

> LE JEU VIDÉO, PHÉNOMÈNE SOCIAL

BERNARD PERRON

Ludiciné

Université de Montréal

bernard.perron@umontreal.ca

LE LECTEUR DE THÉORIE DU JEU VIDÉO

Résumé. — Parce que le titre de mon article est le résultat d'une traduction électronique de *The Video Game Theory Reader*, celui-ci révèle aussitôt la dimension ludique au cœur de mon propos. Mais cette "translation" littérale n'en est pas moins pertinente. En effet, en plus d'être joueurs, n'est-ce pas ce que nous sommes aussi (et peut-être surtout), nous les chercheurs ludiques, des lecteurs et des créateurs de théorie(s) du jeu vidéo? Fort de la co-direction des deux anthologies *The Video Game Theory Reader* (2003) et *The Video Game Theory Reader 2* (2008), et de la récente direction de *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play* (2009), je souhaite esquisser les très grandes lignes et directions des études en jeu vidéo. Synthèse de synthèses, débat sur les débats et focalisation sur les focalisations, mon ambition première consiste à partager le plaisir de lire de la théorie du jeu vidéo et à stimuler nos recherches.

Mots clés. — Jeu vidéo, étude, analyse, ontologie, méthodologie, passion.

« Les jeux vidéo. Au croisement du social, de l'art et de la culture ». Force est de constater que les organisateurs du colloque dont sont tirés ces actes ne pouvaient pas proposer un meilleur titre pour formuler les buts qu'ils se sont fixés. Parce qu'autant il nous faut d'abord avoir effectué un parcours pour parvenir à un croisement (d'où la possibilité de retracer le cheminement personnel qui nous y a mené), autant cette croisée des chemins nous conduit à considérer les voies qui y donnent accès (d'où la possibilité de dresser un état des lieux) et nous incite à emprunter l'une de ses bifurcations (d'où la possibilité de découvrir d'autres avenues de recherche ou la nécessité d'en développer soi-même de nouvelles). Et puis, l'idée d'une intersection suggère celles d'un croisement d'influences, d'un carrefour d'approches et d'une confrontation des idées. C'est la définition même d'un colloque scientifique.

Dans la mesure où je suis le premier à me retrouver au rond-point (il s'agit d'une publication française), je vais tourner en rond pour exploiter toutes les possibilités de cette conjoncture. Si je fais référence à mon parcours de chercheur et raconte deux ou trois anecdotes, ce sera pour mieux circonscrire notre objet d'analyse. Je ne proposerai pas tant un survol des études actuelles du jeu vidéo qu'une esquisse des très grandes lignes et directions de ces réflexions. Chose certaine, j'ai la ferme intention d'avoir du *fun*. À son tour, le titre de ma conférence révèle d'emblée mes visées. Il m'est venu en m'amusant avec un traducteur électronique. « *The Video Game Theory Reader* », l'intitulé des anthologies que j'ai co-dirigées avec mon collègue américain Mark J.P. Wolf, est donc devenu « Le lecteur de théorie du jeu vidéo ». Mais cette avenante "*translation*" littérale n'est pas moins pertinente. Car c'est bien ce que je suis. J'avoue, et c'est loin d'être honteux, prendre beaucoup de plaisir à lire de la théorie (si vous lisez cet article, cela veut dire que je ne suis pas seul à prendre un tel plaisir). En bon pédagogue, je ne puis qu'avoir envie de partager celui-ci. Ce faisant, j'espère réussir la mission que je me suis donnée. En effet, plus que de témoigner de la vivacité des recherches vidéoludiques francophones, mon ambition première consiste aujourd'hui à les stimuler. Rien de mieux pour exciter les esprits que de placer l'entrée en matière du colloque sous le signe de la libido.

Libido fruendi, libido ludendi et libido studendi

Au risque de vous décevoir aussitôt, je ne présenterai pas ici de concepts aux allures d'une Lara Croft ou d'un Duke Nukem, je n'introduirai pas de « mod » théorique à la *hot coffee* (du jeu *Grand Theft Auto: San Andreas*, Rockstar North, 2004) et ne mettrai pas à votre disposition de *trance vibrator* – comme celui du jeu *Rez* (United Game Artists, 2001) – pour vous permettre de mieux vibrer aux rythmes de mes idées. Venu aux études du jeu vidéo par l'intermédiaire du cinéma, mon propos est entre autres beaucoup redevable d'un texte de Dominique Noguez publié en 1980 dans *Théorie du film*, « Fonction de l'analyse, analyse de la fonction ».

