Olivier MAUCO, GTA IV. *L'envers du rêve américain : jeux vidéo et critique sociale*

Paris, Éd. Questions théoriques, coll. Lecture > Play, 2013, 128 pages

Alexandre Eyries

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/9181>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.9181

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 31 août 2014

Pagination : 436-438

ISBN : 978-2-8143-0209-9

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Alexandre Eyries, « Olivier MAUCO, GTA IV. *L'envers du rêve américain : jeux vidéo et critique sociale* », *Questions de communication* [En ligne], 25 | 2014, mis en ligne le 01 juillet 2014, consulté le 22 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/9181> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.9181>

---

les simples utilisateurs légitimant les présupposés ; de l'autre, ceux qui « entendent garder le contrôle de leurs pratiques en les détournant » (p. 354). Ainsi le contrôle des expériences croiserait-il celui des expériences contrôlées d'un nomade connecté paradoxal.

Dans un autre registre, « La presse quotidienne régionale revisitée par la géolocalisation » (pp. 357-376), par Bénédicte Toullec, interroge les changements induits par la géolocalisation dans la presse en examinant les applications mobiles favorisant l'information de proximité contextualisée. Pour l'auteure, l'usage de la géolocalisation offre d'intéressantes perspectives « quant à son appropriation par certaines catégories d'acteurs [...] mais également par la façon dont le territoire peut être perçu » (p. 374). Pourtant, il n'est pas question d'un usage brut, mais d'une « construction » permettant de « penser la géolocalisation », d'une « subjectivation qui attribue à une information son caractère de proximité, écartant ainsi la dimension réductrice liée à cette technologie » (p. 374). Enfin, Bénédicte Toullec s'interroge sur la pertinence et la l'intérêt d'avoir accès à une information personnalisée, mais restreinte, au-delà de la stratégie publicitaire et commerciale. C'est pourtant ce que cette approche occulte, ou aborde en filigrane, qui ouvre la question la plus intéressante : celle des régies publicitaires mondiales dominant le marché du numérique, insufflant et modelant toute l'activité en ligne tant du point de vue des utilisateurs que des annonceurs. Qu'on le veuille ou non, ce modèle global apporte l'appui technique fonctionnel des systèmes de géolocalisation de la presse locale décrite et analysée.

Dans la dernière étude, « Le nomadisme numérique communautaire, un nouvel art de vivre ? » (pp. 377-392), France Vachey analyse à l'aide de la sociologie de l'imaginaire les valeurs hédonistes mises en avant pour la valorisation des produits technologiques. Une postmodernité qui serait, selon cette analyse, façonnée par « le besoin de communication des marketeurs » (p. 247). Pour la chercheuse, le nomadisme numérique communautaire répond principalement au besoin des utilisateurs de vivre de nouvelles expériences, de tenter de réenchanter le monde et de rendre l'inaccessible accessible (p. 390). Il s'agirait d'un besoin de « vouloir éprouver des émotions en commun dans un espace de sociabilité recrée », jouant de « nouvelles identités, multiples, nouveaux repères, éclatés, nouveaux modes de vie, expérientiels, nouvelles tribus, réticulaires », celui du « nomadisme réticulaire où le nouveau pacte social serait basé sur le partage d'expériences et d'émotions », fondé sur l'avènement « parfaitement marketé du surgissement toujours actualisé de la question de l'autre » (p. 390).

Les différentes réflexions de cette livraison ont le mérite de constituer une série d'éclairages particuliers aidant à mieux saisir les enjeux autour des technologies mobiles et de leurs incidences sur les modifications des usages et des pratiques. Ces textes multidisciplinaires ont la particularité de se mettre à distance des discours aussi bien technophiles que technophobes qui voient dans les technologies soit des solutions miraculeuses, soit des éléments contribuant au déclin social, tout en impulsant un regard critique et varié sur ce domaine en pleine expansion.

Gilles Boenisch

CREM, université de Lorraine, F-57000
gilles.boenisch@gmail.com

Olivier MAUCO, GTA IV. L'envers du rêve américain : jeux vidéo et critique sociale.

