

Benjamin BEIL, Thomas HENSEL, Andreas RAUSCHER,
Hrsg., *Game Studies*

Wiesbaden, Springer, coll. Film, Fernsehen, Neue Medien, 2018, 402
pages

Simon Hagemann



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/13245>

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 1 septembre 2018

Pagination : 416-419

ISBN : 978-2-8143-0519-9

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Simon Hagemann, « Benjamin BEIL, Thomas HENSEL, Andreas RAUSCHER, Hrsg., *Game Studies* », *Questions de communication* [En ligne], 33 | 2018, mis en ligne le 01 septembre 2018, consulté le 13 novembre 2019. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/13245>

Tous droits réservés

format et la programmation radiophonique en matière musicale, sur l'analyse du discours radiophonique dans ses dimensions sonores et linguistiques, sur le récit publicitaire, la voix radiophonique et la mise en scène sonore. Est également abordée la question des hiérarchies et interactions entre langues dans les régions marquées par le plurilinguisme. Sont cités en exemple les travaux de Ronan Calvez à propos de la radio en langue bretonne, et de Pascal Ricaud au sujet des radios basques. Enfin, Laurent Gago explique comment les méthodes d'analyse issues des SIC, des sciences du langage et de la sémiologie peuvent être appliquées à l'étude des dispositifs radiophoniques en ligne : sociologie des innovations, étude de discours, analyse des dispositifs, lexicométrie...). Le chapitre 5 se penche sur l'analyse des émissions radiophoniques en les abordant sous l'angle du genre (documentaire), des conditions de production et des contenus (émissions interactives). Le chapitre 6 traite de l'analyse des contenus visuels et audiovisuels, avec notamment l'exemple des publicités visuelles pour la radio, des usages mobiles de la radio, et de l'analyse des discours prescriptifs en matière d'usage de la radio visuelle. Le chapitre 7 aborde l'analyse quantitative (Frédéric Antoine, pp. 166-171) et qualitative (Hervé Glevarec, pp. 172-175) des audiences, mais aussi la question des effets : influence des contenus radiophoniques sur l'opinion publique et sur les comportements. Pascal Ricaud y présente une histoire critique des écoles théoriques dans le domaine de l'étude des effets des médias, du comportement aux *cultural studies* et à l'approche ethnographique. Dans une dernière section consacrée à l'analyse des supports de la radio, du poste à galène à la radio en ligne et aux applications mobiles, Laurent Gago conseille une approche pluridisciplinaire et une attention portée tant sur les supports que sur les programmes et les usages. Le dernier chapitre est consacré à la méta-radio, autrement dit aux discours à propos de la radio, qu'ils soient réflexifs (les producteurs de contenus radiophoniques parlent de leurs pratiques et de leur objet) ou analytiques (les médias évoquent la radio en tant que sujet ou objet d'étude). Enfin, dans chaque chapitre, la section « pour aller plus loin » suivie des repères bibliographiques permet au lecteur de savoir comment approfondir telle ou telle approche méthodologique. L'ouvrage offre ainsi une palette d'approches méthodologiques très variées quand bien même aurait-il été intéressant de disposer d'exemples plus détaillés. Enfin, les approches développées par la sémiologie ou la sémiotique du son ne sont pas réellement abordées dans l'ouvrage et pourraient constituer un éclairage complémentaire.

À la fin de l'ouvrage, la partie consacrée aux ressources sera d'autant plus utile aux étudiants et chercheurs qui entament un travail sur la radio que l'accès aux archives radiophoniques est moins aisé que pour la presse ou la télévision. Cet ouvrage est ainsi véritablement un « manuel » « destiné à être manié comme tel, c'est-à-dire manipulé selon les besoins, au rythme des interrogations, des attentes et des étapes d'un travail d'études ou d'investigation académique » (Frédéric Antoine, « Introduction », p. 13).

