Mathieu TRICLOT, *La philosophie des jeux vidéo*

Paris, Éd. Zones, 2011, 247 p.

Boris Solinski

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/6806>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.6806

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 1 septembre 2012

Pagination : 366-367

ISBN : 978-2-8143-0120-7

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Boris Solinski, « Mathieu TRICLOT, *La philosophie des jeux vidéo* », *Questions de communication* [En ligne], 21 | 2012, mis en ligne le 18 décembre 2012, consulté le 27 octobre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/6806> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.6806>

Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International
- CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

dans le cadre de l'apprentissage en ligne, précisant à l'occasion que les ressources numériques de qualité sont longues et coûteuses à produire. Les moteurs de recherche « plein texte » ayant montré leurs limites, « la solution réside donc dans l'indexation des ressources pédagogiques par des métadonnées [qui] sont des informations de nature sémantique relatives à des ressources, ce sont des données décrivant des données » (p. 33). Le catalogue d'une bibliothèque fournit un exemple concret d'utilisation des métadonnées pédagogiques par le biais « des informations sur les livres et leur contenu (mots-clés, auteur, isbn, étagère, état...) » (*ibid.*). Considérant les droits d'auteur et la liberté des échanges sur Internet, Michel Arnaud explique que, de nos jours, les outils numériques ont induit un rapport « au savoir [...] beaucoup plus conflictuel que par le passé car il se trouve au cœur du processus de partage des richesses et des rapports d'exploitation. Maintenant, les savoirs fongibles et ne garantissent plus un statut social » (p. 90). La propriété intellectuelle – en tant que bien immatériel – tend de plus en plus à être contrôlée, contrainte, restreinte par le biais de processus visant à payer l'auteur-producteur pour jouir de tout ou partie de son bien immatériel. Soucieux de ne pas voir une approche à la Google phagocyter toutes les procédures d'accès au savoir, l'auteur du chapitre appelle de ses vœux une « politique européenne de soutien à l'édition automatique de métadonnées sous forme de développement de routines standardisées » (p. 99).

Bien que d'un accès parfois ardu et bien que faisant référence à des contenus conceptuels et technologiques d'une grande complexité, cet ouvrage a l'immense qualité de s'affronter à la notion – jusqu'alors quasiment inconnue, à l'exception des seuls spécialistes – de norme numérique qui permet de prendre « en charge les attentes des utilisateurs, leurs comportements intellectuels, leurs pratiques culturelles » (p. 239). Le livre dirigé par Jacques Perriault et Céline Vaguer prend pour objet le processus de normalisation et souligne que ce dernier participe d'un mouvement de réflexion d'ampleur planétaire auquel participent de nombreux pays dans le monde et, parmi eux, des pays émergents issus du continent africain. La dimension éthique du concept de normalisation réside principalement dans la volonté revendiquée de lutter contre la fracture numérique et de permettre à chacun – quels que soient son pays ou sa condition – d'accéder aux outils numériques et, par-delà, aux ressources culturelles dont ils sont à la fois les garants et les dépositaires. Dans la conclusion, Jacques Perriault forme le vœu de voir dans un

proche avenir « un élargissement des espaces de bien commun grâce aux techniques numériques » (p. 240) et une meilleure prise en compte de la normalisation numérique en tant qu'« objet scientifique et [...] instrument démocratique au service du politique » (*ibid.*). Puisse ce vœu devenir réalité.

Alexandre Eyries

ISM, université de Nice Sophia Antipolis
alex.eyries@yahoo.fr

Mathieu TRICLOT, *La philosophie des jeux vidéo*.

Paris, Éd. Zones, 2011, 247 p.

Il existe des ouvrages intéressants sur les jeux, et parmi eux quelques-uns seulement sont des essais importants. La *Philosophie des jeux vidéo* de Mathieu Triclot fait immédiatement penser, ne serait-ce que par son titre, à l'essai fondateur de Colas Duflo, *Jouer et philosopher* (Paris, Presses universitaires de France, coll. Pratiques théoriques, 1998, 254 p.) qui couronna la pensée ludologique de la fin des années 90. Pourtant, le second se pose presque en antithèse du premier qui ne s'intéressait qu'aux rois des jeux (échecs, go), tout en limitant ses références littéraires aux plus grands auteurs : Stefan Zweig, Vladimir Nabokov, Yasunari Kawabata. En effet, avec Colas Duflo, si la philosophie reconnaissait qu'elle n'avait plus honte de s'intéresser au jeu, à la différence de celle d'Eugen Fink à la fin des années 50, elle n'était pas pour autant prête à flirter avec n'importe lequel d'entre eux.

