

L'étude du jeu vidéo s'est grandement développée au cours des dernières années : d'un objet ludique, ce dernier s'est progressivement légitimé alors que la littérature faisait part de son statut particulier au sein des différents médias. Je tenterai ici de dresser un portrait de la façon dont se sont actualisées ces études, mais surtout, de la manière dont elles se sont cristallisées autour de certains points d'analyse. Au cours de cet exercice, je prendrai pour exemple le cas des études vidéoludiques à l'Université de Montréal, qui se sont développées autour d'une perspective particulière. Ensuite, sera considérée la question disciplinaire, à savoir comment peut-on considérer les études du jeu vidéo au gré des différentes disciplines universitaires : peut-on parler d'interdisciplinarité? Je mettrai cette question en perspective à ma discipline, qu'est l'anthropologie où nous verrons que la question s'avère épineuse, surtout dans le contexte académique qui sévit. Or, l'intérêt d'une étude de cette sorte relève du statut qu'abordent désormais ces produits culturels : ce statut a permis de mettre en place des études académiques au point où il est maintenant temps de considérer la nature de ces dernières au gré de l'évolution du contexte universitaire.

Les études vidéoludiques : quelques points de repère

Mon but ici n'est pas tant de faire un inventaire complet du savoir vidéoludique et de son évolution, bien qu'une telle recension serait tout à fait pertinente, mais d'en proposer les principaux éléments qui nous permettront de saisir la place qu'a pris le jeu vidéo comme objet d'étude dans le secteur académique. Je m'étendrai par le fait même au-delà des études faites dans un cadre sociologique puisque comme nous le verrons, l'étude des pratiques vidéoludiques n'a pas fait preuve d'une appropriation par une discipline particulière.

Bien que le jeu vidéo dispose depuis longtemps d'une presse spécialisée, notamment à travers les diverses revues qui n'ont plus la cote qu'elles avaient à l'époque, la littérature aux visées explicatives et analytiques tardera à s'imposer à la fin des années quatre-vingt-dix. Il s'agissait au départ surtout d'essais aux perspectives larges visant à expliquer ce en quoi consiste le jeu vidéo et ses diverses implications, soit de grandes définitions qui, rappelons-nous, s'insèrent dans un contexte de remise en question sur la nature de ces jeux (1). Non seulement le nouveau média gagnait en popularité et devenait de plus en plus accessible, mais suscitait de nombreuses questions quant à la nature des contenus proposés dans les diverses productions. Ainsi sont parus des ouvrages tels que celui de Pierre Bruno (1993) visant à faire comprendre aux parents (dit-on sur la quatrième de couverture) la nature de ces jeux avec une étude désormais classique, de même que celui d'Alain et Frédéric Le Diberder (1993) présentant certains rouages culturels et industriels de la pratique pour en arriver à une certaine légitimation de la pratique. Bien que ces ouvrages aient

fait école du côté de la littérature francophone sur le sujet, l'impulsion qui donnera corps aux *game studies* sera celle opposant les tenants d'une approche narrative du jeu vidéo, dont le fameux *Hamlet on the Holodeck* de Janet Murray (1998) qui a été l'un des éléments déclencheurs, et ceux proposant une approche formelle du jeu vidéo, les ludologues. Murray, de même que d'autres narratologues, ont considéré le nouveau média comme un idéal type permettant une nouvelle présentation des trames narratives dans un souci d'immédiateté (2). Dans cette perspective, le jeu vidéo permettrait au joueur d'interagir sur le déroulement même du récit et c'est sous cette prémice que l'intérêt porté à l'objet sera renouvelé. Renouvelé, puisque cette approche sera contestée par des chercheurs qui se proclameront ludologues : au-delà du récit il y aurait, selon ces derniers, le caractère unique du jeu vidéo qu'est l'interactivité et c'est à ce niveau que devraient se situer les recherches (3).

Les deux approches trouveront éventuellement un terrain d'entente en considérant leur double pertinence dans le but de définir l'objet dont il est question, mais de façon plus générale, on fera face à une véritable entreprise qu'est celle de connaître le statut particulier que revêt le jeu vidéo. Reprenant les travaux où les avaient laissés l'historien Johan Huizinga (1938), de même que le sociologue Roger Caillois (1958), des auteurs tels que Jesper Juul (2005) ou Marie-Laure Ryan (2007) tenteront de revoir les catégorisations du jeu à la lueur d'une pratique désormais vidéoludique. C'est en partie autour des *game studies* que convergeront plusieurs de ces chercheurs, soit une étude interdisciplinaire du jeu vidéo sur

