

Qu'est-ce que mettre en jeu ? La conception d'une application ludique à partir d'un dessin animé.

What is making into play? The design of a playful application based on a cartoon.

Gilles Brougère¹

¹ Université Sorbonne Paris Nord (France), Laboratoire Experice, brougere@univ-paris13.fr

RÉSUMÉ. Dans le cadre d'une recherche sur la conception d'un produit culturel destiné aux enfants (une bande dessinée et le dessin animé qui en a été adapté), nous avons étudié une application dérivée du même univers, outil de promotion commandé par la chaîne de télévision coproductrice. Dans le cadre de cette étude de cas, nous avons analysé la place de l'action proposée à l'enfant à travers différents dispositifs considérés comme interactifs dont le jeu, ainsi que les discours produits par les conceptrices. Malgré la place centrale qui lui est conférée, le jeu n'est qu'un élément limité d'une logique de participation de l'enfant à l'univers de façon à le capturer. Le jeu apparaît comme une parenthèse qui ne doit pas remettre en cause la logique du dessin animé qui guide largement le déroulement de l'application. Celle-ci apparaît alors comme une façon différente de visionner un dessin animé. Au-delà de cet exemple il s'agit de montrer la tension entre contenu du jeu et ce qui fait du jeu un jeu, le rapport que l'on entretient avec le contenu. La fixation sur le contenu conduit à limiter la dimension proprement ludique.

ABSTRACT. During a research on the conception of a cultural product intended for the children (a comic strip and the cartoon which was adapted from it), we studied an application derived from the same universe, promotional tool ordered by the co-producing television channel. We analyzed the place of the action proposed to the child through various devices considered as interactive, including the game, as well as the discourses produced by the designers. Despite the central place given to it, the game is only a limited element of a logic of participation of the child in the universe in order to capture him. The game appears as a parenthesis that must not call into question the logic of the cartoon that largely guides the development of the application. It appears as a different way of viewing a cartoon. Beyond this example, it is a question of showing the tension between the content of the game and what makes the game a game, the relationship that we maintain with the content. The fixation on the content leads to limiting the dimension of the game itself.

MOTS-CLÉS. Application, jeu, dessin animé, interactif, enfant.

KEYWORDS. Application, play, game, cartoon, interactive, child.

1. Introduction

Cet article propose de penser la façon dont des contenus de différentes natures peuvent être transformés en jeu. L'objectif est d'analyser la mise en jeu de contenus qui avant cela ne relèvent pas du jeu. Il faudrait nuancer cette perspective car d'une certaine façon tout jeu recycle des contenus extérieurs au monde du jeu ; il n'y a pas de contenu spécifique au jeu. C'est ce que nous explique très clairement Reynolds :

« Le caractère ludique d'un acte ne provient pas de la nature de ce qui est fait mais de la manière dont c'est fait... Le jeu ne comporte aucune activité instrumentale qui lui soit propre. Il tire ses configurations de comportement d'autres systèmes affectifs comportementaux. Dans le jeu, en fonctionnement normal, le comportement se trouve dissocié de (et protégé contre) ses séquelles normales. C'est là que résident à la fois la flexibilité et la frivilité du jeu » (cité par Bruner, 1983, p. 223-224).

D'une part le jeu utilise des contenus variés qui deviennent jeu par le rapport que l'on entretient avec eux, d'autre part ces éléments sont dissociés des conséquences qu'ils produisent usuellement.

Cette caractéristique du jeu peut être également renvoyée aux analyses de Goffman associant le jeu non à un contenu mais à la manière dont on se rapporte à celui-ci à travers un cadre modalisé. Ce n'est pas le contenu qui fait le jeu mais le rapport que l'on entretient au contenu. Il s'agit donc de comprendre ce qui fait jeu mais aussi ce qui résiste au jeu quand le contenu est mis en avant au détriment de la dimension ludique.

Beaucoup de questions sur les jeux à finalité éducative ne sont donc pas à renvoyer au contenu, car tout contenu peut devenir un jeu, mais à la mise en jeu, au fait de jouer le jeu. Les limites renvoient au traitement du contenu, aux résistances à la mise en jeu. C'est la présence des critères qui font jeu, qui donnent le sentiment que l'on joue, qui permet de considérer une pratique comme ludique (il va de soi que pour moi il n'y a aucune différence entre jeu et ludique). Je les ai présenté à plusieurs reprises, il s'agit du second degré qui renvoie au cadre secondaire, au faire semblant qui est au centre du *ludus* latin ; de la décision – jouer c'est décider et pas seulement d'entrer dans le jeu car on peut être contraint à jouer puis se prendre au jeu ; d'où découle la présence de mécanismes de décisions qui rendent possible (mais tout autant limitent) la décision, lui confère un cadre précis que propose chaque jeu, chaque type de jeu. La frivolité ou la limitation structurelle des conséquences ainsi que l'incertitude sont des critères importants pour se sentir dans le jeu. Mettre en jeu c'est rendre possible une interprétation de la situation qui permet de retrouver ces critères même s'ils renvoient à une illusion, par exemple dans l'illusion de décider alors que le programme laisse peu de place à cette décision.

Mettre en jeu ce n'est pas gamifier, ce qui renvoie à l'usage de certains aspects du jeu dans une application qui n'est pas un jeu. La gamification, logique du design, a pour objectif de donner quelques signes de jeu (Brougère, 2021). Faire jeu, c'est produire une situation vécue comme un jeu, permettant de développer une attitude ludique (Henriot, 1989) et non se contenter de quelques indices qui renvoient aux jeux vidéo. Pour faire jeu la question du divertissement et de la frivolité est essentielle et modifier un jeu pour le rendre sérieux, pour y greffer des conséquences, l'éloigner de la frivolité c'est produire un hybride qui s'éloigne du jeu. Les questions de la gamification ou du jeu sérieux, c'est-à-dire l'implantation d'éléments qui proviennent des jeux vidéo, ou la création d'hybride entre jeu et exercices scolaires sont certes intéressantes et légitimes, mais nous nous limiterons ici à poser la question de la mise en jeu d'un contenu préexistant au jeu.