Paris, Éd. Questions théoriques, coll. Lecture > Play, 2013, 128 p.

Si l'homme a toujours tenté de s'abstraire de sa condition d'homme mortel et de fuir ses ennuis – fussent-ils bénins – par l'intermédiaire de distractions de toutes natures (sports, activités de plein air, etc.), de divertissements et d'activités créatrices de toutes sortes (littérature, théâtre, opéra, danse, musique, etc.), ce phénomène s'accroît, s'amplifie et s'accélère au cours de la deuxième partie du ^{xx}e siècle avec l'essor considérable de l'informatique grand public et la montée en puissance des technologies de l'information et de la communication offrant de larges perspectives en termes de design, d'infographie, de création d'univers foisonnants et de matrices narratives complexes. Le livre d'Olivier Maucou – concepteur de médias ludiques et docteur en science politique – pose pertinemment la question de la dimension sociétale des jeux vidéo et de leur éventuelle charge critique.

Dans l'introduction (pp. 5-7), il cite un article du journal *Libération* (« Le plus grand jeu du monde », 26/04/08, pp. 2-4) annonçant la sortie mondiale imminente du jeu *Grand Theft Auto IV* (GTA IV) qui est décrit comme « violent, amoral et addictif [et qui] s'annonce comme le produit culturel le plus vendu au monde » (p. 5). D'emblée, cette citation pose un certain nombre de problèmes : un jeu vidéo est-il un produit culturel ? Peut-il dépasser le stade du divertissement pour porter une réflexion sur le monde et les hommes ? A-t-il vocation à mettre en évidence des dysfonctionnements d'ordre social ? Olivier Maucou rappelle que le succès annoncé et attendu du jeu a même contraint les producteurs du film à grand spectacle *Iron Man* (Jon Favreau, 2008) à en décaler la sortie pour qu'il ne

se retrouve pas en concurrence directe avec un jeu s'étant vendu à plus de 20 millions d'exemplaires. Pour l'auteur, si le jeu *GTA IV* est un immense succès populaire, c'est avant tout parce qu'il est un « titre redéfinissant les standards de l'industrie, mais aussi comme fiction au contenu socio-critique ambitieux. Quelque chose comme l'improbable hybridation vidéo-ludique d'un film réalisé par Michael Bay mais écrit par Michael Moore » (p. 6). Par cette comparaison saisissante, Olivier Mauco souligne le mélange que le jeu vidéo établit entre deux domaines d'activité qui sont *a priori* très éloignés : le cinéma, d'une part, et les dispositifs vidéo-ludiques, d'autre part. *GTA IV* est à l'origine d'un changement de paradigme dans la consommation de biens culturels : « Dans un monde où l'écrit est toujours pensé comme le médium le plus apte à la critique et le cinéma au souffle romanesque, il renoue avec la tradition des grandes fresques sociales analytiques, comme celles de Balzac, Zola ou Wells » (*ibid.*). Selon l'auteur, il est même porteur d'une critique virulente du rêve américain dont la littérature et le cinéma hollywoodien nous abreuvant depuis des années.

Dans le premier chapitre, « La production du sens » (pp. 9-49), l'auteur s'intéresse à la construction de la matrice narrative et aux mécanismes mobilisés pour construire la signification propre à la narration vidéo-ludique. Il met en avant le parti pris audacieux des concepteurs du jeu qui s'inscrit à contre-courant des tendances habituelles : « Construire un récit sur la condition d'un immigrant européen sur le territoire américain est une opération dont il faut mesurer la portée. Tout d'abord, cette dimension *a priori* politique et enracinée dans un espace et une culture localisés est contraire aux logiques de production de contenus globalisés ». Ensuite, *GTA IV* est en totale rupture avec les premiers opus de la série qui étaient, eux, clairement du côté du divertissement et du plaisir de jouer. Si ce jeu diffère profondément des autres productions de la franchise *GTA*, il reprend cependant un principe structurant que l'on retrouve dans tous les autres jeux vidéo du même type. Il repose sur la « mise en scène d'un anti-héros confronté à un territoire régi par des clans, avec une intrigue prenant place dans un monde fictionnel empruntant aux réalités sociales ou aux univers fictionnels familiers du public » (p. 10). Pour reprendre la distinction opérée par Roland Barthes (*Le plaisir du texte*, Paris, Éd. Le Seuil, 1982 [1973]) entre *texte de plaisir* (lié à la reconnaissance d'une structure toujours identique) et *texte de jouissance* (proposant au lecteur un univers inédit et déstabilisant), le jeu *GTA IV* se situe dans une logique de jouissance tandis que les autres épisodes se situent dans une logique de plaisir. *GTA IV* s'attaque

