

## Entre jeux vidéo et rites

Le jeu vidéo peut-il être approché au rite? Voilà une façon abrupte d'introduire mon interrogation dont la réponse semble pourtant très simple si l'on regarde du côté de ces joueurs qui, en ligne, cumulent les heures de jeux comme on le fait avec celles de travail. Le jeu vidéo serait aussi ritualisé que peut l'être une pratique religieuse puisque dans les deux cas, on y retrouve des individus endoctrinés à deux formes de culte. C'est une vision qui est rependue, mais qui, comme nous le verrons, s'avère beaucoup trop simpliste, d'autant plus qu'elle implique un certain mépris que se partagent autant le jeu vidéo que le rite.

Afin de mettre en perspective jeux et rites, je tenterai d'abord de définir les deux termes que je considérerai sous leur aspect conceptuel, puisqu'il s'agit bien de grands concepts utilisés à toutes les sauces. Nous verrons que le rapprochement est effectivement possible, mais qu'il subsiste une distinction quant à la nature des deux mots. Par la suite, je m'intéresserai plus particulièrement au jeu vidéo et aux nouveaux rites, lesquels nous le verrons, peuvent être rapprochés sous leur aspect formel, mais surtout ontologique. Ontologique, puisque ces pratiques partagent un même contexte difficile à cerner, celui de la modernité.

### Première partie : Entre jeux et rites

Vers une définition du jeu...vidéo

Le jeu est une notion complexe à laquelle il est difficile d'attacher une définition concise ou du moins, qui saurait renvoyer à une image homogène de ce qu'est un jeu. Or, l'intérêt ici n'est pas tant d'en proposer une nouvelle que d'en considérer certaines qui, combinées, nous permettront d'utiliser le concept comme outil méthodologique.

Des penseurs tels que l'historien néerlandais Johan Huizinga et le sociologue français Roger Caillois ont fait école en proposant des essais visant à élaborer une définition du jeu (1) : ces dernières sont toujours utilisées au sein de différents travaux de recherche ayant pour attache l'aspect ontologique de ce qu'est le ludique.

D'abord, Huizinga définit le jeu à travers cette désormais célèbre citation de la manière suivante : « [...] on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. » (p.32)

C'est d'ailleurs à travers cette citation que Caillois proposera sa relecture d'*Homo Ludens*, puisqu'elle propose déjà une définition riche et représentative de ce qu'est le jeu. Si les propos de Huizinga expriment bien ce que le sens commun entrevoit par la notion de jeu, Caillois tentera de remanier cette définition afin d'y inclure deux types de jeux qui n'y étaient pas représentés : ceux de paris et de hasard, ainsi que ceux relevant de la mimique et de l'interprétation. De ce fait, le jeu est selon Caillois libre pour le joueur, séparé par des limites fixées à l'avance, incertain en ses résultats, improductif au niveau des biens et richesses, réglé par des lois bien déterminées et fictif, en se séparant de la vie courante. (p.42-43, mon emphase) Toutefois, l'originalité de l'auteur relève de la classification des jeux qu'il fera à travers quatre catégories fondamentales : l'*agôn*, l'*alea*, le mimicry et l'*ilinx*. Puisque celles-ci ont été maintes fois utilisées à travers différents travaux en anthropologie et sociologie, je n'en ferai qu'un bref rappel. L'*agôn* est relative à la compétition réglée dans un souci d'égalité entre les différents partis, où les acteurs se basent sur leurs capacités qui lorsqu'elles les mènent à la victoire, leur attribuent un certain mérite personnel. Les sports en sont un bon exemple, de même que différents jeux d'aptitude tels que les échecs ou les dames. L'*alea*, seconde catégorie, est à l'opposé de la précédente puisqu'elle se base non pas sur les aptitudes des participants, mais sur la chance ou le

destin de ces derniers. Propre à l'humain, l'*alea* se manifeste à travers les jeux de hasard tels les dés, loteries, mais peut être combinée à l'*agon* dans les jeux de cartes par exemple, où la chance peut être agencée aux compétences du joueur. La *mimicry* relève de l'illusion, du faire comme si, où le joueur incarne un personnage sous une mimique comme c'est le cas dans les représentations théâtrales ou les jeux de rôle chez les enfants (ou adultes). Enfin, l'*ilinx* est une catégorie de jeux qui vise à créer un vertige, une «panique voluptueuse» (Caillois, *ibid.* : 68), qu'elle soit physique ou morale chez le joueur. La peur peut en quelque sorte devenir source de plaisir à travers certains sports extrêmes, manèges, et autres. Ces quatre catégories sont par le fait même séparées selon deux grands pôles, la *paidia* et le *ludus*. La *paidia* est le propre d'une activité improvisée, visant à la base un épanouissement des sens, fantaisiste et déréglé. Le *ludus* quant à lui propose un caractère plus discipliné, réglé, autour de conventions arbitraires qui viennent en quelque sorte structurer la *paidia*. (Voir le schéma en Annexe 1)

Si à première vue ces catégories peuvent sembler quelque peu abstraites, et j'aurai la chance d'éclaircir celles-ci à travers le texte, il n'en demeure pas moins qu'elles représentent d'intéressants outils méthodologiques pour considérer le jeu. Il en va de soi, cette classification est susceptible de se heurter à de multiples contre-exemples (on l'a d'ailleurs vu à travers plusieurs critiques de l'œuvre de Caillois), mais je crois qu'elle permet néanmoins d'appréhender le jeu dans une optique rapprochée et sert alors d'outil de comparaison à travers les différentes typologies ludiques rencontrées. Cette approche s'insère à travers une certaine sociologie du jeu, mais aussi par le jeu : autant Huizinga que Caillois ont insisté sur l'importance du ludique au sein de la société en tant que miroir permettant de mieux appréhender et comprendre différents aspects sociaux. Non seulement les «institutions» sociales sont susceptibles de définir l'usage des jeux, mais le contraire serait tout aussi vrai chez les deux auteurs en question, où le jeu devient un facteur explicatif de certaines des institutions composant les sociétés.

À l'époque où furent produites les précédentes oeuvres, le média vidéoludique

n'existait pas encore et à cet effet, il serait intéressant de se demander si une telle classification serait en mesure d'intégrer le jeu vidéo. Jesper Juul, enseignant au centre du jeu de l'Université de New York, s'est intéressé à la question dans son livre *Half-Real* (2005), où il reprend le flambeau où l'avaient laissé les théoriciens du jeu pour établir une définition étendue de ce qu'est le jeu vidéo. Ce dernier croit que la catégorisation des jeux proposée par Caillois est trop large, au sens où la plupart d'entre eux peuvent aborder ces différentes catégories (notons toutefois que le sociologue avait pris compte de cet aspect tout en proposant plusieurs exemples). Juul proposera un modèle du jeu basé sur les critères suivants :

- La présence de règles ;
- De résultats variables et quantifiables ;
- D'une valeur assignée aux résultats possibles ;
- D'un effort du joueur ;
- D'un attachement [émotif] par le joueur aux résultats ;
- De conséquences négociables. (Ma traduction, p.37)

Face à la définition de Caillois, on s'aperçoit que celle-ci est un peu plus restrictive et met plutôt accent sur la jouabilité, perspective se rapprochant de l'agôn beaucoup plus que des autres catégories définies par le sociologue. Selon l'auteur, ces critères seraient en mesure de définir le jeu dans son ensemble et si nous les appliquons au cas du jeu vidéo, ceux-ci demeurent les mêmes sauf qu'ils s'actualisent de manière légèrement différente. Les règles sont désormais contrôlées par la machine et c'est elle qui devient arbitre quant aux finalités du jeu. La jouabilité propre au domaine vidéoludique permettant désormais la simulation, la valorisation des résultats est désormais floue dans le cas de certains jeux où les finalités n'abordent pas nécessairement la dichotomie entre le bon et le mauvais. De plus, l'espace-temps se trouve transformé alors que des mondes virtuels sont créés et se trouvent hors de contrôle du joueur, créant une séparation où les conséquences n'ont plus nécessairement un impact direct sur le monde réel. Enfin, c'est l'effort du joueur qui se trouve transformé de par la nature propre au dixième art.

