

Sébastien GENVO, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*

Paris, Éd. L'Harmattan, coll. Champs visuels, 2003, 89 p.

Stéphane Natkin



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/5909>

DOI : [10.4000/questionsdecommunication.5909](https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.5909)

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 1 décembre 2003

Pagination : 454-455

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Stéphane Natkin, « Sébastien GENVO, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo* », *Questions de communication* [En ligne], 4 | 2003, mis en ligne le 24 mai 2012, consulté le 22 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/5909> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.5909>

Ce document a été généré automatiquement le 22 septembre 2020.

Tous droits réservés

Sébastien GENVO, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*

Paris, Éd. L'Harmattan, coll. Champs visuels, 2003, 89 p.

Stéphane Natkin

RÉFÉRENCE

Sébastien GENVO, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*. Paris, Éd. L'Harmattan, coll. Champs visuels, 2003, 89 p.

- 1 Le jeu vidéo a trente ans. Les jeux d'aujourd'hui n'ont plus rien à voir avec ceux des premières générations de consoles et de jeux d'arcade. De jeux purement textuels, nous sommes passés à la manipulation de séquences vidéo, l'animation 3D et le son spatialisé en temps réel. Au-delà des améliorations de l'interface, l'évolution des capacités des ordinateurs et des consoles, des techniques de programmation, de domaines comme l'intelligence artificielle, la simulation en temps réel de phénomènes physiques, etc. ont permis une évolution des jeux vidéo vers une complexification de l'univers et du scénario. Autrefois exploit technique, un jeu vidéo est aujourd'hui une œuvre audiovisuelle interactive.
- 2 Suivant et critiquant les travaux d'Alain et Frédéric Le Diberder (*L'univers des jeux vidéo*, Paris, Éd. La Découverte, 1998), Sébastien Genvo s'attaque au périlleux problème du positionnement du jeu vidéo dans notre espace culturel. Il s'agit, nous semble-t-il, d'un sujet essentiel tant par ses enjeux économiques – le jeu vidéo est le troisième média en terme de chiffre d'affaire, après la télévision et la diffusion musicale et vidéographique –, juridiques – il pose la question du statut de l'œuvre interactive et de ses auteurs – que proprement culturels. Le jeu vidéo est, soit vu comme un divertissement pour adolescents débiles, ou considéré comme le futur de tous les médias ainsi qu'une nouvelle forme d'art.