C'est Dominique Noguez (auteur ludique s'il en est un) qui se réfère à cette question de libido afin de rendre plus sensible l'avènement des études cinématographiques. Il remarque à juste titre qu'on a en premier lieu appris à faire du cinéma tout en s'y intéressant distraitement ou avec passion comme l'ont fait les réalisateurs de la Nouvelle Vague qui se sont instruits en fréquentant la Cinémathèque française. Ces derniers étaient attirés par le cinéma en raison de deux passions complémentaires : celle « presque donjuanesque de consommation raffinée, comparante, accumulatrice » (*libido fruendi*) et celle « plus ou moins utopique de créer » (*libido creandi*). Mais comme le note Noguez : « Objet de plaisir-passion, tout mêlé de subjectivité jouisseuse ou fantasmante, le cinéma était à peine un objet. Il l'est devenu dès qu'on a parlé de l'*étudier*. Dès qu'on l'a tenu à distance. Dès que – impassibilité réelle ou feinte – on a ménagé entre lui et la subjectivité l'espace – le retrait – d'un *regard* froid. Regard théorisant ou regard analysant : en gros, les deux modalités du regard scientifique » (1980 : 187, souligné par Noguez).

Cette disposition pour l'approche savante au début des années 1970 ne procure toutefois pas aussitôt au cinéma un statut reconnu. Pour la partie intellectuellement dominante de la société, un film reste « un objet de plaisir et de loisir », « une chose réputée futile et basse ».

« [A]u cinéma sont attachés, comme autant de grelots ou de casseroles, tant de connotations défavorables – dans l'ordre du "populaire" ou du "ludique", de la "facilité" et du "non-sérieux" –, que ceux qui prétendent s'en occuper à l'Université bénéficient (ou plutôt *maléficient*) d'un fort handicap. Le seul moyen de rattraper ce handicap est donc d'en rajouter sur les qualités qui sont déniées au cinéma : difficulté, sérieux, scientificité. Surtout si – encore un brin de marxisme – à l'implicite besoin de justifier un travail s'ajoute celui de justifier un salaire » (1980 : 190, souligné par Noguez).

La scientificité des études cinématographiques a de la sorte mis en marche une machine théorique et méthodologique, mais aussi analytique afin de bien se donner un « objet appréhensible, auscultable, *expérimentable* ».

Je ne doute pas un instant que vous avez déjà réalisé les liens que je souhaite effectuer entre l'entrée du cinéma à l'Université et celle du jeu vidéo au début des années 2000. Les ressemblances sont à l'évidence frappantes. Notamment, si l'accès aux jeux vidéo est plus simple – grâce aux émulateurs et à la communauté en ligne de joueurs – que l'accès aux films à l'époque des seules copies en pellicule, les professeurs qui s'intéressent au jeu vidéo sont encore à l'université des enseignants « sans "librairie" et sans "bibliothèque" ». Il n'en demeure pas moins que les grelots attachés à l'« objet de plaisir et de loisir » qui nous rassemble ici ne font pas que tinter. Car c'est une chose d'avoir le « ludique » chevillé au corps – sans contredit moins bien que la narrativité pour faire référence à la fameuse expression de Christian Metz au sujet du cinéma (1968 : 52) –, et une autre d'avoir un corps tout entier « ludique ». C'est une chose d'être considéré comme un divertissement « non-sérieux », et une autre de toujours avoir été jugé en opposition au travail. Pour les bonzes de

l'Université, et peut-être plus pour l'Université française qui, suivant le propos de Laurent Trémel, « inversement à ce qui se pratique dans la plupart des pays anglo-saxons, minimise l'importance du champ lié aux médias, aux pratiques culturelles des "jeunes", aux usages sociaux des nouvelles technologies » (2005: 15), le jeu vidéo n'est pas une activité qu'ils croisent entre les murs institutionnels. Alors que vous parliez de vos recherches vidéoludiques au sein de votre unité ou de votre faculté, combien de fois vous a-t-on répondu que, oui, on connaissait un peu les jeux vidéo parce que... les enfants ou les adolescents en jouaient à la maison? Et même, combien des *gamers* sont encore surpris d'apprendre que vous concentrez vos travaux universitaires sur leur loisir préféré?