Caillois a critiqué l'oeuvre de Huizinga (non pas sans en considérer sa qualité de pionnier) de même que Juul a critiqué l'oeuvre de Caillois : je suis donc conscient que les critères exposés ici sont susceptibles de se contredire dépendamment des exemples de jeux utilisés. Tout comme nous le verrons avec la notion de rite, une définition du jeu ne peut faire unanimité, mais je crois qu'en combinant celles que j'ai exposées, il est possible d'arriver à un modèle suffisant pour se livrer à l'exercice dont il sera question.

Quant à une définition large du rite(2)

Je m'intéresserai ici à la définition que l'anthropologie a faite du concept de «rite», laquelle s'est progressivement constituée à travers les données issues du corpus ethnographique. L'analogie peut à première vue sembler étrange, soit d'étudier un phénomène culturel à la base occidentale (le jeu vidéo) en utilisant un concept qui a d'abord été défini dans un contexte non occidental, mais comme nous le verrons, le rituel comme objet de recherche s'avère à être un outil méthodologique tout à fait pertinent permettant d'aborder une facette analytique particulière de l'objet d'étude dont il est question.

D'abord, le rite se présente comme une activité très formalisée : possédant ses propres codes et dont les actions s'articulent autour de symboles fortement marqués. On a qu'à penser à une messe traditionnelle ou un rituel plus éclectique comme on en retrouve de plus en plus pour s'en rendre compte, il s'agit de pratiques fortement codifiées. Ce dernier est habituellement constitué de séquences, d'étapes, s'articulant dans une mise-en-scène soigneusement préparée et correspondant à une série de règles implicite au rite en question : on peut ainsi parler du caractère morcelé du rite. Ce dernier présente aussi un aspect répétitif, où soigneusement mises en place, les actions rituelles sont standardisées et reprises à travers un ordre bien établi. Le déroulement d'un rite est donc prévisible puisqu'il se base sur une série d'étapes bien ancrées, lesquelles devront

être minutieusement respectées afin que l'activité prenne forme, qu'elle aboutisse à son but et puisse apporter un sens aux pratiquants qui s'y soumettent. Je ne m'attarderai toutefois pas aux exemples ethnographiques ou sur la façon dont sont mises en pratique ces diverses formalités; je réfère toutefois le lecteur aux textes d'Arnold Van Gennep, de Victor Turner et de Claude Lévi-Strauss en bibliographie. Quant à la question ontologique, les anthropologues et autres chercheurs en sciences humaines ont toujours tenté de comprendre ce pour quoi on s'adonne à des pratiques rituelles. Faisant l'aller-retour entre empirisme de terrain et philosophie, certains ont fourni des éléments de réponses intéressants, même s'ils ne font pas nécessairement consensus. Turner, l'un des grands théoriciens du rite, propose une approche teintée d'un certain fonctionnalisme, où le corps social, dont les différentes parties afficheraient un certain déséquilibre, serait en mesure de créer une stabilité à travers les pratiques rituelles. Au niveau social, le rite serait donc en mesure d'unifier les individus d'une société, alors séparés par les contingences sociales. Quant au point de vue de l'individu, Turner s'inspire des propositions freudiennes où en proie à des besoins affectifs qu'il ne peut combler, ce dernier tente de faire un pont entre le monde sensible et intelligible, alors qu'il se trouve démuné face à ce dernier. Pour Lévi-Strauss, le rite serait une réponse à un découpage entre le monde discontinu (celui de tous les jours) et continu (celui d'origine, d'autrefois), alors que les catégories qui ont cours dans une société donnée sont abolies lors de la pratique rituelle. Ce découpage serait, selon l'anthropologue, la réponse à une anxiété logique innée à la rationalité humaine. Chez les deux auteurs, la pratique implique donc un retour aux origines communes et où sont par le fait même abolies les frontières habituelles, celles du quotidien. C'est à cette origine que fait allusion Lévi-Strauss lorsqu'il parle du monde continu, celui où tous étaient égaux et où l'homme était unifié à la nature, avant que s'opère une stratification de l'ordre social. Suite au rite, l'individu se trouve transformé alors que fut effectué un passage (d'où les rites de passage) entre le stade de l'«avant» et celui de l'«après».

Il s'agit ici d'une définition traditionnelle du rite, laquelle je le rappelle, fut élaborée au

sein de travaux ethnographiques majoritairement non-occidentaux ou dits «traditionnels». Or, il s'est aussi développé une étude des nouveaux rites, s'intéressant à des pratiques rituelles transformées dans un contexte maintenant occidental. Ces rites qui ont été étudiés chez «l'autre», soit des autochtones aux quatre coins du globe, ont en partie influencé les nouvelles pratiques rituelles dont beaucoup ont empruntés à ces nostalgies des autres cultures. Toutefois, les nouveaux rites se voient transformés par rapport au rite traditionnel : ils prennent place dans un contexte social différent qu'on qualifie de modernité, expression fourre-tout qui vise à décrire une nouvelle réalité qu'on a peine à cerner en sciences humaines. Les concepts présentés plus haut s'avèrent toujours pertinents, mais les valeurs de même que les différentes modalités en rapport au rite chez l'individu sont susceptibles d'avoir changé (susceptibles, puisqu'il s'agit d'une question de recherche actuelle dont la complexité nécessite certaines remises en questions). En cela, le rite est un concept qui évolue à travers une foule de conceptions, qui elles varient selon les pratiquants ou les observateurs impliqués, mais les quelques critères que j'ai jusqu'ici effleurés permettent de saisir certains fondements de ce qu'est une pratique rituelle afin de pouvoir l'approcher sous une optique anthropologique.

#### *Des jeux vers le rite ou vice et versa*

Je n'ai jusqu'ici offert que deux définitions quelque peu homogènes dont l'intérêt réside désormais à les mettre en perspective. Le parallèle entre jeu et rites a été approché par plusieurs auteurs il y a une cinquantaine d'années et semble profiter d'un regain à mesure que notre société se ludifie (3). Huizinga nous offrait déjà quelques pistes de réflexion en ce qu'il considérait l'influence du jeu sur la culture tandis que c'est plutôt l'inverse qui était étudié à travers le corpus ethnographique. On y présentait alors le jeu en lien avec les diverses institutions sociales, qu'il soit politique, où le résultat aura un impact sur l'organisation sociale ou bien religieux, où la pratique apparemment ludique est en dialogue direct avec des entités surnaturelles (4). Or, Huizinga, mais surtout Caillois alors qu'il prendra le relais, tenteront d'élargir le

concept «jeu» de sorte qu'il devienne un outil susceptible de mieux comprendre la culture, la société. L'entreprise peut sembler à première vue dérisoire, surtout si l'on se base sur la vision qu'est celle du sens commun, voyant le jeu comme objet de divertissement improductif, mais s'avèrera pourtant féconde jusqu'à ce jour. Malgré son penchant évolutionniste souffrant de quelques rides à ce jour, Caillois proposera un modèle du social défini par les grandes classifications qu'il a créées susceptibles d'expliquer une part de la cohésion sociale. Ce dernier fait une distinction entre les sociétés régies par le simulacre et le vertige, donc religieuses, où les individus communient par la pratique du sacré (donc du rite), et celles régies par la compétition et le hasard, caractérisées par l'administration moderne où s'affrontent les individus dans un espoir d'ascension face à leur position sociale prédéterminée. La *mimicry* et l'*ilinx* caractérisent donc les groupes où la cohésion se fait autour du rite alors que l'*agon* et l'*alea* nous éclairent sur les groupes possédant une hiérarchie fixe et où la compétition demeure le seul moyen d'ascension. Autrement dit, on passe du chamane au politicien, des sociétés autrefois «ethnographiques» à celles occidentales. Bien sûr, ce genre de catégorisations a de moins en moins sa place lorsqu'on les mets en pratique, surtout dans un contexte mondialisé où la société homogène comme antithèse même de celle qui nous a vu naître relève de la chimère qui a longtemps alimenté notre discipline.