Comment fait-on jeu surtout si l'objectif va au-delà du divertissement. Nous allons présenter un exemple pour comprendre cette question et évoquer ainsi les difficultés de la mise en jeu.

Les notions de mise en jeu et d'hybride sont des alternatifs aux questions de gamification et de jeu sérieux. Mettre en jeu ce n'est pas faire un hybride, un objet qui a un pied dans le jeu et un autre dans une autre logique, c'est prendre un contenu pour en faire un jeu. Nous allons pour cela prendre l'exemple d'un contenu issu d'une bande dessinée, devenu un dessin animé, à travers une application. S'il s'agit d'un produit ludique à visée promotionnelle nous verrons que la question éducative interfère constamment.

2. Présentation de la recherche

Nous avons eu l'occasion pendant près de trois ans d'étudier la conception d'une série de bandes dessinées puis la réalisation du dessin animé qui en a été issu dans le cadre d'une recherche collective sur la conception de produits culturels destinés aux enfants (Brougère & François, 2018, Brougère, 2019)¹. La conception de la bande dessinée (21 albums parus à ce jour) a fait l'objet d'une première étude (Brougère, 2018). Le dessin animé a été étudié sous l'angle du rôle qu'y jouent les auteurs de la bande dessinée largement associés, à leur demande, au projet. Ils essaient d'en garder le contrôle, ce qui se manifeste par le fait de transmettre des intentions à travers différents supports et en mobilisant différentes pratiques (Brougère, 2019). Cette dimension est également présente

¹ Recherche Cocirpe financée par le Labex ICCA, <https://cocirpe.univ-paris13.fr/>.

dans leur intervention lors de la conception de l'application et renvoie entre autres au fait qu'ils s'estiment garant de l'adressage aux enfants et, au-delà, de la façon de considérer l'enfant sans l'infantiliser.

A l'origine, il s'agit d'une bande dessinée muette (sans texte) publiée sous forme d'une série d'albums par Dupuis, conçue pour les dessins par Pierre Bailly et pour le scénario par Céline Fraipont². Le personnage principal, Petit Poilu, qui donne son nom à la série, est un enfant proche des humains. Lors de chaque épisode (tant de la bande dessinée que du dessin animé qui en compte 78 de 7 minutes), il quitte ses parents pour être projeté de façon variable (par exemple par une vague, le vent, une cigogne, etc.) dans un univers chaque fois différent (une forêt, une île, un hôpital, une ferme, un château, etc.). Il y croise des personnages au-devant desquels il n'hésite pas à aller avant de rencontrer un problème, de participer à sa résolution, puis de quitter ce monde avec un souvenir qu'il sortira de son sac avant de s'endormir une fois rentré. La série met en avant la curiosité et l'empathie du personnage, la rencontre et l'exploration d'un monde et de ses habitants.

L'approche pour étudier cet univers transmédia³ (BD, dessin animé, produits dérivés, application, produits pédagogiques, etc.) ou plutôt ce « *media mix* » a consisté à mêler des observations difficiles à mener du fait d'un travail souvent individuel, à domicile et parfois peu visible, des entretiens avec toutes les personnes (ou types d'intervenants) parties prenantes de cet univers et ce que nous appelons des entretiens/observations où lors de l'entretien dans son espace de travail la personne interrogée montre ses outils de travail, leur utilisation et commente des activités et leurs résultats (Brougère, 2019). En ce qui concerne l'application Petit Poilu, nous mobilisons ici de multiples données : les entretiens avec les deux auteurs de la BD ; un entretien avec deux responsables du groupe Canal+, en charge entre autres de la chaîne Piwi+ qui coproduit le dessin animé et a commandé l'application ; un entretien avec la personne en charge chez l'éditeur de la BD et producteur du dessin animé (Dupuis) des développements transmédia et donc de l'application ; un entretien/observation sur son lieu de travail de la personne responsable chez un prestataire extérieur de la conception de l'application. A cela s'ajoutent les analyses des BD, des dessins animés (Brougère 2018, 2019) et de l'application Petit Poilu ainsi que du site Piwi+ présentée dans ce texte.

3. Piwi+ : une chaîne et un site internet

3.1. Un coproducteur du dessin animé

En tant que coproducteur, Canal+ est impliqué dans le projet dès le début et à toutes les étapes qui supposent sa validation. Cette activité de coproduction renvoie à la relance des chaînes pour enfant, en particulier Piwi+, une chaîne du groupe Canal+ qui s'adresse aux enfants de 3 à 6 ans. Ce sont les deux responsables pour le groupe Canal+ de la programmation de Piwi+ que nous avons interrogées à ce sujet.

« Nos chaînes sont des chaînes payantes donc l'idée, pour nos spectateurs, c'est d'avoir sans arrêt des programmes qu'ils ne peuvent retrouver nulle part ailleurs que sur nos chaînes, sinon ils ne paieraient pas. [...] On essaie de proposer un panel assez riche, graphique et littéraire, pour que l'enfant aiguise son sens critique, aiguise aussi sa connaissance de l'animation » (Responsable Canal+).

² Étant dans l'obligation d'évoquer les caractéristiques d'un produit culturel, il n'est pas possible d'anonymiser la bande dessinée (cela serait très vite transparent) et les produits dérivés, pas plus que l'on anonymise un texte littéraire que l'on analyse. Notre choix est donc de donner le nom de l'application, de la chaîne télévisée (que chacun pourrait facilement découvrir), des auteurs de la bande dessinée, mais de ne pas nommer les autres interlocuteurs.

³ La notion de transmédia renvoie ici moins à l'acceptation qui en est faite dans la littérature scientifique (Jenkins, 2013) qu'à son usage fort répandu chez les acteurs et qui désigne une logique de franchise, une pluralité de produits dérivés de la même propriété intellectuelle, ici la bande dessinée originelle. La notion est plus proche de celle de « *media mix* » telle que l'analyse Steinberg (2012). Voir à ce sujet Brougère, 2017.