Analyser la radio n'a pas pour prétention de donner une feuille de route unique d'analyse de la radio. Bien au contraire, il insiste sur l'importance de la contextualisation et de la problématisation avant d'élaborer son itinéraire méthodologique spécifique. La structure de l'ouvrage est à l'image de son objet : composite et multifacettes. Loin d'être concurrentes, les approches présentées dans les chapitres permettent d'explicitier différentes modalités d'appréhension de ce média en fonction que la focale porte sur les acteurs, l'offre, les dispositifs, les matériaux sémiotiques, les publics, etc. Soulignons également que même si les approches sont présentées de manière successive, il est plusieurs fois mentionné l'intérêt de leur articulation. Il aurait cependant pu être intéressant de proposer à la fin de l'ouvrage un cas d'étude afin de montrer un exemple d'articulation des méthodologies. Ainsi, on l'aura compris, cet ouvrage répond à des enjeux pratiques, ceux du *comment faire, comment procéder*, mais plus largement, comme le souligne Jean-Jacques Cheval dans son avant-propos, il permet de « donner le goût de la recherche » (p. 11).

Béatrice Donzelle

*Cimeos, université Bourgogne Franche-Comté, F-21000
beadonzelle@yahoo.fr*

Aude Seurrat

*Labsic, université Paris 13, F-93430
aude.seurrat@univ-paris13.fr*

**Benjamin BEIL, Thomas HENSEL, Andreas RAUSCHER, Hrsg.,
*Game Studies***

Wiesbaden, Springer, coll. Film, Fernsehen, Neue Medien, 2018, 402 pages

Les *game studies* ou les sciences du jeu (vidéo) sont particulièrement riches en interférences avec d'autres disciplines. La partie esthétique d'un jeu vidéo peut être abordée avec des approches issues des études littéraires, des études cinématographiques, des études théâtrales ou des études musicales, pendant que l'interaction entre humain et ordinateur peut être analysée par exemple

avec des approches informatiques, psychologiques ou cognitives et que les effets des jeux vidéo peuvent être étudiés entre autres avec une méthodologie issue de la sociologie, de la psychologie ou des études culturelles. Une introduction à cette discipline relativement jeune doit donc relever un double défi : faire apparaître clairement les enjeux majeurs spécifiques de la discipline tout en tenant compte de l'interdisciplinarité du champ de recherche. L'ouvrage *Game Studies* édité par Benjamin Beil, Thomas Hensel et Andreas Rauscher, enseignants-chercheurs à Cologne, Pforzheim et Siegen, répond à cette exigence en abordant les éléments clés des jeux vidéo avec une approche multiperspectiviste. Les éditeurs ne proposent pas une introduction classique qui inviterait à une lecture linéaire mais plutôt – et volontairement – une présentation des nombreuses notions abordées par les auteurs et constituant autant de points d'entrée dans le sujet (p. VIII). L'ouvrage contient vingt-et-un articles, rédigés par dix-neuf auteur(e)s, pour la plupart enseignants-chercheurs en sciences des médias (*Medienwissenschaft*) en Allemagne. Ces articles sont encadrés par une introduction de trois pages et une postface de deux pages. Ils sont complétés par un index des jeux cités. Le livre contient également une quantité considérable d'illustrations en couleur.

Les articles sont regroupés par sept dans trois parties : « Spiele » (« Jeux »), « Schnittstellen » (« Interfaces ») et « Spieler » (« Joueurs »). Cette structure facilite l'orientation du lecteur et semble donc convaincante au premier abord. Mais quelques problèmes se posent. Surtout, le classement des articles « Historiographie » (pp. 363-378), « Kunst » (« Art ») (pp. 379-387) et « Gamification » (pp. 313-329) dans la partie consacrée au joueur n'est pas évident : pendant que l'article « Historiographie » se focalise sur l'écriture de l'histoire des jeux vidéo et que l'article « Art » s'interroge sur les critères pour qualifier les jeux en tant qu'œuvres d'art, l'article « Gamification » traite de phénomènes sociétaux dépassant le cadre des jeux et des joueurs. Les éditeurs n'ont d'ailleurs ni justifié la sélection des termes choisis ni leur classement. On pourrait aussi s'interroger sur le fait que le plan de la production des jeux vidéo est relativement peu abordé.

Au-delà de ces problèmes de classement, les contributions elles-mêmes sont toutes très clairement structurées. Chaque article est organisé en plusieurs parties numérotées, commençant généralement avec une définition du ou des terme(s) clé(s), puis allant de quelques réflexions plus générales à une analyse des cas concrets et se terminant par des références bibliographiques. Des pavés en gris mettent en avant des concepts-clés. Si l'organisation des articles

témoigne donc d'un travail d'édition louable, on peut regretter que l'introduction de tout l'ouvrage se limite à trois pages (pp. VII-XI) et qu'il n'existe ni de conclusion générale ni d'introductions ou de conclusions consacrées à chacune des trois parties pour avantager situer les articles dans leur contexte, synthétiser les enjeux principaux et établir des liens entre les différents aspects.