Suite à cet exemple, peut-on affirmer que le rite est une forme de jeu? Au risque de décevoir le lecteur, je crois qu'il n'en est rien et que l'intérêt d'un tel comparatif réside moins en l'élaboration d'une unité ou d'une division franche que du constat de similitudes et dissimilitudes relatives à l'union de ces deux termes. En fait, autant les termes peuvent s'apparenter que se distancier en lien à leur contexte d'usage : ces derniers doivent plutôt être considérés selon des airs de famille en lien à leurs formes de vie, conformément à la théorie des jeux de langage Wittgenstein (5). C'est en effet l'argument que Pierre Lucier (2008) propose en affirmant que les deux termes sont condamnés à une relation de parenté due à une rupture sémantique à la base même des mots : soit la liberté et la fantaisie versus la régulation et l'ordre. Autrement dit, il s'agit des pôles que sont la *paidia* et le *ludus* associés au jeu tel que défini par Caillois,



sauf que dans ce cas, le rite ne saurait, toujours selon Lucier, être assimilable qu'au *ludus* (rappelons-nous que le rite est fortement codifié et régulé). Cette dichotomie fut d'ailleurs relevée par Claude Lévi-Strauss dans *La pensée sauvage* (1962 : 44-47) alors que le penseur français a considéré certaines différences fondamentales entre le rite et le jeu. Selon lui, le rite serait propice à l'union alors qu'il part d'un contexte où les acteurs sont inégaux tandis que le jeu serait propice à la séparation entre gagnant et perdant, alors qu'il part d'un contexte où les acteurs sont égaux devant les règles établies. Jacques Pierre, professeur à l'Université du Québec à Montréal en religion, reprenant en partie les propos de Lévi-Strauss, affirme que : « Le jeu part d'une structure pour produire l'événement ; et le rite s'appuie sur l'événement pour produire de la structure. La détermination de la règle du jeu est faite pour produire de l'indétermination. Et l'indétermination dont se saisit le rituel est faite pour produire de la détermination.» (2008 : 48-49) Enfin, François Gauthier, aussi professeur à l'Université du Québec à Montréal au département de science des religions, croit que ce qui sépare jeu et rite est relatif à la place qu'on donne aux questions des fondements : le pourquoi. Ce questionnement serait inhérent aux rites, mais selon le chercheur, absent dans la pratique de jeux.

Or, on voit à travers ces arguments qu'une dichotomie fondamentale semble se créer entre les deux concepts, mais si c'est le cas, pourquoi rapprocher les termes alors qu'on «sait» d'avance que jeux et rites nous réfèrent à des réalités différentes? Pourtant, la perspective n'en est pas moins intéressante et peut s'avérer tout à fait pertinente afin d'entrevoir une pratique sous le joug autant du jeu que du rite, comme c'est le cas dans l'ouvrage *Des jeux et des rites* (2008), auxquels ont participé Lucier, Pierre et Gauthier, précédemment cités. En fait, je rejoins ici le point avancé par Lucier qui affirme que l'intérêt d'un tel exercice relève du constat d'airs de famille alors que comme nous le verrons dans la seconde partie de ce travail, la division n'est pas toujours franche. C'est en ce sens que la dichotomie entre ces deux concepts relativement mal définis, mais hautement porteurs de sens, est susceptible de nous fournir un autre angle d'approche face aux thématiques étudiées. Ces concepts permettent d'explicitier l'objet étudié (soit une pratique quelconque) sous une nature

autre ou du moins, à travers une perspective externe grâce aux concepts, conformément à la définition que fait Gilles-Gaston Granger de la science (6).

### Seconde partie : Le jeu vidéo : pratique ritualisée ou rituel?

#### *Vers une nouvelle expérience médiatique*

La pratique vidéoludique compte de plus en plus d'adeptes et les études ont parallèlement démontrées qu'il ne s'agit pas d'une pratique homogène, bien au contraire. En fait, la plupart des débats qui se sont produits autour du jeu vidéo, sans remettre en question leur pertinence, se sont basés sur des arguments simplifiés qui ne reflètent pas réellement ce qu'est la pratique : qu'on parle de panique morale ou de déterminisme technologique, ces points de vue n'ont traité que d'un aspect du problème (7). C'est dans cette optique que je tenterai de faire un survol historique de certains éléments constituant l'évolution du jeu vidéo pour être en mesure de mieux comprendre la façon dont s'est actualisée la pratique.

Remontons d'abord à l'époque des premières machines à sous ou coin-op (pour *coin-operated*), précisément à celles de *pinball* (ou machine à boule) qui connaîtront un grand succès. Il s'agissait alors d'une machine de jeu imitant le jeu de bagatelle, où le joueur, après avoir propulsé sa balle, faisait face au hasard (*alea*) quant au pointage qu'il se verrait attribué selon la trajectoire effectuée par cette dernière. Face à des pressions gouvernementales où ces machines seront notamment proscrites de l'état de New York puisqu'elles favoriseraient les paris, les concepteurs de chez *Gottlieb* introduiront les *flippers* donnant un plus grand contrôle au joueur. Le *pinball* passe alors de jeu de hasard à jeu d'aptitude (*agon*), devenant moins susceptible de stimuler les paris que les compétitions entre pairs. Or, les premières générations de jeux commercialisés suivront ce modèle autant au travers les bornes d'arcade que des consoles domestiques où l'expérience suivra le modèle qu'est celui

d'émergence, proposé par Juul (op. cit.). Un jeu dit d'«émergence» est caractérisé par son ensemble de règles simples et limitées permettant une grande variation au fil des parties jouées, selon l'interaction du joueur. Des jeux comme *Pong* (Atari, 1972) ou *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) en sont de bons exemples puisque sans fin (au sens scénarique), le défi est caractérisé par le nombre de points obtenus (directement dans le premier cas, puisque le jeu se pratique à deux, ou par parties superposées dans le second). Le jeu se caractérise ici par la compétition directe, comme l'atteste par exemple le film *The kings of kong a fistfull of quarter* (Seth, 2007), où certains joueurs tentent d'obtenir le meilleur pointage afin de devenir les maîtres du jeu ou comme l'atteste la célèbre expression : «*to beat the game*» (8). Un peu plus tard se développeront peu à peu des jeux offrant une jouabilité progressive, où contrairement à l'émergence, elle se caractérise par une série de règles complexes auxquelles le joueur doit se plier et offre donc peu de malléabilité à ce dernier. Ce modèle de la progression est quelque peu complémentaire à l'implémentation d'éléments narratifs au jeu vidéo : le média affichant une remédiation (9) de plus en plus grande au cinéma, mais aussi à la littérature et à la bande dessinée. Cela dit, on verra apparaître à travers le corpus vidéoludique des jeux d'aventure où le défi est moins d'obtenir un pointage plus élevé que son précédent record que de réussir une séquence proposée par les concepteurs du jeu dont il est question. Les jeux textuels de même que ceux à interface graphique, tous deux grandement populaires sur ordinateur au début des années quatre-vingt-dix, sont des exemples éloquentes du modèle de progression : le joueur ne dispose pas d'une grande liberté d'action et doit effectuer une série d'actions à la manière d'un casse-tête.