Je puis témoigner que l'étude du jeu vidéo, aussi théorique soit-elle, n'a pas reçu sans délai d'avis universitaire favorable. Lorsque j'ai demandé mon agrégation il y a quelques années, à savoir être rattaché à l'effectif permanent de l'Université de Montréal, les premiers rapports face à mon dossier de promotion n'ont pas été très positifs. Le Vice-doyen aux affaires professorales en poste à ce moment-là, un professeur titulaire en sciences « non-humaines » avec plus de trente ans d'expérience, n'avait pas considéré *The Video Game Theory Reader* comme une publication importante, surtout que l'anthologie venait tout juste de paraître chez une presse non-universitaire. Qui plus est, et cela a fait partie des premiers commentaires, il n'avait entre autres pas trouvé particulièrement très « sérieux » le titre du texte de Mia Consalvo : « Hot Dates and Fairy-Tale Romances. Studying Sexuality in Video Games » (2003 : 171-194). Il va sans dire, le Vice-doyen ne savait pas que celui-ci était inspiré par l'une des extensions de *The Sims* (Maxis, 2000) justement intitulé « Hot Date » (2001), qu'il n'avait pas joué au jeu conçu par Will Wright, qu'il n'avait aucune idée de l'évolution des jeux vidéo qu'il devait ramener au classique *Pac-Man* (Midway, 1980) et qu'il n'aurait sensiblement pas voulu savoir qu'avec le bon *patch*, on pouvait littéralement réussir à faire copuler nos Sims. Par contre, intéressé par le possible rayonnement international de mes recherches, son opinion est devenue plus nuancée lorsque Routledge a présenté *The Video Game Theory Reader* comme une « collection novatrice sur la façon dont fonctionne le jeu vidéo comme médium unique » (*A pioneering collection on how video game function as a unique medium*) et comme « la toute dernière recherche académique dans le domaine en pleine expansion des études du jeu vidéo » (*The latest scholarship in the growing field of video games studies*). Preuve que tout est une question de rhétorique et que c'est un discours de justification qu'il fallait présenter, ce seul petit prospectus publicitaire a changé la suite du processus de promotion. Ainsi ne peut-on que se rassurer et, en la reformulant de manière affirmative, souscrire à la sage vision de Gilles Brougère, présentée dans sa préface de *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux* : « Peut-être faut-il du temps pour qu'un domaine devienne légitimement lieu d'investissement du chercheur ; il faut qu'il se trouve face non seulement à des pratiques mais également à des discours, des interprétations, des significations, tant un phénomène social est toujours une construction de sens » (2005 : 11).

Le jeu vidéo est un phénomène social, mais aussi artistique – ce sont bien les Français qui l'ont défini comme le 10^e art – et culturel trop important pour ne pas avoir sa place à l'Université. Comme nous l'avons observé dans l'introduction du *Video Game Theory Reader*, à l'instar de la génération des jeunes cinéphiles ayant grandi avec le cinéma et développé une connaissance aigüe du 7^e art, ceux et celles qui ont grandi avec le jeu vidéo dans les années 1970 et 1980 ont développé une relation tout aussi intime avec les images « jouables ». Ayant intégré les rangs des facultés universitaires ou débuté des études supérieures durant les années 1990 et 2000, ils ont voulu articuler plus clairement et plus systématiquement leurs expériences de jeu. Ce souhait s'exprime de belle et de meilleure façon en termes de libido. Car ce qui anime le chercheur à l'Université, c'est bien sa *libido studendi*, son désir d'étudier. Dans notre cas, cette ardeur tire sa source de notre *libido ludendi*, de notre passion de jouer. Comme je l'ai noté à mon tour, on ne doit pas oublier que le verbe « jouer » se décline de plusieurs manières : jouer à, jouer de, jouer sur, jouer avec, jouer dans, jouer contre, jouer pour, se jouer de, se faire jouer par, déjouer, se faire déjouer, etc. (Perron, 2007: 11). Ces deux plaisirs ne doivent pas être coupables. Bien au contraire. Il nous faut prendre conscience de l'importance et de l'actualité de nos activités « libidinales ». Si nos sociétés contemporaines sont vues comme hédonistes et reposant sur une *libido fruendi*, ce grand désir de jouir prend de plus en plus comme tremplin le jeu. L'actuelle ludification de la culture multimédiatique, comme on l'a nommée dans la foulée des pensées de Johan Huizinga et de son *homo ludens*, est loin d'être marginale. Nous, chercheurs en études vidéoludiques, sommes les mieux placés à la fois pour porter un essentiel « regard scientifique » sur ce changement et pour jouir de ce dernier. Nous sommes les prototypes d'une espèce en mutation, l'ultime développement des chercheurs ludiques d'Andrew Darley (2000), non seulement des *playful seekers* mais des *playful researchers*. Nous sommes ainsi tenus d'être motivés par la naissance d'une jeune communauté de chercheurs ludiques ou, pour le voir différemment, d'une communauté de jeunes chercheurs ludiques – j'avoue ne pas cesser d'être impressionné par les étudiants que je dirige et côtoie aux cycles supérieurs. Je suis assuré de l'essor de notre champ de recherche.

