Les jeux vidéo nous dirigent-ils vers une nouvelle théorie du ludique ?

Hovig Ter Minassian et Samuel Rufat (dir.), Les jeux vidéo comme objet de recherche, 2011.

Par Sébastien Kapp



Dans l'archipel quelque peu oublié des études sur le jeu[1], l'îlot des jeux vidéo peut être vu comme volcanique. Depuis plusieurs années, il attire les regards et les intérêts. Les enquêtes se multiplient, les questions foisonnent, les financements s'accroissent[2]. On ne peut malheureusement pas dire que l'ensemble des activités ludiques profite de cette embellie. En réalité, ce regain d'intérêt est largement limité au sous-ensemble des jeux en ligne massivement multi-joueurs dits Mmorpg[3].

Le jeu vidéo existe depuis plus de quarante ans et n'est donc pas un objet *neuf*. En revanche, pris dans le développement de l'accès à l'internet haut débit et l'accélération sans précédent des capacités de calcul des ordinateurs et des consoles, le jeu vidéo est désormais indissociable des espaces sociaux que sont les mondes virtuels où il prend place. Il permet donc, d'un point de vue anthropologique, de poser des questions classiques dans de nouvelles perspectives[4], notamment dues à l'ouverture de nouveaux terrains. Quelle est

tout d'abord la nature du jeu vidéo ? Est-il un art, un médium, une industrie ? Se fait-il le reflet de la société qui le voit émerger ou au contraire s'en détache-t-il comme un espace d'expérimentation critique du social ? Le caractère virtuel des espaces de socialisation est-il spécifique ?

L'ouvrage *Les jeux vidéo comme objet de recherche* (dirigé par Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian) témoigne du dynamisme et du caractère pluridisciplinaire auquel appellent ces questions. Il rend compte des premiers travaux du laboratoire junior « Jeux vidéo : pratiques, contenus, discours » de l'Ens de Lyon et il convient en premier lieu de rendre hommage à une vraie recherche de mixité dans les contributions. Mixité des approches disciplinaires (sociologiques, géographiques, psychanalytiques, esthétiques), mixité des profils des contributeurs, qui doctorant, qui maître de conférence, qui enseignant du secondaire : ces voix différentes réunies en chorale nous montrent que la définition même de l'objet est loin d'être accomplie tant les angles d'attaque possibles restent nombreux. L'ouvrage en choisit quatre : une perspective méthodologique, centrée sur l'intentionnalité du concepteur du jeu vidéo ; une introduction à la notion d'espace, déclinée en espace ludique, social et symbolique ; un aperçu des usages du jeu vidéo, notamment de ses enjeux pédagogiques et didactiques dans l'enseignement secondaire ; une partie finale consacrée aux pratiques et aux liens de sociabilité qui se créent *via* les échanges verbaux et les processus de socialisation entre les joueurs.

Un objet *nouveau* qui ne se démarque pas de questions classiques en sciences humaines.

Il serait cependant réducteur de considérer le jeu vidéo sous le seul angle de la pluridisciplinarité et de la nouveauté des questions qu'il pose. Il n'est pas de phénomène social qui ne connaisse dans l'histoire épistémologique de travail de requalification. La parenté, les rapports de genre, la croyance, le lien social sont des questions qui traversent les humanités depuis plus d'un siècle. L'émergence et le succès retentissant d'une technologie nouvelle ne doivent pas nous leurrer sur le fait que le fond des débats reste identique et que de nouveaux objets ne véhiculent pas d'eux-mêmes des avancées théoriques.

Huizinga (1938) et Caillois (1958), souvent cités comme les Hérodote et Thucydide des études ludiques, sont très rarement confrontés à ces *nouveaux* terrains. Les chemins théoriques qu'ils ont ouverts ne sont guère plus défrichés. Il n'existe en effet quasiment aucune avancée théorique majeure sur la notion de jeu en sciences sociales, exception faite de l'immense œuvre de Sutton-Smith outre-Atlantique. En revanche, les études de cas sont fréquemment, du fait de l'ancienneté de ces cadres théoriques, fortement ancrées dans des champs disciplinaires (sciences de l'éducation, anthropologie, psychologie), et tendent à privilégier l'objet (c'est notamment le cas des *game studies* dont il sera question ici) sur le débat théorique.

À ce titre, les éditeurs de cet ouvrage collectif ne manquent pas de mettre en garde contre trois écueils malheureusement déjà classiques dans l'étude des jeux vidéo, largement dus au vieillissement des cadres de la théorie ludique.