Ces deux facettes vidéoludiques en viendront à se combiner à mesure que se complexifieront les diverses productions : d'un côté l'émergence offrira des possibilités de plus en plus grandes au joueur dans des univers virtuels gigantesques alors que la progression sera vectrice de grandes quêtes et de scénarios complexes. Le joueur est de plus en plus propice à s'identifier aux personnages que proposent les différentes mises en scène de même qu'à prendre place dans cet univers féérique ou fantastique, lequel débouche sur une nouvelle série de pratiques. De son côté, Internet

prendra part à la transformation de la pratique en liant les joueurs entre eux : la pratique étant devenue plutôt solitaire alors que le marché domestique est devenu le moteur de l'industrie du jeu face à l'arcade en voie de disparition à la fin des années quatre-vingt-dix. Prenant d'abord place dans les jeux de tirs à la première personne et de stratégie en temps réel, la pratique en ligne du jeu vidéo prendra de plus en plus d'ampleur jusqu'à aboutir à la création des MMOG (pour *massively multiplayer online game*, ou jeux en ligne massivement multijoueurs). Ces jeux prennent place dans un univers virtuel en ligne complexe où se côtoient des milliers de joueurs : l'expérience individuelle se trouve par le fait même transformée alors que la pratique du jeu implique une socialisation qui lui est propre. C'est ce développement qui stimulera les sciences humaines et sociales à intégrer de plus en plus le jeu vidéo comme objet d'étude à travers les diverses disciplines.

### *Spectature et jouabilité*

Le jeu vidéo, on le sait désormais, affiche une remédiation aux médias qui l'ont précédé et avant d'analyser ce dernier dans une perspective sociale plus large, il convient donc de se questionner sur l'ontologie de la pratique vidéoludique (10). Comme c'est le cas lorsqu'on considère le rite, le jeu peut être approché de par son aspect pratique, mais aussi sémiotique (Mäyrä, 2009). Je m'intéresserai ici à la pratique même du jeu que je tenterai de mettre en perspective face au rite, tous deux sous leur aspect formel afin d'être en mesure par la suite de questionner le sens que peut prendre une telle pratique.

D'abord, il convient de se demander en quoi le jeu vidéo se différencie des médias dont il tient en partie ses origines. Si l'on prend comme exemple le cinéma, est-ce que la spectature d'un film peut être vue sous l'angle pratique du rite? L'approche sémiopragmatique du film, telle que proposée par Roger Odin (2000), propose que le spectateur n'est pas passif face à une représentation cinématographique : un double jeu s'effectue entre le ce dernier, qui à l'aide de son bagage fait sens des images qui lui

sont proposées et le réalisateur, qui présente sa version des faits. Certains auteurs vont plus loin en proposant une approche sémio-phénoménologique du cinéma, laquelle stipule que le corps est sollicité à travers la spectature, comme c'est le cas dans le film d'horreur où la peur prend place chez le spectateur qui s'identifie aux personnages et à leurs émotions (11). Ces approches théoriques démontrent qu'une activité pouvant sembler anodine peut vite se transformer en une pratique porteuse de sens qui ont poussé des chercheurs comme Marc Joly (2008) à considérer certains liens de parenté entre le rite et la spectature au cinéma. Ce dernier a emprunté le concept de hiérophanie par Mircea Eliade, lequel se définit par une manifestation du sacré à travers des objets appartenant au monde naturel et c'est par ce lien que se créerait une cosmologie, laquelle sera actualisée par des activités performatives : les rites. Selon lui, ce concept pourrait être traduit en cinéphanie afin de considérer le monde cinématographique, où à travers le constat d'une certaine réalité vis-à-vis la platitude du quotidien, le spectateur se voit enclin à vouloir recréer ces espaces fictionnels. La cinéphanie se produit alors que le spectateur effectue une relecture du film, tente de revivre cette réalité à travers des expériences transmédiatiques (12) ou la consommation de produits dérivés. Sachant que le jeu vidéo propose une approche de plus en plus cinématographique (autant au niveau formel que narratif), je crois que cette vision du spectateur est applicable afin de définir en partie ce qu'est l'expérience vidéoludique. Une part, puisqu'en passant du septième au dixième art, s'ajoute la jouabilité.

La jouabilité vient transformer l'expérience de spectature alors que le joueur participe désormais à l'action où en prenant place dans la trame narrative, il est maintenant en mesure de modifier le déroulement de celle-ci. Comme l'affirme de façon éloquente Steven Poole : « Au cinéma, le monde m'est projeté; dans le jeu vidéo, je suis projeté dans le monde. » (Cité dans Perron, 2009) À l'instar du rite, le jeu vidéo se présente sous le morcellement et la répétition tels que définis plus tôt : le joueur se soumet à des règles mises en place dans le programme sous une série d'algorithmes qu'il est contraint de suivre dans l'ordre prescrit par les concepteurs. Si le nombre de règles s'est multiplié (ou étendu) au fil de l'évolution vidéoludique, il n'en demeure pas

moins que le joueur demeure conscrit dans ses possibilités, malgré la grande malléabilité qui lui est désormais permise. Ces parallèles formels entre jeux et rites pourraient être multipliés puisque dans leur pratique, tous deux impliquent une mise en scène régulée, sans quoi ni un ni l'autre n'aurait lieu. Toutefois, si l'on porte notre regard au-delà de la forme pour considérer le sens que revêtent les deux pratiques, l'argument tend à se complexifier. De plus en plus, comme le constate Philippe Mora (2005 : p.234-235), on utilise le vocabulaire du religieux lorsqu'on considère la pratique vidéoludique : cela est selon moi révélateur de l'image qui peut-être associée à la pratique du jeu vidéo, notamment celle des *gamers* (13), mais surtout du sens même que porte une telle activité. Autrement dit, ce rapport au religieux suppose deux visions, la première est souvent péjorative et relative à la forme des pratiques religieuses (laquelle nous avons jusqu'ici traitée) et la seconde, concerne les raisons que sous-tendent de telles pratiques. Considérant la pratique vidéoludique (mais s'appliquant tout autant au religieux), Maxime Coulombe affirme qu'«il serait aisé mais réducteur et simpliste d'y voir une régression à un mytique narcissisme primaire, c'est-à-dire d'une dissolution complète de la subjectivité dans un environnement parfaitement englobant.» (2010 : p.68-69)

### *Une pratique porteuse de sens*

En effet, les tenants de la panique morale entourant le jeu vidéo ont souvent été garants d'une critique sévère envers les joueurs et il en va de même pour ces chercheurs qui, pris par la fascination des nouvelles technologies, ont considéré de manière utopique ces produits culturels. Dans un cas comme dans l'autre, on ne présente qu'une fraction de la réalité et on généralise à outrance les pratiques vidéoludiques sous un même voile. Comme je l'ai dit un peu plus haut, la complexité des nouvelles productions a par le fait même complexifié les pratiques qui en découlent. Si les premiers jeux vidéo relevaient plutôt de l'*agôn*, pour reprendre la typologie de Caillois, ceux-ci ont évolué afin d'inclure de plus en plus le joueur sous une pratique ressemblant à la *mimicry*. L'aspect compétitif n'est toutefois pas mis de

côté, au contraire, il subsiste des jeux dont la confrontation entre joueurs demeure le fondement même de la pratique. Par exemple, le jeu de stratégie en temps réel *Starcraft* (Blizzard, 1998) ou celui de tir à la première personne *Counter-Strike* (Valve, 1999) font tous deux partie de ces pratiques où l'intérêt réside dans la confrontation entre joueurs dont la complexité a entre autres été attestée à travers les travaux de Philippe Mora (ibid.), qui y décèle la dynamique sociale autour des compétitions amateurs et professionnelles. Ces pratiques compétitives possèdent leur propre microcosme que la sociologie a su mettre à jour, car plus que de simples jouets numériques, ces jeux impliquent des processus cognitifs liés à la stratégie (Dor, 2010) de même qu'ils créent des groupes sociaux complexes. De par leur forme, on pourrait comparer ce type de jouabilité à la pratique sportive, d'où l'expression *e-sport*, pour sport électronique.