lesquelles nous reviendrons plus loin en y considérant les implications méthodologiques d'une telle approche. Du côté de la littérature francophone, mais plus précisément en France, les différentes disciplines tarderont à converger comme c'est le cas dans les travaux anglophones. Des chercheurs tels que Laurent Trémel et Tony Fortin (voir en bibliographie les divers ouvrages), de même que les différents auteurs qui s'associeront au sein des Cahiers du jeu vidéo ou du défunt site web planetjeux.net (dirigés par Fortin), conservent une approche critique et sociologique non moins pertinente. Ces travaux s'inscrivent dans la lignée des ouvrages de Bruno et des frères Le Diberder, sous une sociologie critique qui se démarque, en général, des travaux anglophones et offre une perspective différente. L'influence des *cultural studies* en Amérique serait peut-être un élément de réponse pouvant expliquer cette disparité dans les approches, où les théories du courant d'économie politique ont été quelque peu écartées par les partisans d'un certain techno-utopisme (4). Une étude plus formelle, à l'instar des ludologues, a toutefois récemment pris place dans les études françaises, notamment avec les initiatives de Sébastien Genvo, auteur de plusieurs livres sur le sujet. Quant au cas Québécois, sur lequel nous mettrons emphase un peu plus loin dans ce texte, les principaux travaux sur le jeu vidéo ont été faits autour du groupe de recherche Ludiciné et du département d'études cinématographiques de l'Université de Montréal, sous la direction de Bernard Perron. L'approche empruntée par ses doctorants (Therrien, 2011 ; Arsenault, 2011 ; Picard, 2010 (5)) en est une surtout formelle, en lien avec l'affiliation institutionnelle au département de cinéma, et c'est surtout cette perspective qui est

enseignée à travers la Mineure en étude du jeu vidéo, toujours à l'Université de Montréal. Le jeu vidéo affichera une remédiation (6) de plus en plus grande au domaine du cinéma, surtout dans les années quatre-vingt-dix et c'est dans ce contexte que les outils utilisés dans l'analyse filmique seront propices à l'étude des produits vidéoludiques.

L'adaptation des jeux de rôle sur support vidéoludique, mais surtout le fait qu'ils soient désormais une pratique sociale étendue à travers les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, stimulera aussi l'étude du jeu vidéo. La sociologie, de même que plusieurs disciplines des sciences humaines, s'intéresseront à la venue de ces mondes virtuels qui auront la cote chez les millions de joueurs y prenant place de façon régulière. Cette nouvelle façon de pratiquer les jeux vidéo, caractérisée par une ouverture à un monde social idéalisé, pousseront ces chercheurs à se questionner sur la socialisation qui s'opère dans ces jeux. La question sera à l'origine d'un nombre abondant d'ouvrages produits au cours des sept dernières années, notamment marquées par la sortie de *World of Warcraft* (Vivendi Universal/Blizzard Entertainment, 2005), jeu le plus pratiqué de sa catégorie. Un tel engouement académique est explicable non seulement par l'aspect technologique de la chose, donnant une nouvelle profondeur à la pratique, mais aussi par le fait que les différentes disciplines des sciences sociales trouvaient un terrain tout à fait propice pour mettre en application leurs outils méthodologiques.

Pour en faire un constat général, on peut dire que la littérature s'est d'abord centrée sur ce qu'on pourrait appeler les fondements du jeu vidéo pour éventuellement prendre un tournant méthodologique et étudier des aspects particuliers de l'objet d'étude. Perron résume bien cet état des faits en affirmant que « les études du jeu vidéo sont rapidement passées [au cours des années deux mille] d'un paradigme ontologique à un paradigme méthodologique.» (2010 : 21) Nous allons désormais nous intéresser à ces questions méthodologiques qui de plus en plus, prennent une place importante dans les travaux.

Vers un langage intelligible ?

On a pu voir une certaine convergence des termes et grands concepts à travers la littérature anglophone et voir émerger certains auteurs clés qui ont donné le ton au champ d'étude dont il est question. C'est d'ailleurs l'un des défis méthodologiques qu'ont relevés Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (2009), celui de mettre en place un langage intelligible permettant de parler du jeu vidéo sur une base commune. Ce constat est d'autant plus intéressant alors qu'on retrouve, en particulier dans les travaux académiques, l'initiative des auteurs à définir ces grands concepts relatifs au jeu vidéo, à ses thèmes, de même qu'à sa pratique. Pour qui n'est pas initié à la pratique vidéoludique, la définition de ces concepts s'avère cruciale afin de mettre en contexte le lecteur, mais à quel point l'étude du jeu vidéo s'est-elle dotée d'un savoir commun? La question est de plus en plus pertinente alors que les travaux

reviennent souvent sur les mêmes concepts et cela semble limitatif à emmener l'objet d'étude vers de nouveaux constats. Il s'agit d'un point important auquel se confronte celui ou celle qui étudie le jeu vidéo et veut partager ses connaissances. Même après plusieurs années de recherche qui ont donné forme à de nombreuses parutions, le besoin de justifier, voir légitimer l'objet d'étude se fait toujours sentir alors que le statut qu'aborde le jeu vidéo semble rester flou. C'est que ce statut varie selon les acteurs impliqués et dans quelle mesure ils le sont. Plusieurs ouvrages ont démontré qu'il est impossible de considérer le jeu vidéo de façon homogène : d'un point de vue sociologique par exemple (Trémel *et al.*, 2005), on a vu qu'il existe une foule de facteurs susceptibles de modifier la pratique du joueur. La pratique n'étant pas homogène, il est donc difficile de considérer un jeu de façon représentative puisque sa réception sera susceptible de varier. Si l'on considère le jeu comme produit culturel, l'ouvrage *Digital Play* (Kline *et al.*, 2003) propose un cadre théorique des plus pertinents afin de mieux cerner ces « jouets numériques », soit de les considérer sous trois chefs : la technologie, l'industrie, ainsi que la culture. Ces trois facteurs, une fois rassemblés, créent ce qu'il est convenu d'appeler la jouabilité, où le joueur se trouve au carrefour de ces trois sphères qui se complètent mutuellement. Ce cadre théorique était en quelque sorte une réponse aux tenants d'un certain déterminisme technologique selon lequel les nouvelles technologies permettraient une démocratisation de l'information : les auteurs du livre ont brillamment démontré qu'il ne faut pas seulement s'intéresser à l'utilisation, mais aussi à la production des jeux vidéo qui s'insère dans un continuum socio-économique

