

*Annexe n°25 : Traduction des actions du joueur au prisme de l'appart informatique dans Magic : The Gathering Online.*



Source : capture depuis le jeu Magic : The Gathering Online, 17 août 2017

*Annexe n°26 : Message d'alerte au lancement de Slay The Spire, un exemple de grammaire du web.*



Source : capture depuis le jeu Slay The Spire, 29 mars 2018

*Annexe n°27 : Tableau récapitulatif des différents niveaux de rareté utilisés dans chaque jeu, ainsi que leur forme et emplacement.*

<b><i>Jeu et emplacement</i></b>	<b><i>Codification utilisée</i></b>
<b>Hearthstone</b> <b>Gemme au centre de la carte</b>	Basique Commune Rare Epique Légendaire
<b>Gwent</b> <b>Bannière sur le coin gauche</b>	Bronze Argent Or [Dirigeant]
<b>Hors-Jeu</b> <b>Bandeau autour de la carte</b>	Normal Bronze Argent Or
<b>Pokémon</b> <b>Symboles &amp; surbrillance</b>	Commune Peu commune Rare Rare Holographique Ultra Rare Reverse
<b>NBA 2k</b> <b>Couleur de fond particulière</b>	Bronze Argent Or Emeraude Saphir Rubie Améthyste Onyx Diamant Diamant rose
<b>Magic</b> <b>Symbole</b>	Commune Peu commune Rare Rare mythique Légendaire
<b>Slay The Spire</b> <b>Bandeau autour de la carte</b>	Commune Rare Très rare

*Annexe n°28 : Exemple des trois niveaux de rareté dans Gwent, observables sur le contour de chaque carte.*



**Bronze**



**Argent**



**Or**

Source : <https://www.millennium.org/news/257127.html>

Annexe n°29 : Message d'annonce pour la sortie de de nouvelles cartes à l'occasion de l'événement majeur All-Star Weekend 2018.

 Tweet épinglé

**NBA 2K18 MyTEAM** @NBA2K\_MyTEAM · 16 févr.

#NBAAllStarWeekend is here and so is our brand new MyTEAM All-Star Pack! Grab the All-Star Weekend pack and the All-Star Plus pack with legendary All-Star performers like Michael Jordan and Vince Carter. Complete the All-Star Weekend collection to earn a Diamond Shaquille O'Neal!

À l'origine en anglais



620 162 815

Source : [https://twitter.com/NBA2K\\_MyTEAM](https://twitter.com/NBA2K_MyTEAM), 11 novembre 2017

*Annexe n°30 : Message d'annonce pour la sortie de de nouvelles cartes à l'occasion du Nouvel An Chinois.*



**NBA 2K18 MyTEAM** @NBA2K\_MyTEAM · 8 févr.

The #ChineseNewYear 🐯 Packs and Boxes are here! Check out the available players online now.

À l'origine en anglais



The graphic features three player cards: Michael Beasley (SF, 93, 300), Yao Ming (C, 99, 500, limited amount), and Stephon Marbury (PG, 97, 400). A red tiger illustration is on the left. Text at the bottom reads: "IN HONOR OF THE CHINESE NEW YEAR BEASLEY, YAO, AND MARBURY ARE AVAILABLE IN CHINESE NEW YEAR PACKS!"

236 143 921

Source : [https://twitter.com/NBA2K\\_MyTEAM](https://twitter.com/NBA2K_MyTEAM), 11 novembre 2017



*Annexe n°31 : Message annonçant l'évolution de la carte Anthony Davis dans NBA 2K18.*

The image is a screenshot of a tweet from the account 'NBA 2K18 MyTEAM' (@NBA2K\_MyTEAM). The tweet text reads: '40+ pts in four of his last six games and 53 pts last night on the Suns. Did someone say Anthony Davis Diamond Card?'. Below the text is a link to the original post in English. The main content is a promotional card for Anthony Davis, a Power Forward (PF) for the New Orleans Pelicans. The card features a blue diamond-shaped background with a large '97' in a blue circle at the top left, indicating his overall rating. The player's name 'ANTHONY DAVIS' is written in large yellow letters at the bottom left. To the right of the player's image, his stats for a specific game are listed: 'MONDAY 2/26', '53 PTS', '18 REB', and '5 BLK'. The NBA logo and the MyTEAM logo are also visible on the card. The tweet is dated '20:52 - 27 févr. 2018' and has 104 retweets, 520 likes, and 138 replies.

