

Samuel RUFAT, Hovig TER MINASSIAN, dirs, *Les jeux vidéo comme objet de recherche*

Paris, Éd. Questions théoriques, coll. Lecture > Play, 2011, 197 p.

Pauline Thevenot

---



**Édition électronique**

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/7046>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.7046

ISSN : 2259-8901

**Éditeur**

Presses universitaires de Lorraine

**Édition imprimée**

Date de publication : 1 décembre 2012

Pagination : 376-378

ISBN : 978-2-8143-0130-6

ISSN : 1633-5961

**Référence électronique**

Pauline Thevenot, « Samuel RUFAT, Hovig TER MINASSIAN, dirs, *Les jeux vidéo comme objet de recherche* », *Questions de communication* [En ligne], 22 | 2012, mis en ligne le 08 janvier 2013, consulté le 02 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/7046>

---

Samuel RUFAT, Hovig TER MINASSIAN, dirs, *Les jeux vidéo comme objet de recherche*.

Paris, Éd. Questions théoriques, coll. Lecture > Play, 2011, 197 p.

Cet ouvrage collectif aborde le jeu vidéo comme objet scientifique en constitution. L'ouvrage fait suite aux premières recherches réalisées par le laboratoire junior « Jeux vidéo : pratiques, contenus, discours » de l'École normale supérieure de Lyon. Créé en 2008, celui-ci a pour vocation d'amorcer, en France, une institutionnalisation de la recherche autour des jeux vidéo. Ces réflexions s'inscrivent dans une vision pluridisciplinaire à une époque où la littérature anglo-saxonne domine le champ et où les chercheurs s'intéressent aux jeux vidéo proviennent de disciplines différentes. Ainsi l'ouvrage est-il le résultat d'une véritable volonté de rassembler, coordonner et structurer la recherche autour des jeux vidéo en France et poursuit l'objectif de faire émerger « des problématiques transversales » (p. 10).

Ici, il s'agit d'un recueil de 11 articles mêlant les analyses de chercheurs chevronnés, de jeunes chercheurs et d'experts privés, abordant le jeu vidéo par le prisme de leurs disciplines. Parmi ces dernières, figurent certaines déjà connues en 2011 pour l'étude des jeux vidéo (sciences de l'information et de la communication, informatique, géographie, sciences de l'éducation...) ainsi que d'autres évoquant plus rarement l'objet (lettres classiques, histoires de l'art...). Toutes favorisent l'émergence de l'objet vidéo ludique en tant qu'objet de recherche : réflexions sur la nature de l'objet (Sébastien Hock-Koon, Julian Alvarez, Damien Djaouti, Olivier Rampnoux) ; méthodes d'analyse (Denis Duplan, Isabel Colon de Carvajal) ; propositions de classification (Julian Alvarez, Damien Djaouti, Olivier Rampnoux, Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian) ; penser et repenser les discours portés sur les jeux vidéo (Yvan Hochet, Sébastien Genevois, Pascal Garandel) et par les jeux vidéo (Laury-Nuria André, Sophie Lécole-Solnychkine) ; prise en compte des enjeux internes du joueur (Pascal Garandel, Samuel Coavoux) et de l'espace social à l'œuvre dans et par les jeux vidéo (Raphaël Koster, Samuel Coavoux). La pluridisciplinarité des auteurs autorise une prise en compte totale de l'objet jeu vidéo, de sa conception à ses pratiques, permettant de mieux saisir tant les enjeux d'une construction scientifique de l'objet vidéo-ludique, que les tenants et aboutissants des différentes facettes, champs d'étude et champs des possibles permis par l'objet. Alors, la réflexion semble se former naturellement autour de quatre sujets de questionnement correspondant au « cycle de vie » (p. 11) du jeu vidéo : la création, l'espace, les usages et les pratiques.

