Mathieu TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo*

Paris, Éd. La Découverte, coll. Zones, 2011, 247 p.

Laurent Di Filippo

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/7055>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.7055

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 1 décembre 2012

Pagination : 381-382

ISBN : 978-2-8143-0130-6

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Laurent Di Filippo, « Mathieu TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo* », *Questions de communication* [En ligne], 22 | 2012, mis en ligne le 08 janvier 2013, consulté le 01 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/7055>

Le *mimicry* (simulation) constitue une clé aidant Serge Tisseron à expliquer l'effet immersif de *Second Life* (*ibid.*). Après une période d'apprentissage, le schéma corporel se confond avec celui de la marionnette pixelisée. Il constitue un « Moi indépendant » (*ibid.*), l'internaute « éprouve tôt ou tard des émotions "pour lui" et "avec lui" » (p. 117). Serge Tisseron ne pratique pas l'internet dans sa thérapie, mais discute avec les adolescents de leurs avatars privilégiés dans leurs jeux. Le pédopsychiatre consulte ainsi l'adolescent à raconter et à devenir le narrateur de ses propres aventures, via son avatar. Cette analyse des fonctions de l'avatar s'avère d'un grand intérêt pour d'autres disciplines que la psychiatrie. Elle permet, par exemple, d'interpréter avec plus de pertinence les créations artistiques sur *Second Life*. Les notions de véhicule, d'incarnation et de toute-puissance, notamment, fournissent des outils qui permettent de distinguer deux dispositifs artistiques dans cet univers virtuel. Le premier laisse aux autres avatars un interstice pour participer à l'œuvre (Eva et Franco Mattes) tandis que le second tente, au contraire, de contrôler le monde de *Second Life* pour figer les autres avatars dans un rôle de spectateur non émancipé (Gazira Babeli). Serge Tisseron rapproche la thérapie par l'avatar du jeu du Squiggle, décrit par Winnicott en 1971 (*Playing and Reality*, Londres, Tavistock Publications). L'enfant n'y jouait pas seul mais avec le thérapeute, contrairement au jeu de la bobine (Freud, 1920, *Au-delà du principe de plaisir*, trad. de l'allemand par J. Laplanche et J.-B. Pontalis, 2004). Le thérapeute dessinait un gribouillis et demandait à l'enfant de lui dire ce qu'il y voyait. Puis, c'était au tour du thérapeute de jouer. Ce jeu, tout comme l'espace numérique, est malléable (il peut prendre toutes les formes), c'est un espace transitionnel, un support de virtualisation (il fait surgir une représentation mise de côté) ou une actualisation permanente (il actualise une forme dans une représentation abstraite). Internet est aussi un espace malléable, proche du Squiggle. Dans cet espace, chacun peut jouer à son rythme, c'est un espace prévisible et rassurant. Serge Tisseron recommande son usage pour l'apprentissage des élèves. Le rythme de l'internet est plus approprié à l'adolescence que le rythme scolaire et permet de « sortir de l'immédiateté » (p. 141). Le pédopsychiatre propose de mettre à la disposition de l'adolescent, sur l'internet, une « feuille de route » rappelant le parcours à accomplir et le temps dont dispose l'élève. Il doit pouvoir visualiser l'état de ses connaissances avant le début de l'apprentissage, les progrès obtenus, les parcours mis en œuvre pour y parvenir et les liens et contacts mis à sa disposition. Cette feuille de route génère une motivation de sécurisation. À cela s'ajoute la motivation d'innovation puisque l'élève doit pouvoir consulter des documents dans une bibliothèque ou une vidéothèque virtuelle (toujours à son rythme) et naviguer sans se perdre dans l'immersion numérique.