Dans la première partie, consacrée à l'esthétique et aux parties constitutives des jeux vidéo, l'article sur l'espace (pp. 3-26) et celui sur le monde (pp. 129-151) se recoupent par rapport aux liens de la représentation spatiale graphique avec l'architecture, l'architecture du paysage et la conception des parcs d'attractions. Dans l'article intitulé « Raum » (« Espace ») par Andreas Rauscher sont également abordés le passage du 2D au 3D – permettant une expérience de l'espace en continu – et l'organisation spatiale typique des jeux vidéo, comme la cartographie ou la progression par niveaux. L'article sur le monde de Marc Bonner insiste davantage sur les possibilités d'interaction du joueur avec l'espace représenté. La contribution de Serjoscha Wiemer (« Zeit », pp. 27-45) consacrée au temps se focalise sur sa perception par le joueur à travers les différentes configurations : la progression, la répétition, les variations, les sauts temporels ou l'activation de la mémoire. L'article sur l'image de Thomas Hensel (« Bild », pp. 47-62) s'intéresse quant à lui surtout au calcul des images en temps réel et à leur interactivité. Le débat des années 1990 et 2000 entre narratologues et ludologues est traité dans l'article « Story » d'Andreas Rauscher (pp. 63-85). En ce qui concerne des approches plus récentes de la narration des jeux vidéo, la contribution s'appuie surtout sur les travaux de Marie-Laure Ryan. Melanie Fritsch (pp. 87-107) commence son texte consacré à la musique avec un petit rappel historique pour ce sujet plus rarement analysé. Puis elle approfondit la réflexion sur la dimension immersive de la musique et sur l'interactivité entre musique, images et *game mechanics*. L'article de Felix Schröter (« Figur », pp. 109-128) consacré aux personnages rappelle l'importance de certains d'entre eux – comme Mario ou Lara Croft – pour la célébrité des jeux qu'ils personnifient et insiste sur le fait que l'identification passe plus facilement par des personnages humains ou anthropomorphes.

La deuxième partie est consacrée à la notion d'interface. C'est aussi le titre du premier article de cette section, écrit par Timo Schemer-Reinhard (pp. 155-172), qui peut donc être lu comme une introduction de toute la partie. Il rappelle les deux fonctions fondamentales de l'interface,

souvent oubliées : constituer une unité d'entrée et une unité de sortie. Puis il évoque leur évolution et s'interroge sur la question de la transparence. L'article de Willem Strank intitulé « Plateforme » (pp. 173-200) introduit aux *platform studies* et aborde des questions telles que l'impact des consoles sur l'historiographie des jeux vidéo, les problèmes liés à la conservation et le portage des jeux ou le procédé des émulations et le phénomène du *retrogaming*. Le texte sur l'avatar de Benjamin Beil et Andreas Rauscher (pp. 201-217) complète l'article sur le personnage de la première partie mais se focalise sur le personnage en tant qu'outil et non en tant qu'élément de la fiction. Ils recourent au terme *point of action*, désignant le lieu virtuel d'où l'action du jeu est accomplie. Ce concept est développé par Britta Neitzel (pp. 219-234) dans l'article suivant consacré à l'*involvement*. Le titre est proposé par l'auteure car, selon elle, il a l'avantage de contenir à la fois une dimension active liée à l'interactivité et une dimension passive liée à une expérience immersive (p. 223). La contribution de Philipp Bojahr et Michelle Herte intitulée « Spielmechanik » (« *Game mechanics* », pp. 235-249) évoque une multiplicité de fonctionnements des jeux, allant de dispositifs mécaniques comme les flippers jusqu'au phénomène des personnages non-joueurs gérés par des algorithmes. Les auteurs insistent sur le rôle clé des *game mechanics* pour assurer une fonction constitutive des jeux vidéo : convaincre le joueur de continuer à jouer (p. 244). Hans Christian Schmidt (pp. 251-265), dans son texte sur la transmédiatité, n'aborde pas seulement la définition de ce terme mais présente également la grande diversité d'approches du terme *intermédiatité*. Puis il présente le concept incontournable de *transmedia storytelling* de Henry Jenkins et mentionne quelques difficultés, comme le fait qu'il y ait plusieurs auteurs, ce qui nuit à l'unité esthétique, ou comme le calendrier complexe des publications. La deuxième partie se termine par un article de Markus Rautzenberg (pp. 267-281) proposant un regard plutôt philosophique sur le jeu en recourant à la théorie de Hans-Georg Gadamer et à son idée consistant à percevoir le jeu comme un média indépendant du joueur (pp. 270-271).