« au mythe fondateur américain de l'immigrant qui recherche la réussite individuelle » (*ibid.*), ainsi qu'à une caricature de New York, symbole de la modernité du *xx^e* siècle, Eldorado rêvé pour certains arrivants et lieu de perdition pour d'autres.

La contrainte technique de l'espace de l'écriture a conditionné les premiers genres de jeux vidéo et, au fur et à mesure que les logiciels ont été capables de traiter des données de plus en plus complexes, les univers fictionnels vidéo-ludiques sont devenus de plus en plus riches et de plus en plus foisonnants. Les jeux vidéo induisent de nouvelles modalités de lecture et s'imposent comme un nouveau média à part entière s'appuyant sur des « logiques d'immédiateté (*immediacy*) et d'hypermédiation (*hypermediacy*) opérantes dans la culture contemporaine » (p. 19). Dans la plupart des jeux vidéo, certains objets symboliquement surdéterminés comme des parchemins ou des runes contiennent des éléments importants de l'histoire du jeu, ils constituent même des espaces de production où la narration va se construire : « Ils sont des microrécits qui enrichissent l'univers de fiction » (p. 22), ils constituent des extensions du récit à proprement parler, des narrations possibles au sens où Umberto Eco parle de mondes possibles. Le jeu *GTA IV* repose sur « une trame scénaristique : le récit de Niko Bellic, immigrant européen à la recherche du "rêve américain". Cette trame est constituée d'un récit global, lui-même composé d'un ensemble de chapitres : les missions du jeu. Chaque mission de jeu se décompose en cinématiques et en phases d'action » (p. 30). La mission se décompose de la façon suivante : exposition du récit et des objectifs de jeu, première phase de réalisation (conduite), tournant narratif, deuxième phase de réalisation (conduite), tournant narratif, deuxième phase de réalisation (fuite), validation de la mission. En plus d'être un terrain de jeu, la ville imaginaire Liberty City est également un dispositif narratif d'énonciation de la critique sociale qui s'appuie sur des effets de réel : « Les médias et la publicité occupent une place importante dans *GTA IV*, à la télévision, à la radio ou sur les panneaux publicitaires. Tous contribuent à créer un réseau sémiotique appelant des références culturelles partagées » (p. 44).

Dans le deuxième chapitre, « Mobilité et capacité transformative » (pp. 51-80), Olivier Mauco montre que Niko Bellic est un héros déviant par rapport aux normes socialement acceptées. Il est un marginal, non intégré et non reconnu comme faisant partie intégrante du système politique, ce qui constitue un changement de paradigme par rapport aux matrices narratives sous-tendant habituellement les univers

des jeux vidéo. Ce choix d'un anti-héros sombre et torturé dénote par rapport aux univers fictionnels traditionnels, qu'ils soient littéraires ou vidéo-ludiques. Par l'intermédiaire de son personnage de criminel, « la critique du rêve américain comme production médiatique standardisée et globalisée se double d'une condamnation de toute forme de légitimation de l'usage de la violence » (p. 111).

Dans la conclusion (pp. 113-118), Olivier Maucou rappelle que si *GTA IV* continue de fasciner et d'attirer de plus en plus de joueurs dans le monde, cela tient en grande partie à la tension très forte qu'il établit entre l'environnement simulé, le scénario et les capacités transformatives, autorisant ainsi des lectures plurielles. La critique du rêve américain est avant tout une critique des croyances véhiculées par les médias dans leur forme et leur fond : « L'art du jeu est d'avoir su mêler ces différents niveaux de lecture : de parler avant tout du médium vidéoludique et de dénoncer son traitement médiatique et les condamnations morales – l'addiction est même un achèvement venant couronner l'avancée des joueurs » (pp. 118). Si le point de vue de l'auteur est fervent, son livre n'en pose pas moins des questionnements intéressants sur l'impact sociétal des jeux vidéo.

