



Le livre date d'il y a maintenant sept ans, or, propose-t-il une argumentation toujours pertinente pour les études vidéoludiques? Les propos s'inscrivent dans une perspective sociologique alors que deux des auteurs (Laurent Trémel et Philippe Mora) sont issus du domaine tandis que le troisième, Tony Fortin, est auteur de plusieurs articles traitant du jeu vidéo et dirige entre autres les Cahiers du jeu vidéo. Si l'objet d'étude tend aujourd'hui à se naturaliser à travers l'émergence de nouveaux travaux, au sens où son revêtement de « thématique particulière » lié aux nouvelles technologies tend à se dissiper pour atteindre un certain consensus, je crois que les propos du livre sont toujours aussi pertinents. J'y reviendrai plus loin alors que j'exposerai les divers éléments proposés par les auteurs.

La préface de Gilles Brougère prône d'abord un étude sociologique du jeu vidéo où les chercheurs auraient avantage à s'investir et à aiguiser leurs outils méthodologiques afin d'appréhender de manière féconde la thématique. Trémel introduit par la suite les sujets à venir en mettant emphase sur la différenciation qui s'opère autour du jeu vidéo : au-delà de la panique morale qui sévit, il demeure impossible d'insérer la pratique vidéoludique dans un ensemble homogène, qu'on parle d'âge, de sexe, d'origine, des jeux pratiqués, des systèmes utilisés, etc. Il s'agirait donc d'un phénomène social complexe où la sociologie est (ou devrait être) en mesure de mettre à l'avant les différentes subtilités que peut revêtir la pratique vidéoludique.

Le premier texte, celui de Philippe Mora, traite de la pratique du jeu vidéo en LAN (pour local area network), où les joueurs se rassemblent en un lieu afin de jouer à des jeux en réseau. Dans la première partie du texte, il s'intéresse à la division joueur/compétiteur où tous les « laneurs » n'ont pas les mêmes objectifs et intérêts : d'une part on s'y rend pour se divertir et de l'autre, en tant que compétiteur. Ce dernier fait alors une analogie entre la compétition vidéoludique et celle du sport pour ensuite utiliser l'expression e-sport. Il décerne par la suite une division qui se crée au sein même des grands LANs où l'on retrouve d'un côté les joueurs amateurs et de l'autre les pro-gamers, élite des compétitions vidéoludiques qui aborde une certaine différenciation d'avec les « noobs » (ou amateurs) du

milieu. Dans la seconde partie, il s'intéresse plus précisément à cette élite et aux divisions qui existent à travers cette dernière. Il tente par le fait même de s'immiscer et d'entrer en contact avec cette élite de l'e-sport où il fait face à plusieurs discours. D'une part on retrouve celui des « dynos » (ou anciens) que l'auteur se plaît à comparer à l'aristocratie de ce monde : ces derniers constituent la première génération de joueurs compétitifs avant que se popularise la pratique et se développe une autre approche. Cette approche, que l'auteur appelle « des entrepreneurs », en est une moins basée sur l'honneur et un certain capital informatique (celle des anciens) qu'à un désir de compétition féroce pour gagner, peu importe la récompense en retour. Le troisième groupe est celui des filles, qui, selon les témoignages recueillis, arrivent difficilement à prendre une place dans l'e-sport de par leurs aptitudes, mais plutôt par leur statut particulier dans un univers plutôt masculin. La présentation faite par l'auteur en est une pointue qui donne un bon aperçu de ce qu'est l'aspect compétitif du jeu vidéo et du microcosme qui se crée autour d'une telle pratique. Il s'agit d'un premier élément venant appuyer cette différenciation dont j'ai parlée un peu plus haut, laquelle se crée à travers la multitude de pratiques vidéoludiques possibles.

Trémel et Fortin proposent par la suite un texte s'intéressant aux jeux de « civilisation » (Alpha Centauri, Civilization, Call to Power, Rise of Nation, Empire Earth, pour n'en nommer que quelques-uns) à travers le contenu proposé tout au long de

l'évolution du genre en question. D'abord, ces derniers croient que ces jeux à caractère évolutif (où l'on évolue à travers les âges et technologies) proposent une trajectoire allant vers l'idéal occidental et plus précisément anglo-saxon. Non seulement les peuples jouables sont de prédominance occidentale dans tous les jeux au corpus, mais l'aboutissement en tant que tel, qu'on incarne les Zoulous ou bien les Américains dans Civilization III reste le même : celui d'une démocratie néo-libéralisme (sic). Notons que différents choix politiques ou culturels sont disponibles à travers ces jeux, mais les plus efficaces convergent vers ce modèle particulier. Outre de par cet ethnocentrisme, ces jeux sont grandement caractérisés par le militarisme. Même si plusieurs des jeux proposent d'autres finalités (technologiques, économiques, diplomatiques, etc.), c'est l'aspect militaire qui demeure central, que ce soit au niveau de la jouabilité elle-même ou du contenu. Ensuite, les auteurs critiquent l'approche entrepreneuriale de ces jeux où sont déshumanisés les actions mises en pratique par le joueur : au-delà de ses principes personnels, ce dernier optera pour des choix qui lui donneront avantage sur l'adversaire alors qu'un des principes prônés par les développeurs d'un jeu comme Civilization est de former le monde à son image. Quant au contenu historique des différentes productions, il semble qu'il soit caractérisé par un certain folklorisme et qu'en général on se désintéresse du contenu politique et idéologique des jeux pour suivre cette « logique entrepreneuriale ». Les auteurs concluent l'article en mettant emphase sur l'intérêt de mettre en perspective la