D'une part, la *tentation définitionnelle* du jeu, évoquée par Wendling en 2002 puis par Brougère en 2005, nous décourage face à la tentative de cerner l'objet (vidéo) ludique. Elle est déjà présente chez Wittgenstein qui ne constate qu'un *air de famille* entre les jeux et postule qu'il est impossible de définir le jeu en soi au moyen d'une liste de propriétés intrinsèques. Les auteurs de l'ouvrage confessent tous, et à raison, ne pas savoir par quel bout prendre le jeu vidéo.

D'autre part, le jeu est souvent présenté comme une métaphore du social, et l'on oublie alors d'en considérer la dimension strictement ludique et autotélique, celle du plaisir, de l'investissement de soi, de l'évasion, de l'émotion ressentie pour privilégier une approche simplement technique et formelle.

Enfin, le jeu vidéo connaît une maladie de jeunesse dont les symptômes consistent paradoxalement à ne pas être pris au sérieux, tout en faisant l'objet d'une certaine méfiance occasionnant l'application de problématiques exogènes et cliniciennes (violence, addiction, isolement social, fuite vers des mondes artificiels, etc) : « ces analyses sont parasitées par l'illusion que les problèmes de construction d'un objet de recherche peuvent être traités par une multiplication des points de vue, alors qu'ils se traduisent par un surcroît de définitions et de méthodes disparates » nous disent les éditeurs en guise d'introduction (page 6).

Le jeu vidéo risquerait donc de se perdre lui-même, voire de se renfermer, en cherchant pourtant à se circonscrire. Cette position prend plutôt à contre-pied les *studies* anglo-saxonnes (et spécifiquement les *game studies*) pour lesquelles un objet de recherche doit rassembler différentes approches et disciplines pour qu'on en obtienne une vision complète. En cela, les auteurs évitent de tomber dans le piège qui oppose le sujet et son approche. Cette position semble assez conforme à celle du laboratoire junior de l'Ens, institution dont on ne peut que vanter la salutaire émulation pluridisciplinaire.

Les jeux vidéo : des jeux pas comme les autres ?

Cependant, cette approche à la fois thématique et pluridisciplinaire du jeu vidéo semble ne pas tout à fait correspondre au contexte de la recherche européenne actuelle. Le poids des disciplines y est encore fort, et le professionnalisme d'un chercheur semble se mesurer davantage à son adaptabilité qu'à la maîtrise en profondeur d'un objet de recherche appelé à se transformer dans le temps, notamment au fil des recherches contractuelles (et l'on sait du jeu vidéo qu'il évolue très vite). Ainsi, la mode des *studies* est-elle la meilleure façon d'étudier les jeux vidéo ? L'objet ne risque-t-il pas de connaître un effet feu de paille ? Devrait-on l'inclure dans l'ensemble plus vaste des jeux, ou devrait-on quitter l'approche par l'objet pour adopter une posture disciplinaire plus marquée au risque de le considérer davantage par la forme, et d'en estomper ainsi les caractéristiques originales ?

Il existe ainsi un décalage, lisible entre les lignes de cet ouvrage collectif, entre un objet ethnographié de manière globalement satisfaisante et des références théoriques trop spécifiques au jeu vidéo, notamment de littérature grise anglo-saxonne ou à l'inverse de grandes théories ludiques qui ne sont pas remises en perspective.

On trouve ainsi de vastes références et citations d'auteurs comme Caillois, Huizinga, Brougère, Freud, Winnicott ou Bourdieu, dont l'impact théorique en sciences sociales est très divergent de l'intérêt qu'ils ont porté à l'objet ludique. On aurait aimé voir, sans doute, une mise en perspective historique ou conceptuelle des jeux vidéo avec d'autres formes de jeu, notamment les jeux de

rôles (dont *World of Warcraft — WoW —* est une déclinaison directe), grâce aux travaux de sociologues de l'école de Chicago (Fine, 1983) ou plus proche de nous, les études thématiques comme celle de la sexuation des personnages de Mmorpg (Grellier 2007), les logiques identitaires et actionnelles toujours dans *World of Warcraft* (Voisenat, 2009) ou encore une approche multifocale sur le jeu vidéo, le multimédia et le jeu de rôles (Tremel, 2001).