NBA 2K18 MyTEAM  
@NBA2K\_MyTEAM

Suivre

40+ pts in four of his last six games and 53 pts last night on the Suns.

Did someone say Anthony Davis Diamond Card?

À l'origine en anglais

97

NEW ORLEANS  
23

PF  
ANTHONY  
DAVIS

MONDAY 2/26

53 PTS  
18 REB  
5 BLK

NBA

400

MyTEAM

20:52 - 27 févr. 2018

104 Retweets 520 J'aime

138 104 520

Source : [https://twitter.com/NBA2K\\_MyTEAM](https://twitter.com/NBA2K_MyTEAM), 11 novembre 2017

*Annexe n°32 : La recherche de l'objet rare disparaît au profit de l'échange communautaire : exemple de la gratuité dans NBA 2K18.*

**NBA 2K18 MyTEAM** @NBA2K\_MyTEAM · 30 janv.  
Our very first Multiplayer **#MyTEAM** Challenge is here!! Complete this challenge to receive an Amethyst Jermaine O'Neal!!!

À l'origine en anglais

**DID YOU KNOW?**  
Completing the first Multiplayer Moments Challenge will help you earn a  
**FREE Amethyst Jermaine O'Neal**

PF JERMAINE O'NEAL 93 300

MT NBA2K18

273 159 871

Source : [https://twitter.com/NBA2K\\_MyTEAM](https://twitter.com/NBA2K_MyTEAM), 11 novembre 2017

*Annexe n°33 : Page de la collection du joueur dans Hearthstone. Les cartes grisées sont impossibles à obtenir, les cartes avec un halo blanc sont celles qui peuvent être « fabriquées » par l'utilisateur.*



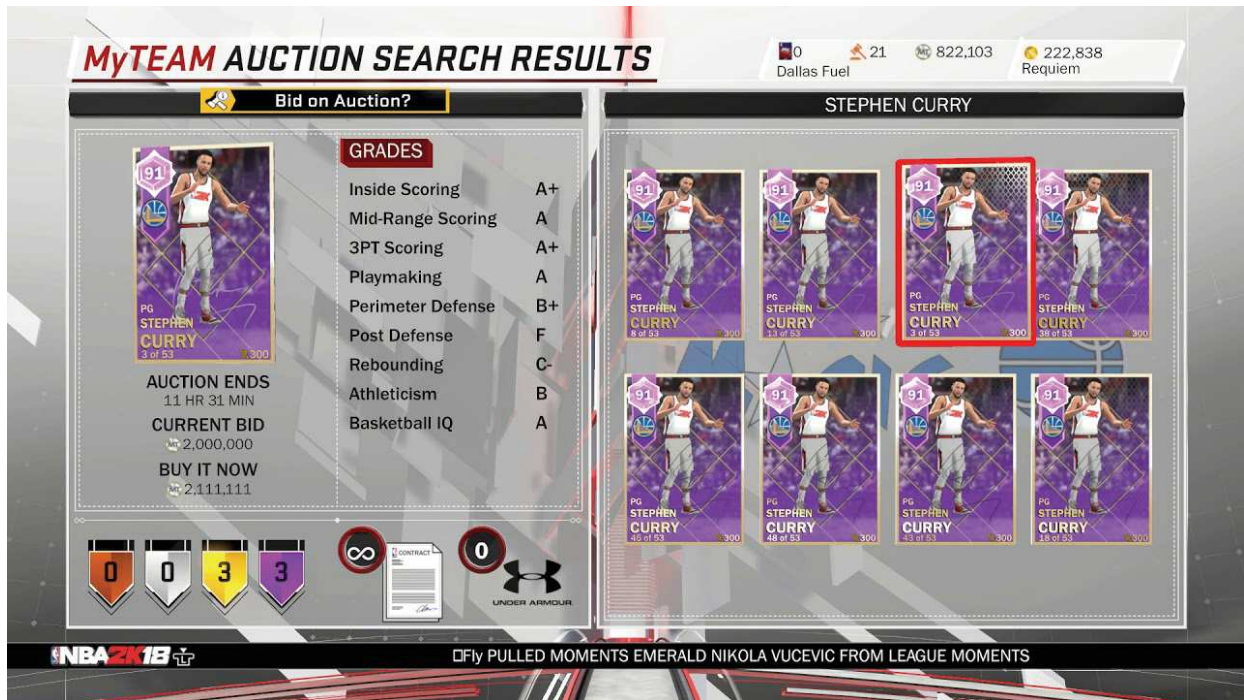
Source : capture tirée du jeu Hearthstone, 22 novembre 2017

