

Les Sims ou la vie virtuelle

En quelques années, les jeux vidéo sont devenus un loisir caractéristique du mode de vie des jeunes générations. Le chiffre d'affaires mondial de ce marché, plus de 42 milliards d'euros pour l'année 2006, est plus élevé que ceux, réunis, des industries du cinéma et du disque.

Il paraît en conséquence difficile d'ignorer le phénomène vidéo-ludique, *a fortiori* lorsqu'on se positionne en tant que pédagogue.

Parmi les titres récemment parus, *Les Sims*¹, qui est, aujourd'hui, le jeu vidéo le plus vendu en France et au monde². Le texte qui suit se propose de réfléchir aux raisons de ce succès, en s'interrogeant sur les modèles humains et économiques proposés aux joueurs. Il est axé sur la transposition ludique et la représentation en images.

Le jeu

Le concept du jeu est énoncé sur la boîte qui le contient : « Créez vos *Sims* : choisissez la personnalité, les compétences et l'apparence des dizaines de *Sims* originaux. Vous pouvez même recréer vos proches et vous-même dans le jeu. Construisez-leur un logement : faites emménager vos *Sims* dans des maisons préconstruites ou bien construisez la maison de vos rêves du sol au plafond. Faites de leur vie un rêve... : rendez vos *Sims* heureux en leur permettant d'accéder à la réussite professionnelle, sociale, amoureuse. Ou un enfer : semez le chaos, juste pour voir... »

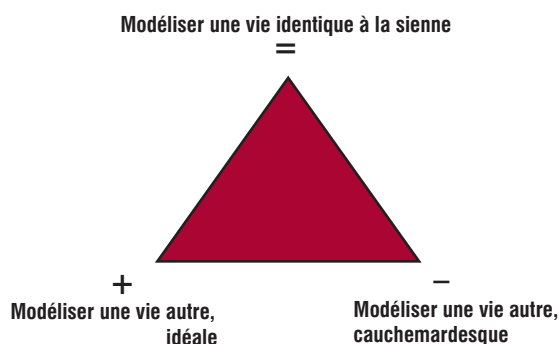
Le principe est à la fois très simple et extraordinairement ambitieux, puisqu'il s'agit rien moins que de simuler la vie. La liste des ingrédients est la même qui permet de créer toutes les histoires : des personnages (les *Sims*), des lieux (leurs maisons), des objectifs (réussite sociale, professionnelle, amoureuse).

La caractérisation des personnages, traditionnellement dévolue au seul scénariste, est ici laissée à la discrétion du joueur.

Le choix du lieu est libre ou assisté. Le joueur peut créer son logement de toutes pièces ou emménager dans une habitation préconstruite. Les maisons apparaissent, en fait, assez peu variées et sont circonscrites dans un rectangle dont on ne peut s'échapper. Il y a certes des terrains dits communautaires (librairie-épicerie, boutique de vêtements, piscine municipale, parc), mais ce sont, eux aussi, des endroits fermés.

En ce qui concerne les objectifs, ils semblent tout droit sortis d'un horoscope : réussite sociale, professionnelle, amoureuse. Ou le bonheur selon les jeux vidéo ! Mais le bonheur... si je veux, puisque je peux aussi décider de semer le chaos... Ce paramètre est donc fluctuant.

Le texte reproduit plus haut nous dit qu'il existe plusieurs façons de jouer. Il en suggère quelques-unes : se créer un double, recréer ses proches, viser la réussite, semer le chaos. Certes, identification et projection ne sont pas des phénomènes nouveaux, mais l'interactivité amplifie leur impact³. La possibilité d'agir sur le monde de la fiction, de décider ou non de la survenue d'événements est également nouvelle. L'ensemble des modes de jeu peut être figuré sur un triangle dont les sommets seraient occupés par trois façons de faire extrêmes, toutes les positions intermédiaires, sur les côtés du triangle comme à l'intérieur de sa surface, étant autorisées.



Fanny Lignon,
maître de conférences
en études
cinématographiques
et audiovisuelles,
IUFM de Lyon,
université
Claude-Bernard
Lyon-1 (69).