pratique de ces jeux de civilisation aux autres représentations médiatiques afin d'en comprendre le schème que sous-tend la consommation des médias de masse.

L'article suivant, par Laurent Trémel, est un questionnement sur la possible expérience pédagogique qui pourrait caractériser le jeu vidéo. Il se base sur quatre contributions de professeurs affichant des points de vue différents face à l'intégration du jeu vidéo et des autres médias à l'éducation des jeunes. L'intérêt de ce texte réside en la divergence des arguments proposés et s'inscrit dans un questionnement plus global sur la relation des jeunes aux jeux vidéo. L'auteur se questionne par la suite sur ces avis et tente de comprendre et amenuiser les extrêmes pour proposer un avis relativement neutre et réfléchi.

Le dernier texte est un dialogue entre Trémel et Sylvain Dolisi, ce dernier critiquant l'interprétation que fait le sociologue du jeu Planescape : Torment. On y voit ici l'opposition entre le fan d'un jeu vidéo et le chercheur et c'est sous cette perspective que l'article s'avère intéressant. En effet, une réflexion méthodologique s'impose, à savoir : quel doit être l'implication du chercheur dans un jeu vidéo afin de pouvoir se prononcer ou du moins comprendre suffisamment ce dernier? Les commentaires de l'auteur face à son critique m'ont toutefois fait sourciller de par une certaine condescendance qu'il semble emprunter...Celle du sociologue face au « sens commun »? Je me le demande sérieusement.

Suite à certains liens internet proposés par Tony Fortin, qui s'avèrent en partie toujours pertinents sept ans après la parution, Philippe Mora conclut de manière éloquente le livre en remettant en perspective les grands thèmes abordés dans les articles précédents. Étudier le jeu vidéo peut selon lui constituer une fenêtre pour observer différents rapports sociaux. Il propose par la suite de s'intéresser à la relation images/joueur, soit à la façon que ces dernières peuvent influencer le joueur, surtout dans un contexte de panique morale lié au jeu vidéo. On l'a vu, les joueurs ne s'affichent pas sous une catégorie homogène et le rapport à l'âge, au genre et aux classes sociales sont autant d'indicateurs sociologiques qui vont influencer la pratique et qu'il faut donc prendre en compte en évitant la généralisation à outrance. Selon l'auteur, on aborde le phénomène sous une dichotomie à travers laquelle il faut choisir notre camp : on peut ainsi voir le virtuel créer une dualité avec le monde réel, ou bien une continuité où les deux espaces se nourrissent mutuellement. Ce dernier nous invite à faire notre choix tout en spécifiant que peu importe la voie empruntée, il demeure important d'effectuer une déconstruction du jeu vidéo, car définir le joueur demeure une tâche complexe qui varie selon une foule de variables sociales, d'où l'intérêt d'une sociologie du vidéoludique.

L'approche sociologique du jeu vidéo semble plus forte en France que du côté nord-américain ou du moins, démontre une approche un peu plus sociétale du phénomène à travers ses

différents travaux (qu'on pense aux Cahiers du jeu vidéo ou aux auteurs du défunt planetjeux.net par exemple). Si l'approche sociologique s'est beaucoup développée autour de la panique morale (qui semble d'ailleurs avoir diminuée avec les années), il n'en demeure pas moins que le jeu vidéo continue à exercer certaines pressions sociales sur les joueurs comme les non-joueurs et qu'un tel champ d'études est toujours aussi pertinent. Il s'est en effet créé tout un champ d'étude qui s'intéresse au jeu vidéo du point de vue du joueur (très près de l'analyse cinématographique) et qui permet une analyse « micro » de la pratique vidéoludique et c'est celle que semble prôner l'étude du jeu vidéo à l'Université de Montréal. Or, je crois qu'une combinaison des deux approches (formelle et sociale) du jeu vidéo sera en mesure, éventuellement, de former un corpus de connaissances permettant de mieux comprendre les pratiques en question, l'un ne devant pas négliger l'autre et ce livre demeure une belle perspective de cette avenue de recherche.

Yann Pineault - Février 2012