Annexe n°34 : Persistance de places marchandes et d'enchères au sein des jeux de cartes à collectionner informatisés.

The screenshot shows the 'Voir échanges' (View trades) screen in Pokémon TCG Online. At the top, there are navigation icons and a 'Créer un échange' (Create trade) button. Below, there are tabs for 'Mes offres d'échange', 'Offre publiques', 'Offres reçues', and 'Historique des échanges'. A search bar is also present. The main content is a table of trading offers.

Partenaire d'échange	Je reçois	Je donne	Expire
Dater1572003	Grotadmoiv d'Alola-GX	Soleil et Lune – Gardiens Ascendants + 1 Plus	0h 1m
Shungo33	Soleil et Lune – Ultra-Prisme + 2 Plus	Marshadow-GX	0h 1m
HUNICK0531	Légendes Brillantes + 2 Plus	Juliette	0h 1m
VanillaFudge246	Altaria + 5 Plus	Noeunoef	0h 1m
SenoRai	Entei-EX	Soleil et Lune – Gardiens Ascendants + 3 Plus	0h 1m
MikeShelby	Tauros-GX	Soleil et Lune – Gardiens Ascendants + 2 Plus	0h 1m
Brianagod1	Engloutyran-GX + 12 Plus	Soleil et Lune + 24 Plus	0h 1m
Lotuxo	Darkrai-EX	Soleil et Lune – Gardiens Ascendants + 1 Plus	0h 1m
Shungo33	Soleil et Lune – Ultra-Prisme + 2 Plus	Marshadow-GX	0h 2m
haomiaoo66666	Noeunoef	Soleil et Lune – Ultra-Prisme	0h 2m
Xhema505	Léviator + 24 Plus	Tokopiyon-GX	0h 2m
Lotuxo	Laklass-GX	Soleil et Lune – Gardiens Ascendants + 1 Plus	0h 2m

Source : capture tirée du jeu Pokémon TCG Online, 23 novembre 2017



Source : <https://www.youtube.com/watch?v=IREL1dGkldA>



Source : capture tirée du jeu Slay the Spire, 23 novembre 2017

*Annexe n°35 : Liste des avatars disponibles pour le jeu Gwent.*



Source : [https://www.reddit.com/r/gwent/comments/7qj8uu/all\\_avatars/](https://www.reddit.com/r/gwent/comments/7qj8uu/all_avatars/)