La troisième et dernière partie, consacrée justement aux joueurs, commence par une contribution de Benjamin Beil (pp. 285-299) sur la participation, en partant du constat d'une culture médiatique de plus en plus participative. Au centre de l'article est évoquée la pratique du *modding* c'est-à-dire la modification du jeu par le joueur, particulièrement avec des jeux comme *Minecraft* ou *Little Big Planet* pour lesquels le partage du contenu édité par les joueurs constitue un élément constitutif. Judith Ackermann, dans son article intitulé « Gemeinschaft » (« Communauté »,

pp. 301-311), étudie l'échange social des communautés virtuelles autour d'un jeu, notamment dans les MMOG (*Massively Multiplayer Online Games*), en les différenciant des communautés imaginées ou des communautés présentes. Felix Raczkowski et Niklas Schrape (pp. 313-329) examinent le phénomène social de la *gamification*. Ils relativisent l'ampleur du phénomène en montrant que la création des environnements motivants n'a pas toujours un lien nécessaire avec des jeux vidéo (p. 325) et proposent, plutôt que d'insister sur le constat d'une société davantage joueuse, de mettre en avant les bénéfices d'une approche qui analyse certains phénomènes en tant que jeux (p. 326). Jochen Venus (pp. 331-342), dans l'article consacré à la violence examine entre autres les *game mechanics* dans plusieurs jeux vidéo lorsque le joueur doit tuer. Dans sa contribution intitulée « Genre », Andreas Rauscher (pp. 343-362) rappelle que pour les jeux vidéo ce sont le déroulement du jeu et les possibilités du *gameplay* qui définissent l'appartenance à un certain genre et non la narration ou les lieux de l'action comme c'est le cas pour les films. Puis il démontre le caractère flou du terme et l'avantage de percevoir les règles du genre comme dynamiques. Jochen Koubek (pp. 363-378), dans son article sur l'historiographie, déplore l'absence d'une histoire culturelle des jeux vidéo, au profit des ouvrages consacrés à l'histoire des ordinateurs et des consoles. Enfin, cette troisième partie se termine avec la contribution de Thomas Hensel (pp. 379-387) consacrée à l'art. Il commence par montrer qu'il est très difficile de donner une définition et il passe au crible un grand nombre d'approches possibles. Puis il arrive à son propos principal, consistant à considérer comme œuvre artistique, entre autres qualifications, tout jeu qui se laisse comprendre comme acte de jeu (*Spielakt*), c'est-à-dire dans lequel les *game mechanics* possèdent une dimension métaphorique.

Game Studies est ainsi une introduction documentée et approfondie abordant de nombreux aspects des jeux vidéo. Les grandes qualités de cette publication sont la clarté structurelle et la profondeur des articles, la multitude des sujets étudiés et les nombreuses références abordées. L'ouvrage s'avère donc très utile pour les étudiants, pour les enseignants et pour toute personne cherchant à s'initier aux méthodes des *game studies*. Vu l'organisation claire de l'ouvrage et sa richesse bibliographique, néanmoins limitée aux publications germanophones et anglophones, il pourrait aussi être utilisé comme un outil encyclopédique pour des chercheurs plus avancés. En effet, l'approche multiperspectiviste illustre parfaitement la richesse de la discipline. Mais comme certaines questions fondamentales pour la constitution de la discipline, telles

que les débats entre narratologues et ludologues dans les années 1990 et 2000, se trouvent traitées dans des chapitres spécifiques, elles risquent d'échapper à une lecture sélective. Si *Game Studies* n'est pas la meilleure source possible pour une toute première découverte de ce jeune champ de recherche, il constitue une ressource très précieuse pour commencer à en approfondir certains aspects.

