

Lectures

Les comptes rendus

/

2019

Éric Fourreau (dir.), « *Jeu vidéo : de l'art ou du cochon ?* », *Nectart*, n° 8, 2019

BORIS URBAS



Éric Fourreau (dir.), « *Jeu vidéo : de l'art ou du cochon ?* », *Nectart*, n° 8, janvier 2019, 162 p., Toulouse, Editions de l'Attribut, ISBN : 978-2-916002-63-7.

Vous pouvez commander cet ouvrage sur le site de notre partenaire Decitre

Texte intégral

PDF

- 1 Il est désormais commun de présenter le jeu vidéo en tant qu'objet culturel¹. Le dossier proposé par la revue *Nectart* nous rappelle que ce statut continue de soulever des questionnements pour la recherche en SHS, à travers quatre axes : en quoi le jeu vidéo est-il un jeu, en quoi est-il un art, en quoi est-il une industrie, enfin en quoi peut-il être addictif ?
- 2 La réponse à la première question est apportée par Vincent Berry, du point de vue de la sociologie. Partant du principe que si le jeu vidéo a pris une « importance croissante » (p. 31) dans les loisirs et la culture, confirmée par les enquêtes sur les pratiques culturelles des Français, la diversité des pratiques qui y sont liées mérite que l'on s'y attarde. L'évolution chronologique de ce statut culturel constitue ici le fil conducteur. Le jeu vidéo est d'abord considéré comme un divertissement,

popularisé par une activité d'extérieur (bornes d'arcade) puis diffusé dans la sphère domestique *via* les consoles et les micro-ordinateurs. Cette première période fait émerger une diversité de jeux et d'usages, et une « stratification des publics » (p. 32). La massification de l'audience se produit à partir des années 1990, avec un développement hétérogène en fonction du milieu social, mais globalement croissant. Dans les années 2000, le jeu vidéo sort du seul domaine du divertissement : sa légitimation culturelle opère dans la sphère publique à travers de grandes expositions nationales, mais aussi à l'université où il est devenu un objet de recherche, entraînant une gentrification qui, selon l'auteur, conduit à valoriser certains versants du jeu vidéo. Aujourd'hui, c'est dans une dynamique de sportivisation et de spectacularisation, à travers de grandes compétitions et *via* les plateformes de diffusion, que le jeu vidéo trouve sa reconnaissance : sa pratique ne se cultive plus seulement en tant que joueur mais aussi en tant que spectateur. Le ludique n'est pas ici intrinsèque aux jeux eux-mêmes, et ne peut être saisi qu'au prisme d'une diversité d'appropriations. L'auteur identifie de grandes « luttes symboliques » (p. 36) à travers la permanence de thèmes dans les critiques à l'égard du jeu vidéo depuis plusieurs décennies : la banalisation de la violence, la domination masculine ou le risque d'addiction.

- 3 Examinant en quoi le jeu vidéo est un art, Thomas Morisset montre toute l'importance de la philosophie de l'art pour saisir l'esthétique de ce type de jeu. Choisisant pour cela de considérer l'art comme un ensemble de « pratiques qui travaillent une matière sensible afin que nous puissions cultiver notre propre sensibilité au contact de ces produits » (p. 40), l'auteur se distancie de l'idée selon laquelle la beauté d'un jeu vidéo serait seulement visuelle. En illustrant sa réflexion à partir d'exemples issus de jeux (*Remember me*, *Wandersong...*), il propose de l'envisager comme un « art du geste », considérant que « le rapport à l'image dans les jeux vidéo est toujours potentiellement double » (p. 41) : en plus d'être vue, l'image constitue un « espace d'action dans lequel nous sommes invité(e) à projeter notre point de vue » (p. 42), et dans lequel un geste s'accomplit. Cela s'applique au jeu vidéo dans toutes ses expressions : du jeu le plus visuel au jeu en mode texte, la « scrutation des interactions possibles est la phase préparatoire d'un geste [...] traduit par un programme en un résultat numérique » (p. 42). La plasticité de ce résultat définit selon l'auteur la matière du jeu vidéo : déclenchée par un mouvement plus ou moins complexe sur une manette, elle prend des formes variées en provoquant un effet visuel ou sonore, une action, etc. Mais en quoi le jeu vidéo permet-il de « cultiver notre sensibilité » (p. 43) à l'instar d'autres œuvres, en quoi peut-il être beau comme un film ou un livre ? L'auteur souligne la capacité des joueurs à aiguiser par la pratique leur sensibilité aux nuances constitutives d'un plaisir esthétique : « Nous percevons plus finement les nuances de mouvements possibles, de même que la fréquentation des tableaux nous rend plus sensible à un style ou aux différentes nuances d'une couleur » (p. 44-45). La richesse esthétique de l'expérience du jeu vidéo se trouve à l'intersection de « l'appréciation motrice » et de « l'appréciation de l'image » (p. 45).
- 4 L'analyse économique de Pierre-Jean Benghozi et Philippe Chantepie postule que le jeu vidéo – succédant au cinéma – est l'industrie du XXI^e siècle. La plus récente des industries culturelles produit « des records de croissance et de chiffres d'affaires » (p. 47). Défini techniquement comme « logiciel informatique permettant d'assurer une pratique de jeu sur des écrans, avec des périphériques spécifiques » (p. 47), le jeu vidéo est indissociable du développement de la vidéo, de la télévision, et de l'informatique. « Numérique par nature » (p. 52), le secteur ne repose pas sur une coupure entre production et consommation d'un contenu

immuable comme d'autres produits culturels, mais sur un « couplage inédit entre contenu, interaction et technologie » (p. 47). Les aspects anthropologiques sont déterminants : si le jeu vidéo se rapproche plutôt des « machines à rêver » au sens de Malraux, il s'appuie aussi sur le « besoin de jeu » (p. 54).