Je ne m'alarme pas non plus, contrairement au texte initial de présentation du colloque, devant l'absence de chercheurs francophones aux manifestations d'ampleur internationale. Je m'explique en vous racontant une seconde anecdote. Nous avons organisé à Montréal à la fin du mois d'avril dernier un colloque international intitulé « Penser après la tombée de la nuit : bienvenue dans les jeux vidéo d'horreur »¹. Cet événement a regroupé des chercheurs de l'Angleterre, de l'Australie, du Canada, des États-Unis, de la France, du Japon, du Québec et de la Suède. Lorsque nous avons mis le programme en ligne au début du mois de mars, une personne anglophone qui participait au colloque s'est en quelque sorte plainte que dix des vingt-deux conférences avaient un titre en français. Bien

¹ <http://conference2009.ludicine.ca>

avant d'avoir eu la confirmation que nous ne pourrions pas avoir de traduction simultanée (nous avons finalement traduit et synchronisé les présentations durant les communications, et cette solution de rechange a fort bien fonctionné), et parce que nous étions à Montréal où les deux langues canadiennes officielles se côtoient constamment, nous n'avions pas imaginé que le simple fait de constater que notre programme était bilingue pouvait créer une petite commotion. Devant ma perplexité, la personne en question m'a affirmé le plus sérieusement du monde que dans la mesure où le colloque avait été publicisé comme un colloque « international », elle s'attendait à ce que tout se déroule en anglais, peu importe que les conférenciers viennent de tous les coins du monde. Il va sans dire que dans notre domaine de recherche, comme ailleurs dans le monde académique et des affaires, l'anglais est considéré comme la langue « officielle ». Lorsque nous Québécois francophones participons aux activités de la Canadian Game Studies Association (CGSA), nous devons le faire dans la langue de Shakespeare pour être compris de tous. Même au Canada, la barrière langagière reste inévitable (et tout aussi évidente). Dès lors, bien que je ne comprenne notamment aucune de ces langues, je sais qu'il se publie d'intéressants travaux en espagnol, italien ou japonais. Nul doute qu'il faille s'« internationaliser » pour rejoindre le plus grand nombre (ce que fait le *Center for Computer Games Research* à Copenhague en offrant son programme de maîtrise *Media Technology and Games* en anglais et non en danois) et peut-être surtout, être au fait de ce qui se pense ailleurs. Mais parce qu'elles ne s'affichent pas en anglais (et ce n'est pas le nationalisme québécois qui prend le dessus ici), et c'est là que ma petite histoire voulait en venir, cela ne veut aucunement dire que les recherches francophones ne soient pas riches et vivantes. Les présents actes du colloque de Limoges ne sont-ils pas la preuve de notre désir de participer au développement d'un nouveau champ de recherche, qu'on l'appelle « *video game studies* », « *estudios del videojuego* », « *studio dei videogiochi* », « ゲームの研究 » (« *geemu no kenkyu* ») ou « études du jeu vidéo »? Si tel est le cas, il demeure indispensable se demander où en sont ces dites études.