1. Sous ce titre se cachent en réalité deux versions d'un même jeu, l'originale et sa reprise : *Les Sims* (éditeur : Electronic Arts, développeur : Maxis, concepteur : Will Wright, date de sortie USA : janvier 2000) ; *Les Sims 2* (*id.*, janvier 2004). *Les Sims 1* et *2* sont disponibles sur la plupart des consoles de jeu ainsi que sur ordinateur. Il existe aussi de nombreux disques additionnels, non autonomes, qui élargissent le champ des possibles et ajoutent des fonctionnalités aux jeux de base. Ils permettent au joueur d'exercer de nouveaux métiers (exemple : extension *Sims 1*, *Ça vous change la vie*, novembre 2000), d'accéder à de nouveaux lieux (exemple : extension *Sims 1*, *En vacances*), d'acheter de nouveaux objets (exemple : extension *Sims 2*, *Animaux et compagnie*, octobre 2006). L'ensemble de ces disques est disponible sur ordinateur, certains seulement sur console.

2. Ventes *Sims 2* :

Ce jeu donc, qui s'inscrit dans la sphère du privé, du familial, ambitionne de fonctionner selon des lois cathartiques.

Il cherche manifestement à donner un sentiment de liberté, voire de maîtrise. Tout ou presque semble possible, et le joueur, qui choisit ses paramètres de vie, est censé décider de tout au quotidien.

Mais l'idée est-elle vraiment originale ? N'est-elle pas la transposition virtuelle d'un jeu déjà connu ? On peut se demander si le XXI^e siècle n'a pas inventé le moyen de jouer à la poupée par ordinateur assisté !

Sur la boîte des *Sims 2*, on peut lire : « ILS NAISSENT. ILS MEURENT. Ce qui leur arrive entretemps dépend de vous. La suite du jeu le plus vendu de tous les temps vous donne la possibilité de mener vos *Sims* du berceau au tombeau à travers les moments forts de la vie. »

Si l'argument est le même que dans le premier épisode, un perfectionnement de taille a été apporté, puisque, désormais, les *Sims* naissent, grandissent, vieillissent et meurent.

Les joueurs

La pratique des jeux vidéo est globalement très masculine. *Les Sims* est un cas à part, car on estime qu'environ 80 % des joueurs sont des joueuses. Ce fait intéresse au plus haut point les éditeurs de logiciels de loisir.

Le joueur commande à un personnage qui lui obéit et sur lequel il a tous les pouvoirs. Les ordres qu'il lui donne lui sont dictés par la volonté de le favoriser. D'une certaine façon donc, le joueur obéit à son personnage. Mais alors, qui domine qui ? Et quelle liberté ?

Le jeu est par ailleurs très prenant. Il bannit totalement l'inactivité. Les personnages sont peut-être pilotés par un système d'intelligence artificielle, mais il faut néanmoins tout leur dire. Sans quoi ils dépérissent, sans quoi le chaos s'installe. Même ne rien faire est une activité puisqu'il faut demander à son *Sim* de ne rien faire. Le jeu consiste en une sorte d'immersion volontaire dans la gestion du quotidien, l'un des objectifs étant de ne pas se laisser déborder. Une situation susceptible de contrarier bien des velléités de réflexion ! Souvent accusé de répétitivité, *Les Sims* peut aussi être critiqué pour son caractère obsessionnel, voire aliénant.

Un peu d'histoire

Avant d'imaginer les *Sims*, Will Wright inventa *Sim City*. Dans ce jeu, conçu en 1989, le joueur est le maître d'une maquette du monde réel. Il construit

sur une carte des habitations, des commerces, des usines, des routes, des voies de chemin de fer. Il gère les impôts, le budget de l'éducation, de la police, des pompiers. Il est confronté au problème de la pollution, de la délinquance. Des habitants virtuels, invisibles, et qui s'appellent déjà les *Sims*, emménagent dans sa ville où la quittent. Une partie de *Sim City* n'a ni but ni fin et ne ressemble jamais à la précédente. Ce logiciel, considéré comme le premier jeu de gestion (simulation économique), est une sorte de pâte à modeler informatique que l'on peut malaxer à l'infini. D'autres du même genre sont venus après. Citons, pour exemple, *Sim Ant* (1992, gestion d'une fourmilière), *Theme Hospital* (1997, gestion d'un hôpital), *School Tycoon* (2004, gestion du développement d'un établissement scolaire). *Les Sims 1* et *2* ne sont jamais que la suite logique de cette série.

L'autre ancêtre des *Sims* est le *Tamagotchi* (en français « œuf à aimer »). Inventée en 1997, cette console miniature, dotée d'un écran et de boutons, abrite un programme informatique qui permet de simuler la vie d'un animal. Le jeu consiste à nourrir, laver, soigner cette bête virtuelle pour qu'elle « vive » le plus longtemps possible. Élever et observer, le principe est très proche de celui développé dans *Les Sims*, d'ailleurs qualifiés dans Wikipédia de « super *Tamagotchi* ».