partagé avec les précédents médias. Toutefois, et au-delà de ces aspects généraux, l'objet de recherche se divise en deux grandes approches : l'une est formelle s'intéresse surtout au contenu des jeux et à sa relation au joueur (la jouabilité), alors que l'autre est plutôt socio-économique et se dégage du jeu lui-même pour analyser son contexte de production et ses implications de façon plus large. Cette division est toutefois plus théorique qu'autre chose, puisqu'en pratique, les recherches devraient combiner ces approches, comme c'est le cas dans la sociologie française où depuis plusieurs années, autant Tony Fortin que Laurent Trémel tentent d'analyser le contenu des productions à la lueur des perceptions sociales qui ont cours. Cela s'avère d'autant plus intéressant que la sociologie s'ouvre de plus en plus à de nouvelles approches, comme on peut le constater à travers un ouvrage comme *Humains non humains* (Thiery et Houdart, 2011) où le non-humain devient central à de nombreuses recherches et permet un point de vue différent. Cela, on semble l'avoir compris depuis plusieurs années dans l'étude du jeu vidéo au point où Trémel (2005 : 75-120) jugeait nécessaire de rappeler qu'il ne faut toutefois pas négliger les outils qu'a proposés la sociologie classique : bien qu'il aborde un statut encore flou, le jeu vidéo prend place dans un cadre social défini qui influe, encore une fois, sur sa pratique et qu'il faut considérer.

Une étude interdisciplinaire?

Bernard Perron (op. cit., 2010) affirme que l'une des choses dont il est le plus fier de son *Video Game Theory Reader 2*, c'est son annexe, qui propose une foule de «théories» ou approches selon diverses disciplines académiques. Il s'agit de courts paragraphes où l'on présente l'étude du jeu vidéo sous l'ordre de l'anthropologie, des sciences de l'éducation, de la psychologie ou de la linguistique par exemple, pour n'en nommer que quelques-uns. Ces disciplines qui ont toutes plus ou moins abordé l'objet dont il est question y sont présentées de façon à démontrer la pertinence de cet intérêt étendu. Dans le même ouvrage, Frans Mäyrä (2009) propose un chapitre traitant de l'interdisciplinarité dans l'étude vidéoludique où il affirme que notre connaissance du phénomène ne serait pas la même s'il n'y avait eu un apport des différentes disciplines. De plus, il fait un parallèle entre cette interdisciplinarité et le contexte universitaire (il est professeur à l'université de Tampere en Finlande), dans lequel la recherche est de plus en plus stimulée par les retombées économiques et où le mélange des disciplines offrirait de meilleures perspectives de recherche. Ce dernier croit néanmoins que l'étude du jeu vidéo doit se doter de connaissances clés que les principaux intéressés devraient connaître afin de créer une base commune. La question est d'autant plus intéressante que certains ont remis en question les idéaux prônés par l'interdisciplinarité dans un cadre universitaire. Jacques Hamel (2001), par exemple, a mis à plat et questionné les principaux arguments d'ordre épistémologique, intellectuel, institutionnel et pédagogique soutenant l'interdisciplinarité : celle-ci dérive d'une philosophie de la science n'ayant pas fait ses preuves pour ce qui est de développer des

connaissances, à la lueur du modèle scientifique. Or, beaucoup des chercheurs s'intéressant au jeu vidéo sont issus des départements que sont les *media* ou *cultural studies*, où l'interdisciplinarité est à la base même de ces programmes, de même que des divers instituts de technologie, s'intéressant avant tout à la production des jeux. L'étude du jeu vidéo se trouve donc entre deux feux : alors que Mäyrä et Perron (pour ne nommer que ceux-ci) font l'éloge d'une approche interdisciplinaire, ils considèrent toutefois qu'il est nécessaire de développer un corpus de connaissances communes. La dualité est intéressante puisque les travaux semblent aujourd'hui se cristalliser autour de l'aspect formel dont j'ai parlé un peu plus haut, soit des théories sur la pratique du jeu alors qu'on semble mettre de côté l'aspect socio-économique qu'implique de telles productions. C'est d'ailleurs une critique qu'ont portée Trémel et Fortin (2009), voyant à travers cette théorisation, une tentative chez les chercheurs de légitimer leur objet de recherche. Non pas parce que cette perspective ne serait pas pertinente, au contraire, mais que de s'y limiter équivaldrait à mettre de côté une partie de ce qu'est, intrinsèquement, le jeu vidéo.

