



Lectures
Les comptes rendus

Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*

Julie St-Pierre



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/lectures/5814>

ISSN : 2116-5289

Éditeur

Centre Max Weber

Référence électronique

Julie St-Pierre, « Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche* », *Lectures* [En ligne], Les comptes rendus, 2011, mis en ligne le 10 juin 2011, consulté le 03 mai 2019.

URL : <http://journals.openedition.org/lectures/5814>

Ce document a été généré automatiquement le 3 mai 2019.

© Lectures - Toute reproduction interdite sans autorisation explicite de la rédaction / Any replication is submitted to the authorization of the editors

Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian (dir.), Les jeux vidéo comme objet de recherche

Julie St-Pierre

- 1 Cet ouvrage collectif regroupant divers chercheurs de l'équipe pluridisciplinaire du laboratoire junior « Jeux vidéo : pratiques, contenus, discours » de l'École normale supérieure de Lyon offre un aperçu des travaux de la première année de recherche de ce groupe. Il se compose de plusieurs articles regroupés selon quatre grandes thématiques.
- 2 La première partie se consacre à développer une perspective méthodologique propre à l'étude des jeux vidéo. Les auteurs de cette section mettent en lumière l'importance de la conception et tentent de débusquer le rôle du *game designer* sur le jeu. L'article de Sébastien Hock-Koon soutient que la nature même du jeu vidéo, comme médium, indépendamment de son contenu, possède un rôle central dans l'apprentissage des règles du jeu. Il affirme carrément que « ce qui fait le jeu dépend des choix des concepteurs et des possibilités du médium ». Il insiste sur la complexité de la grammaire élaborée par les *game designers* pour concevoir un jeu et fait du processus de création une étape fondamentale qui se doit d'être élucidée par le chercheur pour bien saisir le fonctionnement du jeu. Un précepte qui illustre bien les spécificités du jeu vidéo par rapport au jeu classique. Denis Duplan vient appuyer cette proposition en démontrant comment le jeu vidéo de type MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*) présente une méthode d'observation originale sur le monde social. Alvarez, Djaouti et Rampnoux cherchent quant à eux à confirmer l'apport du jeu vidéo à l'apprentissage de la vie en société en se penchant sur les jeux sérieux. Ils tentent de dresser une typologie des définitions et méthodes de classification synthétique de ce type particulier de jeux vidéo.
- 3 La deuxième partie aborde la question de l'espace dans le jeu vidéo. Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian s'attaquent à la question avec un article de fond traitant de l'aspect théorique de la question. Ils passent en revue les diverses approches de la spatialité du jeu vidéo démontrant en fait comment plusieurs niveaux de spatialité y sont imbriqués.

Laury-Nuria André et Sophie Lécole-Solnychkine offrent de leur côté une perspective analytique concrète en s'intéressant au *topoi* antique en présence dans les jeux vidéo selon une terminologie paysagère. Ces auteurs mettent de l'avant l'originalité du dialogue entre l'antique et le moderne derrière la conception des paysages virtuels de plusieurs jeux vidéo.

- 4 En troisième lieu, l'ouvrage se penche sur les usages du jeu vidéo. L'intégration de l'informatique et du jeu vidéo dans le cadre scolaire est abordée en fonction des enjeux pédagogiques et didactiques qu'elle représente, mais aussi de ses enjeux sociaux et institutionnels. Yvan Hochet propose de voir le jeu vidéo comme un support de l'enseignement en se basant sur l'exemple de l'usage qui peut en être fait en géographie et en histoire. Sylvain Genevois vise à replacer la question de l'introduction du jeu vidéo à l'école dans le cadre plus large de l'intégration des technologies numériques à l'institution scolaire. Il remet en question l'ouverture de l'école à reconnaître la légitimité du jeu vidéo dans le développement des apprentissages et compétences. En outre, dans cette partie, Pascal Garandel adresse l'épineuse question de la violence dans les jeux vidéo à partir d'une lecture psychanalytique où il tente de déconstruire l'idée selon laquelle leur pratique confond l'espace du jeu et l'espace du réel.
- 5 La dernière partie de l'ouvrage porte sur les pratiques du jeu vidéo. Les échanges verbaux entre les joueurs sont analysés dans une perspective linguistique par Isabel Colon de Carjaval. Elle explore comment la parole dans un tel contexte permet une coordination du jeu, surtout dans les jeux en équipe.
- 6 Le travail de réflexion derrière cet ouvrage est fondamental et permet de saisir l'intérêt de la recherche dans ce domaine. Secteur de l'industrie créative en pleine effervescence, le jeu vidéo risque de transformer notre existence (si ce n'est déjà fait). On le perçoit de façon claire à travers les études réunies dans ce livre, plus particulièrement dans celles qui adressent la question des usages et pratiques, la révolution vidéoludique transforme notre monde à plusieurs niveaux. La nécessité de réfléchir et d'explorer les potentialités multiples offertes au monde de la recherche par le jeu vidéo est démontrée par la diversité et l'originalité des thèmes abordés par le groupe de chercheurs. Chacune des études présentées mériterait d'être développée et fouillée plus en détail, mais constitue une amorce solide pour la littérature scientifique francophone sur le sujet.

AUTEUR

JULIE ST-PIERRE

Ph.D en sémiologie de l'Université du Québec à Montréal et membre de l'Escouade sémiotique de Montréal (ESM).