

# Bibliographie indicative sur les jeux vidéo

Commentée par Sébastien Genvo, université de Limoges (IUT du Limousin)

**Bruno (P.), 1993, *Les jeux vidéo***

Paris : Syros

Ce livre fait partie des premières réflexions scientifiques publiées en France sur les jeux vidéo. S'inscrivant tout d'abord dans une perspective didactique, l'auteur propose de définir les multiples termes jargonnants liés au domaine. Puis, en se fondant sur l'analyse des principaux archétypes que ces jeux comportent, le propos se centre sur la question du cadre théorique mobilisable pour mener une analyse de contenu, afin de mieux cerner leurs fonctions auprès des adolescents et de mettre en évidence les valeurs idéologiques véhiculées. C'est alors l'occasion pour l'auteur de faire des parallèles entre ces médias numériques et la structure des contes traditionnels, de même que leurs symboliques. Une réflexion est également menée par la suite sur les consoles comme objet de consommation de masse et sur les types de pratiques en fonction de l'origine socio-culturelle des joueurs. L'ouvrage se referme alors sur une analyse des procédés de légitimation de l'industrie vidéoludique, qui posent selon l'auteur de nombreux problèmes, en ce qu'un foisonnement d'organismes « *cherchent à se parer des plumes de l'intellectuel pour mieux accomplir leur mission de communication en faveur des entreprises. "Spécialistes de l'enfance", "psychosociologues", universitaires parfois peuvent légitimer en langue noble les politiques commerciales des industriels* » (p. 131-132). Tout en proposant une analyse pertinente des aspects socio-économiques et culturels des jeux vidéo au début des années 1990, cet ouvrage présente également le grand intérêt d'esquisser de nombreuses pistes de réflexion qui sont encore de première actualité.

**Fichez (E.) et Noyer (J.), dirs., 2001, *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo***

Lille : Éd. du conseil scientifique de l'université Charles-de-Gaulle Lille 3

Les textes constituant ce livre collectif abordent la question des processus de médiation à l'œuvre autour de l'objet vidéoludique, ceci à travers plusieurs voies d'accès : un conséquent travail empirique permet à la fois d'aborder les différentes stratifications sociales relatives aux pratiques mais aussi la question du jeu vidéo dans le cadre familial, à travers la relation que les jeunes joueurs entretiennent avec leurs parents sur ce sujet ; les stratégies de médiatisation sont également étudiées, par plusieurs textes portant notamment sur les émissions télévisuelles consacrées aux jeux vidéo, sur la presse spécialisée et sur la façon dont la presse à destination des parents aborde le thème. Résolument ancré dans une approche communicationnelle du phénomène, *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo* est l'un des rares ouvrages entièrement consacrés aux jeux vidéo relevant des sciences de l'information et de la communication.

**Fortin (T.), Mora (P.), Tremel (L.), 2006, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux***

Paris : L'Harmattan

Le propos est ici de cerner les enjeux sociaux de l'objet vidéoludique en explorant essentiellement deux aspects du domaine : les jeux dits de « civilisation » et le phénomène « e-sport », soit la pratique des jeux en réseau dans une optique de compétition. Sur ce dernier sujet, Philippe Mora met notamment à jour la façon dont des réseaux de joueurs se constituent pour aboutir à des rapports communautaires en lien avec leur environnement social. C'est dans ce cadre que son article relève les différentes logiques (de distinction,

Sébastien Genvo

Bibliographie indicative  
sur les jeux vidéo

de légitimation, de professionnalisation, etc.) relatives à la « sportivisation » de la pratique vidéoludique. Les jeux de civilisation – qui sont souvent présentés comme des objets au fort potentiel éducatif du fait de leur rapport à l'Histoire – sont ensuite interrogés pour mettre en évidence les « représentations du monde » qu'ils développent. Celles-ci ne sont pas idéologiquement neutres, tant sur des paramètres d'ordre politique, qu'économique ou historique. De la sorte, Laurent Trémel et Tony Fortin montrent bien que les « vertus » pédagogiques de ce type de jeux sont à ré-interroger, de sorte à inscrire davantage l'étude de ces productions dans une perspective d'éducation à l'image qui se détacherait d'une approche complaisante ou dénonciatrice.

**Genvo (S.), dir., 2006, *Le game design de jeux vidéo*.**

*Approches de l'expression vidéoludique*

Paris : L'Harmattan

Cet ouvrage collectif propose de revenir sur le potentiel créatif et expressif des jeux vidéo, tant du côté des concepteurs que de celui des utilisateurs. Peut-on aujourd'hui parler d'expression vidéoludique comme on parle par exemple d'expression cinématographique ? Comment la vision d'un auteur peut-elle se manifester au sein d'un logiciel ludique ? Quelles sont les émotions que suscitent les jeux vidéo ? L'activité du joueur peut-elle aboutir à un acte de création original ? Souvent comparé aux métiers de la réalisation et de la mise en scène au cinéma, le *game design* est une clé d'entrée fondamentale pour cerner les possibilités qu'offre ce médium en terme d'expression. Après avoir défini ce que recouvre le domaine, les auteurs, professionnels de l'industrie ou chercheurs issus d'horizons disciplinaires variés, proposent dans une seconde partie des analyses de contenus de jeux, puis abordent les problématiques liées aux pratiques, afin de délivrer un ensemble d'outils méthodologiques adaptés à l'exploration des problématiques soulevées. De la sorte, les différents articles ont pour vocation de poser les premières bases théoriques de ce champ d'étude émergent.

**Natkin (S.), 2004, *Jeux vidéo et médias du XXI<sup>e</sup> siècle***

Paris : Vuibert Éd.