Au-delà de l'exclusivité, il s'agit de choix éditoriaux liés à l'âge de enfants :

« L'idée ce n'est pas de lui montrer ce qu'il connaît, ce qu'il vit tous les jours, c'est de lui montrer ce qu'il pourrait rêver de faire ou ce qu'il pourrait avoir envie de faire mais dont il est privé parce qu'il est trop petit » (Responsable Canal+).

On peut voir en quoi la thématique de Petit Poilu est bien en adéquation avec ce choix éditorial qui s'articule à une volonté de se distinguer de la concurrence liée à Disney. L'éveil est un élément de base de la ligne éditorial :

« On doit proposer des choses bienveillantes, qui tirent vers le haut, qui amènent l'enfant à se projeter dans des histoires ou à développer son imaginaire et sa créativité. La ligne éditoriale de Piwi est basée essentiellement là-dessus, c'est-à-dire les ateliers, la possibilité d'apprendre des choses pour grandir et pour se projeter vers son propre avenir » (Responsable Canal+).

Il en résulte une distance avec la logique des licences au profit de l'adaptation de produits culturels légitimes, en l'occurrence la littérature de jeunesse : « On préfère renvoyer l'enfant au lit que de le renvoyer au magasin » (Responsable Canal+). Cela conduit à un positionnement haut de gamme assumé : « On a évidemment envie de proposer des choses de qualité, qui tirent l'enfant vers le haut, de toute façon » (Responsable Canal+).

Ainsi, *Petit Poilu* « rejoint la ligne éditoriale de la chaîne, qui est : "sois acteur de ta vie" » (Responsable Canal+). De façon péjorative, nos interlocutrices responsables de la programmation de la chaîne évoquent la démarche de leurs concurrents comme des mises en scène de jouets. A contrario, il s'agit d'inviter les auteurs à assumer un univers, à ne pas produire des séries aseptisées comme les grandes chaînes (publiques ou privées) tendraient à le faire.

Cette mission de faire de l'enfant un acteur est en partie dévolue au site⁴ de la chaîne. La chaîne se donne ainsi une mission éducative entendue dans un sens très large, celui d'une exploration culturelle. En effet, il s'agit de prendre des distances par rapport à la passivité supposée de l'enfant face aux émissions télévisées.

« La différence, la case [d'une bande dessinée], c'est la possibilité que vous avez de vous arrêter, d'aller en arrière, c'est le principe de la lecture. Vous n'êtes pas passif, devant un livre. *Devant une série, vous êtes relativement passif.* » [souligné par nous] (Responsable Canal+).

Il en résulte le paradoxe d'une chaîne dont l'objectif n'est pas de maintenir les enfants devant la télévision. Ainsi, sur le site de la chaîne, parmi les dossiers destinés aux parents, il en est un intitulé « Comment consommer la télévision avec ses enfants ? »⁵. Ce document défend une limitation de la télévision qui paraît liée au positionnement de Piwi+.

« Notre idée, en l'occurrence pour Piwi, c'est très clair dans notre ligne éditoriale, ce n'est pas forcément de « capturer » l'enfant et de le mettre devant la télévision mais au contraire, de le faire voyager dans les différents supports artistiques, qu'ils soient télévisuels, livresques ou autres. [...] Notre envie, c'est d'ouvrir l'enfant au plus de supports possible et pas seulement télévisuel » (Responsable Canal+).

⁴ Depuis la recherche ce site a disparu ainsi que nombre de données évoquées. On trouve une page <https://www.canalplus.com/piwiplus/atelierspiwi> (consulté le 17 avril 2021). On n'y trouve pas les éléments de l'ancien site à l'exception d'idées pour fabriquer des objets (l'atelier) ex. des pots à crayon rigolos, un jeu de babyfoot ou un jeu de quilles. Petit poilu est proposé parmi les programmes pour les tout-petits sur « myCANAL » et les 78 épisodes sont accessibles aux abonnés (avec une image et un résumé). Les épisodes continuent à être programmés sur Piwi+. Une partie des contenus de l'ancien site se trouvent aujourd'hui sur le site officiel de Petit Poilu réalisé par l'éditeur. Il s'agit d'un site destiné plutôt aux adultes et qui met l'accent sur l'aspect pédagogique. <https://www.petitpoilu.com/> (consulté le 17 avril 2021)

⁵ http://www.piwiplus.fr/index.php?pid=954&cid_inside=29328 (consulté le 28 janvier 2018)

Il s'agit donc de proposer un ensemble où la télévision n'est pas le seul élément, ce qui permet de comprendre le rôle stratégique du site internet et des applications. Le paradoxe pour une chaîne de télévision est de rompre avec ce qui fait la spécificité du média tel qu'il est appréhendé, à savoir la « passivité ». D'où la création de dispositifs qui, à travers le site et l'application, sont censés mettre l'enfant en activité. Celui-ci contribue ainsi à un projet éducatif basé sur l'(inter)activité.

3.2. La présentation du site

Sur son site Internet disparu aujourd'hui, la chaîne mettait en scène les différents programmes proposés et en particulier les « héros » ou principaux protagonistes récurrents qui y sont présents. Ce site est conçu pour les enfants et met en avant la possibilité de choisir, d'agir, de jouer, ce qui est généralement entendu comme « interactivité » avec un recours important à des activités dénommées « jeux » ou qualifiées de « ludiques ».

Ainsi, le menu en haut, le plus visible, propose avec des icônes le choix entre *Concours* (un paquet cadeau sert d'icône), *Jeux* (une interface de console de jeu sert d'icône), *Ateliers* (des ciseaux), *Coloriages* (pinceau), *Vidéos* et *Espace parents*⁶. Cet environnement évoque un espace d'apprentissage préscolaire et des activités dont certaines semblent relever de la pédagogie destinée aux jeunes enfants.