*Annexe n°36 : Présentation de la page d'accueil du programme  
Battle.net*



Source : capture d'écran depuis le jeu Hearthstone, 10 avril 2018

*Annexe n°37 : Le mode spectateur dans Hearthstone.*



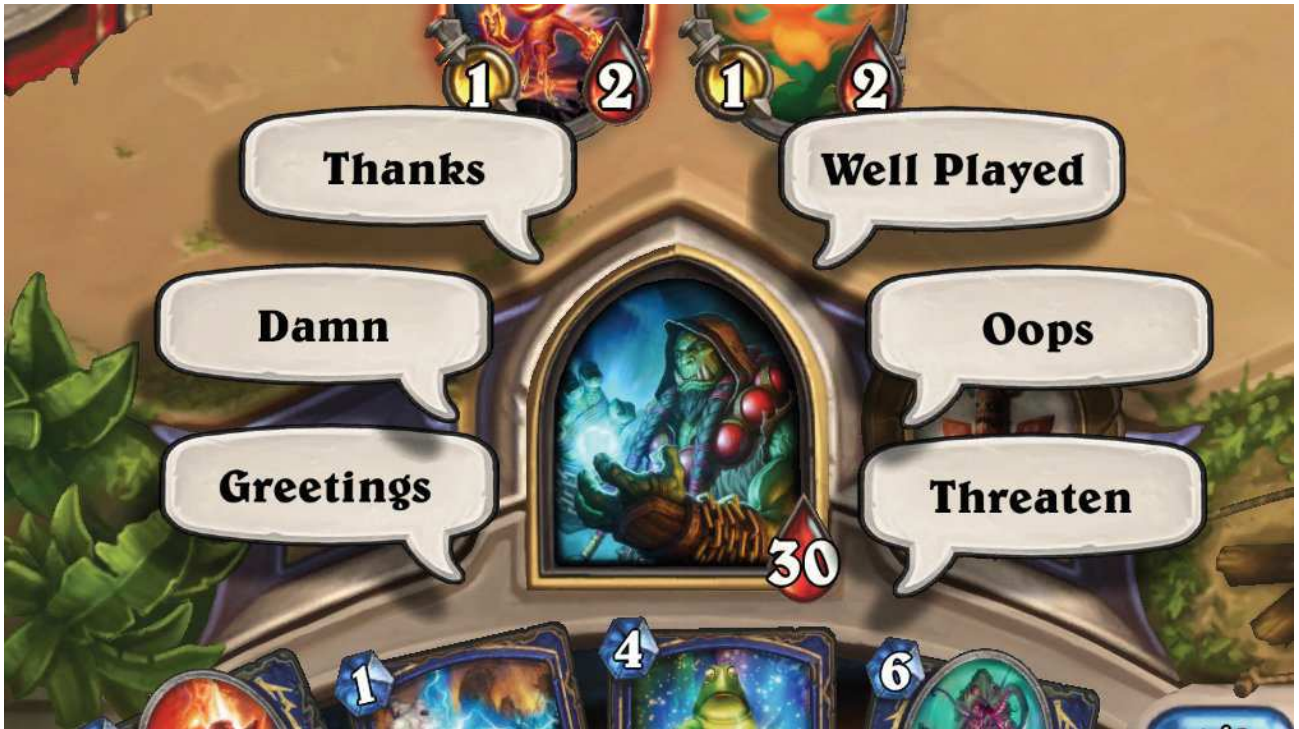
Source : [https://hearthstone.gamepedia.com/Spectator\\_mode](https://hearthstone.gamepedia.com/Spectator_mode)



*Annexe n°38 : Les emotes, ou la présence d'une conversation stéréotypée au sein des écrits d'écran.*



Source : <http://www.fureur.org/dossier/fureur-gwent-du-positionnement-des-emotes-et-des-changements-dinterface>

