



Je débuterais ce compte-rendu par une question, à savoir : comment doit-on socialement considérer le jeu vidéo? Aussi large soit-elle, c'est à travers cette dernière que les auteurs Tony Fortin et Laurent Trémel nous plongent dans leur représentation des mythologies du jeu vidéo. Cette logique suit celle que fit Roland Barthes à travers ses Mythologies (publié en 1957), livre fécond qui nous livrait alors une interprétation des interprétations de la culture populaire ; approche critique du discours, c'est une méthode qui semble avoir fait école avec les années.

Or, de quelle manière se manifestent ces grands mythes créés dans le but de légitimer (ou illégitimer, quoi que cet aspect est un peu mitigé à travers le livre) la pratique vidéoludique? La première partie du livre s'intéresse à l'origine des grands stéréotypes entourant le jeu vidéo, notamment en s'intéressant

à la manière dont un jeu peut devenir vecteur d'idéologies ; du jeu de l'oie (datant de plus de cinq cents ans) jusqu'au dernier titre vidéoludique, les valeurs véhiculées par ces derniers seraient porteuses des grandes mythologies de notre époque. Dans cet ordre d'idées, les auteurs s'inspirent de la notion de masculinité militarisée de Kline, Dyer-Witheford et de Peuter (2003) afin d'arriver à la présentation de certains éléments de cette mythologie vidéoludique. D'abord, une grande majorité des jeux vidéo semble embrasser ce modèle qu'est cette masculinité militarisée, en prenant notamment en compte que le jeu sur console est le plus pratiqué et celui dont le corpus tourne principalement autour de thématiques militaires (jeux d'action, de tir) ou masculines (jeux de sports, de course). L'industrie tenterait toutefois de se vêtir d'une image bon enfant en proposant des produits pour un «nouveau» public (femmes et adultes), avec les Sims ou le Programme d'Entraînement Cérébral sur Wii par exemple, mais faillent à leur tâche selon les auteurs. Si le premier propose un jeu de simulation sans violence, il n'en demeure pas moins qu'il perpétue l'idéal de consommation occidental à travers l'accumulation de biens. Quant au second, des travaux en psychologie semblent remettre en question les vertues éducatrices d'une telle production. Le jeu vidéo serait en fait une hétérotopie au sens de Foucault, soit un lieu existant et portant une utopie, mais dans lequel on ne peut pas vraiment s'insérer, mais où l'esprit s'y trouve tout de même transporté, on colonise ainsi le jeu vidéo (pour emprunter la vision d'Henry Jenkins). De ce fait, les modèles utilisés dans l'élaboration de scénarios restent les mêmes et n'ont pas de

réelle signification au point où leurs constituants ne seraient pour le joueur que des éléments comptables, comme c'est le cas dans les jeux de civilisation par exemple, où les décisions (politiques, économiques et diplomatiques) n'ont d'autres finalités que d'atteindre un but pratique fixé par les concepteurs. Malgré cela, les joueurs intégreraient aujourd'hui les jeux à leur quotidien où le vidéoludique devient susceptible de créer l'illusion d'une ascension sociale, comme le fait la télé-réalité par exemple : la frontière entre le réel et le virtuel deviendrait floue.

Dans la seconde partie du livre, ces derniers s'intéressent aux concepteurs et différents agents du jeu vidéo et à la manière dont ils tentent de légitimer la pratique vidéoludique. Notamment à travers les serious games, que les auteurs critiquent, où les concepteurs attribueraient de faux bienfaits aux jeux : il n'y a qu'à considérer la critique qu'ont faite les auteurs du jeu Civilization dans un article précédent, jeu qui aurait pour vertu de donner des connaissances historiques au joueur. Par ailleurs, ils critiquent l'usage que les divers agents de l'industrie font des chiffres et statistiques, notamment en ce qui a trait à l'âge des joueurs qui serait largement surévaluée et mal représentée (sachant qu'il s'agit d'une façon de légitimer le jeu vidéo en affirmant que la moyenne d'âge se situe dans la trentaine, la panique morale perd ainsi sens). Ensuite, un certain lobbyisme pousserait certains acteurs vers une légitimation du jeu vidéo : ce serait le cas de jeunes chercheurs qui autant pour justifier leurs pratiques vidéoludiques que pour des raisons carriéristes (l'industrie marchant main dans la main avec