Revenons à la *mimicry*, laquelle se réfère au processus du «faire semblant». Les jeux de rôle, à travers lesquels le joueur simule un personnage s'insérant dans une trame narrative dictée par le maître de jeu, présentaient déjà une jouabilité de la sorte, stimulant l'immersion du joueur dans ces mondes féériques aux accents tolkienniens. Ceux-ci seront adaptés en jeux vidéo en reprenant les mêmes thématiques tout en conservant l'accent mis sur la prise d'un rôle par le joueur, ce dernier ayant une grande marge de manœuvre pour définir le personnage qu'il incarne. Delphine Grellier, dans sa thèse de doctorat de sociologie (2008), démontre que l'adaptation des jeux de rôle en jeux vidéo de rôle (ces derniers qui aboutiront aux MMORPG ou *Massively multiplayer online role playing game*) donne une plus grande accessibilité à la pratique «rôliste». En effet, si les jeux de rôle possédaient un public plus restreint (ibid. ; Trémel, 2001 : p.290), celui-ci gagnera en ampleur au travers ces mondes en ligne. La sociologue, de même que Patrick Schmoll (2010) pour ne nommer que ceux-ci, ont démontré que le modèle classique du jeu proposé par Huizinga et réinterprété par Caillois ne couvre pas la réalité qu'est celle de ces nouvelles pratiques vidéoludiques. En effet, peut-on affirmer que la pratique de ces «nouveaux» jeux demeure entièrement futile, fictionnelle et intégrale, c'est-à-dire bornée au jeu lui-même et seulement eu jeu? Plus important encore, les contraintes du jeu sont de

moins en moins visibles, au sens où les nouvelles productions se rapprochent de plus en plus (du moins quant à leurs idéaux) à la *paidia* de Caillois. Si la panique morale entourant le jeu vidéo ciblait plutôt la violence inhérente à ces derniers dans les années quatre-vingt-dix, c'est envers leur caractère addictif qu'ils feront armes, alors que des jeux comme *World of Warcraft* (Blizzard, 2004) compteront de plus en plus d'adeptes, y investissant de nombreuses heures de jeu. La frontière entre réel et irréel, de même qu'entre le productif et l'improductif devient de plus en plus poreuse et la définition de Jesper Juul, telle que présentée en début de texte, incorpore bien cet aspect à sa définition du jeu. Or, il convient de se demander, à l'instar des critiques des industries culturelles qui se sont intéressés à la question, ce qui stimule les joueurs à prendre part à ces mondes virtuels.

N'ayant pas l'intention d'offrir une véritable réponse à la question, je crois qu'un rapprochement au rite est ici possible et intéressant pour mieux comprendre le phénomène. À cet effet, Maxime Coulombe dans son essai *Le monde sans fin des jeux vidéo (ibid.)*, propose une série d'arguments très pertinente. Dans un contexte de modernité où les gens dans le silence, s'imposent leurs propres contraintes, toujours insatisfaits et en quête de sens, certains choisiront le jeu vidéo comme moyen de fuite (p.61-72). Alors que la religion tente de donner sens à des questions fondamentales, la fuite vers des mondes féériques permet de mettre de côté ces dernières en prenant place dans un espace où tout est clair pour l'individu, où ce dernier sera en mesure d'accomplir certains faits et d'en éprouver satisfaction. Déconnectés? Pas tout à fait puisque les joueurs sont liés entre eux, mais au gré d'une socialisation s'adaptant aux pratiques ludiques qu'on retrouve dans ces jeux (14). Le sociologue Bart Simon (2011) emprunte une conception phénoménologique et intersubjective de l'imagination qu'il applique au jeu vidéo où cette dernière serait une activité productive de la conscience. Derrière l'imagination il y a une intentionnalité, laquelle précède le problème qu'est celui de la réalité s'opposant à l'irréalité : on peut ainsi parler d'une intentionnalité de l'irréel (15). Grâce à son interactivité, le jeu fournirait une grande souplesse et rendrait tangible ce grand vivier qu'est l'imagination sociale.



Autrement dit, les joueurs sont en mesure d'être socialement autres, sans pour autant être déconnectés puisque les pratiques qu'ils entreprennent en ligne sont volontairement irréelles et reflètent donc les intérêts (partagés) du joueur. L'examen des pratiques vidéoludiques en ligne est révélateur, notamment dans les jeux de rôle, où les joueurs alternent entre l'interprétation du personnage qu'ils incarnent et leur personne propre, détachée du monde virtuel. Il s'agit d'une dualité omniprésente où d'un côté, le joueur sera en mesure de «jouer» leur personnage textuellement ou à l'aide de mimiques automatisées (danse, rire, expressions variées) et de l'autre, traiter d'un plan de match pratique et technique en vue d'aller à la chasse aux monstres. Si les arguments de Coulombe cités plus haut me semblent pertinents, je crois qu'il demeure important de constater que ces univers virtuels produisent leurs propres contraintes sociales, lesquelles sont mises en place conjointement à l'imagination sociale (notons que je parle ici des pratiques des joueurs en rapport au jeu et non des limites régulatrices de la production même). À quel point ces jeux sont susceptibles de prendre le joueur par la main pour l'emmener dans le confort de ses abîmes féériques? Peut-être que les éventuelles recherches sur le domaine nous en diront plus...

### *Vers de nouveaux rites?*

En première partie de ce texte, j'ai tenté de séparer les concepts que sont le jeu et le rite pour ensuite démontrer qu'à la lueur des pratiques vidéoludiques, ils étaient semblables en plusieurs points quant à leur forme. Si l'on compare le jeu vidéo au rite dans sa forme classique, c'est-à-dire religieux et à vocation sociale, le rapprochement pourrait sembler arbitraire quant aux fondements des deux pratiques. Néanmoins, je crois qu'à travers la perspective qu'est celle des nouveaux rites, il nous est possible de dresser plusieurs parallèles.

Sous le voile de la modernité, ce contexte qu'on dit nouveau et qui transforme autant nos rapports sociaux que ceux face à notre individualité propre, se dégage une nouvelle conception du monde qui n'est plus attribuable aux dogmes ou récits qui nous entourent.

