Mélanie ROUSTAN, dir., *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*

Paris, Éd. L'Harmattan, coll. Dossiers Sciences humaines et sociales, 2003, 224 p.

Sébastien Genvo

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/7158>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.7158

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 1 juillet 2004

ISBN : 978-2-86480-838-1

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Sébastien Genvo, « Mélanie ROUSTAN, dir., *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?* », *Questions de communication* [En ligne], 5 | 2004, mis en ligne le 19 juillet 2013, consulté le 30 décembre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/7158> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.7158>

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/>

aurait fait revenir son père pour se séparer de sa mère, la figure de l'Autre par excellence. D'un autre côté, il déborde largement cet enjeu. C'est que Sylvie Rollet, loin d'obéir à une structure de pensée à laquelle répondrait le film, tisse son propos en fonction de la logique ordonnée par ce dernier. Par ailleurs, le texte fait jouer la confrontation entre la pensée freudienne et la pensée deleuzienne à partir du conflit entre le mythe œdipien et le mythe dionysiaque avec toutes les interprétations que ceux-ci autorisent.

Les enjeux de ce travail sont multiples. À travers la comparaison entre *L'Odyssée* et *Voyage à Cythère*, il s'agit de mettre en place un type de rapport à la mémoire renvoyant à notre modernité. Là où le texte mythique procède par répétition de scènes dans un récit linéaire destiné à restaurer la mémoire, la construction du film emporte les répétitions dans une ouverture au moment même de l'accès au souvenir. En interpellant la démocratie grecque, le propos se situe également à un niveau historico-politique. Quant à la dimension esthétique, traçant en creux la question de la Figure, elle est surtout le lieu d'une pensée sensitive de l'histoire passant par une résolution des clivages. Pourquoi, en dernier lieu, le mythe et l'image rendent-ils possible un travail de la mémoire ? C'est peut-être qu'ils se situent hors de la linéarité historique et langagière. Le mythe renvoie à l'immémorial : il est perçu comme une langue avant la langue. L'image ne possède pas la discrétisation des signifiants et elle peut conjoindre des temporalités hétérogènes. Le travail de la mémoire pour une pensée du présent ne pourrait advenir qu'à partir d'une position métahistorique. Une légitimation en amont de cette conjonction entre le statut du mythe et celui de l'image aurait été souhaitable. Le mythe exhibe les lambeaux de la modernité en même temps qu'il fonctionne comme repère pour celle-ci. Du point de vue de la genèse du film, la démultiplication des lieux originaires, telle une ligne de fuite, trouve son contrepoint dans le mythe en tant que récit, même s'il subit également des déplacements. D'ailleurs, le modèle du *muthos* archaïque fait retour dans l'union ultime entre le sujet historique et le sujet esthétique.

Avant ce moment, le lecteur s'est laissé capté par une écriture procédant par spirales.

Clotilde Simond
CRMT, université Paris 3

Mélanie ROUSTAN, dir., *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*

Paris, Éd. L'Harmattan, coll. Dossiers
Sciences humaines et sociales, 2003, 224 p.

« L'évocation stéréotypée du jeu vidéo emmène généralement l'esprit vers l'idée de virtualité : des mondes numériques, on dérive vers les mondes artificiels puis de substitutions. Le jeu vidéo est alors perçu comme délétère pour ses pratiquants, qui risquent désocialisation, voire "lobotomie" » (p. 36). Le présent ouvrage propose d'analyser, au-delà de ces « représentations fantasmagoriques », la place qu'occupe le corps du joueur vis-à-vis de la réalité virtuelle que constitue toute œuvre vidéo-ludique. En somme, et pour aller à l'encontre des habituelles idées reçues, il s'agit de montrer que le jeu vidéo est tout autant une activité physique que psychique. Sans se limiter à l'étude de la médiation homme-machine, ce sont également les relations qui se nouent entre les différents joueurs qui sont questionnées. Dans ce cas, l'étude porte sur les jeux multijoueurs se pratiquant à distance, via l'internet, et sur les jeux joués en présence, via un réseau local où tous les protagonistes d'une partie se retrouvent dans un même lieu. La dernière partie de l'ouvrage aborde le phénomène sous l'angle culturel où le virtuel apparaît comme « un espace de reproduction autant que d'ajustement social, où se jouent, se rejouent et se déjouent les traits saillants des cultures qui dominent les jeux vidéo (tant sur le plan de la production que de la consommation » (p. 25). C'est à travers ces trois entrées, celles du corps, du social et de la culture, que les nombreuses contributions abordent la pratique du jeu vidéo. Les différents auteurs sont issus d'origines disciplinaires variées, et les analyses relèvent de l'anthropologie, de la sociologie, de la psychologie, de la psychanalyse, de l'ergonomie, de l'histoire, de l'esthétique et des sciences du sport.