Du côté du scénario

Les lieux

Une partie de *Sims 2* se déroule dans une maison, elle-même située dans un quartier. Le joueur peut s'installer à Montsimpa, Zarbville ou Véronaville,

monde, 36 millions d'unités ; France, 1,8 million d'unités (chiffres 2006, source : Association française du jeu vidéo).

3. Un jeune couple, interviewé en 2004 par une chaîne de télévision française, expliquait comment il réglait ses différends par *Sims* interposés.

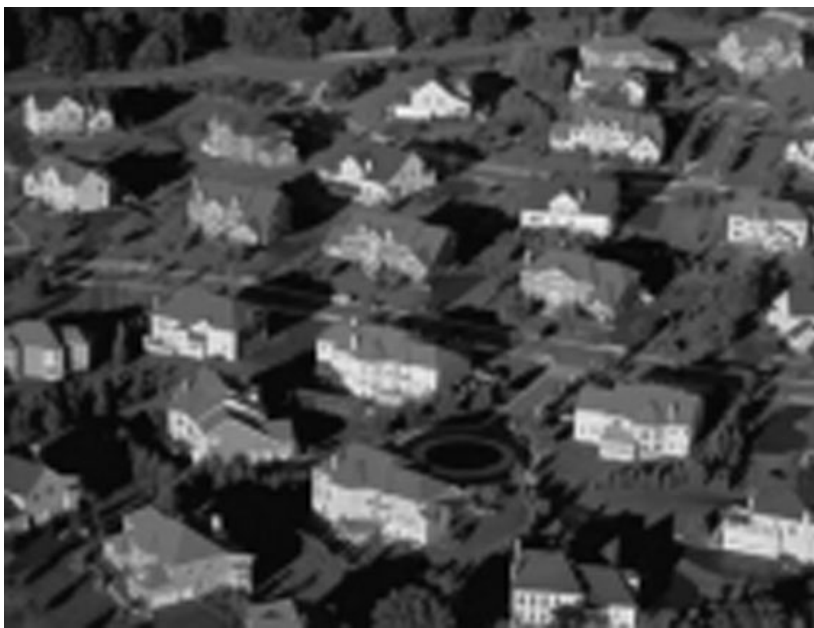
Montsimpa, un quartier *sim*



il peut aussi choisir de créer son environnement. L'urbanisme néanmoins est assez monotone. Les maisons, alignées au bord de la route, construites à une distance respectable les unes des autres, sont toutes entourées d'un jardin. Le jeu propose plusieurs styles d'habitations (actuelle, rétro ou moderne), mais l'architecture est en fait assez peu variée. Pas d'immeubles, pas de tours, pas d'appartements. Le modèle de référence, les banlieues américaines, est clairement identifiable.

L'action se déroule principalement à l'intérieur de la maison du *Sim*. Il est impossible d'aller à pied au-delà de son jardin. On ne peut quitter son chez soi qu'en voiture. Lorsque les *Sims* veulent se distraire, ils peuvent appeler un taxi qui vient les chercher et les emmène sur le terrain communautaire de leur choix. Lorsqu'ils vont travailler, un véhicule vient les prendre qui les emmène hors champ, en un lieu mystérieux qui ne nous est pas montré. L'intérêt des disques additionnels est justement de permettre au joueur d'échapper à ces lieux fermés, pour tomber, en fait, dans d'autres lieux, tout aussi fermés. Sous couvert de liberté, l'univers des *Sims* est donc relativement contraint, enfermante.

Tyson Corner,
Virginie, États-Unis
(photos Alex MacLean)



À l'exception des querelles domestiques et de voisinage, le monde des *Sims* est sans histoires. La politique, les conflits sociaux, rien de tout cela n'existe. Les médias (télévision, presse, Internet) ne diffusent, pour toute information, que des offres d'emploi.

Les *Sims 2* est donc un jeu individualiste, totalement centré sur la personne et son bien-être.

Les personnages

En début de partie, il faut « créer une famille », c'est-à-dire un ou plusieurs individus qui vivront sous le même toit et porteront le même nom, même s'ils ne sont que colocataires. On peut éviter cette étape en choisissant un foyer préexistant ou un personnage généré aléatoirement par le programme. On peut aussi s'y attarder et composer son *Sim* jusque dans les moindres détails. On ne peut créer un enfant que s'il y a dans la famille au moins un homme et une femme.