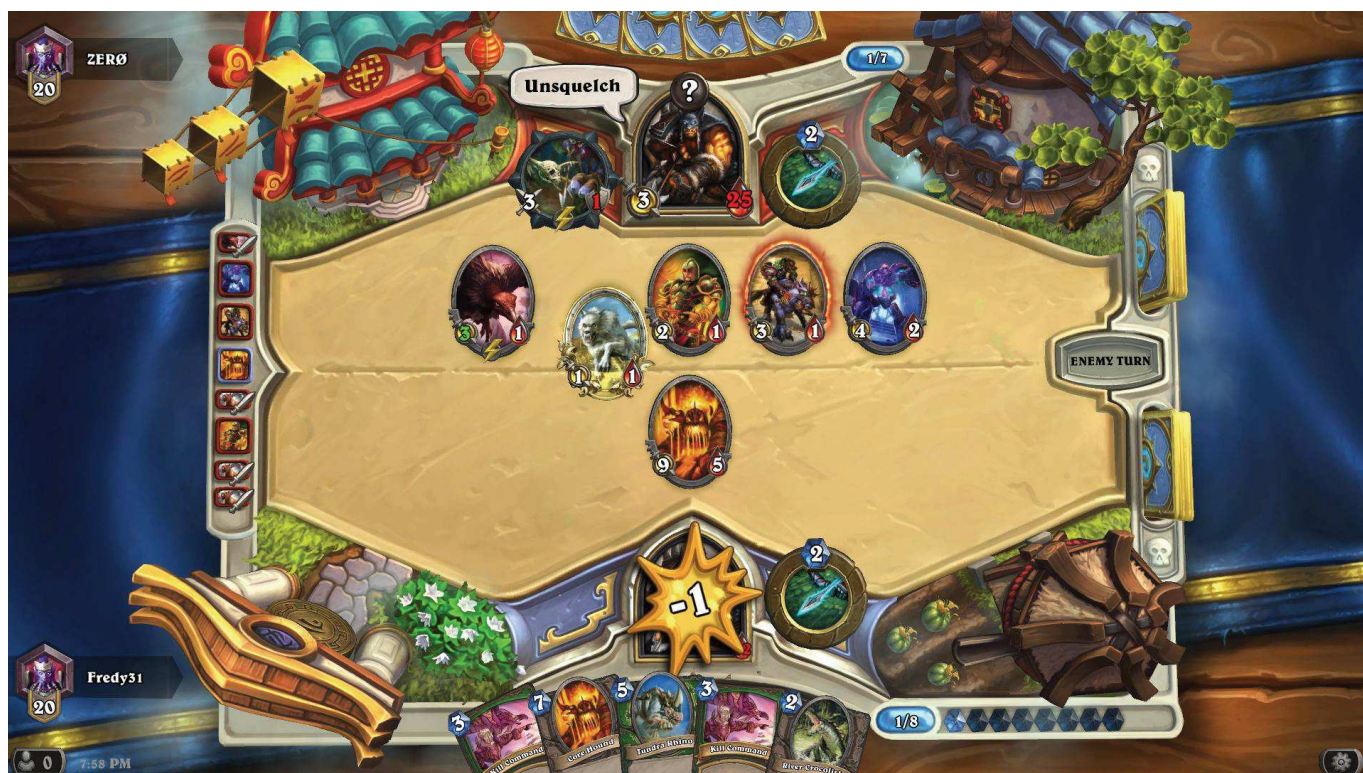


Source : capture d'écran depuis le jeu Hearthstone, 9 janvier 2018

Annexe n°39 : Les bulles de discussion dans les jeux de cartes à collectionner en ligne.



*Annexe n°40 : L'option « Squelsh » dans Hearthstone, permettant de couper tout échange avec son adversaire.*



Source : <https://gaming.stackexchange.com/questions/161021/what-does-squelch-mean>

*Annexe n°41 : Le « profil » du joueur dans Gwent.*



Source : capture d'écran tirée de la vidéo <https://www.youtube.com/watch?v=amFGI-Hsj8E>, 11 octobre 2017

*Annexe n°42 : Les options sociales dans le profil – Gwent.*



Source : capture d'écran tirée de la vidéo <https://www.youtube.com/watch?v=amFGI-Hsj8E>, 11 octobre 2017