Sous la rubrique « Jeux », une liste de jeux apparaît sous la dénomination « joue avec... » suivie du nom du personnage. Si l'on clique sur « tous les jeux », on voit quatre catégories de jeux apparaître : Arcade (98 jeux), Coloriages (19 jeux), Memory (23 jeux) et Puzzle (93 jeux). Or en regardant de plus près les jeux dits d'arcade, on trouve à côté de jeux de type plateforme, d'autres programmes qui ne sont pas des jeux *stricto sensu* : livre animé, création d'image ou « imprime le diplôme de ton héros préféré », des jeux qui n'ont rien de l'arcade (« trouve les différences ») ou encore des jeux de labyrinthe. De nombreux jeux reprennent les traditionnels jeux papier que l'on peut trouver dans la presse enfantine ou les cahiers de vacances. Le jeu semble conduire à une mise en avant d'aspect éducatifs ou tout au moins de la représentation que l'on peut s'en faire parmi les activités proposées aux enfants. Le jeu semble porter une double rupture avec la réception télévisée : d'une part il serait du côté de l'activité de l'enfant, voire de l'interaction et la participation, d'autre part il proposerait une dimension éducative.

Les « Ateliers » permettent de fabriquer des objets, un gâteau, une chanson, un puzzle à imprimer ; la rubrique « Coloriages » est la plus fournie avec 449 propositions. Dans l'« espace parents », on retrouve des activités, mais avec la mention « faire avec les enfants ». Pour chaque personnage ou émission de Piwi, une activité est mise en avant ; pour Petit Poilu, on découvre d'abord une promotion pour télécharger l'application (gratuite) :

« L'application Petit Poilu propose à l'enfant d'accompagner Petit Poilu dans 3 histoires interactives (« Pagaille au potager », « L'hôpital des docteurs TocToc » et « Le trésor de Coconut ») et de partager avec lui ses aventures extraordinaires tout en restant fidèle à l'univers des livres et de la série Petit Poilu ». ⁷

Le site propose également de lire en ligne un des albums du Petit Poilu, *Pagaille au potager*, ce qui conduit à présenter l'univers transmédia lié au personnage⁸. Il offre des images à imprimer provenant du dessin animé ainsi que des coloriages et des « ateliers » : « fabrique ta marionnette Petit Poilu » (une des histoires venant d'un des albums est basée sur la rencontre difficile de Petit

⁶ <http://www.piwiplus.fr/index.php> (consulté le 28 janvier 2018)

⁷ <http://www.piwiplus.fr/pid2880-arche-appli-petit-poilu.html> (consulté le 28 janvier 2018)

⁸ https://reader.izneo.com/read/9782800141619?exiturl=http://www.piwiplus.fr/pid784-minisite.html?cid_inc=35987&type=piwi%20width= (consulté le 28 janvier 2018)

Poilu avec sa marionnette) ; « fabrique ton théâtre », « fabrique ta carte » (liée à la carte au trésor)⁹. On trouve également deux vidéos, mais aucun jeu.

Il n'y a donc pas redondance entre le site et l'application concernant Petit Poilu, mais plutôt complémentarité. Enfin, dans la rubrique « Coloriages », on trouve des fiches pédagogiques développées pour promouvoir Petit Poilu auprès des enseignantes des écoles maternelles et qui se trouvent en quantité sur le site officiel de Petit Poilu géré par Dupuis. Ces fiches n'ont d'autre lien avec Petit Poilu que de l'utiliser comme personnage et illustration ; pour le reste elles renvoient à des thématiques très pédagogiques (mathématiques, logique, français, etc.) sans lien direct avec les albums ou dessins animés. Petit Poilu a ainsi été l'objet d'une pédagogisation ou d'un marketing pédagogique éloigné des valeurs soutenues par la bande dessinée et plus encore la série télévisée mais dont l'objectif était de faire connaître les BD aux enseignants pour en faire des prescripteurs (Brougère, 2018).

3.3. Faire agir

L'idée sous-jacente à ce site semblait être de faire vivre la chaîne au-delà du moment de présence face aux images, d'où le développement d'activités qui mettent (hors visionnage des vidéos) les enfants en activité. Il s'agit de faire agir l'enfant selon diverses modalités, dont le jeu. On peut considérer cela, en reprenant les analyses de Steinberg (2012, 2018), comme une logique de mobilisation des enfants pour un univers et une chaîne, d'attachement à un personnage. Le transmédia, dans ce cas, n'a pas pour but d'augmenter les revenus par des droits dérivés, mais de produire une relation forte aux séries et aux personnages, de lui permettre de ne pas se limiter au moment de réception télévisée.

On y trouve également une grande hétérogénéité d'actions réelles et une mise en avant du jeu, le terme étant utilisé pour des activités qui n'en sont pas, comme le coloriage : le jeu vaut donc pour l'(inter)activité. Il s'agit en fait de participer et d'agir selon des modalités qui sont souvent une transposition sur écran de dispositifs anciens utilisés par d'autres médias, en particulier la presse enfantine. Nous nous proposons d'étudier dans quelle mesure l'application renvoie à cette logique ou en diffère.

4. L'application

4.1. Le développement contemporain des applications

Cette application s'inscrit dans le développement d'applications destinées aux jeunes enfants et renvoyant aux nouveaux supports d'activités et de jeux que sont devenus les téléphones et les tablettes (François, 2018). Comme nous le disent les responsables au sein de Canal+, il faut sans doute relativiser la nouveauté de ces applications en mettant en évidence une généalogie qui renvoie aux CD-Rom puis aux jeux disponibles sur Internet, tels ceux que l'on trouvait sur le site Piwi+. La nouveauté est sans doute en grande partie dans la mobilité qui permet un usage dans des lieux très variés et la facilité de manipulation, deux éléments qui favorisent l'usage par des enfants, en particulier seuls, ce qui pouvait ne pas être le cas des formats antérieurs.