À l'Université de Montréal, nous nous trouvons toutefois devant un cas particulier, alors que fut instauré le programme d'Études du jeu vidéo en automne 2011. Il s'agit d'un programme qui, selon les mots de son directeur, vise une réflexion large sur le jeu vidéo à travers ses divers aspects. Bien qu'il s'agisse d'une mineure, cette initiative est une première alors que le programme propose une étude du jeu vidéo pour lui même, donc en dehors d'un motif de

production ou d'un champ interdisciplinaire à la manière des *cultural studies*. Mes précédentes études (7) ont néanmoins démontré, alors que j'ai participé à plusieurs cours dudit programme, que les élèves veulent en grande majorité s'orienter vers l'industrie et moins vers le développement de connaissances autour du jeu vidéo. Pour ces étudiants, le programme serait donc un «plus» afin de poursuivre au niveau du DESS (diplôme d'études supérieures spécialisées) en design de jeux vidéo ou bien se trouver un emploi dans le domaine alors que les connaissances acquises seraient vues comme un atout. Montréal faisant parti des grands centres de production du jeu vidéo et d'effets spéciaux (postproduction), je m'étais alors demandé si la connaissance était à la base de l'institutionnalisation d'un tel programme, surtout dans un contexte où le rôle de l'université se voit remis en question (8). Dans le contexte de grève qui sévit, les études qui sont en lien avec le secteur technologique se prêtent plutôt bien à la question de l'utilitarisme universitaire : veut-on vraiment comprendre la technologie ou bien être en mesure de mieux l'utiliser? L'idéal serait bien sûr un mélange des intérêts, mais il semble y avoir une coupure quant aux finalités relatives à ces études. Le programme fonctionne maintenant à plein régime, les cours y sont contingentés : c'est une génération de joueurs qui est désormais en mesure de reconsidérer, voire comprendre un objet pour lequel ils vouent une passion. Toutefois, la recherche sur le jeu vidéo a surtout été appropriée par le département d'études cinématographiques, puisque la mineure y garde son attache, mais aussi que les enseignants y sont pour la plupart gradués. Comme je l'ai dit plus haut, cette proximité se fait ressentir à travers

l'approche adoptée dans les cours de même qu'au travers des travaux de recherche qui, bien que non négligeables, se concentrent surtout sur l'aspect formel du jeu vidéo.

Être en mesure de produire des connaissances

Il en va de soi chez les chercheurs, qui n'ont d'ailleurs pas manqué de le spécifier à maintes reprises, que pour étudier le jeu vidéo il faut y avoir joué et que les constats faits sur la base de simples représentations ne sont pas valables (Wolf et Perron, *op. cit.*). Les débats qui ont eu lieu dans les années quatre-vingt-dix sur les représentations de la violence dans le jeu vidéo et qui ont mené à l'élaboration du système de classement toujours en place aujourd'hui en sont un bon exemple : la plupart des chercheurs impliqués lors des discussions ne connaissaient pas vraiment les jeux dont il était question et n'y avaient manifestement pas joué (Klein *et al.*, *op. cit.* : 132-136). Autre cas de figure, lorsque le chercheur Henry Jenkins (2006 : 187-197) s'est rendu sénat américain afin de discuter de la nature violente des jeux vidéo à travers le cas d'exemple qu'est *Grand Theft Auto 3* (DMA Design/Rockstar, 2001) : la critique se basait non pas sur l'expérience de jeu, mais sur la bande-annonce de ce dernier. Il ne s'agit que de deux cas parmi tant d'autres alors que prenait place une certaine panique morale, mais la question demeure tout aussi pertinente aujourd'hui alors qu'on retrouve plusieurs communautés de joueurs qui affichent un rapport différent au jeu. Il serait donc intéressant de se demander quel doit être le degré

d'implication du chercheur face au jeu afin de pouvoir l'étudier et s'exprimer à son sujet.

Une nouvelle génération de chercheurs prend place au sein des divers travaux académiques sur le jeu vidéo, laquelle a grandi tout en pratiquant ces derniers. On retrouve ainsi différentes communautés d'intérêts autour de l'objet, soit des *gamers*, qui sont passionnés du jeu (9), des *game designers* (10), qui ont un rapport privilégié avec les productions, de même que des joueurs d'occasion. Le rapport du chercheur au *game designer* (plusieurs chercheurs ont toutefois déjà pris part à la production des jeux) en est un intéressant puisque tous deux affichent une relation différente face au jeu, comme l'a remarqué Sébastien Hoch-Koon (2011 : 14-29). En effet, les deux groupes proposent une grammaire différente lorsqu'ils traitent du jeu de par leur position différenciée au produit : l'un étant joueur «externe» et l'autre a accès à la série de règles intrinsèques au jeu que son rapport à la conception met à jour. Cela s'en fait ressentir au travers des textes, où par leur proximité à l'objet, ils sont en mesure d'établir des liens de causalité pouvant échapper au joueur-chercheur. L'idée ici est non pas de limiter la crédibilité de la recherche aux *game designers*, mais de questionner ce rapport, face aux travaux de recherche qui sont produits. Ces travaux sont de plus en plus consultés par les joueurs, et ce, avec intérêt : n'est-il pas stimulant de revoir ou d'en apprendre plus sur une pratique qui nous est chère? Or, cette relecture a parfois été une occasion de critiquer l'ouvrage des chercheurs comme c'est le cas de Laurent Trémel (2005 : 201-217) qui suite à la critique du contenu du jeu *Planescape* :

