

Webdocumentaire : jouer le documentaire ?

Thomas Constant, doctorant Cedric (Cnam Paris)/Rationalités Contemporaines, université Paris Sorbonne

Le nombre de webdocumentaires augmente chaque année de manière exponentielle. Reposant sur une même architecture, plus ou moins interactive selon les productions, les divers sujets sont ainsi adaptés à un format spécifique. Si des articulations ont déjà été dessinées entre webdocumentaires et newsgames, leur place dans l'éducation aux médias reste encore à interroger.

Comment approcher les webdocumentaires ? Quelles problématiques soulèvent-ils dans leur rapport avec l'utilisateur ? Comment impliquent-ils un nouveau rapport à l'image documentaire, ludique et interactive ? À la différence des documentaires classiques, l'interactivité des webdocumentaires, rappelant la jouabilité des *point'n click* et leurs mécaniques d'investigation, transforme la place de l'utilisateur qui, de spectateur de documentaire, tendrait à devenir un joueur... de documentaire.

Détourner la posture du spectateur de documentaire

Ce joueur de documentaire ne serait pas le même que celui d'un jeu vidéo ou encore d'un jeu sérieux. Bien que les frontières soient poreuses, le webdocumentaire n'est pas présenté comme ludique. Face à celui-ci, l'utilisateur ne reçoit pas pour directive de s'amuser, d'autant plus que les sujets restent éloignés d'un potentiel ludique. Le ton y est particulièrement sérieux et la mise en scène utilise, parfois à outrance, des effets de dramatisation empruntés au cinéma.

Pour autant, est-il hors de propos de penser que l'activité à laquelle se livre l'utilisateur de webdocumentaires est de l'ordre du ludique ? En suivant les définitions de Roger Caillois, le webdocumentaire semble répondre aux qualités nécessaires pour qu'il y ait une activité ludique¹. Les *game studies* sont longuement revenues sur les travaux de Caillois pour montrer que les spécificités du jeu vidéo tendent à flouter ses catégories², et il serait d'autant plus périlleux de vérifier s'il existe des correspondances avec des objets aussi singuliers que les webdocumentaires. Plutôt que de chercher à confronter des dispositifs, la place de l'utilisateur est ici interrogée, pour comprendre comment la transformation du spectateur en "joueur de documentaire" fait évoluer les frontières d'un genre vers une pratique plus personnifiée, réflexive et, dans un certain sens, ludique de l'information.



Le webdocumentaire *Prison Valley* (c) D.R.

Tout d'abord, l'interactivité des webdocumentaires fait de l'utilisateur/spectateur une entité différenciée au sein de la production. Contrairement au documentaire d'investigation, l'utilisateur est ici invité textuellement à participer à l'enquête. Il y incarne souvent un journaliste indépendant qui n'intervient qu'à titre de témoin ou de rapporteur. Le personnage n'a pas d'identité, n'appartient à aucune institution spécifique, ne porte en lui aucune idéologie ni aucun jugement. Ainsi vidé de sa substance, le journaliste indépendant n'assure pas sa fonction ; il n'est qu'un prétexte à la projection de l'utilisateur dans l'univers interactif. C'est à ce dernier de combler le vide inhérent au personnage, comme le fait n'importe quel joueur avec son avatar dans un jeu vidéo. Un premier glissement s'observe alors, relatif au régime de participation du spectateur de documentaire. Dans un webdocumentaire, interpellé en sa supposée qualité d'enquêteur, l'utilisateur se voit entretenir une posture typiquement ludique : la posture de celui qui "fait semblant de", par règle et aussi par plaisir de se travestir, de perdre son identité pour prendre celle d'un autre, dans le but inavoué de vouloir se comporter comme tel. Dès lors, un personnage de pure fiction est projeté au coeur de ce qui, au demeurant, ne tient pas du fictionnel. L'introduction d'une telle entité va radicalement altérer la forme documentaire traditionnelle, permettant l'émergence d'un tout autre rapport aux images, et donc de la représentation du monde.

