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.

Sébastien Genvo

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/7159>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.7159

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, « Nicolas SANTOLARIA, Laurent TRÉMEL, dirs, *Le grand jeu. Débats autour de quelques avatars médiatiques* », *Questions de communication* [En ligne], 5 | 2004, mis en ligne le 19 juillet 2013, consulté le 29 décembre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/7159> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.7159>

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/>

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

sociale, empêchant la contestation de l'ordre établi. Pour les auteurs, dans un tel contexte, le jeu vidéo fait figure d'enfant prodige de ce nouvel esprit du capitalisme. Selon Tony Fortin, « les jeux vidéo demeurent effectivement les prisonniers d'une industrie globalisée reniant très souvent la diversité culturelle des joueurs pour mieux diffuser des produits standardisés adaptés à la configuration du marché. De fait, les entreprises françaises exportent 80 % de leur production, tandis que 89 % des jeux consommés par les français sont produits à l'étranger. Cette perméabilité importante explique pourquoi l'identité d'un jeu vidéo est méconnaissable » (p. 45). En se fondant sur l'étude de plusieurs produits, l'auteur relève que les jeux vidéo diffusent des valeurs en accord avec l'idéologie dont ils sont les « vecteurs » : justification du modèle américain, « individualisme », « division du travail et lois du profit ». Tony Fortin montre comment ces univers promettent à l'utilisateur une ascension sociale virtuelle au sein de mondes où l'accumulation de ressources est la condition *sine qua non* de toute réussite. De ce fait, le jeu a un rôle compensatoire, faisant oublier au joueur sa situation réelle pour le conforter dans l'illusion d'un succès éphémère. Ce rapide aperçu de la majeure partie des textes composant l'ouvrage permet alors de comprendre le sens de l'interrogation qui titre la conclusion : « Vivons-nous en ludicature ? » (p. 189).

À la suite de cette question, il semble légitime de se demander si les auteurs n'apposeraient pas une grille de lecture homogénéisante en portant, sur différentes situations hétérogènes, un regard qui cherche à tout prix un « grand jeu » uniforme et néo-libéral, quitte à faire parfois quelques impasses sur le sens que donnent les acteurs concernés à leurs pratiques. Cette démarche se retrouve particulièrement dans la contribution de Tony Fortin, où celui-ci poursuit les réflexions initiées par le sociologue Laurent Trémel dans un précédent ouvrage (*Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de monde*, Paris, Presses universitaires de France, 2001), en les émaillant de plus d'exemples. Des carences méthodologiques apparaissent alors. Sans être fondé sur des critères de sélection

précis, le corpus de jeux analysés est en grande partie constitué de jeux anglo-américains, ce qui explique peut-être pourquoi Tony Fortin relève la prégnance d'un certain modèle dominant dans les jeux vidéo. De même, l'appropriation des logiciels par les joueurs n'est évoquée qu'en guise d'ouverture lors de la conclusion de l'article. Le jeu vidéo étant une œuvre laissant une place à l'expression des actes de l'utilisateur, il semble qu'il soit pourtant indispensable de prendre en considération la pluralité des pratiques culturelles qui se rattachent à l'objet. Un biais identique se retrouve dans la contribution de Laurent Trémel. Par l'intermédiaire d'un questionnaire, des élèves de différentes classes sont interrogés sur des points précis de deux œuvres cinématographiques américaines. Dans le prolongement de cette étude, le sociologue avance que les enfants de cadre interrogés, essentiellement issus d'un Deug de psychologie, analysent avec une plus grande aisance critique le contenu de ces deux films, par comparaison à des enfants dont les parents ne sont pas cadres et qui, dans l'enquête, sont majoritairement issus d'un « BEP Bio-service » et d'une classe de 3^e. Sans chercher à remettre en cause la pertinence du dispositif expérimental, il peut paraître étonnant que Laurent Trémel fasse l'impasse sur les acquis de la sociologie de l'expertise culturelle, tels qu'ils sont développés par Jean-Marc Leveratto dans *La mesure de l'art* (Paris, Éd. La Dispute, 2000). Dans cet ouvrage, le sociologue met en évidence la capacité de l'individu à développer une qualité d'expertise artistique par la familiarité que la personne nourrit avec un objet qui la passionne. Dès lors, « ces anonymes contribuent à la reconnaissance sociale d'objets méprisés par les critiques d'art et les experts de la culture, du fait de leurs caractéristiques peu conventionnelles. L'investissement personnel d'individus passionnés par une technique déterminée permet ainsi sa mise en forme culturelle » (Leveratto, *op. cit.* : 323). Cette impasse est d'autant plus surprenante que le processus de légitimation se retrouve de façon marquée dans le secteur des jeux vidéo, où l'investissement de nombreux passionnés concourt à la progressive institutionnalisation du phénomène dans le champ culturel et

artistique, conférant de fait à ces amateurs un statut d'expert dans leur domaine. D'ailleurs, la contribution de Tony Fortin s'inscrit en ce sens, cet auteur étant responsable d'un site Internet mis en place par des passionnés de jeux vidéo.