Un *Sim* se construit en sept étapes et toute une série de choix :

- étape 1 : prénom, sexe, âge, couleur de peau, corpulence ;
- étape 2 : tête (visage, front, yeux, nez, bouche, mâchoire, menton) ;
- étape 3 : cheveux et coiffure ;
- étape 4 : maquillage, pilosité, lunettes ;
- étape 5 : vêtements (tenue décontractée, habillée, sous-vêtements, pyjama, maillot de bain, survêtement) ;
- étape 6 : aspiration et personnalité ;
- étape 7 : création arbre généalogique.

La septième étape permet au joueur de décider des liens de parenté (frère et sœur, colocataires ou conjoints) qui unissent les divers membres de la famille qu'il vient de créer. La règle est simple : « Les *Sims* perdent leurs liens familiaux actuels lorsque de nouveaux liens sont établis ». Ce système peut sembler un peu rudimentaire, mais il se révèle très souple s'il est bien maîtrisé. Les mariages homosexuels sont possibles. On peut adopter un enfant, créer des familles monoparentales ou homoparentales. Ici règnent la tolérance et le respect des libertés individuelles. Certains interdits perdurent cependant : polygamie et polyandrie, mariage entre frères et sœurs, mariage des enfants.

Le jeu insiste énormément sur le corps et sa parure, pour les femmes comme pour les hommes. Cinq étapes sur sept sont consacrées à la caractérisation physique des personnages. Le joueur crée une sorte de poupée virtuelle qu'il peut habiller, déshabiller, coiffer, modeler à sa guise. Certaines modifications relèvent d'ailleurs de la chirurgie esthétique. Cette phase de jeu peut durer aussi longtemps que le désire le joueur.

Ce primat de l'apparence est à peine contrebalancé par des éléments de psychologie. Une seule étape, la sixième, aborde le sujet. Cinq curseurs sont à régler : négligé/soigné, timide/extraverti, feignant/actif,

sérieux/espégle, grognon/sympathique. On pourra objecter que ces paramètres ne sont pas suffisants pour composer des individus complexes. À moins de considérer que les autres aspects de la personnalité du *Sim* sont extérieurs au jeu parce que fournis par le joueur. Où l'on voit comment l'interactivité peut modifier le travail de caractérisation scénaristique.

La caractérisation sociale, enfin, est inexistante. Un *Sim* ne naît pas avocat ou balayeur. Il ne naît pas riche ou pauvre. Il le devient au cours du jeu. Le rêve américain est de retour !

Objectif global, objectifs locaux

Si l'on se réfère au schéma dramaturgique classique, il faut, pour bâtir un récit, un personnage, un objectif et des obstacles. De la rencontre du personnage et des obstacles qui se mettent en travers de sa route naît le conflit, moteur de l'histoire. L'objectif suscite en partie l'identification du spectateur.

Lors de la phase de création d'un *Sim*, le logiciel demande au joueur de décider ce à quoi celui-ci aspirera : richesse, connaissance, famille, amour ou popularité. Ces cinq aspirations ne sont jamais que des objectifs. L'offre est restreinte, le choix obligatoire. Il est impossible de sélectionner deux aspirations, et donc de poursuivre deux objectifs, que ce soit de façon simultanée ou successive. Ce système se révèle par la suite relativement contraignant, car le joueur doit tout faire pour aller dans le sens préalablement déterminé sous peine de voir son personnage dépérir⁴. D'autre part, les objectifs proposés sont assez particuliers car impossibles à atteindre dans les faits. On ne peut que tendre vers, et la victoire, toujours relative, n'est jamais définitive. Ainsi, on est au-delà de l'équation gagner ou perdre.

Les objectifs locaux sont de petits objectifs, qui, mis bout à bout, conduisent à l'objectif global. Dans *Les Sims 2*, ils sont au nombre de sept et s'affichent sous la forme d'icônes. Les désirs : quatre objectifs « positifs » qu'il faut s'efforcer d'atteindre (exemple : « donner une fête », « voir un extra-terrestre », « obtenir une promotion », « faire crac-crac avec Sarah »). Les craintes : trois objectifs « négatifs » qu'il faut s'efforcer d'éviter (exemple : « tomber malade », « voir un fantôme », « être renvoyé »). Pour atteindre ces objectifs locaux, il faut auparavant atteindre des « nano-objectifs ». Avant de pouvoir « faire crac-crac avec Sarah », il faudra réussir à l'inviter, lui parler, la distraire, l'enlacer, l'embrasser... Atteindre un



Un couple de *Sims*

objectif local permet de gagner des points (ou d'en perdre) et rapproche (ou éloigne) de l'objectif global. Tout objectif atteint est immédiatement remplacé.