*Annexe n°43 : L'apparition des quêtes dans Hearthstone.*

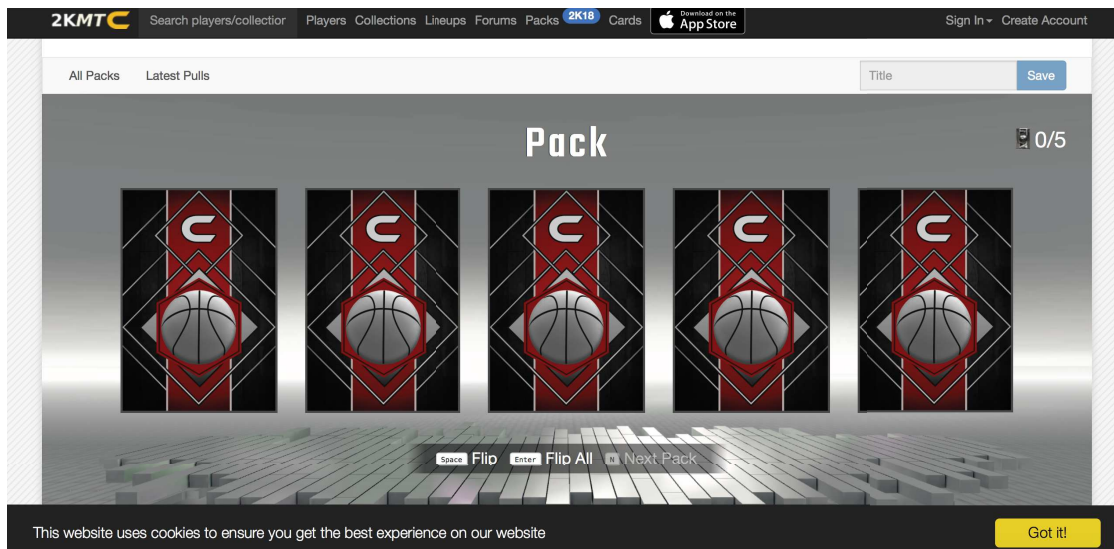


Source : capture d'écran depuis le jeu Hearthstone, 17 avril 2018

*Annexe n°44 : Comparaison entre une ouverture de paquet au sein du jeu vidéo NBA 2K18 et une ouverture fictive sur le site web 2ktmcentral.*



Source : capture du jeu NBA 2K18, 9 janvier 2018



Source : 2ktmcentral.com, 9 janvier 2018



## Annexe n°45 : La présentation romanesque des factions dans Gwent.

RECRUTEZ UNE ARMÉE PARMIDI CINQ FACTIONS. CHACUNE POSSÈDE DES CARTES UNIQUES ET PROPOSE UN STYLE DE JEU DIFFÉRENT.



**NILFGAARD**  
Le Nilfgaard est un puissant empire, qui s'est affirmé en conquérant les royaumes voisins. Plus que toute autre faction de GWENT, il s'appuie sur la diplomatie et le subterfuge pour perturber les stratégies ennemies.

**MONSTRES**  
L'univers de The Witcher grouille d'horreurs innombrables et de bêtes sauvages, dont la plupart se sont rassemblées sous la bannière des Monstres. Poussées par leur instinct primitif, ces créatures feront tout pour accroître leur force.

**SKELLIGE**  
Peuple fier s'il en est, les habitants de Skellige sont réputés pour leur profond respect des traditions séculaires et des autres membres de leur clan. Ces guerriers cherchent la gloire dans la bataille et tirent leur force des blessures et des morts subies au combat.

**ROYAUMES DU NORD**  
Les Royaumes du Nord sont constitués par les forces regroupées de Temeria, de Redania et de Kaedwen, des nations fières unies par un désir d'indépendance. Grâce à leurs troupes très nombreuses et leurs machines de guerre des plus mortelles, les Royaumes du Nord ne sont pas un adversaire à prendre à la légère.

**SCOIA'TAEL**  
Les Scoia'tael sont des rebelles elfes et nains luttant contre la discrimination dont sont victimes les non-humains. Très agiles, leurs troupes peuvent déjouer les plans de leurs ennemis sur le champ de bataille. Et en bons guérilleros, ils sont passés maîtres dans l'art de poser des pièges et de tendre des embuscades.

Source : <https://gwentfr.com/lunivers-du-gwent-les-factions/>

*Annexe n°46 : La carte dans Slay the Spire.*



Source : capture d'écran durant une partie de Slay the Spire, 13 mars 2018

*Annexe n°47 : Exemple du lien entre fiction et programme informatique dans Slay the Spire.*