Comme le souligne Laurent Trémel dans « La pratique des jeux vidéo : un objet d'études sociologiques ? » (pp. 157-169), la constitution d'un champ de recherche sociologique sur les phénomènes sociaux liés aux pratiques vidéo-ludiques a longtemps posé problème, en partie parce que ces pratiques apparaissaient comme un épiphénomène sur lequel il semblait inutile de développer des problématiques spécifiques : « La tendance va donc être de l'amalgamer avec d'autres pratiques liées à la "culture jeune" » (p. 158). L'auteur invite à prendre au sérieux une ethnographie des mondes virtuels où « l'observateur se proposant d'analyser ce phénomène ne peut faire l'économie d'une immersion dans les mondes scénarisés dans les logiciels : celle-ci passe par la pratique effective des jeux, complétée par des contacts réguliers avec des "personnes ressources" (joueurs, vendeurs de boutiques) » (p. 167). C'est l'approche apparemment adoptée par les auteurs qui constitue l'une des qualités de cette étude en comparaison à de précédentes recherches scientifiques menées sur l'objet. Toutefois, ce qui ressort à la lecture de *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?* est que cette immersion ne s'est pas faite sans difficulté, la plupart des auteurs proposant des textes qui comportent des biais méthodologiques ou accusent une connaissance approximative du domaine. Certes, comme l'espère Mélanie Roustan dans l'introduction, certains textes semblent bien constituer « un outil intellectuel stimulant autant qu'un outil de travail efficace » (p. 26). Nous pensons plus particulièrement à l'article de Xavier Rétaux sur l'application de la notion de présence aux jeux vidéo, à celui de Philippe Mora et Stéphane Héas sur les logiques d'institutionnalisation de « l'e-sport », ou encore au texte co-écrit par Olivier Glassey et Stéphanie Prezioso qui porte sur le nouvel usage public de l'histoire dans certains jeux en ligne.

Mais d'autres textes pâtissent d'une propension à l'imprécision. Ainsi, des contributions font-elles la présentation d'études de cas, sans forcément recourir à des méthodologies d'analyse adaptées qui permettraient d'en conforter la pertinence scientifique. À titre d'exemple, Mélanie Roustan et Jean-Baptiste Clais (pp. 35-52) analysent deux

jeux, Warcraft et Tekken, en avançant que le premier demanderait avant tout une démarche réflexive de la part du joueur, tandis que le second ferait jouer la capacité de l'utilisateur à « reproduire automatiquement un nombre très important d'actions complexes, dont le choix s'opère à un niveau infra-conscient » (p. 46). Quels instruments d'analyse ont été employés pour parvenir à ces conclusions ? La variété des pratiques liées au jeu Warcraft permet d'avancer, au contraire, que comme dans Tekken, la maîtrise de ce jeu passe également par l'apprentissage d'une nouvelle compétence de type réflexe. Pour en attester, renvoyons aux matchs effectués lors de la coupe du monde des jeux vidéo, où le nombre de clics de souris par minute était calculé et enregistré. Ainsi, de nombreuses imperfections méthodologiques de ce type se retrouvent-elles au fil des divers articles, au risque de proposer un point de vue fort subjectif, se rapprochant parfois de certains stéréotypes dont l'ouvrage souhaitait initialement s'écarter : « Le recours à l'habileté est hérité en droite ligne des premiers jeux vidéo – créés avant les réseaux informatiques – faits pour jouer seul. Si l'on joue seul, l'essentiel se passe entre la machine et soi, il faut être rapide, précis, il faut être habile pour aller au-delà de ses limites » (p. 105). La présentation que Manuel Boutet propose des premiers jeux vidéo apparaît bien caricaturale au vu des différentes recherches menées sur la question. Depuis longtemps, Patricia Greenfield a montré que même les premiers jeux dits d'action ne peuvent être uniquement réduits à des jeux privilégiant les réflexes, ceux-ci mettant en œuvre de nombreux défis cognitifs pour être maîtrisés. De plus, en quoi le fait de jouer seul inciterait-il le joueur à être rapide et précis ? Qu'est-ce qui permet à l'auteur d'affirmer que les jeux vidéo créés avant les réseaux informatiques étaient conçus pour jouer seul ?