En conclusion, l'écran d'ordinateur ne constitue pas en soi un danger pour la vie psychique de l'adolescent, le virtuel numérique n'étant qu'un prolongement du virtuel psychique. En effet, l'investissement d'un objet concret doit toujours se partager entre deux pôles, l'un actuel, l'autre virtuel, et aucun de ces deux pôles ne doit être surinvesti au détriment de l'autre. Lorsque le pôle virtuel de la relation catalyse l'ensemble des émotions et des sentiments (virtualisation du monde), la relation avec le monde réel est alors rompue. Dans le champ des arts plastiques, Serge Tisseron fournit des clés de lecture permettant d'interpréter les propositions artistiques sur *Second Life*, selon qu'elles produisent de la sociabilité entre joueurs-spectateurs ou, au contraire, qu'elles isolent les participants du fait d'un désir de contrôle de l'artiste. Si les technologies numériques ne font que relayer les possibilités d'actualisation et de virtualisation de l'objet psychique, le sujet qui entre en contact avec un autre être humain à travers l'écran peut plus facilement qu'avec un autre *medium* basculer dans le pôle virtuel de la relation à l'autre. C'est ce basculement vers la virtualisation du monde réel que le thérapeute doit parvenir à expliquer.

Françoise Lejeune

CREM, université de Lorraine
francoiselejeune@yahoo.fr

Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*.

Paris, Éd. La Découverte, coll. Zones, 2011, 247 p.

Mathieu Triclot propose une réflexion autour de l'expérience vidéoludique. L'ouvrage se compose de huit chapitres pouvant être divisés en trois parties. Dans la première, l'auteur présente les « *Play Studies* » qui seraient « tournées vers la fabrique des expériences, les positions de sujets avec lesquelles jouent les jeux » (p. 25), en référence et par opposition aux « *Game Studies* » anglo-saxonnes et, notamment, aux travaux de Jesper Juul (e.g. *A clash between game and narrative*, thèse en théorie des jeux vidéo, 11 Université de Copenhague, 1999). L'auteur se réfère à la distinction anglaise, entre *game* et *play*, qui renverrait à une distinction entre le jeu en tant que structure et le jeu en temps qu'attitude. L'argument est alors que les *Game Studies* s'intéressent surtout à la structure de jeu, notamment le courant ludologique, et que cela est insuffisant pour caractériser les expériences vidéoludiques. Pour cela, l'auteur souhaite proposer une théorie qui tiendrait compte des sujets et non seulement des objets. Il renvoie aux travaux de Jacques Henriot, et à son premier ouvrage, *Le jeu* (Paris, Presses universitaires de France, 1969), dans lequel le philosophe propose une théorie dans laquelle il distingue l'attitude et la structure ludique. Dans le second chapitre, Mathieu Triclot revient principalement sur la théorie de Roger Caillois (*Les jeux et*

les hommes, Paris, Gallimard, 1958) et sur sa classification des jeux – entre *agôn* (« compétition »), *alea* (« hasard »), *mimicry* (« simulacre ») et *ilinx* (« vertige ») – qu'il explique et discute au regard des son propre objet d'étude. Cependant, les théories de Roger Caillois sont présentes dans les études sur les jeux vidéo depuis longtemps et ont déjà été discutées à maintes reprises. L'auteur ne fait montre d'aucune connaissance des travaux déjà publiés sur le sujet, même en France, et qui ont déjà remis en cause l'adaptation des catégories proposées par Roger Caillois à l'analyse des jeux vidéo (Delphine Grellier, « Simulation ludique, un cas particulier de jeu : analyse des jeux de simulation de rôle au regard de la théorie de Roger Caillois » *Klesis*, 6, 2, 2007, pp. 102-111 ; Sébastien Genvo, *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéos*, Paris, Éd. L'Harmattan, 2009). L'auteur compare les univers des jeux vidéo à la philosophie des mondes de Leibnitz et à son Dieu calculateur. Selon lui, ces jeux vidéo offrent la possibilité d'expérimenter des univers programmés de multiples manières. En effet, la comparaison est intéressante et aurait mérité un développement plus important. Les exemples utilisés ne sont malheureusement pas représentatifs de l'expérience d'une majorité de joueurs mais des cas très particuliers. Par exemple, lorsque l'auteur présente un dispositif « multi-box » (p. 60), il renvoie à une photo qui présente une installation permettant de jouer 36 (littéralement) personnages à la fois. L'auteur ne prend pas soin de préciser qu'il s'agit là de pratiques extrêmes et marginales, loin de l'expérience de la majorité des joueurs en ligne qui ne disposent que d'un compte de jeu et ne jouent qu'un personnage à la fois, pour des raisons évidentes aussi bien pratiques que financières. Le troisième chapitre, quant à lui, fait le rapprochement entre cinéma et jeux vidéo pour essayer de caractériser les spécificités des productions vidéoludiques. L'auteur y traite notamment des emprunts d'un genre à l'autre, ses réussites et ses échecs.