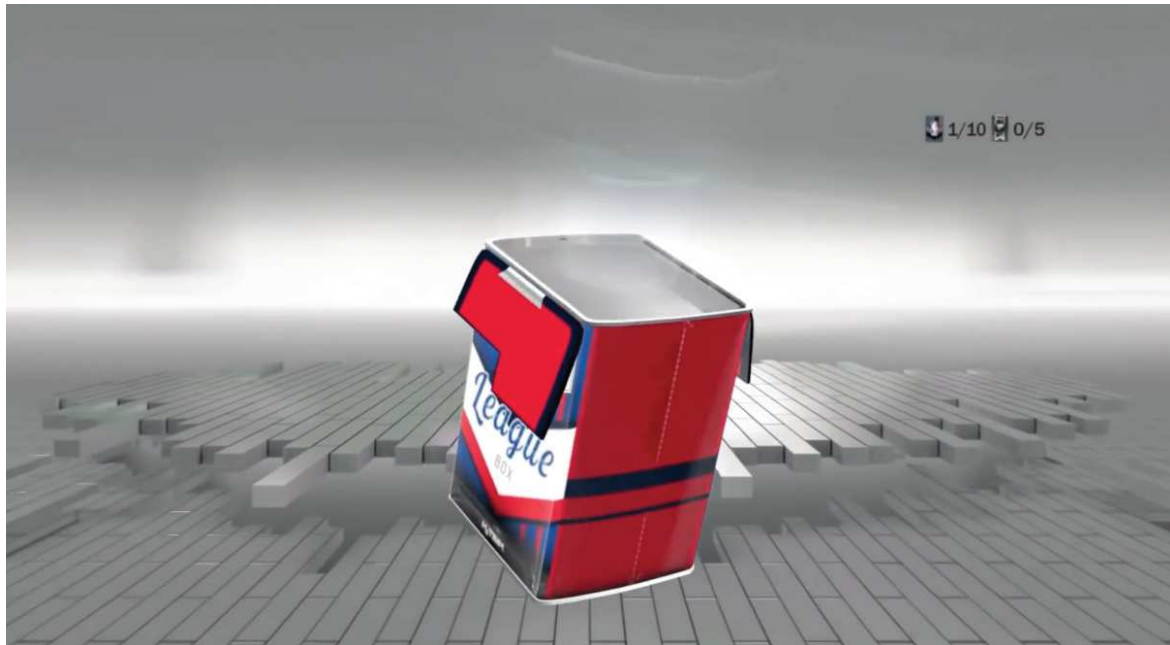
Source : capture d'écran durant une partie de Slay the Spire, 13 mars 2018

*Annexe n°48 : Exemple de message annonçant un tournoi dans Gwent.*



Source : <https://forums.cdprojektred.com/forum/en/gwent/news-ab/9996681-twitch-drops-arrive-to-gwent/page7>

*Annexe n°49 : Passage des paquets de cartes aux loot boxes entre NBA 2K16 et NBA 2K18.*



Sources : captures d'écran de deux parties différentes, 14 mars 2018



# Lexique

Blister : vocabulaire des jeux de cartes à collectionner qui désigne le paquet de cartes encore dans son emballage.

Deck : jeu de cartes créé par le joueur à partir des cartes de sa collection. Le principal objectif d'un deck est d'affronter d'autres decks – donc d'autres joueurs.

Game Design : processus de création et de mise au point de règles lors de sa programmation.

Gameplay : terme anglais signifiant la jouabilité de chaque jeu.

Lore : histoire de fond d'un univers de fiction ne constituant son intrigue principale.

Meta : ensemble des stratégies qui ne sont pas explicitement prescrites par le programme mais produites par la communauté des joueurs.

Patch : terme anglais signifiant la mise à jour d'un jeu.

Sample hands : terme anglais qui exprime la possibilité de créer des simulations de tirage au sein de jeux de cartes à collectionner.

Redemption : possibilité offerte par certains jeux d'obtenir un lot de cartes papiers sous réserve de les posséder numériquement et vice-versa.





# Résumé

La pratique du jeu de cartes à collectionner au sein des écrits d'écran : mutations d'un objet infra-ordinaire.

Le jeu de cartes à collectionner est un objet fondé sur un héritage culturel fait de représentations multiples, dont la pratique sur matériel informatique s'est développé suite à la démocratisation de l'ordinateur et l'arrivée Internet. Cette méta-forme, désormais bien incluse dans le régime vidéoludique, renvoie pourtant à des processus de communication et des pratiques d'écriture complexe, liés à une certaine circulation au sein des médias informatisés. Son statut d'écrit d'écran fait évoluer les pratiques culturelles de jeu et de collection, et par conséquent transforme la figure même de l'amateur. Entre tentative d'encadrement textuel des industries culturelles et détournement de ses valeurs et pratiques par ses utilisateurs, le jeu de cartes acquiert un statut plastique. Ce travail s'intéresse à la thématique des cartes à collectionner et à partager à travers les motifs de jeu et de collection, dans ce qu'ils ont de plus infra-ordinaire.

## Mots clés

Jeu ; Collection ; Infra-ordinaire ; Écrit d'écran ; Méta-forme ; Médias informatisés ; Trivialité