Libido dissecandi et libido decorticandi

J'ai assisté à (et lu) plusieurs communications de conférenciers invités à qui on avait demandé, comme moi, d'introduire la problématique d'un colloque et/ou d'ateliers de recherche. J'ai particulièrement été agacé par celle d'Espen Aarseth à l'atelier « Expanding Our Horizons : Canadian Games at Home and Aboard » de la Canadian Game Studies Association (CGSA) en septembre 2008 à Vancouver. La conférence du chantre norvégien – maintenant professeur au *Center for Computer Games Research* – a été comme à l'habitude (j'ai croisé Aarseth à plus d'une occasion) fort intéressante. Mais reprenant les tenants qui lui tiennent à cœur, Aarseth a carrément inversé l'ordre dans lequel il devait exposer sa pensée. Je vais revenir sur l'ordre souhaité. Je noterai par contre tout

de suite que j'ai été très irrité par la conclusion. En effet, la dernière partie de la conférence a porté sur la question « Qu'est qu'un jeu? ». Après avoir interrogé pendant un moment chacune des définitions que nous lui propositions, Aaresth nous a laissé sur SA définition : « un jeu est un système de divertissement qui structure le comportement de l'utilisateur » (*a game is an entertainment system that structures user behaviour*). J'ose imaginer et espérer que vous auriez la même réaction que moi si je devais terminer ainsi ma communication.

Cinq années seulement séparent *The Video Game Theory Reader 1* (2003) et *The Video Game Theory Reader 2* (2008). Et pourtant, en rassemblant les textes de la seconde collection et s'efforçant de faire un nouvel état des lieux, nous nous sommes rendu compte à quel point la théorie avait déjà évolué. Nous l'avons noté en introduction du *Video Game Theory Reader 2* et il apparaît essentiel d'y revenir : les études du jeu vidéo sont rapidement passées d'un paradigme ontologique à un paradigme méthodologique. C'est Francesco Casetti (1993/1999), auquel nous nous référons, qui a formulé cette distinction pour le cinéma, mais qui demeure plus applicable au jeu vidéo².

Ainsi, les théories ontologiques ont cherché à identifier les éléments constitutifs du jeu vidéo, à atteindre son essence, à définir ce qu'était un jeu vidéo, à avoir une connaissance globale du phénomène et à se comparer à une vérité. Puisqu'ils s'intéressaient à ces questions, ce n'est pas un hasard si *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu* de Huizinga (1938/1951) et *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige* de Caillois (1958) ont été au départ les plus cités. C'est aussi pour cette raison que, pour ne nommer que ce célèbre ouvrage, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictionnal World* (2005) s'attache à proposer un modèle classique du jeu (*classical game model*) pour mieux situer les jeux vidéo. Il n'est pas fortuit non plus qu'ait eu lieu la fausse querelle opposant les ludologues et les narratologues, dès lors qu'on a voulu porter attention aux propriétés retenues décisives.

Avec les théories méthodologiques, l'intérêt se porte sur des analyses plutôt que sur des définitions. Ce sont les composantes régulatrices de la théorisation qui sont valorisées. On se demande alors comment on peut observer le jeu vidéo et comment il apparaît vu sous l'angle choisi. Puisque le phénomène est étudié à partir de différentes perspectives, on recherche davantage les traits pertinents que les traits essentiels. Le jeu vidéo est alors soumis à des outils d'analyse déjà éprouvés et accordés en conséquence. Découlant d'un examen systématique, le savoir qui en résulte est prospectif. Comme le précise Casetti, « conscientes d'opérer sur la base d'une orientation spécifique », les théories méthodologiques reposent davantage sur la justesse de la recherche que sur ce

² Signalons par ailleurs que Casetti distingue un troisième paradigme qu'il appelle les théories de spécialité et qu'il conçoit aussi en termes de génération. Dans cette optique, il nous est apparu vital de ne pas s'efforcer de ranger trop vite le domaine encore très jeune des études du jeu vidéo dans ce dernier paradigme ; cette troisième génération de chercheurs est à venir.