l'institution universitaire) adopteraient des points de vue compréhensifs, justifiant la pratique en tant que telle. Les auteurs notent aussi une mauvaise représentation sociologique des populations étudiées, non seulement au niveau des chiffres, mais des sujets concernés. C'est le cas des usagers d'internet et des jeux en ligne, qui ne sauraient être représentatifs de la gente vidéoludique en son ensemble puisqu'un tel groupe implique à la base une position sociale qui n'est pas nécessairement la même pour l'ensemble des joueurs. Ces différentes mesures permettent en outre, de légitimer la pratique et de créer ces mythologies associées au jeu, lesquelles s'opposent à celles qui critiquent le jeu vidéo, de façon fantaisiste avec de mauvais arguments. C'est l'un des points clés des auteurs, selon lequel des mythologies (qu'elles soient pour ou contre le jeu vidéo) sont mises en place et gagnent à être déconstruites puisqu'elles ne s'avèrent pas représentatives du phénomène.

La troisième partie est basée sur une analyse de la série Grand Theft Auto, mais plus précisément du quatrième volet. La franchise propose des jeux offrant une grande liberté d'action et un autre point de vue sur le monde, permettant le joueur d'incarner un gangster, immigrant, ou autre, versus le modèle militaire où il habituellement associé à un héros sauveur. Cette nouvelle vision, couplée au réalisme des jeux proposés, rend possible une plus grande identification face aux situations du jeu. Aussi, la série propose des thèmes qui relèvent d'une satire de la société de consommation américaine, remplie de

références ironiques voulant donner un ton «engagé» à la production. Selon les auteurs, si l'on tente dans GTA IV d'identifier le joueur à Niko, le personnage qu'il incarne (immigrant d'Europe de l'est aspirant tant bien que mal à participer à la société de consommation américaine), sa pratique ne le met nullement en position de compassion face à l'idéologie critiquée. A-t-on l'impression, en jouant à GTA IV d'incarner un Niko précaire et de procéder à une critique relative à notre mode de vie occidental (élément pour lequel on a acclamé la production)? La réponse tend à être négative pour les auteurs, considérant que le message inhérent au jeu est plutôt que la dénonciation du capitalisme est intégrée au capitalisme lui-même. La réalité de GTA IV ne serait pas celle d'un immigrant en quête de sens, mais celle d'un joueur de la classe moyenne en rêve de «fuite dans les grands espaces américains» (p.88).

Enfin, les auteurs voient à travers le jeu vidéo et sa mythologie un «bouleversement sociétal», une mise de côté des principes humanistes sur laquelle nous devrions selon eux réfléchir. Il s'agit globalement d'une réflexion tout à fait intéressante, notamment lorsque ces derniers s'intéressent à la question des chercheurs qui étudient le jeu vidéo (laquelle a été que très peu traitée et m'intéresse grandement). Malgré cela, j'aurais tendance à appliquer une expression qu'est la panique morale au ton donné à ce livre, mais celle-ci s'avère présentée d'une manière bien structurée. Le terme peut sembler fort, mais l'ouvrage aurait gagné en proposant plus de nuances : les

auteurs ont bien démontré qu'il s'effectue une légitimation des pratiques vidéoludiques à travers les différents ressorts du discours qui l'accompagne, mais de manière plus vaste, il aurait été intéressant qu'on s'intéresse un peu plus aux raisons qui nous poussent à intégrer ces éléments mythologiques sans les questionner. Ces derniers parlent d'un manque chez les jeunes, lequel serait compensé par la pratique vidéoludique. La sociologie n'a toutefois pas promptement réussi à définir ce que serait ce manque et je crois que les outils de la discipline nécessiteront un affûtage sérieux s'ils désirent tenter d'y répondre éventuellement. Les Mythologies de Barthes datent de plus de cinquante ans et encore aujourd'hui, si nous arrivons à décrire certains des mécanismes de la culture populaire, nous n'avons toujours pas mis le doigt sur le «pourquoi» des mythologies. La question s'insère dans le constat plus général qu'est celui des industries culturelles dont le jeu vidéo en est le dernier né, ce que le livre ne manque pas de nous rappeler et ce, de façon éloquente. Livre très intéressant!

BIBLIOGRAPHIE

Barthes, Roland. 1967 (1957). *Mythologies*, Points (seuil), 247p.

Kline, Steven, Nick Dyer-Whiteford and Greig De Peuter. 2003.

Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing. Montreal: McGill-Queen's University Press.

Yann Pineault - Février 2012