Devenu cliché, ce concept conserve toutefois un certain potentiel pour ce qui est de considérer les pratiques sociales dont les fondements tendent à nous échapper. Or, autant les nouveaux rites que les jeux vidéo peuvent être vus sous cette optique puisqu'ils représentent en quelque sorte un défi explicatif semblable. Des auteurs comme Michèle Fellous (2001) par exemple, s'intéressent à ces nouveaux rites quant au sens qu'ils revêtent alors qu'ils se différencient de plus en plus de la définition classique. Celle-ci constate que dans un contexte où le temps nous glisse entre les mains, les individus recherchent une assise à travers le rite qui permet de créer un marquage dans leurs vies. Ce marquage permet de rendre moins abrupte les passages que nous subissons à plusieurs reprises au cours de notre existence par un certain enracinement, alors que ce contexte moderne rend poreuses les différentes séquences vécues (enfance/adolescence, étude/travail, vie personnelle/travail, divertissement/ productivité, etc.). Le nouveau rite comme le jeu vidéo pourraient être perçus comme des réponses à ces questions issues de quêtes individuelles, puisque c'est désormais l'individualité qu'on tente de définir dans le contexte de modernité. Les deux instances mettent en place des cosmologies qui, bien que distinctes, impliquent des valeurs semblables : force, courage, désir, harmonie, équilibre, cohésion, etc. Dans le rite, on se réfère surtout à des entités, forces ou puissances de nature autre qui sont sollicitées à travers la pratique rituelle et confèrent un certain pouvoir aux individus de même qu'un statut renouvelé. L'individu prenant part au rituel, en ressort plus fort avec une vision transformée où certaines choses ont été officialisées, marquées, déterminées ; il est en meilleure position pour comprendre le monde qui l'entoure. Dans le cas d'un MMORPG (jeu de rôle massivement multijoueur en ligne), on se réfère aussi à une cosmologie impliquant des entités outre nature avec lesquelles on prend contact à l'aide de notre avatar (l'extension du moi). L'activité en est une possiblement moins formelle que le rite, d'autant plus que tous les joueurs ne s'y intègrent pas au même niveau, il serait donc négligeable que de présenter le phénomène de façon homogène. Par contre, pour un joueur qui joue le jeu et s'y immerge : lorsqu'il passe au mode «hors ligne», est-il en position de mieux comprendre le monde? Cette question prend part à une interrogation philosophique plus grande, à savoir : est-ce que les expériences internes vécues par le biais de divers médias nous permettent de mieux comprendre la réalité qui nous entoure, admettant que l'expérience médiatique fait office de coupure avec ce dernier? Cela dépend du statut qu'on

donne à la fiction, si elle est en mesure de transcender l'activité ludique qu'elle implique à la base de ses représentations. Une anthropologie du jeu vidéo aurait du terrain à faire de côté.

Chose certaine, avec l'émergence des nouveaux rites, le rapprochement au jeu vidéo est selon moi possible sans que l'on ait à forcer les choses. Ceux-ci ont en parti perdu leur rapport au religieux alors que les gens veulent de plus en plus prendre part à des rites en dehors des institutions : le mariage et les différentes formes qu'il aborde aujourd'hui en est un bon exemple. La définition que j'ai proposée tient toujours, on considère toujours l'aspect sacré qui entoure ces événements, mais l'église (pour ce qui est du Québec) est mise de côté alors qu'elle a en partie cédé le pas au juridique (16). Néanmoins, ce désir du rite demeure et c'est un marché formé de spécialistes, de firmes organisatrices qui prennent le pas offrant des événements conforme aux attentes du client. Mariages, funérailles, baptêmes et autres, perdent leur uniformité du temps où ils étaient exercés par l'église pour aborder des formes qui conviennent mieux aux besoins des nouvelles générations (17). D'une société qui tend à se ludifier, découle des pratiques qui sont influencées par le jeu, où l'on tente de donner un aspect ludique ces dernières, transformant ainsi leur mise en forme. Mariages aux thématiques diverses, funérailles moins austères qui tendent à créer une distance avec la mort, en sont des exemples, mais s'agit-il d'une façon de détourner ce qui est l'ordre du réel vers le jeu, activité traditionnellement connotée par sa liberté fictive et son improductivité? Reprenant les termes de Coulombe, cité plus haut, cette distanciation mise en place par le jeu pourrait être vue sous l'optique de la fuite, elle-même provoquée par un certain malaise face à la modernité. Autrement, revenons à Caillois et à la définition qu'il a faite des jeux de hasard qui pourraient nous fournir quelques pistes d'analyse. Ce dernier affirme que les individus, face à la position qui leur est arbitrairement attribuée lors de la naissance et à la difficulté dont relève l'ascension sociale, se tourneront vers les jeux de hasard (*alea*) faisant miroiter un statut autre par un gain sans réels efforts. Ce serait cette espérance qui donnerait lieu à une pratique malade du jeu de hasard chez certains et où les règles du jeu seraient transgressées : les croyances entreraient en marche et auraient, selon les joueurs, une influence sur les résultats de l'«aléatoire», on parle ici de superstitions. Cela dit, observerait-on un tel miroitement à travers la pratique de jeux vidéo,

laquelle serait caractérisée non pas par une forme d'*alea*, mais de *mimicry*? Sous le joug d'une société désabusée, le «ré-enchantement» (Schmoll, *op. cit.*) provoqué par la découverte d'un monde virtuel, par l'inattendu, serait-il un retour vers ce que Caillois appelait une société du masque? Une société du rite qui, je le rappelle, se fonderait sur des représentations susceptibles de créer une cohésion sociale. Il s'agit d'un élément inhérent à l'immersion au jeu vidéo, soit cet espace dans lequel le joueur prend place, mais aussi celui qu'il s'approprie et prend le contrôle, tel que l'a défini Henry Jenkins (2004), mais ne s'agit-il pas en fin de compte que d'un masque?

### *La critique des industries culturelles*

Sans devoir retourner aux origines de la critique des industries culturelles, qui a pris place à l'école de Francfort alors qu'on y a critiqué la culture médiatique américaine à partir de la Deuxième Guerre mondiale, il demeure intéressant de considérer la manière dont se sont actualisées de telles critiques, maintenant associées au jeu vidéo. L'analogie conserve sa pertinence alors qu'on passe du média télévisé à celui vidéoludique puisque les industries s'organisent autour du même rouage où seuls les termes changent : la cote d'écoute d'un côté et le nombre d'utilisateurs de l'autre (18). En effet, la perspective qu'est celle du courant d'économie politique semble souvent mise de côté lorsqu'on considère le jeu vidéo. Des auteurs tels Kline, Dyer-Witheford et Peuter à travers *Digital Play (op. cit.)*, ouvrage critique sur le jeu vidéo, ont fait un portrait éloquent et représentatif du média à travers leur cadre théorique divisé en trois voies : l'industrie, la technologie et la culture. Sous ces trois aspects, les auteurs ont pu considérer le média de façon large puisqu'au-delà d'une production vidéoludique il y a un contexte, de même que des intérêts qui profitent de ce dernier et il s'agit d'une facette à garder en tête lorsqu'on étudie le jeu vidéo. Les auteurs ont su, à l'aide de leur modèle, mettre en œuvre une perspective alliant les *cultural studies* à celle d'économie politique, tout en conservant un intérêt pour la *media theory*. Une ouverture sur ces différentes écoles de pensée permet ainsi de faire un portrait global du média. J'ai parlé un peu plus tôt dans ce texte des critiques associées à la panique

morale des années quatre-vingt-dix, de même que des nouveaux constats au sujet des dépendances vidéoludique, mais la critique des industries culturelles va plus loin dans ses propos. Tony Fortin et Laurent Trémel (Fortin, 2009) en donnent un bon aperçu dans leur ouvrage où ils explorent les mythologies du jeu vidéo, reprenant l'approche que Roland Barthes a élaborée il y a plus de cinquante ans. Ces mythologies sont caractérisées par la façon dont les jeux vidéo sont traités par les médias et le sens commun, qu'elles soient positives ou négatives. Les auteurs critiquent par le fait même ces discours qui ne seraient pas représentatifs du phénomène, soit parce que les auteurs qui les élaborent ne posent pas les bonnes questions ou ferment les yeux afin de ne pas nuire à leurs propres intérêts.