Alexandre Eyries

ISM, université Nice Sophia Antipolis, F-06200
alex.eyries@yahoo.fr

Imad SALEH, Manuel ZACKLAD, Sylvie LELEU-MERVEL, Yves JEANNERET, Luc MASSOU, Ioan ROXIN, François SOULAGES, Nasreddine BOUHAI, coords, *Pratiques et usages numériques. H2PTM'13*. Paris, Hermès/Lavoisier, 2013, 387 p.

S'il est inexact et largement exagéré de dire que les technologies de l'information et de la communication ont profondément changé le monde dans lequel nous vivons, il n'en demeure pas moins qu'elles ont eu une influence considérable sur nos *habitus* sociaux, nos modalités relationnelles et interactionnelles ainsi que nos activités intellectuelles, cognitives et interprétatives. Ces agencements sociotechniques numériques – au premier chef, les dispositifs hypertextuels et hypermédiatiques – ont donc pour une grande partie reconfiguré nos écosystèmes privé (familial, amical) et public (professionnel) et entraîné une réorganisation des usages tout autant que des pratiques. L'ouvrage collectif regroupe l'ensemble des communications de la douzième édition de la conférence internationale *Hypermédiatés et pratiques numériques (H2PTM'13)* qui s'est déroulée au Conservatoire national des arts et

métiers (CNAM) à Paris les 16, 17 et 18 octobre 2013. En raison de sa densité, seront présentés les chapitres les plus éclairants et les plus représentatifs de la problématique globale.

Composé de cinq parties, *Pratiques et usages numériques* s'assigne pour fonction de comprendre la multiplication des pratiques communicationnelles de publication et d'échanges en ligne, la recherche *via* le web sémantique et social, et le développement d'applications nomades et composites. Dans la première contribution de la première partie, « Numérique : meurtre de l'information ? » (pp. 3-12), Claude Baltz – professeur en sciences de l'information et de la communication à l'université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis – interroge le concept de numérique sous l'angle originel d'un « meurtre » potentiel de l'information. Selon lui, les derniers scandales sanitaires ont mis en évidence les graves difficultés éprouvées par les citoyens pour avoir accès à une information fiable ou pour être entendus sur des sujets d'importance capitale. L'explosion des technologies numériques converge vers « une sorte de fascination sociétale de fait sur "le numérique" [...] et [...] vers l'exclusion d'une réflexion minimale sur la nature et le rôle de l'information » (p. 4). Il s'agit de faire comprendre au plus grand nombre que l'information est la matière première du numérique, que celle-ci est toujours le fruit d'élaborations complexes et d'âpres conflits socio-économiques et commerciaux. En conséquence, la méconnaissance de ces phénomènes et de ces réalités ne peut être que profondément dommageable pour le citoyen et le consommateur. De façon assez paradoxale, « au moment où une culture informationnelle commence enfin à imprégner publics scolaires et même grand public, le focus qu'elle pose sur "le numérique" en vient de fait à occulter la question même de l'information » (p. 6). Ce vers quoi tend l'auteur de cette contribution est une formation informationnelle critique, une éducation aux médias qui permette de prendre du recul face à une information imprimée ou télévisée, mais aussi face à l'information qui conditionne nos existences et revêt une certaine valeur : « On sait bien et de plus en plus, que savoir, données, *data*, sont maintenant des enjeux stratégiques » (pp. 8-9). La problématique du numérique induit une question d'espaces, intérieurs/extérieurs, à une époque où les frontières semblent partout implorer mais où, en même temps, ce qui se passe aux branchements eux-mêmes peut être de plus en plus problématique. Les formations au « numérique » n'ont que plus d'intérêt si l'on y réserve une place de choix à l'information qui « porte avec elle toute la complexité de notre environnement quotidien » (p. 11).