Transformer les images

L'utilisateur, s'imaginant autre par son rôle dans la composition de l'identité du personnage, se sent capable de façonner le sujet et, plus globalement, le monde, mi-virtuel - car il évolue dans un programme informatique -, mi-réel - car les prises de vues sont réelles. Cette bivalence est la clé de l'ambiguïté de la production. Là où le documentaire classique donne à observer une certaine vision du réel - le célèbre "réel documentaire" de Georges Franju³ -, l'utilisateur de webdocumentaire a brusquement la possibilité de modifier cette construction par ses actions ; là où cette représentation était le fruit d'un dispositif réglementé et pré-monté - par un auteur ou une chaîne -, elle est désormais libre de construction par son public. Si l'auteur du webdocumentaire est celui qui sélectionne, transpose et offre le contenu, l'utilisateur en devient le monteur, transformant considérablement son rapport aux images, d'autant plus que ce format implique de nouveaux régimes spectatoriels. L'image fixe, presque bannie des documentaires classiques - portant en elle d'autres valeurs liées à l'image photographique et la mémoire -, prend ici une place prépondérante dont le sens n'est plus figé et risque de voler en éclats, lorsqu'elle est augmentée d'un son et, parfois, d'une animation de l'une de ses parties. Les séquences animées ont aussi une portée différente, qui peuvent être contraintes par les

limitations techniques - un webdocumentaire doit être accessible en ligne, pour des connexions restreintes - ou bien recomposées par les outils numériques - rendant invisible toute trace de manipulation. Le travail préalable de l'auteur est ainsi intégré dans un logiciel, déconstruit par la fragmentation qui en découle des images et des sons, et réassemblé par l'action de l'utilisateur.

Les entretiens, présentés découpés par questions, sont révélateurs de ce processus. L'utilisateur peut choisir l'ordre de ses questions comme dans une fiction interactive et de nombreux jeux de rôles. Pour lisser ce puzzle, ou cet entretien morcelé, et donner l'impression d'une continuité qui ne peut plus exister - modifiant de manière intrinsèque la définition même de l'entretien journalistique -, les concepteurs peuvent insérer entre les questions des vidéos chargées d'assurer la transition. Même si l'utilisateur repère assez rapidement l'assemblage, il en découle un autre effet de réel, qui ne provient plus de l'image, mais de sa construction - ici, l'entretien. Il devient dorénavant témoin de la mise en abyme du dispositif journalistique en lui-même. Bien plus qu'auparavant, il prend conscience du dispositif de mise en scène, car il en est le monteur et le moteur. Il devient, pour la première fois, celui qui actualise et rend sensible cette représentation du réel.

Construire le contenu

La posture spécifique de l'utilisateur de webdocumentaires prend ainsi une dimension singulière : au-delà du technicien (le monteur), il se plaît aussi, et surtout, à jouer le journaliste, c'est-à-dire à construire le sujet sous le prisme de ce métier - manipuler des ressources, bâtir des entretiens, relier des notes, conserver des articles... Poussé par un tel acte de transgression du genre documentaire, l'utilisateur devient donc "joueur", chargé de reconstituer un dispositif classique au cœur d'un autre, interactif et non linéaire, qui cloisonne l'ensemble de ses actions. Cette posture de joueur n'est pas seulement motivée par le programme lui-même, mais par l'utilisateur/joueur/journaliste qui entretient sa fonction dans un but purement personnel, relié à sa progression dans le webdocumentaire, et non dans l'objectif de transmettre des informations qu'il note soigneusement, comme le ferait un vrai journaliste en vue d'éditer son travail. Dans sa forme la plus stricte, le webdocumentaire ne ressemble certes pas à un jeu, mais il intègre des mécanismes ludiques pour pousser l'utilisateur à conserver, voire développer, cette posture de joueur. Objets de la "gamification"⁴, les webdocumentaires considèrent la place allouée aux autres utilisateurs. Ceux que le joueur rencontre dans les espaces d'échanges - forums, *chats*, réseaux sociaux, etc. - prennent la forme d'adversaires, mais totalement inoffensifs. Au sein de ces espaces collaboratifs, un système de points distribués suivant la progression des utilisateurs permet de développer une concurrence utile pour motiver la progression et la participation. Magnifiant une certaine posture du journaliste sans peurs, sans limites - et contraintes -, l'utilisateur découvre un aspect plus attractif du métier, mais toujours sans dangers. Enjeu analogue aux *road movies*, l'attention portée aux rencontres est primordiale, car la découverte des lieux passe par les échanges avec les différents personnages.

