Sébastien GENVO, *Le jeu à son ère numérique.
Comprendre et analyser les jeux vidéos*

Paris, Éd. L'Harmattan, 2009, coll. Communication et civilisation, 280 p.

Boris Solinski

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/274>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.274

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 30 juin 2010

ISBN : 978-2-8143-0024-8

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Boris Solinski, « Sébastien GENVO, *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéos* », *Questions de communication* [En ligne], 17 | 2010, mis en ligne le 23 janvier 2012, consulté le 22 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/274> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.274>

Ce document a été généré automatiquement le 22 septembre 2020.

Tous droits réservés

Sébastien GENVO, *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéos*

Paris, Éd. L'Harmattan, 2009, coll. Communication et civilisation, 280 p.

Boris Solinski

RÉFÉRENCE

Sébastien GENVO, *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéos*. Paris, Éd. L'Harmattan, 2009, coll. Communication et civilisation, 280 p.

- 1 Adaptation d'une thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication, portant sur *Le game design de jeux vidéo : approche communicationnelle et interculturelle*, le présent ouvrage dresse un état de l'art vidéoludique. Celui-ci tente de cerner, par des approches complémentaires mêlant sémiotique et ethnométhodologie, à la fois l'instance d'émission qu'est la culture-industrie vidéoludique, le message du jeu vidéo comme support de contenu, et enfin l'instance de réception incarnée par les joueurs issus de différentes cultures. Ce tour d'horizon vidéoludique s'ouvre sur l'histoire de ce divertissement durant les trente dernières années. Si cet historique s'inspire ouvertement de La saga des jeux vidéo de Daniel Ichbiah (1998), son traitement met ici en avant la construction progressive d'une culture propre au jeu vidéo marquée par les contraintes économiques et les progrès technologiques. Cette culture consumériste façonnerait une vision ethnocentrée du monde, marquée par la prédominance du modèle occidental et la surreprésentation de la « masculinité militarisée ». L'analyse critique, qui privilégie la compréhension sur le jugement, n'esquive pas les principales accusations dont sont victimes les jeux vidéo : violence, sexisme et racisme, tout en proposant des contrexemples. Dès cette première partie, le regard s'affiche plus sociologique qu'historique. Ainsi la culture de la transgression, le goût des hackers, les pirates informatiques, pour le défi et la science-fiction ont-ils

façonné les thèmes des premiers jeux comme Spacewar ou Space invaders. De même, l'utilisation des possibilités de l'informatique, ainsi que l'exploitation commerciale des jeux vidéo comme concurrents des flippers, les ont orientés vers l'action. Enfin la possibilité de jouer seul, l'ambition multimédia de ce « cinéma interactif » de plus en plus gourmand, ont pleinement profité du développement de la société de consommation, dont elle porte les valeurs mondialisantes. L'intérêt du propos est ici de substituer l'analyse à la description factuelle, et de replacer l'émergence d'une culture vidéoludique dans le contexte de la société qui l'a vue naître.

- 2 La deuxième partie du livre s'intéresse au jeu lui-même, mais davantage comme médiation puisqu'il détermine, avant tout, l'intention d'un ou plusieurs auteurs, plus encore qu'une structure, forcément polysémique. L'originalité de la démarche est ici de dégager les spécificités du jeu vidéo que sont le genre, la narration ou le principe de parangon. Mais, plus encore, c'est l'analyse des caractéristiques ludiques, à la lumière du carré sémiotique de Gonzalo Frasca, du schéma canonique narratif de Greimas et des catégories ludiques de Roger Caillois qui justifie pleinement l'approche communicationnelle que Sébastien Genvo applique avec succès dans la troisième partie. L'importance de ces théories est d'apporter des outils scientifiques pour l'analyse et la conception de jeux. Le carré sémiotique replace le joueur au centre du phénomène ludique, le fonctionnement d'un jeu requérant autant un système-source, la structure ou jeu, et un *representamen*, l'objectif, qu'un interprétant, à savoir le joueur, et un *interpretamen*, la représentation que l'interprétant se fait du *representamen*. De même, l'intérêt d'appliquer le schéma narratif au jeu est de permettre de dégager les éléments nécessaires à la constitution d'une partie réussie, et d'explicitier des outils empiriques, en usage dans le jeu vidéo, comme la courbe de difficulté. Cette courbe imaginaire est l'idéal de tension dans lequel un jeu doit maintenir le joueur : en deçà, dans le cas d'un jeu trop facile, le joueur s'ennuie, au-delà dans le cas d'un jeu trop difficile, celui-ci est frustré. Or il s'agit d'une courbe, car il faut en premier lieu provoquer la motivation de l'exploration ; celle-ci est nécessaire à la phase d'apprentissage du joueur qui va à son tour lui permettre de se qualifier pour la phase de performance, l'appréciation de la qualité de cette dernière constituant l'ultime phase de sanction, high score et/ou game over.
- 3 La troisième et dernière partie de l'ouvrage est une démonstration des possibilités offertes par les méthodes d'analyses sémiotiques précédemment abordées. L'enquête s'intéresse ici à *World of Warcraft*, le plus célèbre des jeux de rôle en ligne multijoueurs et persistants. L'auteur se fait joueur afin de partager, selon les techniques de l'ethnométhodologie, les usages et les codes des joueurs de mmorpg. Cette analyse « de l'intérieur » permet de montrer que ce type de jeu – sans fin – est redéfini en permanence par ses joueurs, et que le jeu d'hier n'est plus forcément celui d'aujourd'hui, comme il ne peut préjuger de celui de demain. À partir d'une « participation observante » l'ethnographe se fait à la fois témoin et acteur de la pratique ludique. Partageant les usages et les codes du groupe qu'il étudie, il est capable d'approcher la culture des joueurs dans son processus constitutif, au sens où « l'enquête qualitative consiste à cerner la tendance principale de la culture étudiée à travers les habitudes automatisées et les routines de la pratique quotidienne, qui sont autant de méthodes pour manifester et construire la signification conférée à la pratique » (p. 188). L'auteur peut alors relier les étapes du modèle sémiotique du *gameplay* qu'il a proposées dans la partie théorique : devoir-faire, vouloir-faire, savoir-

faire et pouvoir-faire à la pratique d'un jeu de rôle en ligne. L'auteur établit en outre un parallèle entre le plaisir ludique délivré par ce type de jeux et les quatre catégories de Roger Caillois : le *mimicry* (simulacre) et l'*ilinx* (vertige) étant présents dès la création de l'*avatar*, l'*agôn* (compétition) et l'*alea* (hasard) régissant la partie.

- 4 Ainsi la recherche de Sébastien Genvo, tout à la fois didactique et scientifique, offre-t-elle une vision globale du « jeu à son ère numérique » et dégage-t-elle l'identité propre de ce divertissement, conditionnée par la technologie comme par les pratiques ludiques. Certes, cette focalisation sur le jeu numérique omet délibérément toute comparaison approfondie avec le jeu traditionnel mais, comme le souligne l'auteur en conclusion, le principal mérite de son étude est d'« inciter à commencer l'exploration des pistes de recherche esquissées. En somme, pour terminer sur une note vidéoludique : *push start to continue* » (p. 268). On peut difficilement mieux dire.

AUTEURS

BORIS SOLINSKI

CREM, université Paul Verlaine-Metz
boris.solinski@gmail.com