Simon Hagemann

Université de Lorraine, F-88100
simon.hagemann@univ-lorraine.fr

Florence Le CAM, Denis RUELLAN, *Émotions de journalistes. Sel et sens du métier*

Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, coll. Communication, médias et sociétés, 2017, 240 pages

Le dernier ouvrage de Florence Le Cam et Denis Ruellan répond à une question apparemment toute simple : qu'est-ce qui attache les journalistes à leur métier ? Ou, dit autrement : qu'aiment-ils dans ce qu'ils font ? Certes il s'agit bien, comme dans leurs travaux précédents, d'une interrogation sur l'identité professionnelle des journalistes, mais au lieu de viser directement les questions usuelles des sociologues sur ce point, les structures de domination, les tensions, la socialisation dans le groupe, etc., il s'agit ici de comprendre leur « attachement ». Ce qui, selon le sous-titre, constitue « le sel et le sens » du métier.

Denis Ruellan n'a rien oublié de ce qu'il a écrit sur l'imprécision constitutive du journalisme (*Le Professionnalisme du flou*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, 1993) ; il s'agit donc de découvrir des régularités qu'avec Florence Le Cam il va chercher du côté des émotions dont ces deux auteurs pensent qu'elles constituent un moteur de l'activité des journalistes : ils inventent pour cela un néologisme assez heureux, « l'émotricité ». Il ne s'agit nullement pour eux de saisir l'émotion elle-même, qui n'est pas de leur compétence, mais ce que les journalistes en disent. Non pas tous les journalistes, mais deux catégories apparemment fort opposées, les présentateurs de télévision, très éloignés du terrain même de l'événement qu'ils présentent, et les reporters de guerre qui sont, eux, soumis en permanence au « feu » de l'action. Pour comprendre cet attachement au journalisme, les auteurs étudient deux types de discours : les autobiographies et les entretiens que les auteurs ont conduits avec 22 journalistes de ces deux catégories.

En effet, l'émotion étant une catégorie plus psychologique que sociologique, ce livre repose sur le pari qu'un sociologue peut trouver dans les écrits des journalistes une voie d'accès à ce quasi-indicible qu'est l'émotion.

Les livres publiés par les journalistes sont en pleine croissance depuis les années 1970 (croissance de 560 % contre 175 % pour l'édition en général), parce que l'édition est devenue un débouché habituel des contenus journalistiques, et une autre source de revenus, notamment pour les journalistes *free-lance* dont elle assure aussi l'autonomie. Dans cette grosse masse de publications, l'autobiographie tient une place bien particulière qui repose fortement sur un « désir de recomposition de soi » (p. 47).

Certes, l'autobiographie peut être le moyen de prendre une pose, ou une posture (à la limite cela peut sembler une imposture), mais il s'agit toujours d'un moyen d'accès à la représentation de soi, à sa propre identité, qui souvent est le moment d'une trajectoire (voir Lahire, cité p. 48). Ces récits ont toujours une double ambition : d'une part, ce sont des récits situés, forcément reconstruits (le récit est souvent au présent) de moments qui ont construit une identité professionnelle ; d'autre part, ils mettent en évidence une rationalité qui est l'autre face de ces textes autobiographiques que les auteurs ont sélectionnés à partir de la définition de base que Philippe Lejeune donne de l'autobiographie (*Le Pacte autobiographique*, Paris, Éd. Le Seuil, 1975) : identité de l'auteur, du narrateur et du personnage. Ainsi, à partir d'une sélection initiale large (tous les présentateurs de TFI et des chaînes publiques et une trentaine d'ouvrages de reporters), seule une vingtaine de chaque catégorie sont cités. C'est encore beaucoup, et cela explique largement la relative longueur de ce livre. Fortement opposés en ce qui concerne leur engagement sur le terrain, ces deux « types » de journalistes le sont aussi du fait que les présentateurs sont les médiateurs d'une information produite par d'autres (leur équipe, leurs confrères) alors que les reporters rapportent ce qu'ils ont vu eux-mêmes.

Ces autobiographies sont systématiquement « professionnelles » et fort peu « personnelles » : la famille, l'enfance, la formation sont généralement absents, surtout chez les reporters (une note de bas de page précise le parcours de chacun). Il apparaît que, dans la vie du reporter sur le terrain, « la vie est en quelque sorte en suspens » (p. 52). Mais ces livres indiquent clairement la position sociale de leurs auteurs, ce qui explique que, dans les livres de reporters, souvent moins connus du public, la notoriété est centrée sur la fonction (Roger Auque, *Otages*, de