Torment (Black Isle Studio/Interplay, 1999), a été accusé de ne pas y avoir suffisamment joué et par le fait même, de ne pas avoir compris les rouages ce dernier. Lorsqu'il effectue des recherches sur un ou plusieurs jeux vidéo, le chercheur ne détient pas une posture particulière vis-à-vis le joueur : tous deux procèdent à la même expérience, à différence que le chercheur possède certaines connaissances (et méthodes) qu'il appliquera à l'objet et lui permettront d'interpréter ce dernier sous un autre angle. Il est d'autant plus intéressant de constater qu'on attribue de plus en plus ces connaissances aux acteurs étudiés en sociologie, alors que le concept de la réflexivité bat son plein. Comme l'affirme Jacques Hamel (2010 : 111-125), les individus paraissent plus que jamais «maîtres du jeu» et le sociologue doit désormais prendre en compte que les théories et idées circulent chez les acteurs étudiés. Cela est particulièrement frappant lorsqu'on considère l'étude des nouveaux médias : le corpus théorique étant restreint, les chercheurs ne sont pas en mesure de créer la même distance le séparant de ce qu'il est convenu d'appeler, *cum grano salis*, le sens commun de Bourdieu. Si certains voient le développement des *game theories* sous l'ordre de la légitimation scientifique de l'objet d'étude, d'autres croient qu'il s'agit d'un détachement nécessaire pour comprendre la nature des jeux vidéo et c'est à ce niveau que s'opposent les deux approches que j'ai présentées plus haut.

Or, pour que son expérience soit crédible, le chercheur doit-il avoir fait tous les niveaux du jeu? Doit-il avoir pris place aux multiples relectures transmédiatiques (11), courantes au sein des nouveaux

produits culturels? À première vue, la question semble nous ramener au cas des *cultural studies* où le politiquement correct a laissé ses marques. Je crois toutefois que si le chercheur est en mesure d'explicitier sa méthode, et par le fait même sa posture face au jeu ou à la pratique étudiée, celle-ci ne mérite aucun dénigrement basé sur sa position, mais plutôt une critique sur la démarche scientifique en elle-même et les résultats qu'elle engendre. Tous ne peuvent afficher la même relation face à l'objet étudié et en ce sens, les résultats divergeront alors qu'ils seront le fait d'une approche différente de ce dernier ; loin d'être un problème, c'est en partie ce qui fait la richesse de la recherche. De plus, c'est une chance que nous avons (ou une malchance pour certains) d'avoir à faire à des sujets de plus en plus connectés aux travaux de recherche et aux idées et c'est un point que doit considérer le chercheur, qui n'est plus strictement confiné au contexte universitaire.

Porter les connaissances à un autre niveau : le cas de l'ethnographie

On dit qu'il est important, en tant que chercheur, de jouer aux jeux vidéo pour être en mesure d'en restituer et partager l'expérience, mais une autre question se pose ici : comment rendre ces connaissances? Comme je l'ai écrit plus haut, on retrouve une certaine redondance dans beaucoup d'ouvrages sur le jeu vidéo alors que les auteurs sentent le besoin de revenir sur des concepts

attestés de par le statut flou qu'abordent toujours les pratiques vidéoludiques. S'il faut y avoir joué, il serait donc difficile de rendre compte de l'expérience d'un jeu sur papier à des gens qui ne connaissent pas le sujet ou qui n'ont simplement pas pris part au jeu dont il serait question dans le travail de recherche. C'est pourtant ce à quoi sont confrontés les chercheurs en sciences sociales, qui souvent présentent une ethnographie de leur expérience vidéoludique, surtout dans le cas des mondes virtuels où une telle méthode y prête bien ses atouts (12). L'aspect descriptif de ces ouvrages peut sembler trivial à la personne habituée ou ayant pris part au jeu concerné par le travail, mais s'avère non moins nécessaire dans un contexte où ces productions n'auraient, pour certains, autre implication que celle d'être un jouet numérique sans prétention. En revanche, les chercheurs désirent l'avancement des connaissances, mais doivent se buter à ce type d'obstacle qui n'est certainement pas étranger au fait que l'étude du jeu vidéo cherche toujours ses assises.

Ce constat m'emmène à porter le questionnement intrinsèque de l'ethnographie à l'étude du jeu vidéo : s'agit-il d'une méthode valable pour étudier une telle pratique? La discipline a acquis ses lettres noblesse alors qu'elle se transportait dans un contexte dit «exotique», où faire de l'ethnologie c'était (et reste, dans certains cas) étudier l'autre dans sa complexité : un exercice aussi méthodologique que personnel. Ses lettres, elle les a perdues alors que la discipline est entrée en crise dans les années quatre-vingt, où l'on a contesté la posture du chercheur. L'ethnographe bâtissait alors son autorité scientifique sur le fait qu'il était là, mais est-ce