Le premier axe s'est constitué par la prise en compte de la conception et des concepteurs de jeux vidéo. La nature informatique du jeu vidéo y prend alors toute son importance : « Le jeu vidéo se situe au croisement de deux aspects : il est à la fois un objet ludique et un objet informatique » (p.14). Pour Sébastien Hock Koon, qui confronte les discours de *game designers* à ceux des universitaires, « la manière dont nous comprenons les règles dans les jeux classiques ne peut pas s'appliquer au jeu vidéo » (p.27). Cette perspective est portée par la nature même du jeu vidéo, celle d'objet informatique. Quant à Denis Duplan, il propose de tirer parti de cet aspect informatique pour « se placer du point de vue du superviseur de l'envers du décor » (p. 43) lors de l'étude de MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games* ; « jeux de rôle en ligne à très grand nombre de joueurs »). L'auteur présente alors une méthode informatique adaptée au jeu vidéo permettant de recueillir des données : le « code de suivi » (p. 35), l'utilisation d'une « extension » (p. 38) et l'échange de données via un « port » (p. 38). Enfin, Julian Alvarez, Damien Djaouti et Olivier Rampnoux étudient les *serious games* et en proposent définition et classification – en fonction du type de *gameplay*, fonctions, marchés et cibles. Les auteurs distinguent jeu vidéo et *serious game* non pas pour leur structure technique informatique, mais par l'objectif qui leur est assigné dès la création : « À ce niveau [le « niveau purement informatique »], il n'y a pas de composante qui distingue le jeu vidéo d'un *Serious game*. Cela signifie, pour nous, que le *serious game* ne se différencie du jeu vidéo qu'à partir du moment où les choses font sens pour l'utilisateur, en interface avec les sciences humaines » (pp. 50-51). L'informatique devient alors essence, moyen et enjeu du jeu vidéo comme objet de recherche.

Le deuxième axe s'attache à l'étude de l'espace et semble confirmer l'importante prise en compte de la nature informatique du jeu vidéo. L'espace est alors fortement temporalisé et contextualisé. Ainsi Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian présentent-ils « différentes approches de l'espace dans la recherche sur les jeux vidéo » (p. 67), leurs intérêts et limites pour mieux construire une nouvelle classification des espaces liés au jeu vidéo, objet et pratiqué. Cette classification permet d'ouvrir l'étude des espaces dans les jeux vidéo en insistant, notamment, sur « les logiques de production et d'utilisation propres au medium » (p. 83). « Quant à l'espace dans le jeu vidéo, il est lui-même en partie déterminé par le contexte socio-économique de conception et de production du jeu vidéo » (p. 83). Laury-Nuria André et Sophie Lécole-Solnychkine s'intéressent à la lecture des *topoi* antiques présents dans certains paysages des jeux vidéo. Par la littérature et l'art plastique, les auteurs dévoilent

l'importance de la « co-présence » d'antiquité et modernité « reprenant à l'antique certains de ses tropes pour les réinterpréter à la lumière des représentations modernes » (p. 99). La mise en contexte du sujet d'étude prend alors toute son importance et « ce n'est pas la vérité (ou la fausseté) historique qui prime, mais plutôt la possible modélisation de l'univers antique, qui, une fois ouvert à sa mise en fiction par les modalités de l'artialisant, devient un catalogue de références opératoires qui nous permettent de mieux créer ou re-créer notre paysage contemporain, dans toutes les acceptations du terme » (pp. 101-102). L'étude de l'espace dans les jeux vidéo semble ainsi être fortement liée à la temporalisation.

Le troisième axe concerne les usages des jeux vidéo. Les approches des auteurs apparaissent comme une manière de repenser les discours et les utilisations ayant trait aux jeux vidéo. Yvan Hochet interroge la place et l'utilisation des jeux vidéo en classe. Selon lui, l'enseignant reste indispensable pour une utilisation des jeux vidéo orientée vers un apprentissage : « Il faut se garder de l'illusion consistant à croire que le jeu vidéo induit automatiquement un apprentissage » (p. 106) et de conclure que « cette question [...] renvoie également à nos conceptions de l'enseignement et de l'école, ainsi qu'aux nouvelles relations que les jeunes nouent quotidiennement avec leur culture numérique » (*ibid.*). Sébastien Genevois interroge lui aussi les relations qu'entretiennent le jeu et l'école « dans et hors de l'école » (p. 114). Son objectif est « d'apporter un point de vue décalé, qui tente de replacer la question de l'introduction du jeu à l'école dans le cadre plus général de l'essor et de l'intégration des technologies numériques » (p. 114). Pascal Garandel aborde l'usage des jeux vidéo par la psychologie et par la question de la violence. Loin de proposer un discours manichéen sur les usages et la violence dans les jeux vidéo, il suggère des clés pour analyser et comprendre les déviances liées au jeu vidéo et pour repenser véritablement les discours portés sur l'objet. Pour cela, l'auteur repositionne le jeu vidéo en tant que jeu. Ainsi « la dynamique pathologique éventuellement induite par la pratique des jeux ne peut-elle pas être celle d'une disparition totale de la distance permettant au joueur de saisir l'espace vidéoludique comme un espace non réel, puisque c'est précisément cette distance qui, en situant le travail interprétatif, permet le jeu » (p. 127). L'interrogation de l'objet dans un repositionnement contextuel global (pratiques numériques, école et numérique, enjeux du joueur) apparaît comme primordiale dans l'étude des usages des jeux vidéo. Celui-ci est alors vu comme une section affiliée au plus large domaine des usages numériques. Les questions portées sur et par le jeu vidéo semblent

