

Manouk Borzakian
18 mars 2011

Les Jeux vidéo comme objet de recherche (Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian)



Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian ont créé à l'ENS-Lyon, en 2008, le laboratoire junior « Jeux vidéo » [1] avec l'ambition de donner à cet objet une légitimité au sein des sciences sociales en France, tout en offrant à de jeunes chercheurs un lieu d'expression et d'échanges. Première manifestation du succès de cette entreprise, la publication d'un ouvrage collectif, qui réunit des spécialistes issus d'horizons divers - programmeurs, sociologues, géographes - ayant participé aux séminaires et journées d'étude organisées par le laboratoire lyonnais. Le livre offre ainsi l'occasion d'un premier panorama - certes partiel mais que viendront certainement compléter d'autres recueils de textes - de ce que les sciences sociales ont à dire d'un objet qui semble susciter un intérêt croissant dans le champ académique, tout en se démarquant du sempiternel débat sur l'addiction aux jeux vidéo, conséquence d'une longue confiscation de cet objet par les psychologues et cliniciens. Fidèles en cela au titre du volume, les premières contributions s'attèlent à délimiter l'objet jeu vidéo. C'est en particulier le cas du texte proposé par Julian Alvarez, Damien Djaouti et Olivier Rampoux, « Typologie des 'serious games' » : par leur tentative de définir, délimiter et classer les « *serious games* », soit des jeux développés dans un but le plus souvent pédagogique, mais aussi parfois militant ou simplement informatif, c'est finalement une réflexion stimulante sur les jeux vidéo dans leur ensemble qu'ils proposent. Vient ensuite la pierre angulaire de l'ouvrage, du moins le texte susceptible d'intéresser le plus les géographes : « Espace et jeu vidéo », écrit par les deux coordinateurs. Ces derniers reviennent sur la controverse, fondatrice des *games studies*, entre tenants de la narratologie, intéressés par le récit contenu dans tout jeu vidéo et proches des études littéraires et linguistiques, et ludologues, qui de leur côté mettent plutôt l'accent sur les règles et les mécanismes proprement ludiques. Pour sortir des insuffisances des approches de l'espace par les uns et les autres, les auteurs mettent en avant la nécessité d'étudier le jeu vidéo comme un

« système spatial » (p. 79), c'est-à-dire suivant une approche multiscalaire, qui entend poser des bases solides - tout en ouvrant des perspectives très diverses - pour les études géographiques à venir sur un objet jusqu'ici largement ignoré par la géographie, plus encore que les autres sciences sociales.

Suivent plusieurs exemples stimulants de travaux récents sur les jeux vidéo, comme l'étude linguistique de l'engagement des joueurs proposée par Isabel Colon de Carvajal, ou encore les recherches réalisées par Samuel Coavoux sur l'« espace social » des joueurs de *World of Warcraft*, qui puisent à la fois dans l'héritage bourdieusien et celui des *Cultural Studies* pour mettre en évidence les relations de pouvoir et d'inégalité au sein du célèbre jeu de rôle en ligne.

Les enseignants trouveront plusieurs contributions - dont celle déjà évoquée sur les *serious games* - traitant de la place des jeux vidéo à l'école et dans l'enseignement de l'histoire-géographie. Ainsi, Yvan Hochet rappelle l'absurdité qu'il y aurait à exclure le jeu vidéo de l'école, dans un contexte où les nouvelles technologies ont investi notre quotidien (p. 103). Il souligne plusieurs avantages des jeux vidéo comme supports pédagogiques, parmi lesquels on citera la possibilité pour l'élève de fonctionner sur le modèle essai/erreur - corriger, recommencer -, lui permettant de ne pas attendre la prochaine évaluation pour avoir droit à un nouvel essai (p.108). Sylvain Genevois, pour sa part, milite pour un nécessaire dépassement de l'apparente contradiction entre jeu et travail et pour l'édification de programmes de recherche sur l'usage didactique des jeux vidéo, au-delà des débats entre pro- et anti-. Enfin, les lecteurs les plus courageux pourront également se lancer dans les réflexions psychanalytiques de Pascal Garandel, qui pose l'hypothèse que *Civilization* serait le terrain d'une sublimation de nos pulsions sadiques et agressives, où s'opèrerait « la transfiguration d'un sadisme primaire en gestion stratégique » (p. 130).

En somme, voilà un ouvrage qui ajoute quelques belles pierres à l'entreprise de légitimation de l'étude des jeux vidéo en France, en montrant la diversité des approches possibles aussi bien que la richesse de certains travaux finis ou en cours. À recommander, donc, aux joueurs soucieux de mieux comprendre leurs pratiques, comme aux lecteurs à la recherche d'orientations nouvelles et prometteuses dans les sciences sociales.

Manouk Borzakian

[1] <http://jeuxvideo.ens-lyon.fr/>

© Les Cafés Géographiques - cafe-geo.net