qui relèverait d'une certitude absolue. Ayant fait référence à son premier texte, je prendrai la contribution de Mia Consalvo au *Video Game Theory Reader 2* pour exemplifier ce paradigme. Dans « Lag, Language, and Lingo. Theorizing Noise in Online Game Spaces » (2008 : 295-312), Consalvo situe dans un premier temps sa réflexion par rapport à l'approche ludologique et interroge le rôle que peut jouer la pensée théorique quand il s'agit de circonscrire le jeu vidéo. Elle entreprend ensuite d'utiliser et d'adapter les théories de la communication pour étudier la question du « bruit » durant un jeu en ligne massivement multi-joueurs comme *Final Fantasy XI Online* (Square Enix, 2002). Elle montre de quelle façon les parasitages de la communication que sont la latence ou le délai entre les échanges (*lag*), les différences de langue lorsque des joueurs de différents pays jouent sur les mêmes serveurs et l'utilisation d'un jargon spécifique à un espace de communication (*lingo*) ont un impact important sur les expériences de jeu. Si le propos de Consalvo est si idéal pour mon argumentation, c'est parce qu'il porte attention à la « méthode » utilisée pour étudier la communication en ligne.

Il va sans dire que le paradigme méthodologique n'est pas aussi saillant dans tous les textes. Si nous n'en sommes, par contre, plus à nous demander ce qu'est un jeu en soi, cela ne nous empêche pas de nous interroger sur l'évolution du jeu vidéo et ce qui caractérise les diverses expériences vidéoludiques. Cependant, on ne peut mettre en doute ni le caractère dominant ni l'importance du jeu. Car le développement des études du jeu vidéo passe certes par l'analyse. Ici, portant autant sur notre « objet du désir » que sur la façon dont on fait la conquête de celui-ci, ce sont notre *libido dissecandi* et notre *libido decorticandi* qui sont tenues d'être aiguillonnées. Il nous est cependant nécessaire de retourner aux enseignements de Dominique Noguez. Pour lui, il ne faut pas que nos désirs de décortiquer et de disséquer prennent toute la place. Pour être féconde, l'analyse ne doit pas être une fin en soi, mais un moyen qui relève en dernière instance du plaisir : « plaisir de savoir ce qu'une œuvre nous dit de la société, de l'humanité, de nous-mêmes, mais surtout plaisir de goûter une oeuvre et plaisir de créer. En d'autres termes, le "méta-film" et le "méta-méta-film" ne doivent jamais faire oublier le film ; [...] Autrement dit et pour finir, il serait absurde que ceux qui s'occupent de cinéma à l'Université – étudiants, enseignants, chercheurs – soient amenés à faire de l'analyse filmique comme les charcutiers font du boudin : je veux dire au mètre et même au kilomètre. Et sans plaisir » (Noguez, 1980 : 193). Tel que le dit encore Noguez (*ibid.*), « les meilleures analyses filmiques sont souvent celles qui portent sur des films que l'on aime – et qu'on aime avec passion – et qu'on analyse moins pour produire du texte que pour expliquer à soi-même sa propre fascination, éventuellement pour être capable un jour d'en susciter une semblable. Cette passion, ce plaisir se sentent ». De nouveau, il s'agit d'une condition *sine qua non* qui s'applique également à ceux qui s'occupent du jeu vidéo à l'Université.

