

JEUX D'ARCADE AU JAPON : ÉVOLUTION DES MACHINES ET DES ESPACES DE JEUX, MUTATION DES PRATIQUES

Benoit BOTTOS
Université Chūō (Tōkyō)

Depuis la seconde moitié du XX^e siècle, s'est opérée une diffusion des équipements numériques ainsi qu'une augmentation des pratiques liées à ces dispositifs. De cette diffusion sont nés deux changements : le premier est celui de notre rapport à l'écran en tant qu'objet technologique de médiation, le second celui de notre rapport à l'espace et les interactions avec le monde social (PASQUIER 1999 ; MINNASSIAN/BOUTET 2015). L'écran est devenu l'outil de médiation dominant, au centre de toutes les interactions avec le monde social. Nous sommes passés d'une culture de l'écran-un (cinéma) à une culture de l'écran-multiple (télévision, ordinateur, smartphone, consoles de jeu, etc.) (SERROY 2007).

Cette banalisation des équipements numériques et des écrans touche notamment le monde du divertissement et du jeu. Les équipements numériques offrent aux personnes toute une gamme nouvelle d'outils, que ce soit pour organiser ou bien occuper leur temps, et ainsi forger de nouvelles routines (BOUTET 2015). Transposé dans le monde du ludique, cette entrée par le dispositif « écranique » permet évidemment d'interroger le passage du jeu au jeu vidéo : de quelle manière la diffusion de l'écran et plus largement de la technologie numérique dans le monde du jeu a-t-elle impacté les habitudes de jeu, leur pratique ? De quelle façon ces changements ont-ils modifié le quotidien des individus ?

Les diversités des pratiques ludiques et des dispositifs sur lesquels elles reposent sont encore mal connues et n'ont souvent qu'une place secondaire dans les études sur le jeu (ZABBAN 2011). Les travaux portants sur l'histoire des jeux et surtout des jeux vidéo sont souvent centrés non pas sur les pratiques mais sur les acteurs du marché, la question économique ou encore l'étude de contenu, occultant ainsi tout un pan de la culture ludique.

Aussi, les travaux académiques portant sur la culture ludique, notamment ceux appartenant au courant des *Game Studies* anglo-saxonnes, ont été perçus comme partiellement responsables de la diffusion d'une idée reçue de la culture vidéoludique comme celle

d'une culture uniformisée et globalisée, exempte de marqueurs culturels locaux au niveau des pratiques¹⁹⁴. Une grande quantité des enquêtes en sciences sociales se concentrent sur les univers de jeux en ligne (MMORPG)¹⁹⁵, et mettent la focale sur l'espace « en jeu » plutôt que l'espace dans lequel l'activité de jeu est pratiquée. Pourtant, certaines variables culturelles ancrées géographiquement, comme la barrière linguistique ou encore l'inégale pénétration des équipements numériques et de l'internet haut débit dans les sociétés, sont bien des facteurs explicatifs de la diversité des pratiques vidéoludiques à l'échelle du monde. C'est par ailleurs ce que montre de récents travaux portant sur les pratiques de jeux vidéo de compétition en Corée du sud (PABERZ 2012).

Une entrée dans l'histoire des jeux vidéo par les dispositifs techniques et leur évolution nous permet d'interroger la place de l'outil technologique dans la pratique de jeu, ainsi que la relation entre les phénomènes sociaux particuliers que l'on observe dans ces pratiques et les technologies sur lesquelles elles s'appuient.

Nous proposons dans cet article d'analyser les pratiques de jeux d'arcade au Japon, en prenant comme variable l'évolution des supports techniques. Nous porterons un intérêt particulier à l'utilisation de l'écran dans le dispositif de jeu pour restreindre le cadre d'analyse aux jeux « vidéo », sans pour autant ignorer les liens et les continuités existantes entre la culture vidéoludique et des cultures ludiques antérieures.