Cet ouvrage considère les jeux vidéo en tant que paradigme des médias interactifs, définissant le domaine

comme le champ expérimental de la communication de demain. L'objectif de l'auteur n'est pas pour autant de glorifier les jeux vidéo, mais de contribuer à une connaissance plus approfondie de sorte à permettre l'émergence de débats raisonnés sur leurs contenus et leurs portées. Pour ce faire, Stéphane Natkin revient sur la « zoologie » ludique et décrit le processus de production en exposant les étapes clés qui jalonnent la maturation d'une œuvre vidéoludique. Une part importante du livre est également consacrée à la présentation des enjeux technologiques et artistiques que soulèvent les réseaux informatiques et les logiciels proactifs, qui exposent « *un avenir où les différents médias, de la presse jusqu'au web, en passant par la télévision, sont intégrés* » (p. 4). L'angle d'analyse choisie par l'auteur fait de cet ouvrage une très bonne initiation aux différents aspects du domaine, ouvrant par ailleurs la voie à des réflexions qui dépassent le strict cadre des jeux vidéo.

**Roustan (M.), dir., 2003, *La pratique du jeu vidéo, réalité ou virtualité***

Paris : L'Harmattan

« *L'évocation stéréotypée des jeux vidéo emmène généralement l'esprit vers l'idée de virtualité : des mondes numériques, on dérive vers des mondes artificiels, puis de substitution* » (p. 36). Le présent livre propose d'analyser, au-delà de ces « représentations fantasmagoriques », la place qu'occupe le corps du joueur vis-à-vis de la réalité virtuelle que constitue toute œuvre vidéoludique. En somme, et pour aller à l'encontre des habituelles idées reçues, il s'agit de montrer que le jeu vidéo est tout autant une activité psychique que physique. Sans se limiter à l'étude de la médiation homme-machine, ce sont aussi les interactions entre les joueurs qui sont abordées. La dernière partie de l'ouvrage aborde le phénomène sous l'angle culturel, où le virtuel apparaît comme « *un espace de reproduction autant que d'ajustement social* » (p. 25). C'est donc à partir de ces trois entrées, celles du corps, du social et de la culture, que les nombreuses contributions démontrent que « *les jeux vidéo, c'est physique !* » (p. 35).

**Trémel (L.), 2001, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de mondes***

Paris : Presses universitaires de France

Relevant d'une approche sociologique, l'ouvrage aborde les jeux vidéo dans une optique comparative avec une autre pratique ludique, le jeu de rôle sur table. Une partie importante de la réflexion de Laurent Trémel se fonde sur les concepts de société critique et de culture critique mis en lumière par Luc Boltanski : « *Du fait de la vulgarisation scientifique, les acquis des sciences sociales de l'après-guerre sont peu à peu passés dans le sens commun, où les acteurs sociaux s'en servent, notamment quand ils sont confrontés à des impératifs de justification [...]. La société actuelle est une société critique et la critique sociale ordinaire à laquelle se livrent les acteurs sociaux doit devenir un objet d'étude privilégié du sociologue* » (p. 74). Le jeu de rôle, objet de nombreuses attaques de la part de la société « globale », semble alors être un domaine particulièrement adapté à une approche employant ces concepts. Ainsi les « mondes » des scénarios construits par les pratiquants vont-ils devenir des univers de justification, où, par analogie, un certain regard critique sur la société va émerger. Ce « milieu » va devenir un univers de référence pour les joueurs, souvent jeunes, qui y trouvent un mode de socialisation leur permettant une construction identitaire. L'approche sociographique révèle qu'en général, ces joueurs sont issus des classes « moyennes supérieures », et désirent s'accomplir socialement. Toutefois, les conjectures socio-économiques rendent ces aspirations problématiques. Ces données renforcent d'autant le regard critique envers la société qui transparaît dans les « mondes » conçus par les pratiquants de jeu de rôle. On voit alors l'intérêt qu'il y a à transposer ces réflexions à l'univers des jeux vidéo. C'est ce qu'entreprend l'auteur dans les cent dernières pages de l'ouvrage. C'est alors l'occasion pour

Laurent Trémel d'inviter à réactiver la critique sociologique vis-à-vis de certains aspects relatifs au domaine vidéoludique, appelant de fait à porter davantage d'attention aux consensus qui se dessinent fréquemment autour du multimédia.

**Wendling (T.), *Ethnologie des joueurs d'échecs***

Paris : Presses universitaires de France, 2002

Même si ce livre ne porte pas sur le jeu sur support numérique, il nous a semblé intéressant de le mentionner ici puisqu'il peut susciter de nombreuses voies de réflexion dès lors que l'on resitue l'objet « jeux vidéo » dans l'ensemble des pratiques ludiques, ce qui peut entre autres favoriser les analyses de type contrastive ou comparative. En effet, cet ouvrage montre avec force l'intérêt théorique que constitue une approche anthropologique des jeux, en plaçant la notion de culture ludique au centre de l'analyse. L'auteur relève que le monde des joueurs d'échecs de compétition, au même titre que toute pratique ludique quelque peu développée, est un « petit laboratoire culturel » où s'élaborent des systèmes de représentations spécifiques vis-à-vis de la société globale à laquelle les individus appartiennent. « *Dans cette optique, la culture échiquéenne présente des réponses originales à des questions (la nomination, le classement, la socialisation, l'usage de la parole, la conceptualisation du temps, la maîtrise du rite...) que toutes civilisations se posent* » (p. 50). Il s'agit donc de comprendre comment les acteurs construisent la signification du monde échiquéen en portant une attention soutenue sur les pratiques et discours propres aux joueurs de compétition, ce qui tire profit de l'idée d'une cohérence interne forte à cette « micro-société » dont l'histoire recouvre plusieurs siècles. À cet égard, l'analyse est selon nous riche d'enseignements pour partir à l'exploration de la macro-société vidéoludique...