Cupido creandi

On aura compris que c'était parce qu'elle était ancrée dans le paradigme ontologique que la conclusion de la communication d'Espen Aarseth m'avait impatientée. Ma réaction aurait été différente si Aarseth avait d'abord présenté sa définition du jeu et terminé par la partie médiane de son argumentation. Il aurait dû mieux afficher sa « méthode » et expliciter ses motivations. Cela aurait été magistral. Parce que, reprenant le propos de sa communication intitulée « Mapping the Madness: A Game Analysis Framework » présentée au séminaire « From Games to Gaming » de l'Université de Göteborg en 2006 – je le remercie d'ailleurs de m'avoir envoyé le texte de cette communication –, Aarseth a pertinemment souligné que le choix de la méthodologie avait des incidences sur le choix des jeux vidéo analysés. Un tel choix a aussi des conséquences sur les manières de considérer l'activité ludique, le joueur et sa communauté. Pour mieux cartographier les subdivisions des études du jeu vidéo, il a identifié sept types de motivations qui incitent le chercheur à s'activer : ontologique (l'étude structurale des composants et des configurations du jeu), esthétique (l'étude de jeux comme art, son histoire, son évolution, et son utilisation d'éléments artistiques), clinique (l'étude des manières dont les jeux affectent la société et l'individu), critique (l'étude des jeux en tant que représentation d'une idéologie ou faisant partie d'un phénomène culturel plus large), utilitaire (l'étude des façons par lesquelles les jeux peuvent être utiles), exploratoire (la tentative d'inventer de nouveaux et de meilleurs jeux) et affirmative (affirmer l'existence d'un paradigme théorique). Adoptant le triptyque esthétique classique pour mieux distinguer les perspectives qui se préoccupent du créateur, de l'œuvre et du public, Aarseth a remarqué que des motivations se recoupaient : celles esthétiques et critiques pour le créateur, celles ontologiques et exploratoires pour l'œuvre, et celles utilitaires et cliniques pour le public. Conséquemment, cela lui a permis de mettre en relief que les motifs poussant à l'étude tenaient de visées soit normatives, soit descriptives. Alors que les motivations esthétiques, ontologiques et cliniques tendent à relever les caractéristiques principales du jeu vidéo, les motivations critiques, exploratoires et utilitaires prescrivent quant à elles ce qu'il devrait être. Bien que les motivations affirmatives soient absentes de ces dernières distinctions et qu'Aarseth en parle peu, il ne faut pas les oublier pour la seule raison qu'elles peuvent sous-tendre toute la recherche. Nous le savons, le milieu universitaire n'est pas exempt de prises de position, de prises de pouvoir. Si chacun a le droit à ses idées, certains défendent les leurs de manière plus tranchante. Aussi descriptives soient-elles, les motivations ontologiques d'Aarseth sont tout aussi polémiques (c'est bien Aarseth qui nous a mis en garde contre les tentatives de colonisation du jeu par les autres disciplines comme le cinéma et la littérature).

Cependant, je ne souhaite pas soulever un débat ici. Mes motivations tiennent plus à des visées descriptives que normatives (malgré le fait que je sois constamment à exprimer des obligations et des engagements). C'est pourquoi je me focaliserai

sur la dimension lumineuse de l'exposé d'Aarseth. Son cadre analytique nous enseigne à être conscients de la conduite que nous adoptons quand vient le temps de réfléchir aux jeux vidéo. Il nous pousse à garder l'esprit ouvert.

« Pour retourner à la méthodologie d'analyse de jeu, il serait fort dommage que l'on prouve qu'il est impossible de combiner [l]es approches, ou au moins certaines d'entre elles, afin de produire une meilleure image d'ensemble des *jeux* (compris globalement comme les objets, les processus, et les champs culturels). La nature multidimensionnelle des jeux rend ceci très difficile, mais aussi très nécessaire » (Aarseth, 2006)³.

S'il y a une chose que me rend très fier du *Video Game Theory Reader 2*, c'est son annexe. Celle-ci se compose d'une quarantaine de théories, de disciplines et de méthodes qui peuvent être utilisées dans les champs des études du jeu vidéo. À l'instar des divers axes et tables rondes du colloque dont sont tirés ces actes, elle témoigne de la nature interdisciplinaire de notre domaine de recherche. Surtout, en exposant l'inévitable mais si fécond chevauchement des approches, elle est susceptible d'entraîner le lecteur sur d'autres pistes, d'amener ce dernier à effectuer de nouvelles combinaisons. N'est-ce pas pour cela que nous lisons de la théorie du jeu vidéo ?

Jouer nous apprend que chaque décision amène sa part d'incertitude, qu'il y a du « jeu » dans la pensée. Pour Edgar Morin qui nous introduit à la pensée complexe, l'action demeure un choix, un pari. « L'action est stratégie. Le mot stratégie ne désigne pas un programme prédéterminé qu'il suffit d'appliquer *ne variatur* dans le temps. La stratégie permet, à partir d'une décision initiale, d'envisager un certain nombre de scénarios pour l'action, scénarios qui pourront être modifiés selon les informations qui vont arriver en cours d'action et selon les aléas qui vont survenir et perturber l'action » (Morin, 1990 : 106). Pensons donc à développer non pas des programmes, mais bien des stratégies de recherche. Phénomène multimédiatique et multidimensionnel, le jeu vidéo et son étude nous posent de beaux défis (nous en avons identifié sept dans l'introduction du *Video Game Theory Reader 2* mais ce ne sont pas les seuls) qui nécessitent leur part de réflexion et d'invention. En fait, le chercheur ludique reste un créateur. Frans Mäyrä le formule très bien dans son *Introduction to Games Studies* (2008 : 4)⁴ :

