

Désignation >>>>>>>>>> **Les Sims**

Abréviation/nom d'usage **Sims**

Catégorie **Jeu de rôle - Jeu de gestion - Jeu de vie**

Modalités d'utilisation **Jeu en solo**
Console de Jeu vidéo
Ordinateur : claviers/souris

Description

Le Jeu vidéo Les SIMS est un logiciel vidéo-ludique considéré comme une forme de simulation de vie, qui a donné naissance à un genre de Jeu vidéo proche de la microgestion.

Dans l'ensemble, le principe est le suivant : il s'agit d'un Jeu de création de personnage, de construction de bâtiments, d'achat et de transaction et de développement d'interactions sociales. Il constitue un support potentiel de projection de la vie psychique fantasmatique sur le même modèle que certaines méthodes projectives, mais sous une forme dynamique et interactive.

Ce Jeu vidéo invite le joueur à construire un univers de vie à partir de schémas proposés et pré-établis qui disposent d'une grande variété de choix et d'orientation. Cependant, il a pu faire l'objet de critique dans la mesure où certaines versions du Jeu mettent globalement en avant un type de vie très normé et calqué sur un modèle du *American Way of Life*.

En ce qui concerne les personnages de pixels, ce Jeu vidéo consiste pour le joueur à choisir s'il souhaite créer et personnaliser des Avatars, c'est-à-dire des représentations virtuelles de soi ou des autres, ou alors s'il désire plutôt simplement jouer avec des personnages et des groupes déjà définis. Dans le premier cas, il se pose en fondateur et en créateur à partir de ce son imagination et des circonstances de l'instant. Dans le second cas, il peut décider d'incarner des personnages déjà proposés par le Jeu vidéo et d'intégrer temporairement ou durablement leur lieu et leur mode de vie. Cette fonctionnalité est intéressante, car elle permet au joueur de choisir de jouer directement, sans avoir à aborder des enjeux de création trop compliqués sur le moment. Cependant, cela ne l'empêche pas de jouer, parfois alternativement, entre un Jeu très personnalisé dans lequel il s'engage dans des processus d'élaboration et une forme de Jeu prédéterminé, mais qu'il peut alors jouer à sa manière au gré de ses propres mouvements psychiques. La création de personnages et l'intégration d'un groupe pré-existant peuvent naturellement être vécues soit dans une logique d'ouverture à l'inconnu soit comme une modalité de vie « parasitaire » puisqu'il peut se vivre comme un intrus dans un groupe qui le précède.

Lorsqu'il choisit de créer son ou ses personnages, le joueur est invité à les personnaliser en déterminant tout d'abord son identité avec un nom et un prénom ainsi que des traits morphologiques de base tels que son âge, sa taille, sa corpulence, ses cheveux ou encore la couleur de ses attributs. S'ajoute la possibilité de définir un ou plu-

sieurs style(s) vestimentaire(s). Enfin, à ces éléments manifestes est adjoint la capacité de déterminer des traits de caractère ou de tempérament, mais également, dans certaines versions du logiciel, de choisir des souhaits ou des projets de carrière que le joueur devra tenter de réaliser au fur et à mesure. Ces caractéristiques constituent des lignes de direction qui vectorisent l'investissement que le joueur, mais également son personnage, développe vis-à-vis de l'environnement numérique. Certaines versions du logiciel permettent également de concevoir un animal de compagnie.

Les possibilités de mise en scène d'un scénario ou d'un roman familial virtuel-numérique sont alors particulièrement intéressantes puisque le logiciel revêt une fonction de scène de théâtre potentielle.