Ce dispositif narratif rapproche de nouveau les webdocumentaires des jeux d'aventures, où une énigme se confond ici avec un entretien : dans quel but dois-je m'entretenir avec cette personne ? Comment gérer la discussion ? Quelles sont ses finalités ?

Jouer au journaliste d'investigation

L'utilisateur de webdocumentaires est ainsi éclaté en plusieurs entités ; s'il est tout d'abord un spectateur - de documentaires -, il se trouve rapidement impliqué à titre de personnage - ce qui souligne l'existence d'une fiction intégrée au sein du documentaire. Mais c'est un personnage que l'utilisateur doit lui-même construire, faisant ainsi intervenir deux autres entités : l'utilisateur en tant qu'architecte du contenu - une personne définie socialement et culturellement - et en tant que joueur - celui qui articule ces entités au sein d'une progression réglée. De tels outils laissent ainsi entrevoir un fort potentiel d'utilisation dans le domaine de l'éducation. L'acte de "jouer un

documentaire", de jouer au journaliste d'investigation, même hors d'un cadre pédagogique, renvoie déjà l'utilisateur à une prise de conscience de la valeur de l'information et, plus important, de sa construction. C'est en cela que les webdocumentaires entretiennent des liens étroits avec les *newsgames*, objets réflexifs sur le journalisme partageant une vision singulière du monde. Mais il est également intéressant de noter que les jeux vidéo commencent eux aussi à questionner ce rapport. De nouveau, les frontières du documentaire se voient bousculées, et la nature de ses images profondément modifiée. Les webdocumentaires sont appelés à encore évoluer rapidement, soulignant, là aussi, une mise en perspective des pratiques et des ressources très intéressante pour l'éducation aux médias.

De nombreuses ressources ont servi pour la rédaction de cet article :

- *L'obésité est-elle une fatalité ?* (curiosphere.tv) cherche à sensibiliser aux risques liés à la malnutrition.
- *Voyage au bout du charbon* (LeMonde.fr) dresse les portraits de mineurs chinois travaillant dans des conditions invivables.
- *Prison Valley* (Arte) décrit l'industrie pénitentiaire aux États-Unis d'Amérique. Dans cette liste, *Prison Valley* fait figure, sur certains points, d'exception. À la manière du spectateur regardant un documentaire classique, l'utilisateur de *Prison Valley* ne se projette pas, mais suit le journaliste - dans le cas présent, David Dufresne qui s'exprime à la première personne et retrace le périple de son équipe. Il en résulte l'impression de ne pas pouvoir prendre part au récit, et une certaine frustration par rapport aux annonces du titre.

Ce choix narratif - et surtout de conception - s'explique par le fait que *Prison Valley* a été pensé pour une diffusion télévisuelle. De ce fait, le film documentaire est peu découpé et reste la colonne vertébrale narrative inamovible et peu interactive de la production.

- *Manipulations* (France Télévisions) revient sur l'affaire Clearstream. C'est un titre exemplaire de la question du montage ; il a d'ailleurs poussé ce parti pris de conception à son paroxysme. Éclatant la figure de la ligne droite narrative au profit d'une construction par mini-blocs, le joueur peut passer des heures à regarder les différentes pièces de l'affaire Clearstream, à créer des liens, en effacer d'autres, sans arriver à toucher au but. *Manipulations* est en réalité un webdocumentaire sans fin, qui laisse au joueur le même arrière-goût de désolation et de fatigue qu'aux journalistes qui ont réalisé l'enquête, eux aussi perdus dans ce flot d'informations.

Le journalisme est aussi un sujet traité par les jeux vidéo.

Le studio américain Rockstar Games - développeur de la série des *Grand Theft Auto* - a annoncé le développement de *Warco*, un jeu à la première personne se déroulant dans un pays d'Afrique en guerre. Le joueur incarne un jeune journaliste, armé de son appareil, chargé de rapporter des images de confrontations sanglantes. Le site Gamasutra a réalisé un entretien avec l'un des développeurs de ce jeu (http://gamasutra.com/view/news/37324/Interview_Warco_Aims_To_Show_The_Human_Side_Of_War.php).