« au lieu de jouer avec un jeu déjà tout prêt (*ready-made game*), le travail du chercheur ressemble davantage à celui d'un *créateur de jeu* qui doit développer et mettre en œuvre une structure systématique pour de nouvelles idées et voir ensuite comment les membres de la communauté académique "jouent avec" la création ».

On retrouve là la dernière – à moins que ce ne soit la première – passion qui nous anime : celle de créer du savoir, de donner naissance à des compétences. Cependant, et pour conclure avec une touche de lucidité, il est sensiblement mieux de traduire nos désirs par « *cupido* » et non pas par « *libido* » comme

³ Librement traduit, mais souligné par l'auteur.

⁴ Librement traduit, mais souligné par l'auteur.

je l'ai fait jusqu'ici. Le terme « *libido* » se réfère davantage à une énergie plus sensuelle et aussi plus dérégulée. En revanche, « *cupido* » renvoie autant à l'idée de désir qu'à celle d'aspiration et se discipline un peu plus. Embrassé par notre *cupido creandi*, notre nouveau champ de recherche ne peut qu'être florissant. Et puis, en matière de désir et de passion, rien ne vaut un *french kiss*.

Notes

Je tiens à remercier mon collègue Jean-François Cottier, Directeur du Centre d'études médiévales, pour ses conseils quant à la traduction et à l'utilisation des termes latins.

Références

- Aarseth E., 2006, Mapping the Madness: A Game Analysis Framework. *Communication présentée au séminaire From Games to Gaming*, Université de Göteborg, 15 mars 2006.
- Brogère G., 2005, Préface, p. 9-13 In Fortin T., Mora P., Trémel L. (Eds.), *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris : L'Harmattan.
- Cailliois R., 1958, *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Paris : Gallimard, Nrf.
- Consalvo M., 2003, Hot Dates and Fairy-Tale Romances. *Studying Sexuality in Video Games*, pp. 171-194 In Perron B., Wolf M.J.P. (Eds.), *The Video Game Theory Reader*, New York : Routledge.
- 2008, Lag, Language, and Lingo. *Theorizing Noise in Online Game Spaces*, pp 295-312 In Perron B., Wolf M.J.P. (Eds.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York : Routledge.
- Casetti F., 1993, *Les théories du cinéma depuis 1945*. Paris : Nathan, 1999.
- Darley A., 2000, *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. New York: Routledge.
- Huizinga J., 1938, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard, 1951.
- Juul J., 2005, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictionnal World*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Mäyrä F., 2008, *Introduction to Games Studies. Games in Culture*. Los Angeles: Sage Publications.
- Metz C., 1968, *Le cinéma : langue ou langage? pp. 39-93 In Essais sur la signification au cinéma*, Paris : Klincksieck.
- Morin E., 1990, *Introduction à la pensée complexe*. Paris : Seuil, Coll. Essais, 2005.
- Noguez D., 1980, Fonction de l'analyse, analyse de la fonction, pp. 186-197 In Aumont J., Leutrat J.L. (Eds.), *Théorie du film*, Paris : Éd. Albatros.
- Perron B., 2007, L'entre-jeux. Médiations ludiques, pp. 9-13 In Perron B. (Ed.), *Jouer, Intermédialités*, 9, Montréal : Centre de recherches sur l'intermédialité.

- (Ed.), 2009, *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson, NC : McFarland.
- Perron B., Wolf M.J.P. (Eds.), 2003, *The Video Game Theory Reader*. New York : Routledge.
- (Eds.), 2008, *The Video Game Theory Reader 2*. New York : Routledge.
- Trémel L., 2005, Introduction, pp. 15-23 In Fortin T., Mora P. et Trémel L. (Eds.), *Les jeux vidéo: pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris : L'Harmattan.