Dans leur analyse, toutes les contributions ne forcent pas le trait, mais il est toutefois nécessaire de se reporter à la vocation de l'ouvrage pour comprendre la présence de ces zones d'accentuation. Comme le stipule Laurent Trémel, « ce livre a pour objectif de s'inscrire dans le "débat social" » (p. 17). En accentuant certains traits de sujets actuellement en vogue dans le « débat social », *Le grand jeu* permet d'offrir à notre société contemporaine sa caricature néo-libérale, stimulant les réactions et les réflexions. Cette publication atteint alors pleinement son but, qui est de renouer avec la tradition de la critique sociale. En somme, le jeu en valait la chandelle.

Sébastien Genvo

CREM, université de Metz

Catherine SAOUTER, *Images et sociétés.*

Le progrès, les médias, la guerre.

Montréal, Les Presses universitaires de Montréal, coll. Paramètres, 2003, 183 p.

Depuis le 11 septembre 2001, il est de bon ton de s'interroger sur le rôle des médias en temps de guerre. L'approche de Catherine Saouter questionne, de façon intéressante, les processus de médiatisation dans les sociétés occidentales. Elle opte pour une démarche historique autant que sociologique, offrant ainsi une vision rénovée du rôle des images dans la construction des idéologies. Loin de se servir des repoussoirs totalitaires qui ont marqué le XX^e siècle, elle se restreint aux seules démocraties. En prenant en compte l'évolution technologique, cette démarche se rapproche également du travail de Johanna Neuman, *Lights, Camera, War : Is Media Technology Driving International Politics ?* (New York, Saint Martin's Press, 1996). À cette différence que Catherine Saouter ne recherche pas l'implication des images dans le processus décisionnel des politiques, mais simplement les rôles assignés aux images et l'élaboration d'une culture de masse.

De l'invention de la photographie à celle de l'internet, il ne semble pas y avoir eu de renouvellement des images, simplement une modification de sa vision. Le constat peut paraître surprenant. Mais Catherine Saouter montre combien l'influence des genres de la peinture classique et les limites de la technologie ont contribué à une rhétorique de l'image autour de la redécouverte du paysage et du portrait. Jusqu'à la Première Guerre mondiale, les magazines illustrés naissent autour de l'association du photographe, du graveur et de l'éditeur. L'invention de la bélinographie permet la généralisation de la photographie dans la presse au lendemain de la Première Guerre mondiale. Les relevés du monde naturel et urbain s'inscrivent dans le contexte de la culture positiviste, curieuse de géographie et de sciences naturelles. C'est l'époque du *National Geography*... Avec le portrait, on assiste à une mise en scène de la personne. La composition des images, notamment des rencontres officielles, s'inspire largement des fresques de l'hôtel de ville de Sienne, où Ambrogio Lorenzetti, au XVI^e siècle, a représenté « le bon gouvernement ». « Cette métaphore visuelle est encore largement utilisée de nos jours, à l'occasion [...] des sommets du G8 et autres nombreuses rencontres internationales » (p. 31). C'est le temps de *L'illustration*. Dès cette époque, que l'auteur qualifie de « protojournalisme », se mettent en place les problématiques traversant toute l'histoire des médias jusqu'à nos jours : entre conservation de la composition – gage de réalité –, et respect du cadre – gage de testimonialité –, le graveur, puis le photographe cesse d'être un médiateur pour devenir un interprète du réel. Le début des hostilités en 1914 fournit peu à peu un corpus complexe où s'opposent les caractères testimoniaux et interprétatifs des images. Dans sa tradition paysagère, la guerre est montrée dans le registre collectif. Quelques portraits permettent la mythification du soldat bienveillant, avec force gros plans et recadrages décontextualisant d'autant l'image. Une rhétorique de guerre se met en place : le thème du combat se fait discret, au profit de la vie au front. La censure y veille, mais ne parvient pas à annuler la métaphore de la mort humaine contenue