Obstacles internes, obstacles externes

Le joueur doit en permanence surveiller six jauges qui correspondent aux besoins vitaux de son personnage et sont autant d'obstacles à la réalisation de ses objectifs : appétit, confort, petits besoins, énergie, distractions, vie sociale, hygiène, environnement. Ces indicateurs ne cessent de chuter, et il faut en permanence les faire remonter. Un *Sim* dont la jauge d'hygiène tombe à zéro peut tomber malade, un *Sim* dont la jauge de distraction vire au rouge peut sombrer dans la folie. Les autres obstacles internes sont liés au caractère du *Sim*, tel que défini lors de sa création, et à son humeur, qui varie au gré de la réalisation de ses désirs. Les principaux obstacles externes sont le manque d'argent, le manque de temps, les autres et leurs objectifs⁵.

Les préoccupations des *Sims* sont donc uniquement d'ordre personnel. Pour un *Sim*, le bonheur c'est la satisfaction au quotidien de ses besoins et de ses désirs. Un tel altruisme laisse rêveur.

Parmi toutes les pistes qui s'offrent à l'analyse, deux sont explorées : l'être et l'avoir.

L'avoir Recettes et dépenses

Dans la version française des *Sims*, l'unité monétaire est le simflouz, comme dans *Sim City*. Pièces et billets n'apparaissent jamais à l'image. Une sorte de S assez proche du sigle du dollar est utilisé comme symbole de cette monnaie virtuelle. Un chiffre, en bas à gauche de

4. Le joueur peut choisir de « maltraiter » son personnage, mais, en ce cas, la partie s'achève assez vite.

5. Le conflit domestique est une source constante de drames et de narrations. Universel par définition, il facilite l'identification.

6. À une famille correspond toujours un seul porte-monnaie, quel que soit le nombre de membres qui la constituent

7. Un enseignant débutant gagnera 120 SF par jour contre 900 SF pour un enseignant chevronné.

8. À noter que ce mieux se révèle rapidement indispensable, car un *Sim* dont la maison n'est pas agréable déprime rapidement.

9. Coefficients baignoire premier prix : confort 4, hygiène 5, environnement 2. Coefficients baignoire de luxe : confort 8, hygiène 10, environnement 4.

10. Signalons, en passant, le régime alimentaire des *Sims* : pizza, plateau télé, repas instantané... de bons petits plats révélateurs d'un certain mode de vie !

11. Notons également que si l'adoptant choisit l'âge de l'enfant, il ne choisit pas son sexe.

l'écran de jeu, indique de façon permanente, le solde du compte de la famille⁶.

Au départ, chaque famille dispose d'un petit capital, environ 20 000 simflouz (SF), qui lui permet d'acheter une maison. Par la suite, l'argent se gagne en travaillant. Les salaires sont corrects, ils augmentent régulièrement⁷. En cas de besoin, on peut revendre, plus ou moins cher selon son degré d'usure, un objet que l'on a acheté. On peut aussi acheter un chevalet, se mettre à la peinture et vendre ses tableaux. Enfin, il existe un arbre spécial, que l'on peut obtenir dans le courant du jeu, et qui, s'il est arrosé régulièrement, donne quelques belles récoltes ! Sinon, on peut aussi tricher en utilisant des *Cheat Codes*.

Après les recettes, les dépenses. On peut acheter des biens et des services. On ne peut ni investir ni faire de placements. Des factures non identifiées arrivent dans la boîte aux lettres. Mieux vaut les acquitter sous peine de voir débarquer un huissier.

Biens immobiliers, biens mobiliers

Chez les *Sims*, tout le monde est propriétaire. Le prix moyen des maisons est peu élevé : environ six mois d'un salaire moyen. On peut améliorer son domicile en cours de jeu, l'agrandir ou l'embellir, sachant que tout *Sim* rêve de posséder une piscine... Le principal avantage d'une maison *sim* est qu'elle ne se détériore pas. Les châssis des fenêtres ne fuient pas, les murs ne se lézardent pas, les tuiles ne s'envolent pas...

Une famille de *Sims* emménage toujours dans une maison vide que le joueur doit aménager de fond en comble. Le mobilier est à choisir dans une sorte de catalogue de vente par correspondance. Les objets y sont présentés classés selon leur fonction, leur style ou la pièce à laquelle ils sont destinés. Tous possèdent une fiche signalétique : texte de présentation, image, prix, coefficient de satisfaction des besoins. Il est des choses indispensables, sans lesquelles un *Sim* ne peut pas vivre : un lit, des toilettes, une douche, un frigidaire. Il en est qui sont plus ou moins nécessaires, qui permettent de vivre mieux : un canapé, une table basse, une chaîne hi-fi⁸... Il en est, enfin, qui permettent de vivre mieux que bien : un jacusi, une œuvre d'art contemporain, un téléviseur plasma...