Au contraire, l'essai de Mathieu Triclot positionne d'emblée le jeu vidéo comme détournement technologique (« hack »), puis marchandise et, en dernier ressort seulement, jeu. L'auteur puise dans les origines populaires, voire interlopes de cette expérience, sa nature et sa raison d'être, mais aussi l'origine du mépris dont il est encore l'objet. C'est que sa faute originelle, à l'instar du cinéma et même du roman en son temps, est d'être un loisir populaire, à même de détourner les masses laborieuses de leur travail. Ainsi, en 1845, un critique déclarait-il : « Lire des romans nous projette dans un état d'excitation irréel, une transe, un rêve, qui devrait nous ramener ensuite à la réalité. Mais nos rêves se mêlent à nos affaires quotidiennes. Les Dickens, Lever, Warren absorbent des énergies qui, après le travail du jour, seraient bien mieux utilisées à la recherche d'un savoir utile » (pp. 70-71).

Partant de ce constat, Mathieu Triclot s'intéresse au plaisir comme fondement de l'expérience ludique :

« Les joueurs font les jeux autant que les jeux font les joueurs » (p. 22). Bien que son approche reste avant tout académique puisqu'elle se fonde entre autres sur les catégories universitaires de Roger Caillois, l'opposition *ludus/paidia* et la théorie du « fun » de Raph Koster chère aux *game studies*, l'auteur ne reprend pas pour autant servilement ces modèles mais en use de façon critique. En effet, il introduit des comparaisons avec la théologie rationnelle de Leibniz pour des analyses tout en subtilité qui, pour la première fois, ne minimisent l'héritage technologique pas plus qu'elles ne font du jeu vidéo un simple succédané du cinéma. Ainsi l'émotion portée par une scène de *Final Fantasy VII* : « Aeris, la frêle marchande de fleurs, est depuis le début du jeu le personnage qui joue le rôle de soigneur dans le groupe du joueur. C'est donc celle qui a jusqu'ici maintenu en vie les autres et qui est désormais enlevée au joueur. La cinématique, en ce qu'elle rend le joueur impuissant face à la mort brutale du personnage qui donnait la vie, vient redoubler l'effet d'arrachement. Elle fait écho, par sa forme même, à la douleur de la perte. Perdre un personnage qui permettait de garder le contrôle sur l'action et subir en même temps de plein fouet la perte du contrôle, *via* la suspension cinématique : telles sont les conditions locales dont émerge fugacement un hybride formidable de jeu vidéo et de cinéma » (p. 79).

L'origine du jeu est remise en perspective, faisant de lui une émanation du substrat technologique et, plus largement, du contexte qui l'a vu naître, celui de successeur en droite ligne du flipper : « L'arcade parvient ainsi à agencer de manière extraordinaire l'économie du jeu vidéo et l'économie libidinale du joueur. Il faut perdre, il faut s'exposer à la perte inévitable, symbolisée dans le quarter, la pièce de monnaie. De là la difficulté sans doute à transposer sans changement l'arcade au salon sur les consoles, où plus rien ne justifie la nécessité de perdre, plus rien ne symbolise la défaite » (p. 54). Le jeu vidéo s'est donc assagi en entrant dans les salons, et tranchant avec les *Space Invaders* et autre *Pong*, dans *Super Mario Bros* : « Il ne s'agit plus de résister à l'accélération infinie, mais de découvrir un espace à l'intérieur de l'écran » (p. 178). De même le RPG, empruntant au monde feutré des bureaux, vise les employés : « Aucune autre forme de jeu n'a poussé aussi loin l'amour des statistiques que le jeu de rôle occidental, lui qui apparaît sur les micro-ordinateurs exactement au même moment que le tableau » (p. 175).

Quant à la thématique de tous ces jeux, elle ne serait que le fond qui remonte à la surface, faisant

du jeu vidéo sa propre métaphore : « L'histoire type met en scène le traditionnel sorcier maléfique qui menace le monde à l'aide de ses hordes de créatures dont le héros devra venir à bout. Il est impossible de ne pas percevoir l'analogie entre la structure de l'histoire le sorcier. L'envoûtement du jeu se superpose exactement au maléfice. Le seul moyen de s'en libérer consiste à aller jusqu'au bout, à achever l'histoire pour que la vie puisse enfin reprendre ses droits » (p. 179). Cet enchantement est d'abord l'acte même de jouer, et plus encore celui de rejouer son existence et les choix qui la fonde. Le jeu vidéo ne fait que nous permettre de vivre en accéléré plusieurs vies au gré de nos parties, nous permettant enfin de réaliser l'impossible dont rêvait Lamartine : nous rendre maître du « livre suprême, qu'on ne peut ni fermer, ni rouvrir à son choix, le passage attachant ne s'y lit pas deux fois. Mais le feuillet fatal se tourne de lui-même ; on voudrait revenir à la page où l'on aime, et la page où l'on meurt est déjà sous vos doigts » (pp. 21-22). Le joueur serait alors simplement celui qui s'offre des vies parallèles pour enrichir la sienne et la vivre ainsi plus intensément.

Un essai épicurien qui, joliment, tente de nous réconcilier « avec la matière technologique de notre quotidien » puisque les jeux vidéo entretiendraient avec elle « une relation intime », nous tendant ainsi « le miroir brisé de la subjectivité contemporaine » (p. 236). Stimulant.

Boris Solinski
CREM, université de Lorraine
boris.solinski@gmail.com