Cet ouvrage manque donc l'occasion de critiquer au plus près certains allants de soi des études ludiques, reprenant notamment à son compte des paires d'opposition données comme naturelles. Le réel est renvoyé au virtuel (Duplan p. 30 ; Garandel, p. 124), le ludique au narratologique (Rufat et Ter Minassian, p. 66) et on ne trouve que trop rarement la confrontation des systèmes de représentations entre le concepteur et le joueur, qui permet d'inclure le jeu vidéo dans le réel par l'appropriation du médium vidéoludique par les acteurs (notamment dans la notion d'espace). Le ludique est renvoyé au sérieux (Alvarez, Djaouti, Rampnoux, p. 46), sans apporter de souffle neuf à une dichotomie déjà présente chez Mauss en 1926 (le critère du sérieux, cité par les auteurs comme exclusif du jeu, servant justement chez l'anthropologue à le distinguer de l'art). Caillois (p. 48) reprendra cette idée sous l'opposition *ludus* et *paidia*, en y incluant une certaine vision du concept de règle, également présente chez Brougère (opposition jeu/jouet). On comprend donc mal en quoi la notion d'amusement libre du jouet (le *play*) s'oppose à la notion de règle du jeu (le *game*), à l'instar de la critique qu'avait déjà portée Lucien Febvre sur l'*Homo Ludens* de Huizinga lors de sa publication en français en 1951. Les contributions de cet ouvrage semblent donc malheureusement tomber dans l'écueil dichotomique classique qui vise à donner une définition en creux de l'objet ludique, en ne se détachant pas de classifications souvent teintées de moralisme qui préexistent à des études de terrain. On pourrait notamment penser, sans même remettre en cause le fondement de ces catégories, à les *articuler* plutôt qu'à les *opposer*, en démêlant par exemple l'imbrication des réalités complexes offertes par les univers fictionnels des jeux vidéo.

Les jeux vidéo comme espaces sociaux : la règle et le groupe.

Pour ne s'attarder que brièvement sur les cas de Caillois et Huizinga, nous dirons du premier qu'il a bâti une catégorisation des jeux *a prioriste* et artificielle, totalement friable face à la réalité du terrain et du second qu'il n'a su se démarquer d'une approche moralisante des jeux dont il témoigne lui-même dans le dernier chapitre d'*Homo Ludens*. On sent pourtant dans l'ouvrage collectif une critique possible grâce à l'introduction de notions telles que l'*intentionnalité* (p. 25) des concepteurs et des joueurs, souvent divergente, ou encore dans celle de l'*appropriation* (p. 70) du jeu par les joueurs, notamment à travers l'appropriation de l'espace (spatial, politique, social), et dans une finalité différente de celle prévue par les concepteurs (notamment pédagogique), bien rendue par le concept de *détournement vidéoludique* (p. 120). La critique sociale que permet le jeu dans sa dimension de simulation, abordée dans plusieurs contributions (Hochet, Genevois, Garandel), ne s'accompagne malheureusement pas d'une réflexion spécifique portée à la notion de règle, par exemple dans le recouvrement de règles induites par le jeu et de règles sociales extérieures comme le *fair-play*. On ne trouve aucune tentative de confronter la règle en société à la règle du jeu vidéo, notamment dans le décalage qui existe par exemple au sujet de la légitimité des actions violentes (point d'ancrage de fréquentes critiques médiatiques). On aurait par exemple apprécié d'avoir des éléments de réflexion sur la correspondance des attitudes des joueurs face aux normes du monde ordinaire, notamment au travers du concept d'intentionnalité, dont on ne sait pas s'il concerne le joueur ou le personnage qu'il incarne. En 2009, Voisenat est partie de cette idée, à savoir l'existence d'une intentionnalité du personnage, si ce n'est autonome, du moins différente de celle du joueur pour lequel il constitue un « véhicule d'action » (p. 129). La question des recompositions identitaires à l'œuvre dans un jeu vidéo (notamment par la création d'un personnage) est de fait absente du débat : comment le joueur se projette-t-il dans cet espace vidéoludique dont les normes ne correspondent pas à celles du monde ordinaire ?

Dans l'exploration des *espaces sociaux* du jeu vidéo, il convient également de bien distinguer les échelles qu'on évoque. La relative diversité socioéconomique des joueurs (surtout des hommes, surtout des jeunes), plusieurs fois rappelée dans diverses contributions, est contrastée par l'ampleur mondiale du phénomène jeu vidéo et sa pénétration en profondeur de l'ensemble de la

société, notamment due à des logiques commerciales, de couches jusque-là *résistantes* (les femmes et les moins jeunes). Cela interroge la qualification de *subculture*, et encore plus sur celle de *déviance* (Coavoux, p. 164), quand on sait que plus de douze millions de personnes dans le monde sont joueurs réguliers de *World of Warcraft*, que ces joueurs ont accès à un ordinateur et à une connexion internet haut-débit et qu'ils comptent, en toute vraisemblance, parmi les populations aisées de la planète, qu'on devrait dans ce cas qualifier de *dominantes* et non de *déviantes*. Un autre pan de l'espace social des jeux vidéo aurait gagné à être distingué plus clairement : la pratique des jeux sur consoles (Colon de Carvajal, p. 147), souvent collective et située dans la sphère domestique, et la pratique des jeux en ligne (Coavoux, p. 164 ; Duplan, p. 29), plutôt solitaire quant à l'interface (malgré l'existence de lieux de rassemblement comme les cyber-cafés), alors qu'on retrouve un nombre théoriquement infini d'autres joueurs dans un univers virtuel hébergé sur un serveur distant. Manque également à ce tableau l'évocation des espaces *temporels* du jeu vidéo en ligne, comme l'ont esquissée Tychsen et Hitchens en 2009 en montrant notamment les diachronies entre le temps du joueur et le temps du jeu.