marquées par des discours antérieurs à l'étude même du jeu vidéo. Réfléchir sur les usages du jeu vidéo semble dès lors s'inscrire dans deux réflexions plus vastes : celles du joueur et du numérique.

Le quatrième axe aborde les pratiques du jeu vidéo en impliquant, notamment, la notion d'autonomie du jeu. Autonomie qui sera remise en cause par Raphaël Koster (P. 181) et précisée par Samuel Coavoux qui considère le jeu en tant « qu'espace social relativement autonome ». Isabel Colon de Carvajal aborde les jeux vidéo par l'étude linguistique des énoncés choraux : « Production par deux participants différents des mêmes lexèmes de façon simultanée c'est-à-dire en chevauchement total » (P. 152). La linguistique appliquée au jeu vidéo permet d'obtenir des informations sur la perception du joueur; non sur le titre joué, mais sur la manière de jouer grâce aux différents rôles tenus par les énoncés choraux : marquer son appartenance, aider un tiers à jouer; collaborer... Samuel Coavoux et Raphaël Koster étudient, tous deux, le jeu vidéo par le truchement de l'espace social. Là où l'objectif de Samuel Coavoux est de « montrer que le monde du jeu forme un espace social relativement autonome, qui est le lieu de luttes symboliques entre les acteurs, ayant elles-mêmes pour objectif de définir la pratique légitime » (p. 166), le jeu vidéo est perçu par Raphaël Koster comme un dispositif technique permettant de circonscrire la « marge de manœuvre du joueur de jeu vidéo » (p. 183) et comme un « macro-système technique » (p. 183). Raphaël Koster interroge « l'intégration du jeu vidéo dans ses normes sociales et les valeurs sociales qui peuvent naître de ces pratiques » (p. 185). Ainsi considéré, le jeu en réseau comme lieu « d'expérimentation sociale, dans lequel on peut observer d'évidentes résistances aux règles instituées » (p. 193) remet en question l'autonomie classique du jeu (p. 181), participant à sa redéfinition ou ne devrait-on pas plutôt dire à sa construction contemporaine. Tandis que Samuel Coavoux se veut hors des classifications externes au titre – « *casual player*, *pro-gamer* et *roleplayer* » (p. 177) ou subjectives (*ibid.*) – et propose d'observer les parcours, « la trajectoire qui les a menés [les groupes] à leur position actuelle » (*ibid.*).

Si les contributions et les réflexions ouvrent nombre de pistes de recherche, la constitution de l'ouvrage et le choix des articles sont déjà, à notre sens, source de réflexion. Ce choix participe tant à une constitution du jeu vidéo en tant qu'objet de recherche scientifique, qu'à une possible redéfinition, ou ne devrait-on pas plutôt dire actualisation, de l'idée de jeu au sens qu'il en serait donné par Jacques Henriot (*Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, J. Corti, 1989) : une idée en évolution, prenant sens dans un espace et une époque donnée.

Par exemple, aborder les *serious games* dans un ouvrage traitant des jeux vidéo peut être révélateur d'une modification de l'idée de jeu. En effet, selon la définition donnée par Julian Alvarez, Damien Djaouti et Olivier Rampoux, le *serious game* a « pour but de s'écarter du simple divertissement » (p. 50). Mais c'est sans compter sur la distinction seconde entre jeu vidéo et *serious game* : « Le *Serious game* ne se différencie du jeu vidéo qu'à partir du moment où les choses font sens pour l'utilisateur, en interface avec les sciences humaines » (pp. 50-51). Par conséquent, la question se pose de savoir si, dans sa structure informelle, celle dans laquelle le sujet perçoit le jeu sérieux, le *serious game* peut prendre place dans le domaine des jeux vidéo et, en cela, conduire à modifier l'idée même de jeu.