- 3 Le premier chapitre d'*Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo* pose le décor : forme et classification des jeux, industrie du jeu, perception des jeux vidéo par les « non joueurs ». Sébastien Genvo montre qu'il est difficile de délimiter le domaine. Une caractérisation par la technologie se heurte à la constante évolution de celle-ci. Une définition par le caractère ludique de l'usage est contredite par la limite floue avec les systèmes d'enseignement et de formation. Une approche par délimitation et classification des contenus souffre également de constantes évolutions. Le problème est certainement difficile en raison de la jeunesse du domaine. Toutefois, on pourra se demander s'il ne faut pas chercher une caractérisation par référence à des domaines littéraires ou cinématographique (Andrew Rollins, Dave Morris, *Game Architecture and Design*, Scottsdale, Coriolis Ed., 2000) ou se rapprocher de travaux classiques sur les jeux (Aki Järvinen, Satu Helliö, Frans Mäyrä, *Communication and community in Digital Entertainment Services*, Research report, University of Tempere, Hypermedia laboratory, Finlande, août 2002). Une description rapide de l'histoire des jeux vidéo et de son évolution économique amène à la convergence des processus et structures de production avec celle du cinéma et la grande indétermination quand aux limites du secteur : les jeux sur téléphones mobiles sont-ils des jeux vidéo ? Sébastien Genvo conclut ce chapitre en analysant la réception des jeux par les non-initiés, qui considèrent que « les jeux vidéo risquent d'abrutir davantage qu'ils n'éveillent l'intelligence renforçant le risque d'aliénation de l'homme par la machine » (p. 27). Il est facile de montrer que les opinions et études arrivant à ce type de conclusions sont, dans le meilleur des cas, naïves et que l'on peut trouver des écrits célèbres qui donnent une opinion aussi flatteuse du cinéma, datant d'il y a moins d'un demi siècle, comme ceux de Georges Duhamel.
- 4 Le deuxième chapitre aborde donc naturellement les enjeux du jeu vidéo via la réception des jeux par les joueurs. Sébastien Genvo s'appuie, ici, sur son expérience d'animateur d'un club de jeu pour décrire les pratiques des joueurs, tribu étrange qui envahit nos cités. Ceci permet de mettre en évidence le caractère social des jeux vidéo (stratégie des LAN Parties). Cet aspect est confirmé à l'heure actuelle par de nombreuses études sociologiques (Journées d'études *Internet, jeu et socialisation*, Groupes des écoles de télécommunication, Paris déc., 2002). L'opinion des joueurs interrogés par le chercheur permet de mettre en évidence ce qui est, sans doute, l'une des caractéristiques esthétiques essentielles du domaine : la sensation d'immersion. Celle-ci résulte du croisement de disciplines dramatiques – les mécanismes de tensions du récit, la qualité des univers créés –, audiovisuelle – perception de l'univers – et ludique – défis intellectuels apportés par les règles.
- 5 Le troisième chapitre apporte l'une des premières réponses aux besoins de définir une méthode d'analyse des jeux comparable à ce que l'on trouve dans le domaine cinématographique par l'analyse d'un corpus de jeux. Trois jeux très différents sont étudiés. *Nomad Soul* est un prototype du jeu d'aventure. C'est une structure de récit quasi linéaire : l'essentiel des choix du joueur détermine l'ordre du parcours de l'univers. Les qualités immersives relèvent donc de techniques essentiellement cinématographiques : mécanismes dramatiques, qualité des images et du son, et d'une vedette, David Bowie, en l'occurrence... *Counter Strike* est le jeu en équipe le plus joué. Il s'agit d'une épreuve de tir, dans laquelle deux clans, les terroristes et les antiterroristes s'affrontent dans le cadre de diverses missions. Considéré par les « voyeurs » comme un jeu de guerre brutal et sans nuance, il s'agit en réalité d'un « sport » d'équipe dont

l'intérêt résulte de la subtilité des règles explicites et implicites, en particulier des topologies dans lesquelles se déroulent les actions. Celles-ci conduisent les joueurs à construire des stratégies qui peuvent être très subtiles. Enfin, *Diablo 2* est un jeu de rôle qui se joue par équipes sur Internet. Chaque partie réunit un groupe d'Internauts qui peuvent être situés aux quatre coins du monde. Un joueur de *Diablo 2* possède un avatar qui le représente dans l'équipe et lui permet de participer à diverses quêtes dans un univers fantastique médiéval. Selon ses expériences et ses choix, l'avatar acquiert des caractéristiques et des talents qui le rendent de plus en plus puissant. Ces qualités pourront être conservées pour une partie suivante, donnant une valeur particulière à l'avatar et par conséquent au joueur. L'intérêt du jeu est la construction d'un univers social virtuel, dans lequel le joueur peut se mettre en valeur. Il s'agit d'un des précurseurs des jeux multi-joueurs persistant massivement qui détermineront, à notre avis, une nouvelle forme de communication sur les réseaux de demain (Stéphane Natkin, « Computer games : A Paradigm for the of new Media and Arts in the XXI century », *Media, History, Civilization*, International Conference, Seoul, 2003). En utilisant ces analyses, Sébastien Genvo pose le problème du jeu considéré comme œuvre d'un point de vue juridique, social et artistique.

- 6 *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo* est donc un livre qui permettra à tous les lecteurs qui n'ont qu'une vision superficielle de cet univers de mieux le comprendre. Il pose certainement beaucoup plus de problèmes qu'il n'en résout, ce qui est le propre de la critique naissante des médias interactifs. Le lecteur intéressé par cette introduction pourra ensuite aborder les jeux, d'une part, en jouant, ce qui est indispensable pour comprendre ce domaine, et, d'autre part, en consultant les travaux sociologiques et économiques de plus en plus nombreux qui portent sur ce domaine qui va certainement changer le paysage audiovisuel et artistique de ce siècle.

INDEX

oeuvrecitee Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo – (Sébastien Genvo, 2003)

AUTEURS

STÉPHANE NATKIN

CÉDRIC, Conservatoire national des arts et métiers, Paris