L'ensemble des actions effectuées avec ou sur le Sims se réalise « en mode vie » c'est-à-dire que durant la partie, le joueur incarne son ou ses personnages par alternance en étant soumis à la nécessité de tenir compte de l'écoulement du temps qui est représenté dans le Jeu vidéo par une temporalité accélérée par rapport à la temporalité secondaire et objective. Cet écoulement irrémédiable du temps constitue une manifestation d'un principe de réalité qui conduit au retour cyclique et la poussée constante des besoins vitaux qui sont matérialisés et évalués sur l'écran : des «barres de niveaux», des «jauges», se remplissant progressivement. L'auto-conservation concerne le nourrissage, les soins d'hygiène, ainsi que la prise en compte du besoin de repos ou de distraction. La non-prise en compte du besoin de décharge conduit à l'évacuation incontrôlée des produits corporels ou par l'évanouissement du personnage dénutri ou épuisé. Le logiciel intègre une forme numérique-virtuelle de Surmoi protecteur puisque si le joueur maltraite ou abandonne son Sims voire ne tient pas compte de ces besoins élémentaires, celui-ci ne peut pas mourir. L'intelligence artificielle fait intervenir un sauveteur qui réanime l'Avatar.

La prise en compte des besoins se rapporte également aux besoins dits « sociaux » tels que *faire de nouvelles rencontres* ou encore *accomplir certains souhaits* ou *réaliser des projets de vie*. L'accomplissement des actions spécifiques dont a besoin le personnage a un effet direct sur une barre de moral qui conditionne une partie son humeur et son comportement.

Enfin, la prise en compte de la temporalité concerne également l'alternance rythmique entre les phases de jours et les moments de nuit. En effet, l'environnement virtuel-

numérique s'adapte à ces fluctuations puisque les personnages non-jouables qui peuplent le monde des Sims sans être incarnés par le joueur, rentrent chez eux ou ferment leur boutique la nuit tombée.

Une fonction permet toutefois au joueur de se soustraire en partie à la passivité face au temps en offrant au joueur la possibilité de le ralentir ou de l'accélérer simplement en maintenant une pression constante sur une touche de son interface matérielle.

Par ailleurs, certaines extensions du Jeu vidéo permettent par exemple d'avoir accès à de nouvelles fonctionnalités, ou encore, ouvrent l'accès au développement plus approfondi de thèmes déjà présents dans la version d'origine (les sorties en soirée, les carrières professionnelles...)

Pour ce qui est lié à la construction, l'ensemble des actions s'effectue avec suspension de l'écoulement du temps. Le joueur dispose alors de la possibilité de modifier le terrain en déformant à sa guise la matière géographique de l'environnement au sein duquel son personnage évolue. Le joueur n'incarne pas l'Avatar, mais il dispose de la capacité d'acheter/vendre des objets ou de construire/détruire des maisons ou de se les approprier voire enfin de modifier l'environnement en montant le terrain, en le nivelant ou en le creusant. Le joueur n'est alors pas soumis au principe du temps qui passe ni aux impératifs de satisfaction régulière des besoins. Le sol devient ainsi une pâte malléable offrant de nombreuses actions de déformation tout en conservant sa forme malgré tout. À côté de ses fonctions de personnalisation du terrain le joueur peut décider de construire de toutes pièces une habitation, depuis ses fondations jusqu'au toit, avec dans certains cas la possibilité d'y adjoindre des étages. En mode « construction », le changement de modalités de Jeu dote le joueur de « pouvoirs » tels que la possibilité d'influer directement sur le cycle jour/nuit en passant instantanément de lumière à l'obscurité, et inversement, indéfiniment.

Il peut alors faire l'expérience de changements catastrophiques ou de discontinuité tout en constatant ces effets à la fois sur les personnages numériques sans avoir pour réponse l'anéantissement ou la destruction totale de la situation de Jeu.