Jeux d'arcade et salles d'arcade

L'histoire de l'arcade au Japon débute par les machines de jeux électromécaniques équipés de monnayeurs, comme les flippers, les machines à pinces¹⁹⁶ ou encore les premières machines de pachinko. On trouve ces dernières dans les cinémas, les bowlings, les centres commerciaux ainsi que les *dagashiya*, petites boutiques de friandises et de jouets à destination des enfants. C'est à partir du début des années 1970 que les premiers jeux vidéo d'arcade

¹⁹⁴ Il existe des travaux abordant les « particularités culturelles » de certains jeux, mais uniquement à travers leur contenu, ce qui place les marqueurs locaux du côté du processus de création du contenu, des créateurs et des acteurs du marché et non pas du côté de la réception, des utilisateurs et de leurs pratiques. On peut prendre comme exemple les travaux sur les jeux de rôle japonais (Voorhees 2009) ou encore sur les simulations de drague (Galbraith 2011) publiés dans la revue *Game Studies*.

¹⁹⁵ Jeux vidéo à univers persistants, massivement multi-joueurs en ligne.

¹⁹⁶ Aussi appelé attrape-peluche, on les trouve en France dans les fêtes foraines. Ce sont des machines de jeu dont le but est de récupérer un lot à l'aide d'une pince électromécanique.

apparaissent, et prennent place à côté des jeux électromécaniques dans les pratiques ludiques des Japonais. C'est aussi à cette même période que des établissements dédiés, mélangeant jeux électromécaniques et jeux vidéo voient le jour, et prennent le nom de salles d'arcade (*gēmu sentā*).

Les salles d'arcade japonaises présentent la particularité d'avoir une histoire qui se poursuit jusqu'à nos jours. Dans le monde occidental, bien qu'elles se soient développées avec des particularités propres à chaque zone dès le début, les salles d'arcade ont connu une multiplication dans les années 1980-1990, puis une régression soudaine dès le milieu des années 1990, pour au final disparaître du paysage ludique hors Japon. Malgré un tronc commun, la culture de l'arcade a pris des formes différentes en Occident et au Japon. Et ce particulièrement depuis les années 1990 certains types de salles, de machines de jeux et de pratiques se sont diffusés uniquement au Japon.

Des jeux électromécaniques aux jeux vidéo

C'est en 1971 que les premières bornes de jeux vidéo arrivent au Japon avec le jeu *Pong* (Atari, 1971). Dans la vague des machines électromécaniques, elles intègrent le même circuit de distribution, et investissent ainsi les mêmes types d'établissement, les cinémas, les bowlings, les centres commerciaux et les *dagashiya*, mais aussi un tout nouveau genre de lieu entièrement dédiés aux jeux, qui apparaît pour la première fois la même année à Shinjuku : la salle d'arcade. Ces premières bornes de jeux sont appelées bornes « *up light* », et possèdent un écran cathodique orienté de manière plus ou moins incliné vers le joueur, inséré dans un caisson derrière une plaque en plexiglass. La manipulation se fait debout, et la profondeur du caisson fait que l'écran n'est clairement visible que par le joueur. Bien que plusieurs jeux connaissent une popularité certaine sur ce type de bornes, celles-ci ont dans un premier temps du mal à s'imposer du fait de l'ancrage de longue date des machines électromécaniques dans les habitudes de jeu (KATŌ 2014 ; ISHII 2017).

Il faut attendre la fin des années 1970 et un nouveau type de borne pour que le jeu vidéo intègre profondément le paysage ludique japonais. En 1977, la société Taito souhaite agrandir son champ de distribution en visant les cafés (*kissaten*) et conçoit une nouvelle borne de jeu en forme de table avec un écran cathodique incrusté derrière une dalle en verre ou en plexiglass orienté vers le plafond, la borne « cocktail » ou borne en table. Ces bornes intègrent rapidement de nombreux cafés situés aux alentours des gares, et