4.2. Une logique « transmédia »

La responsable du développement chez le producteur du dessin animé (au sein du groupe auquel appartient Dupuis) s'inscrit dans ce qu'elle appelle une « logique transmédia ». Son travail consiste à développer à partir du catalogue de BD des séries d'animation (ou parfois l'inverse) et, au-delà, elle « essaie de réfléchir à quel pourrait être le développement sur d'autres supports » (Responsable développement). Dans ce processus d'adaptation, il peut y avoir fidélité ou non, ce qui conduit à un

⁹ http://www.piwiplus.fr/cid35987/minisite-petit-poilu.html?type=piwi_atelier (consulté le 28 janvier 2018)

nouveau produit : « Je trouve ça très intéressant de repenser à chaque fois le contenu en fonction du support et de la façon dont les enfants vont l'utiliser » (Responsable développement).

Si l'application s'inscrit dans une logique transmédiarique qui consiste à exploiter tous les supports possibles en relation avec la circulation principale entre BD et film d'animation, le fait de faire un produit gratuit qui a pour objectif d'assurer la promotion du dessin animé libère ce produit de la contrainte de trouver un modèle économique :

« Ce qui est quand même super parce que pouvoir développer une application comme ça et la proposer gratuitement, c'est... donc là on est presque plus dans un accompagnement du programme existant... » (Responsable développement).

Comme le disent les auteurs de la bande dessinée : « [...] c'est un outil de promotion, finalement ».

4.3. Le contexte et le rôle des auteurs de la bande dessinée

Dès le premier entretien, les auteurs de la bande dessinée évoquent leur réticence pour les applications et, de façon générale, pour les produits dérivés. Ainsi disent-ils qu'ils n'ont pas de tablettes pour leurs enfants : « on déteste ça ». Toutefois, comme ils l'évoquent pour d'autres produits, il s'agit moins d'un refus que de la volonté de générer des produits qui font sens en eux-mêmes et par rapport à la bande dessinée originelle :

« Je me dis qu'il doit y avoir une bonne façon de faire des produits dérivés. Il doit y avoir une bonne manière de le faire, en respectant l'enfant, en respectant la pédagogie [...] Maintenant, il ne faut pas faire tout et n'importe quoi, il ne faut pas que ça n'ait aucun sens, que ce soit nul. Souvent ça demande plus de travail, alors ça, ils n'aiment pas trop (les auteurs de la bande dessinée) ».

Cela suppose une fidélité à leur création et donc l'exercice d'un contrôle. Dans ce cadre-là, ils ont refusé un premier choix d'épisodes de l'application qui s'appuyait sur des scénarios qui n'étaient pas issus de leurs albums. Ils ont donc imposé des épisodes tirés de leurs bandes dessinées, une façon d'affirmer leur présence et leur statut d'auteur.

Sous le regard des auteurs, mais selon une logique acceptée de tous les intervenants, il s'agit de faire une application fidèle à la création originale :

« Ils sont assez pointilleux de ce que j'ai compris, sur le respect de leur univers d'origine et donc là on pouvait difficilement se permettre de sortir de ce qui avait été fait pour la série, pour des raisons à la fois éditoriales et techniques [...] on a des scénarios qui ont été faits pour la série, ça serait dommage de ne pas se baser là-dessus et de vouloir réinventer une histoire, et également ça nous permettait, nous, de récupérer des animations, des illustrations, qui ont été faites pour la série. » (Conceptrice de l'application¹⁰).

Cela conduit à rester au plus près du déroulement de l'épisode, lui-même très proche de la bande dessinée. C'est ainsi que les auteurs ont demandé un développement de la dimension d'exploration, qui est le principe même de ce qui motive le personnage du Petit Poilu découvrant et explorant un nouvel univers lors de chaque épisode. Il s'agit de proposer une immersion dans l'univers du Petit Poilu dont les événements correspondent aux valeurs qui y sont présentes. « Je crois que les auteurs aiment bien cette idée d'être immergés dans l'univers et puis tout d'un coup qu'il se passe quelque chose. » (Responsable développement).

¹⁰ Il s'agit de la conceptrice de l'application au sein du prestataire externe dont elle est par ailleurs la directrice.

Cette volonté d'être au plus près de la série ne favorise pas le développement de jeu ou d'interactions qui pourraient conduire à donner plus d'initiative à l'enfant au risque de s'éloigner du script de l'épisode. On peut considérer que le contrôle des auteurs, la volonté de mettre au centre une logique d'exploration, antinomique à celle du jeu, ne favorise pas un jeu ouvert qui serait une prise de pouvoir du joueur sur l'univers. Cela conduit à limiter ce qui fait jeu, à savoir comme nous l'avons évoqué ci-dessus les décisions du joueur et l'incertitude au profit du respect d'un déroulement prédéterminé. On peut mettre cela en relation avec l'analyse que fait Marc Marti (2014) des jeux vidéo à récit complet et fermé où le jeu consiste à reconstituer le bon récit :

« Au bout du compte, le jeu à récit complet, fermé et donc unique, se rapproche des formes narratives classiques. Cependant, pour « bien jouer », le joueur doit retrouver par tâtonnements (qui se soldent par des *game over*), le meilleur moyen de faire coïncider l'intrigue qu'il joue avec l'intrigue prévue par les concepteurs du jeu. Le joueur devra réaliser les actions exactes prévues par les concepteurs du jeu afin de parvenir au dénouement attendu. » (Marti, 2014, §36).

On perçoit la tension si ce n'est l'opposition entre récit et jeu. La volonté d'être au plus près d'un récit préexistant ne peut donc que limiter la dimension proprement ludique. En généralisant cela renvoie à protéger le contenu antérieur du jeu, à limiter le nouveau rapport au contenu qu'implique l'attitude ludique. On perçoit la tension entre primat du contenu et primat du jeu qui transforme le contenu en prétexte.

4.4. Présentation de l'application

Contrairement aux jeux du site, l'application¹¹ se présente comme un ensemble complet dédié à Petit Poilu en proposant trois épisodes qui reproduisent dans les grandes lignes les épisodes référents du dessin animé. Cela implique un déroulement linéaire avec des temps où l'enfant regarde un passage du dessin animé et des arrêts qui lui permettent soit de déclencher des animations soit d'effectuer des jeux (deux ou trois par épisode).