- 5 Au tournant du siècle, le jeu vidéo n'échappe pas aux bouleversements du numérique qui touche d'autres secteurs, telle la dématérialisation de la distribution. Ayant été « le premier à se structurer sur une logique de plateforme » (p. 52) – la console de jeu – mettant en relation le pôle des consommateurs et le pôle de production, le secteur du jeu vidéo s'y adapte rapidement. Aujourd'hui, la filière n'est plus dominée par les consoliers, et les auteurs constatent une modification de la répartition des valeurs et des pouvoirs, favorable aux éditeurs et aux développeurs. La distribution numérique et les formes de monétisation des plateformes redessinent la concurrence. Les acteurs dominants combinent d'autres types de production avec le développement d'applications mobiles, et le modèle du blockbuster (AAA) cohabite avec des productions modestes au succès parfois important. L'activité du jeu vidéo a par ailleurs pris quantitativement de l'importance : son public s'est féminisé au point que « la parité [...] prédomine dans la pratique » (p. 55). Et si le jeu vidéo reste fortement lié à la jeunesse, les auteurs constatent que la moyenne d'âge des joueurs est aujourd'hui supérieure à 30 ans, et que chaque génération joue plus – et plus longtemps – que la précédente.
- 6 L'addiction au jeu vidéo est abordée par Michaël Stora, psychologue et psychanalyste. Souvent évoquée à partir de cas extrêmes venant d'autres continents, le phénomène est présent en France, où « un adolescent sur huit ferait un usage excessif des jeux vidéo » (p. 59), et constitue un motif de consultation médicale fréquent. Récemment, l'OMS a classé le « trouble du jeu vidéo » comme une maladie. L'auteur aborde le jeu en ligne, considéré comme particulièrement addictogène : il induit la nécessité pour le joueur de « monter en expérience » en répétant des actions simples, pendant de longs moments, parfois « des journées entières » (p. 59-60) ; d'autre part, certains univers sont persistants, tels ceux des *MMORPG*. Cela implique de jouer le plus possible, de façon potentiellement pathologique, dans l'« illusion de maîtrise » (p. 60) et l'obsession de gagner, amplifiées par les *ranking*.
- 7 Selon Michaël Stora, la classification de l'OMS permet de reconnaître ces pratiques problématiques, mais présente aussi le risque d'une prise en charge inadaptée. L'auteur considère le *gaming disorder* comme un « symptôme d'une société dont les parents [...] sont épuisés par la pression d'un idéal de réussite » (p. 65). Pour l'adolescent, ces univers permettent d'éviter les difficultés de la vie réelle. L'auteur observe la pratique de jeu relativement à la société et à la famille, et la pression sociale est selon lui déterminante à travers une culture de la performance tenant à diverses tendances : l'enfant est vu à travers des « compétences cognitives » parfois sur-stimulées par les parents (p. 61) ; la pression s'exerce sur ces derniers « pour qu'ils "réussissent" l'éducation de leurs enfants » (p. 62) et des parents considèrent leur enfant comme « un prolongement de [leur] propre existence, de [leur] propres enjeux » (p. 63). L'auteur propose, en tant que clinicien, de ne pas considérer les adeptes des jeux en ligne concernés uniquement comme des patients, et de « changer de culture éducative » à leur égard (p. 65). Notamment en valorisant l'erreur, à l'instar de la progression dans un jeu vidéo, et d'envisager des « espaces de créativité numériques » pour ces joueurs problématiques, potentiellement de futurs professionnels du secteur.
- 8 Chaque contribution apporte un point de vue particulier sur le ludique et sur la place de l'interactivité dans la compréhension du jeu vidéo. Tandis que la

reconnaissance du jeu vidéo en tant qu'art est parfois tributaire de stratégies de légitimation, dans ce dossier il est envisagé comme tel sans que soient pour autant écartées sa dimension économique, ou encore les controverses qui y sont liées. En considérant le jeu vidéo non seulement comme un art et un jeu mais aussi comme un produit, le dossier constitue une approche stimulante à travers une courte sélection de travaux actuels pour un public d'étudiants et de chercheurs, ou pour toute personne intéressée.

Notes

1 Ce dont peuvent témoigner en France, par exemple, les décorations officielles reçues par des créateur-trices de jeux, les expositions proposées dans de grandes institutions muséales, ou récemment l'intégration du jeu vidéo dans l'expérimentation du « Pass Culture ».

Pour citer cet article

Référence électronique

Boris Urbas, « Éric Fourreau (dir.), « Jeu vidéo : de l'art ou du cochon ? », Nectart, n° 8, 2019 », *Lectures* [En ligne], Les comptes rendus, 2019, mis en ligne le 27 mai 2019, consulté le 29 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/lectures/34793>

Rédacteur

Boris Urbas

Maître de conférences à l'Université Bordeaux Montaigne, SPH EA 4574.

Articles du même rédacteur

Françoise Waquet, *L'ordre matériel du savoir. Comment les savants travaillent XVI^e-XXI^e siècle.* [Texte intégral]

« L'ère numérique. Un nouvel âge pour le développement culturel territorial », *L'Observatoire. La revue des politiques culturelles*, n° 37 Hiver 2010 [Texte intégral]

Droits d'auteur

© Lectures - Toute reproduction interdite sans autorisation explicite de la rédaction / Any replication is submitted to the authorization of the editors