suffisant pour que ce dernier soit en mesure de comprendre l'autre? Voilà une toile de fond qui a persisté alors que la discipline s'est ouverte à l'étude de sa propre société, en occurrence le contexte occidental. Dans le cas qui nous intéresse, certains chercheurs se sont donné le statut traditionnel d'explorateur de cultures exotiques, soit en pénétrant ces mondes virtuels aux possibilités illimitées dans lesquels s'incruste un nombre grandissant d'utilisateurs. Cela a permis non seulement de «désataniser» les pratiques en question, mais de nuancer le statut particulier qu'on leur applique, où les auteurs semblent converger à l'idée que sont reprises les catégories du monde réel. Or, lorsqu'on lit sur les méthodes ethnographiques, les méthodologues reviennent souvent sur cette idée qu'il faut se distancier de son objet, chose que le choc des cultures permettait et pourrait-on dire, facilitait la tâche du chercheur. La tâche s'est donc amplifiée alors que la discipline a pris pour objet sa propre culture, où il faut garder une distance critique d'un objet qui est à la base même de notre conception. De façon concrète et pratique, on doit se demander si l'ethnologie est en mesure de produire des connaissances susceptibles de mieux comprendre les pratiques vidéoludiques, si la position l'ethnologue peut apporter une vision différente à celle du joueur qui par exemple, se livrerait à l'exercice (étrange) d'expliquer sa pratique à autrui. Conformément à ce qu'a affirmé Godelier au sein de l'excellent collectif *De l'ethnographie à l'anthropologie réflexive* (2002), l'ethnologue est en mesure d'élaborer des connaissances s'il remet la recherche objective en première ligne, celle qui a fait de l'anthropologie une discipline des sciences humaines. L'anthropologie possède un questionnement,

ainsi qu'un cadre analytique qui lui est propre et il faut donc en profiter pour appliquer la discipline à de nouveaux objets de recherche. Et qui plus est, le jeu vidéo est un milieu qui aurait besoin d'une approche anthropologique, surtout au niveau de sa conception qui est académiquement mal connue : cela tombe pile avec l'intérêt croissant de l'ethnographie des institutions, où des auteurs comme Marc Abélès, de l'EHESS et du CNRS en France ou Mariella Pandolfi et Phillip Rousseau de l'Université de Montréal font partie de ces chercheurs qui portent la discipline sur de nouveaux terrains. Ces travaux ont su démontrer d'intéressants paradoxes qui subsistent au sein de grandes institutions, privées ou publiques, comme quoi l'ethnologie n'est pas qu'une discipline du passé. Il ne faut toutefois pas se leurrer, la tâche est complexe et c'est par la mise en place d'outils méthodologiques innovateurs que le questionnement anthropologique serait applicable au jeu vidéo ou de façon plus large, à notre culture.

Le jeu vidéo : un monde sans histoire?

L'étude du jeu vidéo était au départ un thème émergent et permettait une grande liberté à ses premiers essayistes : une thématique branchée qui selon Trémel (2005) fut propice à plusieurs erreurs méthodologiques de la part ses différents auteurs. En effet, la question du virtuel (en général, dont on ne saurait exclure le jeu vidéo) a suscité de nombreuses interrogations, notamment en anthropologie, où les méthodes furent massivement remises en question, à savoir s'ils étaient en

mesure de saisir ce nouvel espace sous son ampleur. Madeleine Pastineli (2011), par exemple, s'est intéressée à la question dans le dernier numéro d'*Anthropologie et sociétés* pour démontrer qu'internet (et les nouveaux médias) s'apparentent plutôt à un nouveau terrain d'étude qu'à un nouvel objet et que l'intérêt d'étudier le cyberspace est lié aux questions qu'il occasionne et moins au médium lui-même. Or, cela n'est pas seulement le fait des chercheurs, mais de l'industrie elle-même qui prend part à un certain aveuglement technologique. Hoch-koon (*op. cit.*) note qu'il s'agit d'une industrie où tout progresse à une vitesse ahurissante, alors que le processus séparant les écrits et leur publication, lui, est relativement long. De ce fait, la ou les productions vidéoludiques au centre d'une étude sont susceptibles d'être désormais démodées lors de sa publication, face à une série de produits dotés d'innovations qui ombragent leurs prédécesseurs. Cet état des faits s'insère dans un constat plus général : l'industrie du jeu vidéo en est une sans mémoire. C'est d'ailleurs l'un des principaux obstacles pour le chercheur s'intéressant à l'histoire du jeu vidéo, où non seulement l'accès aux produits démodés s'avère difficile, mais où les compagnies ne gardent aucune trace de leur historique vidéoludique (13).

Or, plusieurs auteurs dont Jean-Claude Passeron ont souligné l'importance de l'histoire à travers l'étude sociologique, non pas comme simple fait à considérer, mais comme élément intégral au travers les différentes études voulant comprendre un objet d'étude particulier. Faire une sociologie du jeu vidéo sans en considérer les vecteurs historiques équivaldrait à voiler une partie du