Cet ouvrage semble refléter l'approche globale utilisée dans ce dossier pour l'étude du jeu vidéo. Une approche permettant d'aborder le jeu vidéo tant dans ses aspects de structure que dans son attitude ludique, rappelant la tradition française d'étude du jeu mêlant ces deux dimensions. Une démarche soulignant l'importance d'une constitution scientifique francophone de l'objet jeu vidéo.

Pauline Thevenot

CREM, université de Lorraine  
pauline.thevenot@yahoo.com

Patrick SCHMOLL et al., *La société terminale 1. Communautés virtuelles*.

Strasbourg, Éd. Néothèque, coll. Futurs indicatifs, 2011, 366 p.

Ce premier ouvrage de la série *La société terminale* rend compte des travaux effectués lors du séminaire éponyme dirigé par Patrick Schmoll depuis 2005 à l'université de Strasbourg et qui se poursuit à ce jour. L'idée de la société terminale est celle d'une société interconnectée dont les acteurs représenteraient les points terminaux des multiples liaisons sur lesquelles la société pourrait s'appuyer. Les relations entre les individus n'existeraient alors plus que de manière interfacée. Bien entendu, cette image rappelle des thèmes souvent évoqués dans les œuvres de science-fiction, le qualificatif terminal étant d'ailleurs inspiré du roman d'anticipation de Michael Crichton *L'Homme terminal* (trad. de l'américain par M. Matignon, Paris, Fayard, 1974). Cependant, il ne faut pas se méprendre, les communautés dont il est question dans l'ouvrage de Patrick Schmoll sont bien réelles.

Le livre est composé de contributions de différents auteurs issus de la sociologie, de l'anthropologie, de l'ethnologie et de la psychologie. Ces derniers proposent une réflexion sur une société à laquelle les technologies

de l'information et de la communication ont apporté de nombreux changements. L'ouvrage se compose de quatre parties principales explorant divers aspects de ce qui peut constituer une communauté en ligne. Après un chapitre d'introduction, la première partie commence par une présentation de l'évolution de l'internet qui met en lumière les caractéristiques sociales de son émergence et, notamment, son détournement d'un usage militaire vers des pratiques culturelles et ludiques. La question du virtuel est récurrente dans les problèmes liés aux technologies numériques, mais il est important de comprendre de quoi le virtuel est fait. Les images tiennent ici une place centrale dans la construction d'un imaginaire collectif mais ce n'est pas tout, le texte joue lui aussi un rôle crucial dans les usages des réseaux et du web. Il faut noter les liens importants qu'entretiennent les développements des réseaux avec la science-fiction, les acteurs des premiers étant souvent des fans de la seconde. On retrouve alors un ensemble de lieux communs à ces deux univers et certains termes issus de cette littérature entreront également dans les recherches scientifiques sur ces objets, comme celui de cyberspace. D'ailleurs, certaines interrogations traitées dans cet ouvrage émanent de la littérature de science-fiction et peuvent servir à des questionnements sociologiques, non pas comme des modèles d'un possible futur, mais comme révélateurs de représentations collectives, de craintes ou d'espoirs, de l'époque où elles apparaissent. L'identité des membres joue un rôle central dans les communautés en ligne puisque c'est sur celle-ci que vont s'appuyer les relations que les dits membres vont entretenir. Les technologies de l'information et de la communication permettent de maintenir une part d'anonymat acceptée par les participants. C'est sur cette connaissance partielle, imaginée et projetée à partir d'éléments perçus uniquement via la médiation de dispositifs technologiques que se fondent la connaissance et la reconnaissance d'autrui. En retour, cela permet de réinterroger de manière réflexive ce qui fonde les relations hors ligne. Pour sa part, Thierry Jandrok, en sa qualité de psychologue, interroge les liens fondant l'existence de ce qui peut constituer une communauté en ligne à partir d'une réflexion sur l'amitié. L'auteur propose alors d'y voir des collectifs plutôt que de communautés.

La deuxième partie de l'ouvrage présente trois textes traitant de problématiques liées aux communautés ludiques et de loisirs. Différents éléments entrent dans ce qui constitue les fondements d'une communauté : un geste fondateur comme la publication d'un livre, l'espace qu'elle occupe, la figure du fondateur. On voit comment une communauté parvient à se maintenir grâce à l'engagement de ses participants et malgré les difficultés techniques et humaines qu'elle peut rencontrer. Ces formes de socialisation peuvent aussi prendre l'aspect d'un retour du