changent véritablement le paysage ludique japonais avec la sortie du jeu *Space Invader* (Taito, 1978) l'année suivante (GORGES 2017). Des cafés se transforment en « maison *invader* » (*inbēdāten*) et forment donc un nouveau type de salles d'arcade, de petites tailles, situées aux alentours des gares, souvent plongées dans l'obscurité. La taille réduite des bornes en table se prête parfaitement aux petites surfaces, et l'orientation de l'écran oblige un faible éclairage pour pallier aux problèmes de reflets. Cette configuration est en partie responsable de la mauvaise image de ce type d'établissement dans les années 1970. La clientèle est à majorité masculine, et certaines activités illégales comme les paris ou l'extorsion d'argent y sont pratiquées (HIRABAYASHI et AKAO 1996 ; KATŌ 2011).

En 1985, les salles d'arcade entrent dans la réglementation sur les mœurs (*fūtekihō*). Au-delà du point de vue législatif, gérants des salles d'arcade et constructeurs de bornes souhaitent élargir leur clientèle et plus globalement changer l'image négative de leurs établissements¹⁹⁷. On cherche des surfaces plus grandes, notamment dans le périurbain. Et, surtout, on cherche à proposer des jeux accessibles à un public plus large. C'est dans ce contexte que les bornes à sensations, aussi appelées bornes « cockpit » émergent. Ce sont des bornes de grande envergure, intégrant un dispositif reproduisant un habitacle de véhicule ou bien le véhicule lui-même. Ces bornes de grande envergure n'auraient pas pu voir le jour dans les petites salles et les cafés de gare. Ce contexte, que constituent la nouvelle législation et la volonté des acteurs du milieu d'agrandir les salles d'arcade, favorise l'apparition de nouvelles pratiques. Plus que l'interaction avec des objets numériques à l'écran, ce sont les sensations que procurent la conduite du simulacre de véhicule qui sont au centre de l'expérience sur ce type de machines.

Compétition et performance scénique par le biais du dispositif de jeu

Les petites salles situées aux alentours des gares vont cependant connaître un second souffle en entrant dans les années 1990, grâce à un nouveau type de borne : la borne en « L ». Cette dernière est équipée d'un grand écran cathodique, orienté vers le joueur, et se manipule assis. Ce type de borne transforme les pratiques de jeux

¹⁹⁷ La loi autorise notamment les clients mineurs, cependant une autorisation d'exercer délivrée par une commission de sécurité publique devient nécessaire. Les établissements se doivent donc d'être moralement adaptés à une clientèle mineure. Les détails de la réglementation sont disponibles sur le site du gouvernement : <http://law.e-gov.go.jp/htmldata/S23/S23HO122.html>.

dans les salles d'arcade, jusqu'à éclipser totalement les anciennes bornes « *up light* » et bornes en table. Nous retenons deux facteurs explicatifs de cette transformation : les changements de taille et de position de l'écran dans la borne, et l'économie d'espace dans les salles. L'écran est orienté vers le joueur (comme une télévision classique) et suffisamment grand pour être visible par tout le monde, ce qui n'est pas le cas pour les bornes antérieures. Cette nouvelle configuration va non seulement résoudre les problèmes de reflets et donc d'éclairage des salles, mais aussi et surtout permettre l'apparition du spectateur dans l'expérience de jeu du sujet. Sur ce type de borne, deux genres de jeux vont particulièrement se populariser, les jeux de tirs¹⁹⁸ et les jeux de combats. Ces deux types de jeux sont axés sur la compétition. La borne en « L » va permettre d'amplifier l'expérience de la compétition en y ajoutant une dimension spectacle (CAILLOIS 1953 ; KATŌ 2011). Le joueur peut montrer ces capacités aux yeux de tous, et notamment de ses rivaux. Avec les bornes en « L » les communautés de joueurs et les événements compétitifs à différentes échelles connaissent un essor important. L'organisation de l'espace dans les salles d'arcade se trouve elle aussi modifiée avec ces nouvelles bornes. Après quelques essais, la disposition des bornes dos-à-dos se standardise. L'adversaire est situé derrière la borne et donc non visible et souvent inaudible à cause du fond sonore engendré par les multiples machines de jeu. L'interaction passe donc entièrement par le jeu, et contrairement aux bornes en table qui invitaient à une expérience à partager entre amis, les bornes en « L » mises dos-à-dos invitent les joueurs à venir seuls, pour partager une expérience avec des inconnus, ce qui change aussi les types de publics et les motivations qui poussent les joueurs à venir dans les salles (ISHII 2017).