Références

ABOTT Michael, "Putting a newsgame to a test", 2011, sur le blog de l'auteur (http://www.brainygamer.com/the_brainy_gamer/2011/02/newsgames.html), traduction française par Julien Llanas, "Un newsgame au banc d'essai" (<http://jeuxserieux.ac-creteil.fr/?p=477>).

BOGOST Ian, *Newsgames : Journalism at play*, MIT Press, Cambridge, 2010.

CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes*, Folio Essais, Paris, 1967.

GRELLIER Delphine, "Simulation ludique, un cas particulier de jeu : analyse des jeux de simulation de rôles au regard de la théorie de Roger Caillois", dans *Klesis*, "Sociologie", Paris, sept. 2007 (<http://www.omnsh.org/spip.php?article123>).

LEBLANC Gérard, *Pour vous le cinéma est un spectacle, pour moi, il est presque une conception du monde*, Creaphis Edition, Paris, 2007.

LEPRINCE Chloé, "Prison Valley ; derrière le buzz, l'histoire d'un webdocumentaire", 2010, sur le site Rue89 (<http://www.rue89.com/2010/04/23/prison-valley-derriere-le-buzz-lhistoire-dun-webdocumentaire-148624>).

MAUCO Olivier, "De la délinéarisation des anciens médias à la procéduralité vidéoludique. Le score du changement pour le transmedia, le webdoc et la gamification."

SALEN Katie, ZIMMERMAN Eric, *Rules of Play, Game Design Fundamentals*, 2004, MIT Press, Cambridge.

Le site News:rewired propose dix *newsgames* à tester : (<http://www.newsrewired.com/2011/12/14/tenexamples-of-games-used-to-tell-news-stories>). Pour découvrir d'autres webdocumentaires, consulter la rubrique associée sur les sites de l'INA (<http://www.ina.fr/webdocumentaire>), d'Arte (<http://webdocs.arte.tv/>), du Monde.fr (<http://www.lemonde.fr/webdocumentaires/>), de France 5 (<http://documentaires.france5.fr/taxonomy/term/o/webdocs>) et de curiosphere.tv (http://www.curiosphere.tv/index.cfm?mot_clef=webdocumentaire&typeObjet=3). Le site Webdocu.fr suit l'actualité du webdocumentaire (<http://webdocu.fr/webdocumentaire/>), ainsi que la page ScoopIt sur le même thème, de Simon Loubris (<http://www.scoop.it/t/l-actualite-du-webdocumentaire>).

(1) CAILLOIS R., *Les jeux et les hommes*, Folio Essais, Paris, 1967, p. 43.

Le jeu y est défini comme une activité selon six qualificatifs : libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive.

(2) Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play, Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge, 2004, p. 75-76. Les auteurs y questionnent les propositions de Roger Caillois.

Grellier D., "Simulation ludique, un cas particulier de jeu : analyse des jeux de simulation de rôles, au regard de la théorie de Roger Caillois", dans la revue *Klesis*, "Sociologie", sept. 2007, Paris, article en ligne sur <http://www.omnsh.org/spip.php?article123>. Concernant les jeux de rôles, l'auteure interroge les catégories de Caillois pour exprimer les spécificités des jeux vidéo

(3) LEBLANC G., *Pour vous le cinéma est un spectacle, pour moi, il est presque une conception du monde*, Creaphis Edition, Paris, 2007, p. 197-198.

Comme le discute Gérard Leblanc, Georges Franju propose de parler de "réel documentaire" pour souligner l'impossibilité de représenter le réel sans y percevoir le regard de l'auteur : "Dans un documentaire, ce n'est pas le réel qui se manifeste, mais un point de vue préconstitué sur le réel, généralement celui du commanditaire dont le réalisateur se fait l'agent plus ou moins conscient."

(4) En considérant le webdocumentaire comme objet transmédiateur, comme le précise Olivier Mauco dans son analyse "De la délinéarisation des anciens médias à la procéduralité vidéoludique. Le score du changement pour le transmédia, le webdoc et la gamification.", disponible sur <http://www.gameinsociety.com/post/2011/10/31/De-la-d%C3%A9lin%C3%A9arisation-des-anciens-m%C3%A9dias-%C3%A0-la-proc%C3%A9duralit%C3%A9-vid%C3%A9oludique.-Le-score-du-changement-pour-le-transmedia,-le-webdoc-et-la-gamification>.