Pour un fauteuil, comptez entre 80 SF et 1 200 SF. Pour un miroir, comptez entre 100 SF et 1 100 SF. Au pays des *Sims*, plus un objet est cher mieux il satisfait les besoins de celui qui le possède. Une baignoire, par exemple, permettra à votre avatar de se laver quel

que soit son prix. Mais une baignoire à 2 200 SF le nettoiera mieux, c'est-à-dire plus vite qu'une baignoire premier prix (700 SF)⁹. L'argent permet ainsi de gagner du temps et de s'affranchir des contingences de la vie quotidienne. L'équation « *time is money* » est cependant révolue, car le temps ainsi libéré est tout entier consacré à la réalisation de l'objectif personnel du *Sim*. Le mode de vie mis en scène, par delà son caractère résolument occidental, reflète aussi les préoccupations d'une certaine classe sociale.

Les *Sims* peuvent aussi se procurer, dans un catalogue spécifique, des objets magiques. Pour ce faire, ils doivent atteindre plusieurs des objectifs locaux qu'ils visent, gagnant ainsi des points qu'ils pourront échanger. Le système fait penser aux cadeaux-primés offerts par les grandes surfaces et les stations-service, à la différence que tous les objets proposés sont d'une nature un peu spéciale : arbre à sous, casque pensant, élixir de vie...

Certains objets, enfin, des consommables principalement, ont des modalités d'achat particulières. Quand son frigidaire est vide, un *Sim* a trois solutions : aller faire des courses en ville, faire appel à un livreur, acheter un nouveau frigidaire¹⁰ ! Ce type d'achat est toujours global, non précisé. On achète de la nourriture, des livres aussi. Mais on n'achète pas de casseroles, de liquide vaisselle ou de dentifrice. Seuls les vêtements, présentés par types et couleurs, ont droit à un traitement de faveur.

Signalons enfin que toute activité « *simsöide* » nécessite obligatoirement l'achat préalable d'un objet. Il faut un chevalet pour peindre et un banc de musculation pour faire du sport. Longue vie aux stéréotypes !

Services

Les services se déclinent en deux catégories : gratuits (taxi) et payants (livreur de pizza, épicier, employé de désinfection, jardinier, nounou, bonne, réparateur, barman, service d'adoption). Ils sont accessibles à condition d'avoir au préalable acheté un téléphone. De cette liste, nous retiendrons la juxtaposition un peu choquante de l'adoption considérée comme un service au même titre que la désinsectisation. Nous retiendrons aussi que si l'adoption est gratuite, il faut, pour y avoir droit, satisfaire à certains critères financiers, ce qui revient à dire qu'il faut, une fois de plus, payer¹¹.

Dans l'univers des *Sims*, les objets sont rois. Le modèle économique de référence, la société de

consommation, est sans ambiguïté. De fait, le bonheur d'un *Sim* dépend en grande partie de son bien-être matériel. Plus il achète et possède, mieux il se porte. La surenchère est permanente. C'est le moment de se souvenir que *Les Sims* est un jeu de gestion, un jeu de simulation économique.

C'est aussi le moment de reparler de l'engouement des filles pour ce jeu. Il nous semble que le phénomène peut s'interpréter de deux façons différentes, l'une négative, l'autre positive. D'un côté, l'acceptation d'un rôle social, l'économie se réduisant pour les filles à la gestion domestique. De l'autre, une incursion remarquable dans les mondes encore très masculins de l'économie, des affaires, et de l'informatique. Nous gagerons que ces deux explications peuvent coexister à la façon des soldats cachés dans le cheval de Troie.

L'être

Dans les lignes qui suivent, nous étudierons deux des aspects les plus saillants de l'existence d'un *Sim*, sa vie professionnelle et sa vie sentimentale.