Cette approche remet donc en scène le type d'analyse qu'ont proposé les cultural studies sur les médias en tant que textes, tout en conservant la perspective critique du courant d'économie politique. Cela soulève des questions intéressantes qui, bien que récurrentes dans les études sur les médias en général et vagues dans les réponses qu'elles ont apportées, nous permettent de remettre en question le rôle des productions médiatiques. Sous le voile d'une industrie lucrative, ce ré-enchantement du monde par le jeu garde-t-il un aspect positif pour le joueur? La question serait aussi applicable aux nouveaux rites, puisque derrière ces pratiques qui se veulent individuelles, on y retrouve de grandes idéologies, de même que des institutions qui les mettent en branle. Si l'idéal prôné par ces pratiques rituelles est en mesure de contester l'ordre imposé par ce contexte de modernité, à l'instar du mouvement New Age (19) qui s'est popularisé dans les années soixante-dix, peut-on toutefois se détacher des critiques de l'industrie culturelle? Comparer une pratique du sacré à de telles industries peut sembler un peu fort, mais comme l'affirment Trémel et Fortin (*ibid.*), critiquer le capitalisme peut devenir un aspect intégral du régime capitaliste lui-même. Bien que le concept de réflexivité soit en vogue dans les sciences sociales, je crois qu'il s'agit d'une trame de fond importante à considérer lorsqu'on étudie des pratiques culturelles. Le jeu vidéo n'y fait pas exception et de ce fait, quelques rares ouvrages tels les *Cahiers du jeu vidéo* ont su garder une distance critique face aux thématiques

présentes dans ces productions qui, plus souvent qu'autrement, sont le reflet subtil (ou non) de notre mode de vie et de notre idéologie occidentale.

### *Conclusion*

J'espère avoir démontré, en ces quelques pages, que le jeu vidéo est un sujet que l'on ne saurait traiter de façon singulière : c'est la raison pour laquelle j'ai ratissé de façon large mes sources bibliographiques. Les avis se contredisent et des débats, semblant pourtant poussiéreux, refont fréquemment surface dans les médias, qu'on parle de violence, de dépendance ou d'influences nauséabondes, ces questions s'insèrent dans un cadre pragmatique particulier, celui que Trémel et Fortin appellent «les mythologies». Pour tenter de s'en sortir, il est nécessaire d'élaborer de nouveaux outils d'analyse, des cadres conceptuels nous permettant d'observer le jeu vidéo sous des angles nouveaux, afin de ne pas répéter les mêmes arguments. C'est ainsi que j'ai tenté de mettre en perspectives le jeu vidéo à une thématique connexe, celle du rite. Au-delà du fait que l'on puisse rapprocher formellement les deux pratiques, point que j'ai quelque peu négligé, j'espère avoir démontré que les aspects ontologiques de ces dernières sont susceptibles de converger vers un idéal commun, puisqu'ils prennent place dans un contexte commun. Il serait abusif d'affirmer que les jeux vidéo, autant que les nouveaux rites, sont des pratiques libres, mais je crois avoir démontré que tous deux pointent vers un idéal de liberté individuelle, et ce, même s'ils demeurent des pratiques contraintes par des règles.

Depuis quelques années, il semble y avoir une frénésie autour du terme «nouveau» : qu'on parle des nouveaux médias ou des nouveaux rites, ces objets d'études nous permettent une plus grande marge de manœuvre puisqu'ils tardent à se cristalliser autour de théories fixes, pour le meilleur et pour le pire (20). Néanmoins, ces nouveaux objets nous ramènent souvent à des questions qui elles, datent des premiers écrits philosophiques et ce texte n'y fait pas exception. Ici, s'opposent la fiction et le sacré que j'ai actualisés à travers leurs manifestations dans notre société. Je ne voudrais pas négliger la pertinence d'une analyse de ces phénomènes sous l'effigie

d'une pratique nouvelle, au contraire, il s'agit selon moi d'une perspective nécessaire afin de situer ces derniers dans un cadre historique. Toutefois, l'euphorie entourant ces grands changements ne doit pas nous faire oublier que la source de ces derniers en est la transition entre deux stades et qu'il est nécessaire de considérer le premier afin de comprendre le second.

### *Notes*

1 Je parle ici d'*Homo Ludens*, essai sur la fonction sociale du jeu (Huizinga, 1938), ainsi que *Les jeux et les hommes* (Caillois, 1957)

2 Cette définition a été élaborée à l'aide des notions et auteurs enseignés dans le cours ANT 6020, L'imaginaire, donné par Robert Crépeau durant l'hiver 2012 à l'Université de Montréal.

3 J'affirme ici que le rapport au jeu est de plus en plus présent dans nos sociétés et ce, dans ses diverses sphères et institutions. Patrick Schmoll (2010 : p.31) croit que l'augmentation des moyens de production avec la venue du régime fordiste a augmenté la part de temps dédiée aux activités non utiles, de façon à ce que le jeu ait perdu son statut de pratique futile. Il croit aussi que la mondialisation a créé un désenchantement face au monde, soit l'impression que l'on a tout vu et qu'il ne subsiste plus de mystères susceptibles de nous «enchanter», d'où l'intérêt des mondes virtuels.

4 Pour qui s'y intéresse, voir le chapitre cinq de Caillois (*op. cit.*).

5 Tant de pratiques se situent entre le jeu et le rite, pensons par exemple à une partie de hockey : dans la ruelle ou à la patinoire du coin, elle saura rester dans la sphère du jeu. Donnons-lui une autre finalité, alors qu'elle devient définitive autant pour les joueurs qui ont la chance de gagner une compétition, ou les spectateurs qui sont venus encourager leur équipe favorite : on se rapproche ainsi du rite. La notion de jeu de

langage devient ici pertinente puisqu'on comprend que selon leur contexte d'usage, les mots «jeu» et «rite» sont susceptibles de converger ou non. Comme son nom l'indique, le jeu de langage est un «jeu» et suppose donc des règles, soit ces formes de vie dont j'ai parlé qui viennent alors changer le rapport entre les mots.

6 Je me base ici sur la lecture que fait Jacques Hamel (2010) de l'épistémologie proposée par Granger.

7 L'ouvrage *Digital Play* (Kline et al., 2003) fait une recension remarquable des différents arguments qui formeront les grands discours sur le jeu vidéo. D'une part on retrouve un point de vue positiviste, qui voit une certaine démocratisation de l'information à travers les nouvelles technologies, contrairement aux médias de masse. Au niveau vidéoludique, cet argument se traduit par l'idée que le joueur n'est plus passif devant le support médiatique et est en mesure d'organiser et de régler sa pratique. Cette vision s'oppose à celle qui voit une continuité de la logique qui caractérise les médias de masse à travers un nouveau support, stimulée par les mêmes intérêts économiques.

8 Pour en savoir plus ou avoir une version étoffée, voir [www.ypineault.com/dk.html](http://www.ypineault.com/dk.html), où je remets en contexte un jeu de l'époque (*Donkey Kong*) et en fait l'analyse.

9 J'utilise le terme conformément à la définition qu'en font Bolter et Grusin (1999), selon laquelle les nouveaux médias sont en dialogues avec ceux qui les ont précédés et ont pour but de remodeler, voire améliorer ces derniers.