Avant de choisir son avatar, l'application propose le générique du dessin animé affichant ainsi une relation forte et l'idée que l'enfant se trouve dans le dessin animé. Ensuite, une première scène reprend la structure du démarrage de la bande dessinée et du dessin animé, avec lever, lavage, petit-déjeuner et départ de Petit Poilu. Puis il arrive devant trois images (papillon, microbe, coquillage) qui donnent accès aux trois histoires.

Une fois choisie une histoire, l'enfant voit se dérouler le début de l'épisode du dessin animé. Pour *Pagaille au potager*, Petit Poilu creuse un tunnel et quand il se trouve face au ver de terre, il peut déclencher l'animation des yeux du personnage. S'il clique sur le sac à dos, seul le fait de prendre la pioche déclenche la suite du dessin animé. Le premier jeu interrompant le déroulement du dessin animé est une course entre les protagonistes : il faut mettre le doigt sur l'obstacle dont la réactivité potentielle est perceptible, pour faire sauter les trois personnages et éviter qu'ils ne soient rattrapés par la guêpe. S'agit-il vraiment d'un jeu ou d'une animation dite interactive ? On semble être là dans un entre-deux.

Ensuite, des animations apparaissent avant un nouveau jeu de mémoire consistant à mettre des ingrédients dans une potion : une formule apparaît alors avec une ou deux images pour trois choix. Il faut reconstituer cette formule afin que le nez du Petit Poilu rétrécisse, ce qui renvoie au rôle de la même potion dans le dessin animé. Même si l'enfant perd, il peut passer à l'étape suivante. Les deux

¹¹ L'application est toujours disponible sur Apple Store. Elle est très bien notée mais avec seulement 8 avis. Le site ouftivi (chaîne jeunesse de la RTBF, coproducteur du dessin animé) a recyclé l'application sous une forme plus traditionnelle. « Le jeu Petit Poilu propose à l'enfant d'accompagner Petit Poilu dans 3 histoires interactives [...] et de partager avec lui ses aventures extraordinaires tout en restant fidèle à l'univers des livres et de la série Petit Poilu. https://www.rtbf.be/ouftivi/jeux/detail_le-jeu-petit-poilu-des-aventures-qui-font-grandir-d-un-poil?id=2124#main-content (consulté le 17 avril 2021)

autres épisodes obéissent à la même logique, proposant des animations et deux ou trois jeux dont certains sont similaires à une animation.

5. L'application du point de vue des actrices engagées dans la conception

5.1. La spécificité des supports

Au-delà des similarités avec d'autres supports, on trouve une volonté de mettre en évidence la spécificité du support et pas seulement la mobilité que nous avons déjà évoquée. La tablette apparaît comme en relation avec une autonomie et une activité de l'enfant qui se distingue du fait de regarder un dessin animé à la télévision. Il semble y avoir ici une dimension à la fois symbolique et pratique propre au support, qui définit l'enfant autrement, comme un être autonome et actif : « quand on est devant un dessin animé, ce n'est pas la même chose que quand on a sa tablette, qu'on doit interagir, qu'on doit appuyer sur des boutons, faire marcher quelque chose... » (Responsable développement). Cela a pour conséquence une identification plus précise des tranches d'âge qu'en ce qui concerne un film d'animation. L'application comme le livre renvoie à des actions, des compétences associées à un âge assez précis.

Il s'agit par ailleurs de proposer des jeux qui tiennent compte du support, de sa spécificité et de ses possibilités :

« Par exemple là, on est dans l'histoire de l'île de Coconut, et là on joue vraiment... alors ça ne marchera pas, effectivement si l'enfant est sur l'ordinateur mais s'il est sur la tablette il pourra bouger sa tablette et du coup, rééquilibrer ce qu'il voit dans sa longue vue et voir apparaître l'île. On aime bien les jeux qui tiennent compte du support sur lequel on est, c'est intéressant, ça c'est des choses qu'on peut faire sur le téléphone. » (Responsable développement).

Si cet exemple est unique dans l'application (les autres jeux ou animations ne tenant pas véritablement compte du support), il montre un potentiel ludique de la tablette au-delà de sa facilité d'appropriation par les enfants de façon relativement autonome. La tablette semble être devenue l'espace de jeu et d'action des jeunes enfants : « les parents vont plus volontiers laisser leur enfant avec une tablette entre les mains sur le canapé pendant qu'ils font autre chose, plutôt que devant l'ordinateur » (Conceptrice application).

Cependant, la notion de « parents pas loin » met en évidence une autonomie relative : « Maintenant on sait aussi que chez les plus jeunes il y aura toujours *un parent qui n'est pas bien loin*. Mais l'idée c'est de pouvoir permettre à l'enfant d'y arriver seul sans les parents » (Conceptrice application, souligné par nous).

5.2. Une domination de l'animation

On peut considérer que domine dans cette application l'animation :

« C'est un peu ce qu'on appelle des *applisodes*, *applications épisodes*, où on suit une histoire, de temps en temps on s'arrête, on fait un jeu, on continue l'histoire, on s'arrête, un jeu. Donc ils avaient un peu cette idée-là que nous on a un peu retravaillée. » (Conceptrice application, souligné par nous).

L'enfant doit avoir l'impression que son dessin animé devient interactif, d'où l'importance d'animations qui le mettent en situation de suivre le déroulé de l'épisode tout en intervenant sur certains aspects :

« Ce qu'on a vraiment eu envie de faire avec ça, c'était de donner l'impression à l'enfant qu'il était dans son dessin animé mais que tout d'un coup c'était magique parce

que ça pouvait s'arrêter et c'est lui qui pouvait prendre la main sur ... » (Conceptrice application).

Il en résulte une interactivité très guidée qui doit rester fidèle à l'histoire, ce que la présence des auteurs garantit : « On est plutôt dans l'histoire interactive, on reprend l'histoire, on ajoute de l'interactivité dessus, des étapes sur lesquelles on va devoir agir » (conceptrice application). La différence avec les jeux est que la manipulation est à elle-même sa propre fin, car il n'y a pas d'enjeu de perdre ou de gagner. Il s'agit d'accompagner un récit prédéterminé (ou complet et fermé pour reprendre Marti) par quelques manipulations pour donner le sentiment d'intervenir.