phénomène, puisqu'une telle progression technologique s'insère dans un espace-temps, aussi court soit-il. D'une mode, vue comme passagère au début des années quatre-vingt, le jeu vidéo a pris une tournure différente au début des années quatre-vingt-dix en se légitimant comme produit culturel abordant les mêmes distinctions intrinsèques (haute pratique/basse pratique, ouverture/fermeture sur le monde, etc.) présentes dans le monde du cinéma, de la littérature ou des arts en général, comme l'a brillamment démontré Pierre Bruno (1993). Les auteurs de *Digital Play (op. cit.)*, dont j'ai parlé un peu plus haut, ont su replacer les pratiques vidéoludiques dans leur contexte historique, leur permettant de mettre à point une approche critique et bien posée du jeu vidéo. Cela en fait un des ouvrages les plus riches pour qui veut comprendre le phénomène vidéoludique sous l'aspect des sciences humaines. Néanmoins, il s'agit d'un aspect négligé dans les études du jeu vidéo en général alors que les ouvrages traitants d'histoire sont principalement anecdotiques et réalisés de façon journalistique. Certains ressorts de l'industrie y sont dévoilés, mais ces ouvrages se dégagent d'une perspective analytique qui saurait nous en apprendre davantage sur une pratique relevant autant de la culture, de la technologie que de l'industrie.

Conclusion

L'état des connaissances relatives aux études vidéoludiques nous a démontré qu'elles sont traversées par certaines lignes de pensée qui sont susceptibles, comme dans la plupart des domaines

d'études, d'orienter les visées autant que d'aboutir à des résultats qui y sont conséquents. Or, même si l'attrait technologique vient créer un voile sur l'histoire du jeu vidéo, il s'agit néanmoins d'un objet qui a été la cible de multiples études empiriques : il ne faudrait donc pas que cet attrait pour le « nouveau » vienne obscurcir ce qui a été fait au profit d'une frénésie aveuglante. Pour les sciences sociales, il ne s'agit que d'un nouveau terrain et les études, principalement sociologiques, ont démontrées que les outils dont nous disposons ne sont pas désuet de même que les chercheurs, atablés à leur culture « dite » livresque, ne sont pas tant désarmés face à cette ampleur technologique.

Mon approche anthropologique me pousse à considérer le jeu vidéo moins comme un objet d'art, qu'une porte d'entrée vers un constat plus vague, qu'est celui du numérique et de ce qu'on appelle, avec un certain manque de subtilités, les nouvelles technologies. Peu de gens seraient prêts à contester l'idée que certains changements s'opèrent au niveau de la culture autant que des connaissances, alors qu'on passe d'un paradigme livresque à un paradigme numérique. C'est ce que propose Milad Doueihi dans son essai *Pour un humanisme numérique* (2011), où il affirme que le modèle des sciences humaines se dirige vers un humanisme numérique : l'intérêt devient alors de comprendre le numérique en lui-même moins que d'opposer ses principes virtuels à ceux d'une culture humaniste classique, qui ont en partie légitimé nos disciplines respectives. J'écarte ici certaines nuances élaborées par l'auteur, dont l'argumentaire me semble riche, mais je crois que cette approche serait globalement applicable à l'étude du jeu vidéo.

D'ailleurs, c'est un peu ce vers quoi se dirigent les études vidéoludiques avec des analyses de plus en plus formelles du point de vue du joueur, des créateurs, etc., qui sont en partie critiquées par la distance qu'elles prennent face à l'histoire, l'économie et la politique. Je suis aussi d'avis qu'une approche strictement formelle négligerait une part du « fait vidéoludique », mais le contraire serait aussi vrai et les *cultural studies* ont marqué un point important à cet effet, puisque si on joue tant avec ces jouets numériques, c'est qu'ils viennent combler quelque chose dans la vie des individus et qui plus est, des individus en proie à une certaine réflexivité!

BIBLIOGRAPHIE

Bruno, Pierre. 1993. Les jeux vidéo, Paris, Syros, coll. L'école des parents.

Caillois, Roger. 1967 (1957). Les jeux et les hommes. Gallimard, col. Folio essais.

Doueïhi, Milad. 2011. Pour un humanisme numérique, Seuil, col. La librairie du XXI^e siècle.

Fortin, Tony et Laurent Trémel. 2009. Mythologie des jeux vidéo. Le Cavalier bleu édition, col. Mytho!.

Fortin, Tony (dir.). 2008-2011. Les cahiers du jeu vidéo, Éditions Pix'N love, quatre numéros.

Godelier, Maurice, 2002. « Briser le miroir du soi », dans Christian Ghasarian (dir.), De l'ethnographie à l'anthropologie réflexive, Paris, Armand Colin, p.193-212.

Hamel, Jacques. 2010. Woody Allen au secours de la sociologie. Economica, col. Méthodes des sciences sociales.

_____. 2001. « L'interdisciplinarité et la science font-elles bon ménage?», dans Lenoir, Yves, Bernard, Rey et Ivani Fazenda (dir.), 2001, Les fondements de l'interdisciplinarité dans la formation à l'enseignement, Sherbrooke, Éditions du CRP, p.37-47.

Hock-Koon, Sébastien. 2011. « Expliciter les connaissances du game designer pour mieux comprendre le jeu vidéo», dans Rufat, Samuel et Hovig Ter Minassian (dir.), 2011, Les jeux vidéo comme objet de recherche, Questions théoriques, coll. Let print., p.14-28.

Houdart, Sophie et Olivier Thierry (dir). 2011. Humains non humains : Comment repeupler les sciences sociales, La Découverte.

Huizinga, Johan. 1988 (1938). Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu. Gallimard, col. Tel.