Les différents biais de l'ouvrage montrent à quel point il devient nécessaire d'établir des méthodes d'analyse d'œuvres vidéo-ludiques si l'on souhaite aborder ce domaine de façon scientifique. Certes, quelques tentatives sont menées en ce sens dans plusieurs articles, en mobilisant notamment la notion de *game-*

play, un terme fondamental dans les jeux vidéo. Cependant, les définitions données de celui-ci sont avancées de façon subjective, ce qui rend maladroite et discutable l'usage qui en est fait. Pour élaborer ces instruments d'étude, n'est-il pas également nécessaire de s'interroger sur ce que les jeux vidéo ont changé à la nature même de l'activité ludique et aux représentations qui y sont liées ? En effet, il semble paradoxal que Mélanie Roustan et Jean-Baptiste Clais définissent le jeu comme une expérience éphémère et gratuite (p. 37), alors que les diverses observations proposées par l'ouvrage tendent à montrer que la pratique du jeu vidéo n'est justement pas une expérience de ce type. Quant à l'idée de gratuité, nous nous référons à la réflexion que propose Jacques Henriot, chercheur spécialiste du jeu, sur cette idée reçue « plate », « usée », « lisse comme un galet à force d'avoir été roulée par des flots de parole » (J. Henriot, *Sous couleur de jouer*, Paris, J. Corti, 1989, p. 182) : « L'idée que l'on puisse jouer pour rien (rien d'autre que jouer) est, à la réflexion, une idée presque vide. Celui qui décide, qui entreprend de jouer s'engage toujours dans une opération qui a pour but la réalisation d'un projet. Il ne veut pas que jouer, mais faire que soit la chose dont il forme le projet » (*ibid.* : 186). Ne touche-t-on pas ici l'intérêt intrinsèque de toute œuvre vidéo-ludique qui permettrait l'actualisation virtuelle d'une réalité fantasmée ?

En conclusion, les différentes imprécisions de l'ouvrage montrent les voies permettant de baliser l'exploration de l'univers vidéo-ludique, ce qui est un apport non négligeable. À cet effet, il semble effectivement que l'approche initiée par les auteurs, qui implique une immersion dans la réalité des jeux vidéo, soit un passage incontournable pour tout chercheur souhaitant aborder ce phénomène.

Sébastien Genvo

CREM, université de Metz

Nicolas SANTOLARIA, Laurent TRÉMEL, dirs.
Le grand jeu. Débats autour de quelques avatars médiatiques.

Paris, Presses universitaires de France,
coll. Sociologie d'aujourd'hui, 2004, 199 p.

Dans cet ouvrage collectif, les auteurs s'interrogent sur les discours sous-jacents aux pratiques perçues comme ludiques, en majeure partie conditionnées par les médias et l'industrie des loisirs. Aujourd'hui, le jeu est omniprésent dans la société et s'immisce dans des réalités qui lui étaient jusqu'alors étrangères. Les procédures d'embauche sont « ludicisées » au point de ressembler parfois à un *casting* de télé-réalité : « Le candidat lui-même entre dans le jeu pervers. Il soigne son "look", exhibe des sentiments positifs, des motivations et même des passions qu'il n'éprouve pas réellement, mais qui font de lui le partenaire attendu » (p. 180). Le lien avec la télé-réalité n'est pas fortuit. Comme le montre Nicolas Santolaria, ces émissions, aux apparences interactives, nourrissent l'illusion de la réussite pour tous, à portée de main et d'appels téléphoniques surtaxés, faisant oublier les difficultés réelles d'ascension sociale et d'accès à l'emploi : « Les individus, réduits au statut de consommateur et ne sachant plus vraiment qui ils sont, finissent par se conformer aux modèles identitaires que les médias leur renvoient » (p. 192). Ce processus de normalisation touche alors pleinement les classes sociales les plus défavorisées. La contribution d'Annie Garnier-Muller (pp. 155-168) analyse comment les médias ont contribué à produire les représentations du SDF et comment les individus, qui sont classés sous ce « sigle », sont eux aussi amenés à jouer le jeu médiatique en se définissant en fonction des attentes de la presse. Dans la même optique, Laurent Trémel (pp. 75-119) aborde les pratiques culturelles des « jeunes » en insistant sur la nécessité de déconstruire cette catégorie d'âge trop souvent présentée comme homogène. Face à l'idéologie néo-libérale que prône l'industrie des loisirs, l'individu ne dispose pas de la même distance critique, de la même liberté, selon son milieu d'origine. L'homogénéisation du statut de jeune construit pourtant l'illusion inverse. Ainsi cette illusion égalitaire, sans cesse alimentée par les médias, agit-elle comme soupape de sécurité