Outre les différents aspects de la vie quotidienne, ce Jeu vidéo propose différents angles de vue à travers des zooms ou des visions à travers les obstacles. Il permet aussi de mettre en scène un certain nombre d'événements soit en faisant jouer les personnages au tour par tour, étape par étape, en direct, soit en planifiant à l'avance et par anticipation l'ensemble de la séquence d'actions qui sera effectué et représenté ainsi à l'écran sans que le joueur ait de nouveau à intervenir pour cela. Le joueur dispose également de la capacité de « conjuguer » ses représentations de la vie en fonction de sa manière d'intégrer l'interface : il peut ainsi décider de jouer les scènes d'un point de vue objectif ou au contraire d'un point de vue plus subjectif. Par ailleurs, dans certaines déclinaisons du logiciel, le joueur à la possibilité de choisir l'âge de départ de ses personnages (petit enfant, enfant, adolescent, jeune adulte, adulte, personne âgée) ainsi que de décider si les personnages vieilliront ou non et de définir leur vitesse de vieillissement.

Pour ce qui se rapporte aux achats et aux construc-

tions, le logiciel permet au joueur de meubler l'intérieur de l'habitation qu'il a créé ou qu'il a choisi d'habiter. Il peut également acquérir des objets extérieurs tels qu'une automobile ou d'autres moyens de déplacement. L'ensemble des échanges s'effectue à l'aide d'une monnaie virtuelle appelée le *Simflouz* que le joueur doit apprendre à gérer. Les besoins d'auto-conservation sont également concernés par ces enjeux financiers puisque le joueur peut décider d'acheter des plats et de créer des recettes en mélangeant les matières des aliments pour se construire des repas.

Enfin, pour ce qui se rapporte aux relations sociales et aux besoins d'interactions, le joueur est invité à tenir compte de la vie psychique de son Sims notamment en interprétant de petits messages bulles, semblable à des bulles de pensée que l'on rencontre dans les bandes dessinées et qui apparaissent durant la journée ou lorsque le personnage dort. Elles figurent des envies ou des besoins que le Sims voudrait se voir réaliser. Cet aspect est particulièrement intéressant, car il ouvre sur de grandes possibilités de fantasmatisation à partir d'une simple image suggestive. Les relations sociales du Sims peuvent avoir un impact sur son caractère au point qu'il peut finir par refuser d'effectuer certaines tâches que lui impose le joueur en raison d'un moral au plus bas.

Les interactions sociales permettent de tisser des liens, de nouer des relations avec des personnages contrôlés par l'ordinateur. Notons que ces modalités de Jeux sont à la fois narcissiques et objectales puisque le Sims doit être entretenu à la fois dans le plaisir qu'il a avec lui-même et dans le plaisir partagé avec d'autres. Dans ce dernier cas, l'accordage réussi conduit à l'apparition de pensée en double dans le Jeu vidéo et d'un bonus de moral. Le Jeu vidéo porte ainsi l'implicite que la relation sociale comporte une fonction soignante. Enfin, un point essentiel est lié à la possibilité d'une forme d'autonomie du Sims. En cas d'accident, d'incendie par exemple, le personnage peut disposer de la capacité à se soustraire de la source de danger ou de la neutraliser de lui-même. Certaines versions du logiciel permettent ainsi au joueur de définir si le Sims qu'il ne contrôle pas peut, par exemple, veiller par lui-même à la satisfaction de l'auto-conservation.

Auteur(s)/thérapeute(s) utilisant les Sims :

Geoffroy WILLO, Guillaume GILLET, Michael STORA, Véronique DONARD, Éric SIMAR

Articles sur les Sims :

DETHIVILLE L. (2005). « Winnicott aurait-il joué aux Sims », in BERGERET-AMSELEK C., *De l'âge de raison à l'adolescence : quelles turbulences à découvrir*, Erès, Toulouse, pp.105-111.

DONARD V., SIMAR E. (2012). « La médiation vidéo-ludique en psychothérapie », in *Enfances & Psy*, 2, pp.79-88.

WILLO G. « Le concept de "surgissement" dans le rapport de l'homme à la technique », in *CANAL PSY*, 109, Lyon, Université Lumière Lyon2, pp.10-13.

Sources :

Guillaume GILLET

Yann LEROUX