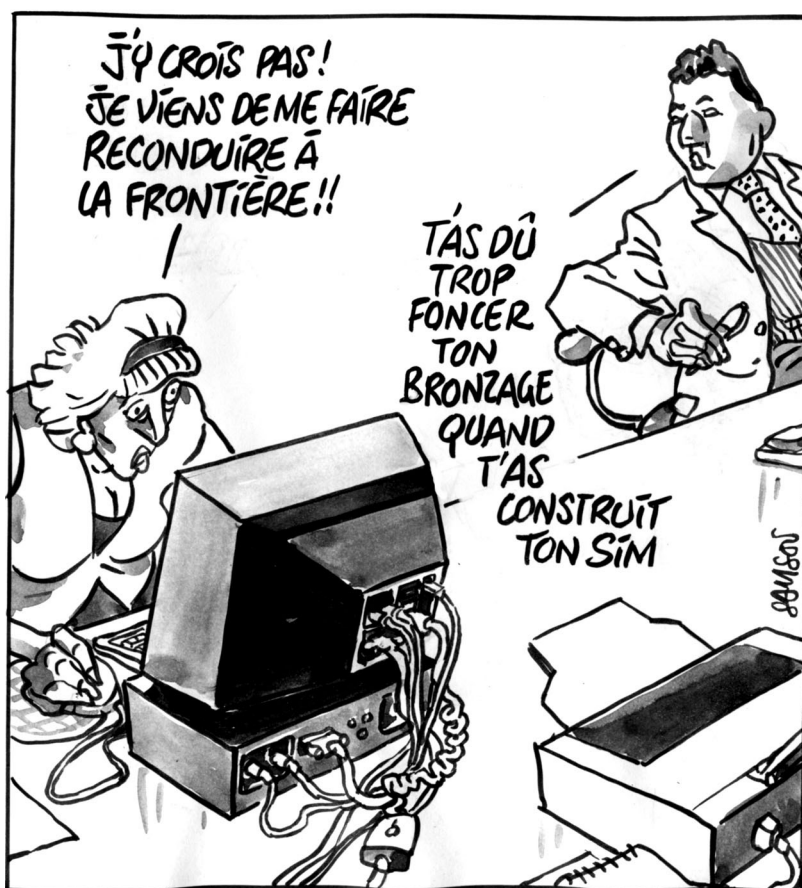
Vie professionnelle

Pour trouver du travail, les *Sims* consultent les offres d'emploi publiées dans le journal ou sur Internet. Il leur suffit d'accepter le poste proposé pour que celui-ci devienne le leur. La notion d'entretien d'embauche n'existe pas ; le salaire ne se négocie pas. Un adolescent pourra faire un petit boulot ; une personne âgée pourra sans problème exercer un métier.

Un *Sim* commence toujours sa vie professionnelle en bas de l'échelle : secrétaire médical(e), agent de sécurité, caddie de golf, plongeur, pickpocket... Tous ces emplois donnent, par la suite, accès à différentes carrières, dans les affaires, la politique, la recherche, la médecine, le sport... Des promotions récompensent un bon comportement sur le terrain ou l'acquisition par l'étude de points de compétences. Pour bénéficier d'un avancement, il est, la plupart du temps, nécessaire d'avoir des relations, de se faire des amis. Il existe également un système de gratifications, sous forme d'honneurs ou d'augmentations. On peut choisir de ne pas travailler, mais le chômage n'existe pas. On peut décider de ne pas aller travailler, se faire porter pâle, être renvoyé¹².

Chez les *Sims* règne le plein-emploi. Être homme ou femme n'a aucune incidence sur la vie professionnelle. L'apprentissage sur le tas est valorisé. On choisit une carrière, on en gravit les échelons un à un, à la force

du poignet. Pas question d'être chirurgien d'entrée de jeu ! Pas question non plus de manquer d'ambition... ni de relations. L'objectif est d'atteindre le grade le plus élevé dans le domaine qu'on a choisi (ministre de l'Éducation, gloire du sport, baron du crime...). Le monde du travail ne laisse pas d'être mystérieux. Lorsqu'un *Sim* exerce sa profession, il disparaît tout simplement de l'écran de jeu, emporté vers l'ailleurs par une voiture anonyme. À cet espace extérieur et mal connu correspond un espace intérieur et familial. Car les *Sims*, en fin de compte, n'existent que chez eux. Ainsi, la vie familiale est valorisée par rapport à la vie professionnelle.



Les *Sims* hommes et femmes peuvent développer sept compétences : cuisine, mécanique, charisme, physique, logique, créativité, nettoyage. Le niveau atteint dans ces différents domaines s'exprime sur une échelle finie, graduée de 0 à 10. Ce qui suppose que l'on peut parvenir à la perfection, à l'absolu.