La deuxième partie du livre se compose d'environ 90 pages réparties en trois chapitres qui retracent des moments clés de l'histoire du jeu vidéo. L'auteur y traite, dans l'ordre, du développement des premiers jeux et de la culture hacker sur les machines du Massachusetts Institute of Technology (MIT) puis, dans le chapitre suivant, de la présence des jeux dans les fêtes foraines et les salles d'arcade et, enfin, des premières consoles de salon. Le chercheur montre comment se sont développées de nombreuses filiations depuis les prémices de ce qui allait devenir une des plus importantes industries culturelles de la fin du ^{xx}e siècle, et ce jusqu'à des jours récents. Le lecteur appréciera le rapport développé entre les jeux des premiers jours et les jeux plus récents par des comparaisons dans l'évolution des modèles. Néanmoins, bien que Mathieu Triclot affirme que son « but n'est pas

d'ajouter aux nombreuses, et désormais très complètes, histoires des jeux vidéo un nouveau chapitre » (p. 99), son ouvrage semble viser son objectif. Ces trois chapitres sont très narratifs et remplis d'anecdotes sur le développement des jeux vidéo dans lesquelles l'auteur semble parfois se perdre.

Enfin, la troisième et dernière partie de l'ouvrage, qui comporte deux chapitres, s'intéresse aux « investissements politiques du sujet ludique » (p. 35). Le septième chapitre traite du discours politique des jeux vidéo, aussi bien dans leurs contenus que dans la façon dont leurs règles peuvent faire de la politique. L'auteur s'interroge sur les dépassements de frontières entre ce qu'il se passe dans et hors du jeu et la séparation du virtuel et du réel qui serait arbitraire car fondée sur des activités humaines (pp. 204-205). Suivant les travaux de l'économiste Edward Castranova (*Synthetic Worlds. The Business and Culture of Online Gaming*, Chicago, University of Chicago Press, 2005), une économie propre se développe au sein des jeux vidéo et particulièrement des jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs. Mais, selon Mathieu Triclot, ce phénomène serait limité à ce genre spécifique et donne trop de place à l'immersion, oubliant l'importance des dispositifs dans l'expérience. Le dernier chapitre clôturera l'ouvrage sur une réflexion sur la notion d'engagement total, les problèmes d'identification et la gamification du monde à travers les indices que le sujet est capable de percevoir, les « petits nombres » qui symbolisent l'information que le sujet reçoit et qu'il manipule sous forme de mise à distance de la réalité.

Pour finir, l'auteur ne se trompe pas lorsqu'il dit que, pour caractériser l'expérience des jeux vidéo, se limiter à l'étude de la structure ludique ne suffit pas. Pour autant, cette position n'est pas vraiment neuve. L'ouvrage ne fait aucune proposition clairement théorisée et conduite de bout en bout. Sur la forme, on regrettera aussi les titres des sous-parties, un peu trop originaux, qui ne permettent pas de retrouver facilement l'information recherchée ou d'aller directement à la partie souhaitée pour un lecteur qui ne veut pas lire l'ouvrage entièrement. Mathieu Triclot offre donc un livre généraliste qui aurait pu être plus intéressant s'il avait plus tenu compte des travaux déjà parus sur le sujet et, surtout, si la théorie qu'il tente de développer était plus clairement présentée.

Laurent Di Filippo

CREM, université de Lorraine

Nordistik, université de Bâle

laurent@di-filippo.fr