La mise en scène de soi, à travers la compétition est un élément qui soutient le développement des nouvelles machines de jeu dans la fin des années 1990. Les jeux musicaux, ou jeux de rythmes (*otogē*) sont représentatifs de cette tendance. Ce sont des bornes de grandes envergures, équipés de dispositifs reproduisant des éléments scéniques (table de mixage, guitare, piste de danse etc.). Les bornes de jeux musicaux, dans le prolongement des bornes en « L »

¹⁹⁸ Aussi appelés *shoot'em up* ou contracté *shmup*. Ce sont des jeux dans lesquels le joueur doit à l'aide d'un vaisseau ou d'un personnage abattre un grand nombre d'ennemis.

permettent aux joueurs de se mettre en scène à travers l'interaction entre le corps et le dispositif de jeu¹⁹⁹.

Fragmentation des pratiques et complexification des systèmes de jeu

Au début du XXI^e siècle, l'accès généralisé à internet et les progrès technologiques en matière de numérique modifient les pratiques ludiques dans les salles d'arcade. Avec internet, les amateurs de jeux de combats peuvent affronter des adversaires situés dans n'importe quelles salles du pays. La pratique du majong par exemple, qui dans son expérience de l'arcade consistait jusqu'alors à déshabiller un personnage féminin à l'écran au fil des victoires, revient avec la connexion à internet à une expérience purement compétitive. De manière générale tous les jeux ayant une composante compétitive s'orientent vers une expérience en ligne. Cette tendance renforce certes l'aspect compétition de l'expérience de jeu, mais aussi le caractère interchangeable du lieu de la pratique. La nouvelle réglementation de 2000 sur les surfaces des commerces (*daitenrichi-hō*) accélère le processus de standardisation des salles d'arcade par le système de franchise et la disparition des petites salles situées aux alentours des gares²⁰⁰. On a donc des salles interchangeables, dans lesquelles les personnes avec qui l'on joue ne sont pas présentes physiquement.

Au court des années 2000 plusieurs innovations technologiques dans différents domaines relatifs aux jeux vidéo transforment le modèle de l'arcade. Les écrans à tube cathodique disparaissent au profit des écrans à cristaux liquides LCD, les premières technologies de reconnaissance tactile et les systèmes d'interaction avec des éléments analogiques apparaissent. La fonction même de l'écran change, et certaines bornes utilisent plusieurs écrans pour des utilisations diverses. Il y a des écrans que l'on contemple, et d'autres qui deviennent contrôleurs de jeu, modifiant le rapport à l'écran et réduisant la distance entre le corps et l'objet numérique manipulé.

¹⁹⁹ On peut notamment orienter le lecteur vers un documentaire du collectif VICE, autour du jeu de danse *Dance Dance Revolution* (Konami, 1998). À travers des interviews et des événements dédiés, le documentaire retranscrit bien l'aspect performance scénique et la manière dont les joueurs improvisent des chorégraphies en dehors des cadres que prévoit le dispositif de jeu.

Voir : <https://www.youtube.com/watch?v=jywza4So-eU>.

²⁰⁰ La loi supprime notamment les restrictions de surface qui étaient en vigueur afin de limiter le développement d'établissements de grande envergure, permettant aux grandes chaînes telles que Taito ou Sega de construire des grandes salles d'arcade sans limites de taille. Les détails de la loi sont disponibles sur le site du gouvernement : <http://law.e-gov.go.jp/htmldata/H10/H10HO091.html>.