Les apprentissages se font à domicile et selon le principe de la formation continue. Lorsqu'un personnage étudie, on voit apparaître au-dessus de sa tête une petite éprouvette bleue qui se remplit progressivement. Il existe deux façons de se cultiver : dans les livres ou sur

12. Au hasard d'Internet, un joueur expose la solution qu'il a imaginée pour vivre sans travailler tout en gagnant de l'argent. La recette est simple et efficace :

- séduisez un *Sim* ;
- invitez-le à emménager chez vous (ce qui entraîne la fusion des comptes bancaires) ;
- construisez une petite maison sans porte ni fenêtre ;
- enfermez-y le nouvel arrivant sans eau ni nourriture ;
- attendez son décès, héritez, et... recommencez l'opération avec un autre *Sim* !

le tas. Trois matières seulement peuvent s'étudier dans les livres : la mécanique, la cuisine, la logique. Les autres compétences ne s'acquièrent que par la pratique. Chez les *Sims*, pour apprendre, il faut toujours se servir d'un objet. Et les livres sont des objets comme les autres. Un livre de mécanique permet de gagner des points de mécanique, un miroir permet de gagner des points de charme, un télescope des points de logique, un banc de musculation des points de physique, un piano des points de créativité...

Moralité : pour étudier, il faut du temps et de l'argent ! Le quantitatif entraîne le qualitatif, et les compétences du *Sim* sont directement fonction des investissements réalisés. La pratique primant sur la théorie, les livres sont loin d'être indispensables. Quant aux enseignants, ils n'existent même pas !

Vie sentimentale

Les relations humaines, comme toutes choses chez les *Sims*, sont chiffrables. Elles s'expriment en pourcentage.

Pour l'amitié, trois degrés sont prévus : ami, meilleur ami, ennemi. Le concept est très large et regroupe aussi bien l'amour filial que la camaraderie. L'amitié se construit et s'entretient, sans quoi elle se défait. Il faut discuter, s'inviter, faire la fête.

Pour l'amour, cinq possibilités : petit(e) ami(e), entiché(e), amour, mariage/union, fiancé(e). Comme l'amitié, l'amour se construit et s'entretient. On plaisante, on se drague, on s'enlace, on s'embrasse... Hommes et femmes se comportent à l'identique. Au dessus des *Sims* apparaissent différents symboles : des personnages qui se tiennent par la main, des petits « + », des petits cœurs. Jusqu'à ce que l'ordinateur vous suggère enfin de faire un câlin. Vient alors l'étape ultime, qui vous permet, au choix, d'« essayer de faire un enfant » ou de « faire crac-crac ».

Chez les *Sims*, faire l'amour n'a rien d'évident. Un certain nombre de critères ont à être satisfaits pour que le programme propose cette option. Les personnages

concernés doivent être adultes et amoureux à 100 %. Il faut qu'ils possèdent un accessoire spécifique, dans l'idéal, une piscine ou un bain à remous. Un lit double peut éventuellement faire l'affaire, sinon les cabines d'essayage d'une boutique de vêtements... Et puis il y a le bon vouloir de l'intelligence artificielle.

Les scènes d'amour sont ludiques et pudiques. Elles sont traitées sous forme de cinématiques, dans un style proche de celui des sitcoms. Elles se terminent systématiquement par un feu d'artifice. Dans le bain à remous, les *Sims* rient tout en faisant de joyeuses cabrioles. De temps à autre, des jambes et des bras nus sortent de l'eau, mais les personnages ne quittent jamais leur maillot de bain. Le lit, quant à lui, remue autant qu'il peut. Ses pieds vacillent tandis que la couverture fait des vagues. Car l'action se passe tout entière sous les draps. Et lorsque les vendeurs du magasin s'approchent de la cabine pour profiter du spectacle, le rideau reste tiré.

Notons enfin que le programme ne permet pas de faire l'amour à plusieurs mais autorise les relations entre hommes ou entre femmes. Pour cette raison, il a souvent été dit de lui qu'il était le plus *gay friendly* des logiciels de jeu.

Il n'empêche. Sous des dehors plaisants, liberté, tolérance, égalité, se cache une autre vision, plus sinistre, qui n'envisage les relations humaines que sous l'angle du matérialisme. Au royaume des *Sims*, en effet, sans argent, pas de sentiments.

En conclusion... pas de conclusion !

Pour finir, nous ne concluons pas, car le terrain n'est que défriché. Quelques lièvres ont sans doute été levés, mais trop se sont échappés. Il faudrait parler de la modélisation du temps, de la représentation des corps, du langage, du rapport à l'art... Il faudrait aussi s'interroger sur l'exploitation pédagogique d'un tel logiciel. Dans le cadre, par exemple, de l'éducation à la consommation...

//