6. Mettre en jeu

Au-delà des animations, on trouve des « petits jeux », ce qui distingue une telle application d'un jeu vidéo. Il ne s'agit pas de proposer un (grand) jeu, mais une histoire qui va être interrompue par des jeux, issus de leur catalogue de mini-jeux, qui sont scénarisés en fonction de la thématique de chaque épisode : une course entre les protagonistes, une potion magique à réaliser, un Tétris où les pièces évoquent des sparadraps, etc. C'est un total de cinq ou six jeux que propose l'application selon une logique proche de la presse enfantine, qui consiste à reprendre des jeux classiques et à les habiller, les adapter en fonction d'un thème ou d'une histoire. Il s'agit de proposer une variété de types de jeu pour que chacun des jeux ne soit pas seulement différent par son thème, mais également par son ressort ludique : jeux d'action, de réflexion, de course, puzzle, etc.

La différence avec les jeux du site Piwi+, dont certains ont été créés par le même prestataire, renvoie à l'insertion dans une histoire lors même que les jeux peuvent être identiques :

« C'est différent parce que les jeux qu'on trouve sur le site c'est vraiment des mini-jeux qui sont souvent basés sur des licences d'émissions ou de séries, enfin Petit Poilu aussi mais là on est vraiment sur quelque chose d'assez grande ampleur où on raconte une histoire à l'intérieur de laquelle il y a plusieurs jeux, c'est vraiment une application complète alors que ce qu'on faisait pour leur site, nous, d'habitude, c'était plutôt vraiment du mini-jeu ponctuel. » (Conceptrice application).

Les dispositifs que nous avons présentés, qu'il s'agisse du site ou de l'application, mettent en avant l'action de l'enfant au-delà de la réception considérée comme passive d'un dessin animé : agir, faire et jouer. Cela renvoie au rôle stratégique du jeu au sein du transmédia dans la mesure où il implique une appropriation forte, une activité qui peut trancher sur les autres modes de relation à l'univers (Brougère, 2008). Cela passe en grande partie par la mise en avant du personnage qui est le point commun, l'élément présent dans toutes les déclinaisons, ce qui circule de support en support, d'activité en activité, de jeu en jeu (Brougère, 2017). Il s'agit de s'attacher l'enfant par le jeu y compris en désignant comme jeu une grande diversité d'activités. Le jeu apparaît comme un moyen parmi d'autres – dont certains sont appelés « jeux » bien qu'ils n'en soient pas – pour rendre possible une participation de l'enfant au dessin animé et à la narration. Comme le note Sébastien François (2018), les frontières sont poreuses entre jeu et « activité autres », du fait des modes d'actions identiques proposées par la manipulation de la tablette. Elle conduit à considérer que tout ce qu'y font les enfants relève du jeu.

Il faut également souligner la tension entre jeu et narration. En effet, la dimension d'action est limitée nettement par la nécessité de retrouver la logique du dessin animé et de maintenir ses valeurs. Le déroulement ne peut être remis en cause, les jeux apparaissant comme des parenthèses qui ne doivent pas modifier le récit. Les animations sans enjeux renforcent le fait que l'enfant accompagne un déroulement prédéterminé et auquel l'application reste fidèle. Il ne s'agit pas de produire une autre histoire, mais de participer (de façon limitée) à un monde préexistant, d'adhérer au personnage, de s'y attacher (ou d'y être attaché) en ayant une relation active dont le modèle est le jeu (sans doute la manipulation d'une figurine), même s'il se développe sur un mode mineur. Il

s'agit de favoriser l'immersion dans un univers préexistant et non donner à l'enfant la possibilité de le modifier.

La différence entre BD, animation et application ou jeu est ici limitée. Sans doute s'agit-il de donner l'impression de décider. C'est là qu'apparaît le jeu en proposant une décision à partir de ces petits jeux, mais la décision est cantonnée à des moments qui n'influent pas sur le récit et développe une incertitude très relative qui ne remet pas en cause l'histoire telle que l'on peut la connaître à partir du dessin animé ou de la bande dessinée. Il y a, malgré des logiques différentes, une grande convergence entre le site et l'application, dans cette stratégie de participation qui, loin d'éloigner l'enfant du dessin animé, doit lui permettre d'y revenir et de s'y attacher.

On peut relever une référence au jeu comme discours sur l'implication et l'activité de l'enfant, lors même que l'analyse de ce produit, comme d'autres, présente des modalités d'interactivité limitées qui s'inscrivent dans un récit complet et fermé (Marti, 2014) et qui, faute de permettre une véritable décision du joueur, ne relèvent que très partiellement de l'activité ludique. La tension entre narration et jeu est ici tranchée en faveur du récit, d'autant plus que les auteurs de la série veillent à éviter toute modification significative de leur création. Néanmoins, sans doute l'enjeu n'est pas là, car le jeu n'est qu'un terme pour dénommer cette relation de l'enfant à l'univers, l'essentiel étant qu'il ait le sentiment de participer à celui-ci, même si cette participation est largement fictive, et ainsi d'assurer un attachement plus fort au personnage.

7. Du rapport du jeu à son contenu

Nous avons vu que si l'éducation n'est pas l'objectif central car il s'agit avant tout de promouvoir un dessin animé et au-delà une chaîne de télévision payante, la question éducative, tant elle est prégnante quand il s'agit d'enfants, est sous-jacente, dans le discours des responsables, sur le site de la chaîne de télévision comme dans le site officiel consacré à Petit Poilu¹². Il semble bien que mettre l'enfant en activité pour l'éloigner de la passivité supposée de la télévision consiste à lui proposer des activités que l'on appelle « jeux » mais qui ont aussi une dimension éducative, qu'il s'agisse de jeux épistémiques au sens de Hutt (1979), c'est-à-dire de jeux qui impliquent la résolution d'un problème, le recours à des connaissances, des procédures ou des schèmes cognitifs ou d'activités qui relèvent plus de l'exercice que du jeu bien que dénommées comme tels.