Ainsi, la prise en compte de l'émergence du champ des jeux vidéo ne doit pas primer sur leur mise en perspective dans un ensemble théorique et ethnographique plus vaste, qui évite ainsi le risque d'une définition artificielle, extérieure à l'objet et peu opératoire du concept de jeu qui se limiterait à sa forme ou à ses objectifs (ludiques ou pédagogiques). Le phénomène est bien plus complexe, comme nous le laisse entendre cet ouvrage collectif par la diversité de ses approches thématiques et des disciplines sollicitées. La théorie du jeu en sciences sociales, si toutefois elle peut se concevoir comme telle, nécessite d'être mise au jour dans la perspective très stimulante ouverte par l'exploration des jeux vidéo, par les questions qu'ils posent aux normes sociales, par l'imbrication des régimes de réalité qu'ils impliquent, par la thématique de la recomposition identitaire induite par l'incarnation d'un personnage. Plus que jamais, une réactivation critique des théories classiques sur le jeu est nécessaire.

Hovig Ter Minassian et Samuel Rufat (dir.), Les jeux vidéo comme objets de recherche, Paris, Questions théoriques, 2011.

Résumé

Dans l'archipel quelque peu oublié des études sur le jeu1, l'îlot des jeux vidéo peut être vu comme volcanique. Depuis plusieurs années, il attire les regards et les intérêts. Les enquêtes se multiplient, les questions foisonnent, les financements s'accroissent2. On ne peut malheureusement pas dire que l'ensemble des activités ludiques profite de cette embellie. En ...

Notes

1 Wendling (2002, p.29) note par exemple que le jeu n'est l'objet que de deux articles parus dans la revue *The American Anthropologist* depuis 1929. En outre il n'existe pas en France d'équipe de recherche dédiée à cette question.
2 « L'observatoire des mondes numériques en sciences humaines » regroupe plusieurs jeunes chercheurs ayant fait leur thèse sur le sujet du jeu vidéo (notamment E.A Amato, D. Grellier ou R. Koster) et a récemment organisé une journée thématique sur les « Games Studies à la française » (Paris, 7 et 8 mai 2011).
3 Eu égard notamment au succès fulgurant du titre World of Warcraft (Blizzard), qui compte quelque 12 millions d'abonnés dans le monde
4 Voisenat, 2009 revient notamment sur la notion de dualité de l'âme présente chez Mauss.

Bibliographie

Gilles Brougère, *Jouer/apprendre*, Paris, Economica, 2005.

Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, [1958], Paris, Gallimard, 1967.

Lucien Febvre, « Un moment avec Huizinga », *Les Annales*, vol. 6, n°4, 1951, pp. 493-496.

Gary Alan Fine, *Shared Fantasy – Role-Playing Games as Social Worlds*, Chicago/London, University of Chicago Press, 1983.

Delphine Grellier, « Du joueur au personnage, sexuation des rôles dans les jeux de rôles en ligne massivement multi-joueurs », Communication dans le cadre du colloque *Genre et transgression : par-delà les injonctions, un défi ?* organisé par l'université Montpellier-III (4 et 5 juin 2007).

Johan Huizinga, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu* [1938], Paris, Gallimard, 1988.

Marcel Mauss, *Manuel d'ethnographie* [1926], Paris, Petite Bibliothèque Payot, 2002.

Brian Sutton-Smith, *The ambiguity of Play*, Cambridge, Harvard University Press, 1997.

Laurent Tremel, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Paris, Puf, 2001.

Anders Tychsen & Michael Hitchens, « Game time : Modeling and Analysing Time in Multiplayer and Massively Multiplayer Games », *Games and Culture*, vol. 4, n°2, 2009, pp. 170-201.

Claudie Voisenat, « Comment peut-on être troll ? Le joueur et ses personnages dans l'univers de World of Warcraft », *Terrain*, n° 52, 2009.

Thierry Wendling, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, Puf, 2002.

Ludwig Wittgenstein, *Grammaire philosophique* [1969] Paris, Gallimard, 2001.