Cette nouvelle fonction ouvre une multitude de nouvelles possibilités d'interaction avec la machine, et les constructeurs exploitent cette piste au fil des années 2000 et 2010. Il est désormais possible de masser les épaules de son *idol* favorite (*The Idolmaster*, Bandai Namco Games, 2005), de modifier ses *purikura* plus facilement, de s'amuser de manière inédite avec son jeu de carte à collectionner (*Dragon Ball Heroes*, Bandai Namco Games, 2010) ou encore de jouer à ses jeux *smartphone* sur grand écran (*Puzzle & Dragons*, Square Enix, 2014).

De manière générale, les dispositifs de jeu se diversifient et se complexifient, ce qui entraîne une fragmentation des pratiques et une transformation du modèle économique du jeu d'arcade. Contrairement à la majorité des bornes en tables et bornes en « L » qui pouvaient accueillir plusieurs jeux, ces nouvelles bornes sont des bornes dédiées, c'est-à-dire qu'elles sont conçues pour accueillir un seul jeu, et intègrent un dispositif de jeu unique. On a donc une multitude de bornes dédiées utilisant des dispositifs complexes, nécessitant un apprentissage et un temps d'adaptation avant de pouvoir pleinement apprécier le jeu. Les joueurs ont donc tendance à concentrer leur investissement ludique dans un seul jeu. On n'est plus joueur de jeux d'arcade, mais joueur de tel jeu sur tel type de machine²⁰¹. Aussi, avec cette complexification des systèmes de jeu, le modèle économique qui existait jusqu'alors, à savoir « une pièce est égale à un accès immédiat au jeu et à l'amusement » devient obsolète. Les bornes nécessitent au minimum une première partie faisant office d'introduction aux mécaniques de jeu, et certaines bornes utilisant des éléments analogiques comme les cartes nécessitent l'achat d'un jeu de carte au préalable. Ces changements dans le modèle économique renforcent la fragmentation et la spécialisation des pratiques de jeu.

Partage de contenu et société multi-écrans

Les années 2010 sont caractérisées par une transformation rapide des pratiques liées au numérique. La banalisation des *smartphones*, des réseaux sociaux (Facebook, Twitter, etc.) et des plateformes de partages de contenus (Niconico video, Youtube, Twitch), provoque

²⁰¹ Cette affirmation nécessiterait une enquête plus poussée pour être confirmée. On peut malgré tout trouver des indices révélateurs de cette tendance dans les travaux de Katō Hiroyasu (2011). Les communautés de joueurs étudiées par Katō se forment par le biais de cahiers de communication qui sont mis à disposition des joueurs dans toutes les salles d'arcade, et font office de réseaux communautaires. Ces cahiers ne sont pas spécifique à une salle, voir même à un genre de jeu, mais bien à une machine de jeu en particuliers (Katō 2011).

des transformations dans les pratiques ludiques, et les salles d'arcade n'en sont pas exemptes. Des fonctions d'enregistrement de contenu, et plus récemment de *streaming*, c'est-à-dire de retranscription en direct du déroulement du jeu sur une chaîne internet, sont intégrés à certaines bornes de jeux d'arcade. En règle générale, c'est le contenu affiché à l'écran qui est enregistré et rediffusé, mais les particularités de certaines pratiques spécifiques à l'arcade ressortent. Certaines bornes musicales sont notamment équipées de fonctions permettant d'enregistrer le contenu affiché mais aussi la performance du joueur via une caméra extérieure (*Maimai*, Sega, 2012), ce qui appuie notre analyse sur l'utilisation du corps et la place de la performance dans ce type de pratique.

Même en dehors des salles, les joueurs sont désormais connectés en permanence à un vaste réseau dans lequel ils retrouvent leurs groupes sociaux et leurs contenus favoris²⁰². L'expérience de l'arcade se poursuit hors de la salle d'arcade pour une accessibilité et une connectivité en tout lieu et à tout moment, à travers la multitude d'écrans qui rythme le quotidien des utilisateurs, de l'écran d'ordinateur à l'écran de *smartphone*, en passant par l'écran de la borne de jeu.