On découvre ainsi dans ce domaine au final assez proche de certaines formes d'éducation préscolaire la difficulté de la mise en jeu. Hormis les situations où l'on utilise un jeu (un schème de jeu) préexistant, on découvre la difficulté de maintenir les objectifs (éducatif ou narratifs) et le jeu. Le jeu implique la prise de décision, l'incertitude qui remettent en cause aussi bien comme nous l'avons vu le cadre narratif que l'on veut par ailleurs préserver que l'objectif éducatif qui suppose que l'on aille dans une direction pré-déterminée. D'où la difficulté de mettre en jeu pour se contenter de signes qui renvoient au jeu (c'est le principe même de la gamification, utiliser des éléments de jeu sans faire pour autant un jeu) de façon à préserver le message, ne pas le soumettre aux aléas du jeu. La tension est réelle. Nous l'avons perçu en relation avec la narration, mais elle renvoie à celle que l'on trouve entre un produit culturel qui a un objectif et l'ouverture du jeu. Le jeu doit être plus ou moins fermé au risque de n'être plus un jeu ou d'être une forme hybride.

La question renvoie au rapport entre le jeu et son contenu. Considérer comme essentiel le contenu c'est s'éloigner du jeu que le contenu soit un récit ou une connaissance à maîtriser. Dans le jeu il y a une mise à distance du contenu au profit de ce que l'on fait de celui-ci dans la logique même du jeu. Si le contenu est premier le jeu s'efface au profit d'une apparence de jeu, d'une gamification (quelques signes empruntés au jeu), d'une hybridation. Si le jeu est premier le contenu est secondaire, ce qui importe est ce que l'on fait de celui-ci au risque de modifier en profondeur le récit

¹² <https://www.petitpoilu.com/>

ou de passer à côté de la connaissance visée. Bien entendu, en particulier autour de jeux épistémiques, il peut y avoir convergence entre contenu et logique ludique, mais cette adéquation n'est sans doute pas le plus fréquent. Nous voyons plus souvent des contenus résister à leur mise en jeu, des jeux s'imposer pour transformer les contenus.

Toute la complexité du détournement sérieux ou promotionnel du jeu consiste à passer à côté de ce qui fait jeu. Ainsi le joueur ne s'intéresse pas au Moyen-âge mais à ce que le Moyen-âge apporte au jeu. Cela ne signifie pas qu'il n'apprenne pas quelle chose sur le Moyen-âge, mais ce n'est pas son but, cet apprentissage est informel (non intentionnel ni même toujours conscient) ou absent, les contenus les plus dynamiques pour le jeu pouvant s'éloigner de toute vérité historique. Mettre en avant le contenu c'est prendre le risque de limiter la dimension ludique, maintenir le jeu c'est mettre à distance le contenu.

Références

- Brougère, G. (2005). *Jouer/Apprendre*. Paris, France : Economica
- Brougère, G. (2008) « La ronde de la culture enfantine de masse » In Brougère G. (dir.) *La ronde des jeux et jouets*, Paris, France : Autrement, 5-21.
- Brougère, G. (2017). Personnage et captation de l'enfant dans la circulation « transproductive ». Dans Brougère G. et Dauphagne A. (dir) *Les biens de l'enfant. Du monde marchand à l'espace familial*. Paris, France : Nouveau monde Éditions. 73-104.
- Brougère, G. (2018). Adresser une bande dessinée aux jeunes enfants. Le cas de *Petit Poilu*. Dans Brougère G. & François S. (dir.) *L'enfance en conception(s). Comment les industries culturelles s'adressent-elles aux enfants ?* Collection ICCA. Bruxelles, Belgique : P.I.E. Peter Lang, 47-74.
- Brougère, G. (2019). *Petit Poilu* s'anime : auteurs, collaborations et adressage aux enfants, *Revue française des sciences de l'information et de la communication* n°18, <http://journals.openedition.org/rfsic/7956>
- Brougère, G. (2021) « Les paradoxes de la gamification ». Dans Le Lay S., Savignac E., Lénel P., Frances J., *La gamification de la société. Vers un régime du jeu ?*, Londres, ISTE Editions, 7-20.
- Brougère G. & François S. (dir.) (2018) *L'enfance en conception(s). Comment les industries culturelles s'adressent-elles aux enfants ?* Collection ICCA. Bruxelles : P.I.E. Peter Lang
- Bruner J.S. (1983), *Le développement de l'enfant : Savoir faire, savoir dire*, Paris, France : PUF.
- François, S. (2018). L'appel des applis. Logiques et lieux de l'adressage dans le domaine des applications mobiles pour enfants. Dans Brougère G. & François S. (dir.) *L'enfance en conception(s). Comment les industries culturelles s'adressent-elles aux enfants ?* Collection ICCA. Bruxelles, Belgique : P.I.E. Peter Lang, 99-123.
- Henriot J. (1989). *Sous couleur de jouer*, Paris, France : José Corti.
- Hutt C. (1979) « Exploration and play ». Dans Sutton-Smith B., *Play and learning*, New York : Gardner Press, 175-194.
- Jenkins H. (2013). *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Paris, France : A. Colin/Ina Éd.
- Marti, M. (2014) « La narrativité vidéoludique : une question narratologique », *Cahiers de Narratologie* n°27, <https://journals.openedition.org/narratologie/7009>
- Steinberg, M. (2012). *Anime's Media Mix. Franchising Toys and Characters in Japan*, Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Steinberg, M. (2018). La mobilisation de l'enfant dans le *media mix Yo-Kai Watch*. Dans Brougère G. & François S. (dir.) *L'enfance en conception(s). Comment les industries culturelles s'adressent-elles aux enfants ?* Collection ICCA. Bruxelles, Belgique : P.I.E. Peter Lang, 153-178.