Jenkins, Henry. 2006. Fans, Bloggers and Gamers : Exploring Participatory Culture, New York University Press.

Juul, Jesper. 2005. Half-real : video games between real rules and fictional worlds, The MIT Press.

Kline, Steven, Nick Dyer-Whiteford and Greig De Peuter. 2003. Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing. Montréal McGill-Queen's University Press,.

Le Diberder, Alain et Frédéric Le Diberder. 1993. Qui a peur des jeux vidéo?, Paris, La Découverte.

Martin, Eric et Maxime Ouellet. 2011. Université Inc., Lux editeur, col. Lettres Libres.

Mäyrä, Frans. 2009. « Getting into the game : doing multidisciplinary games studies », dans Perron,

Bernard et Mark J.P. Wolf (dir), The video game theory reader 2, Routledge, p.313-330.

Murray, Janet H. 1998. Hamlet on the holodeck, MIT Press.

Pastineli, Madeleine. 2011. « Pour en finir avec l'ethnographie du virtuel! Des enjeux méthodologiques de l'enquête de terrain en ligne », dans Anthropologie et sociétés, vol. 35, no.1-2, p.35-52.

Perron, Bernard. 2010. « Le lecteur de théorie du jeu vidéo », dans Craipeau, Sylvie et al. (dir), Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture, Questions de communication, série actes 8, p.15-26.

Rufat, Samuel et Hovig Ter Minassian (dir.). 2011. Les jeux vidéo comme objet de recherche, Questions théoriques, coll. Let print.

Ryan, Marie-Laure. 2007. « Jeux narratifs, fictions ludiques », dans Perron, Bernard (ed.), Intermédialités, no.9, p.15-34.

Trémel, Laurent, Philippe Mora et Tony Fortin. 2005. Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux. L'Harmattan, col. Champs visuels.

Wolf, Mark J.P. et Bernard Perron. 2009. The video game theory reader 2, Routledge.

AUTRES SOURCES

Game Studies [en ligne] : <http://gamestudies.org/>

Les chemins de travers. 2011. L'université, permanence et mutations, émission animée par Serge

Bouchard diffusée sur la Première chaîne de Radio-Canada, le 21 août 2011, disponible au http://www.radio-canada.ca/emissions/les_chemins_de_travers/2010-2011/chronique.asp?idChronique=166237 (page consultée le 25 avril 2012).

Pineault, Yann. 2011. « L'institutionnalisation du savoir vidéoludique », dans ypineault.com [en ligne], <http://ypineault.com/inst.html> (page consultée le 1er mai 2012).

(1) Je fais ici référence à des ouvrages qui s'insèrent dans le courant de la panique morale, sur laquelle je reviendrai plusieurs fois dans ce texte.

(2) Terme utilisé conformément à la définition qu'en font Bolter et Grusin (2000), lequel stipule que les nouveaux médias convergent vers un souci de transparence, où le média tend à s'effacer pour laisser place à l'immédiateté dans l'expérience fictionnelle.

(3) Je pense entre autres aux travaux d'Espen Aarseth et aux autres ludologues qui contribueront à la formation de la revue *Game Studies*.

(4) Pour en savoir plus, voir Kline *et al.*, 2003 en bibliographie.

(5) Sources et travaux disponibles aux <http://www.ludicine.ca> (page consultée le 10 avril 2012).

(6) Terme proposé par Richard Grusin et David Bolter dans le livre *Remediation* (2000) aux éditions MIT Press : il s'agit du fait de remédier à une technologie précédente en l'améliorant, mais tout en reprenant certains de ces éléments clés. Le jeu remédie au cinéma alors qu'il devient interactif, mais récupère beaucoup du cinéma, comme nous le verrons dans le texte.

(7) Les résultats étant publiés sur mon site personnel, à l'adresse suivante : <http://ypineault.com/inst.html>

(8) À cet effet, voir l'article de Hamel précédemment cité ; Martin et Ouellet (2011), ainsi que Les chemins de travers (2011) en bibliographie.

(9) L'expression anglaise est souvent utilisée pour désigner ces communautés de joueurs qui vouent une passion au jeu vidéo.

(10) Encore une fois, puisqu'il s'agit d'un milieu très anglophone, l'expression anglaise est utilisée autant chez les joueur que dans les travaux traitant du sujet.

(11) Par relectures transmédiatiques, j'entends une diversification des produits culturels à partir d'une production de départ (en l'occurrence un jeu), laquelle sera adaptée sur différents médias (livres, films, bandes dessinées, etc.) afin d'en étendre l'expérience, voire l'univers fictionnel.

(12) Beaucoup de ces ethnographies ne s'affichent pas de la sorte, mais parmi celles issues de chercheurs en anthropologie, notons les travaux de Tom Boellstorff, Bonnie Nardi, Celia Pearce et T.L Taylor, qui ont d'ailleurs allié leurs forces pour produire un livre de méthodes sur l'ethnographie virtuelle, soit *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Le livre est présentement en impression.

(13) J'ai eu la chance de discuter de cette question avec Carl Therrien, poursuivant ses études postdoctorales sur l'histoire du jeu vidéo et qui s'est justement heurté à ces obstacles.

Yann Pineault - Mai 2012 // Mis à jour en octobre 2012