10 Bernard Perron (2010) affirme qu'avec les années, l'étude du jeu vidéo est passée d'un paradigme ontologique à un paradigme méthodologique. S'il n'explique pas les raisons de ce passage, nous sommes en mesure de supposer que l'intérêt grandissant face à l'objet d'étude a stimulé une approche de plus en plus multidisciplinaire, utilisant leurs méthodes respectives, se détachant de plus en plus d'une approche philosophique. Ainsi, on a vu apparaître les *game studies* qui ont empruntées la lignée des *cultural* et *media studies* : soit une démarche multidisciplinaire qui rejette en



partie les grandes théories et ramène parfois le lecteur à un certain relativisme culturel (ou individuel). Pour en savoir plus, voir Mäyrä (2008).

11 Bien qu'il n'utilise pas l'expression sémio-phénomélogie, Jean-Marie Schaeffer (1999) fait état de la question à travers le phénomène de la fiction. Concernant plus précisément le film et le jeu vidéo d'horreur, voir Perron (2009).

12 Terme utilisé par Henry Jenkins lorsqu'on parle d'une franchise s'étendant sur plusieurs médias dans le but de faire perdurer l'espace fictionnel d'origine. Star Wars (Lucas, 1977) en est un bon exemple, où l'univers fictionnel s'est développé au sein de multiples franchises transmédiatiques, qu'on parle des bandes dessinées, des dessins animés, des jeux vidéo, livres, etc.

13 Nom désigné aux joueurs dont le rapport au jeu se traduit par la passion.

14 Socialisation qui a d'ailleurs grandement stimulé les chercheurs en sciences humaines et sociales ces dernières années, voir les travaux du groupe de recherche *Homo Ludens* de l'Université du Québec à Montréal.

15 Ce point de vue rejoint celui du philosophe Jean-Marie Schaeffer (*op. cit.*), lequel stipule que la représentation n'implique pas la question de ce qui est vrai ou faux. Celle-ci repose sur des facultés mentales qui sont les mêmes, qu'on se représente un objet fictionnel ou réel, un cheval ou une licorne par exemple, le mécanisme est le même. Ce type d'arguments s'insère dans la polémique opposant mimétisme et antimimétisme, datant au moins des écrits platoniciens et qui s'actualise toujours dans notre société. Ce genre de questions s'est imposé aux divers médias qui impliquent la mimétique : du théâtre à la photo, du film au jeu vidéo.

16 On peut reprendre ici l'exemple du mariage, qui passe d'une officialité religieuse à une officialité civique.

17 Ces nouvelles générations, bien qu'ils aient des besoins différents, conservent ce besoin de rite qui va au-delà d'une représentation formelle. (Voir Fellous, *op. cit.*)

18 Voir Whitson (2010) pour un portrait de l'industrie actuelle.

19 Mouvement spirituel s'inspirant cultes néo-païens. Il se caractérise par un effondrement des grandes utopies et de la rationalité : on y critique le culte de la science et de la productivité pour prôner le développement psychique personnel, celui de l'âme. Ce développement personnel serait en mesure de transformer l'individu qui, doté d'une conscience nouvelle serait capable de changer le monde. Pour en savoir plus, voir la bibliographie au [http://fr.wikipedia.org/wiki/New\\_age](http://fr.wikipedia.org/wiki/New_age) (page consultée le 11 avril 2012).

20 L'étude du jeu vidéo tend progressivement à s'associer à la *game theory*, laquelle je traite plus en détail dans un autre travail, disponible au <http://ypineault.com/etudesjv.html>.

## BIBLIOGRAPHIE

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

Coulombe, Maxime. 2010. Le monde sans fin des jeux vidéo. Presses universitaires de France, col. La nature humaine.

Dor, Simon. 2010. La stratégie comme processus cognitif dans le jeu vidéo Starcraft. Mémoire de maîtrise en études cinématographiques, Université de Montréal.

Fellous, Michèle. 2001. À la recherche de nouveaux rites. L'Harmattan, col. Logiques sociales.

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

Gauthier, François. 2008. « Jeux et rituels dans le paradigme du don », dans St-Germain, Philippe et Guy Ménard (dir.) Des jeux et des rites, Montréal, Liber, p.57-70.

Gordon, Seth. 2007. The king of kong : a fistful of quarters. 79 min., DVD.

Grellier, Delphine. 2008. Les pratiques ludiques de simulation de rôles : reflet et trajet de l'esprit du temps. Thèse de doctorat en sociologie, Université Paul-Valéry - Montpellier III.

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

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

Jenkins, Henry. 2004. « Game design as narrative architecture », dans Henry Jenkins [En ligne], <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html> (page consultée le 10 avril 2012).

Joly-Corcoran, Marc. 2008. « Le spectator religiosus et le jeu rituel de la spectature au cinéma », dans St-Germain, Philippe et Guy Ménard (dir.) Des jeux et des rites, Montréal, Liber, p.173-184.

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,.

Lévi-Strauss, Claude. 1990 (1962). La pensée sauvage. Pocket, col. Évolution.

\_\_\_\_\_. 1971. *Mythologiques tome 4 : l'Homme nu*. Pocket, col. Évolution.

Lucier, Pierre. 2008. « Jeux et rites : de la règle à la vie », dans St-Germain, Philippe et Guy Ménard (dir.) *Des jeux et des rites*, Montréal, Liber, p.21-30.

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.

\_\_\_\_\_. 2008. *An introduction to games studies : Games in culture*, SAGE publications.

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

Odin, Roger. 2000. *De la fiction*. De Boeck université, col. Arts et cinéma.

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.

\_\_\_\_\_ 2009. « The survival horror : the extended body genre », dans Perron, Bernard (dir), *Horror video games*, MacFarland & company inc, p.121-144.

Pierre, Jacques. 2008. « Le jeu, le réel et le possible », dans St-Germain, Philippe et Guy Ménard (dir.) *Des jeux et des rites*, Montréal, Liber, p.31-56.

Schaeffer, Jean-marie. 1999. *Pourquoi la fiction?* Éditions du Seuil, col. Poétique.

Schmoll, Patrick. 2010. « Jeux sans fin et société ludique », 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.27-42.

Simon, Bart. 2011. « Socialisation et imagination sociale dans les jeux vidéo en ligne », dans Perraton, Charles et al. (dir.), *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*, Montréal, Les presses de l'Université de Montréal, p.67-84.

St-Germain, Philippe et Guy Ménard (dir). 2008. *Des jeux et des rites*. Liber, Montréal.

Trémel, Laurent. 2001. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de mondes*. Paris, Les presses universitaires de France, col. Sociologie d'aujourd'hui.

Whitson, Jennifer R. 2011. « La révolution des jeux sociaux », dans Perraton, Charles et al. (dir.), *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*, Montréal, Les presses de l'Université de Montréal, p.41-66.

Turner, Victor. 1972. *Les tambours d'affliction*, Gallimard, col. Bibliothèque des sciences humaines.

Van Gennep, Arnold. 1981 (1909). *Les rites de passage*, A. et J. Picard.

ANNEXE 1

REPARTITION DES JEUX

	AGON — (compétition)	ALEA — (chance)	MIMICRY — (simulacre)	ILINX — (vertige)
PAIDIA ↑ vacarme agitation fou-rire	courses } luttres } non réglées etc. } athlétisme	pile ou face comptines	imitations enfantines jeux d'illusion poupée, panoplies masque travesti	manège « tournis » enfantin balançoire valse
cerf-volant solitaire réussites mots croisés	boxe      billard escrime    dames football    échecs	pari roulette		volador attractions foraines ski alpinisme voltige
LUDUS ↓	compétitions spor- tives en général	loteries simples composées ou à report	théâtre arts du spectacle en général	

N. B. — Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment.

Source : Caillois, 1967 : p.92

© Yann Pineault - Avril 2012 // Mis à jour en octobre 2012