Bibliographie

CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes*. Paris, Gallimard, 1953.

CHIKAMORI, Takaaki. *Mujirushi-toshi no shakaigaku : Doko ni demo aru nichijō kūkan wo firudowāku suru* [Sociologie de la ville générique : Enquêter sur les espaces du quotidiens]. Tōkyō, Hōritsubunkasha, 2013.

GALBRAITH, Patrick W. « Bishōjo Games: “Techno-Intimacy” and the Virtually Human in Japan. » *Game Studies*, (11) 2, 2011.

GENVO, Sébastien. *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*. Paris, L'Harmattan, 2009.

HIRABAYASHI, Hisakazu et AKAO, Kōichi. *Gēmu no daigaku* [L'université du jeu vidéo]. Tōkyō, Media Factory, 1996.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris, Gallimard, 1988.

²⁰² Outre les services de diffusion de vidéo en ligne tels que Niconico video ou Youtube, sur lesquels les joueurs partagent leurs contenus, il existe des applications communautaires pour téléphone mobile dédiées aux jeux d'arcade. L'entreprise Konami, par exemple, qui développe et édite la majorité des jeux musicaux en salle d'arcade, a créé en 2010 l'application *E-amusement*. Cette application centralise différentes activités autour des jeux musicaux de la firme, avec notamment des forums de discussions, un système de partage de contenu et différents services autour du contenu des jeux. <http://eam.573.jp/app/web/>

ISHII, Zenji. *Gēmu Sentā kuronikuru : boku wa jinsei no taihan wo gēmu sentā de sugoshita* [Chroniques des salles d'arcade : Comment j'ai passé la moitié de ma vie dans les salles d'arcade]. Standards, 2017.

JOUET, Josiane et PASQUIER, Dominique. « Les jeunes et la culture de l'écran. Enquête nationale auprès des 6-17 ans. » *Réseaux*, vol. 17, 1999.

KATŌ, Hiroyasu. *Gēmu sentā bunkaron* [De la culture des salles d'arcade]. Tōkyō, Shinsensha, 2011.

KATŌ, Hiroyasu. « Onrain jidai no gēmu sentā. Sōsharu to gēmu wo baikai to shita komyunikēshon [Les salles d'arcades à l'heure du numérique. Pour une communication par le jeu et le social]. » In *Dejitaru no kiwa : jōhō to busshitsu ga majiwaru genchi chiten* [Les rencontres du numérique], sous la direction de KAWASHIMA Shigeo. Tōkyō, Seigakuin daigaku, 2014.

KIJIMA, Yoshimasa. « Kakutō gēmu no otaku komyuniti. Karera wa nani wo kisotte iru no ka [Communauté des joueurs de jeux de combats. Contre quoi se battent-ils ?]. » In *Otakuteki sōzōryoku no limitto* [Les limites du pouvoir imaginaire otaku], sous la direction de MIYADAI Shinji, TSUJI Izumi et OKABE Daisuke. Tōkyō, Chikuma Shobō 2014.

LIPOVETSKY, Gilles et SERROY, Jean. *L'écran-global : Culture-médias et cinéma à l'âge hypermoderne*. Paris, Le Seuil, 2007.

MINNASSIAN, Hovig Ter et BOUTET, Manuel. « Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes. » *Espace populations sociétés*, en ligne, 2015.

PABERZ, Chloé. « Rendre compte d'un ancrage local : L'apport original de l'ethnographie aux game studies au-delà de l'ethnographie. » In *Espace et temps des jeux vidéo*, sous la direction de MINASSIAN Hovig Ter, RUFAT Samuel et COAVOUX Samuel. Paris, 2012.

TRICLOT, Mathieu. *Philosophie des jeux vidéo*. Paris, Zones, 2011.

VOORHEES, Gerald. « The Character of Difference: Proceduralité, Rhetoric, and Roleplaying Games. » *Game Studies*, (9) 2, 2009.

ZABBAN, Vincianne. « Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles des jeux vidéo. » *Réseaux*, 2012/3, 2012.