

Entretien avec Laurent Trémel

Entretien réalisé par Florian Gambardella et Jordan Leclerc, chez Florian (en visioconférence avec M. Trémel), le 21/04/16

Notre but était à l'origine de partir des controverses dont on peut s'imaginer qu'elles structurent, pas forcément qu'elles structurent mais dont on pense, à première vue dès qu'on pense au médium jeu vidéo comme la violence, les questions de genre, etc. Et notre but en fait c'était de voir en quoi les acteurs du jeu vidéo, dont vous faites partie d'une certaine manière puisque vous êtes chercheur dans le jeu vidéo, comment les acteurs se positionnent face à ces questions-là, et l'idée c'était de montrer en quoi d'autres problématiques peuvent apparaître et comment les gens peuvent se positionner par rapport à elles. Et vous, Laurent Trémel, vous nous intéressez dans le sens où vous avez beaucoup écrit sur ces questions-là, vous avez beaucoup écrit sur la communauté des joueurs, est-ce que ça a un sens ou pas et puis vous êtes aussi, parce que ça nous intéresse également, vous êtes un représentant d'un milieu de recherche qui est en train de se former en France, la recherche en jeu vidéo et la manière dont le milieu finalement structure un nouveau champ de recherche, est également une chose intéressante pour nous dans le sens où c'est une forme de positionnement par rapport au médium et par rapport à ces discours.

01'43

Effectivement j'ai accepté de participer à votre travail sur la base suivante, c'est-à-dire la retranscription intégrale ou la représentation intégrale de l'entretien auquel je participerai aujourd'hui. C'est ce que j'avais dit à votre collègue, je veux pas qu'il y ait des montages qui soient faits, sans mon autorisation. Non, je ne me considère pas comme un acteur du monde des jeux vidéo. Les acteurs sont engagés dans l'action, donc ils peuvent être engagés notamment dans la production de jeux, moi je me positionne effectivement dans ce domaine comme un chercheur et un socio-critique, donc plutôt dans une perspective d'analyse, pas celle de l'acteur engagé si je puis dire dans le processus de production aujourd'hui de jeux vidéo. Alors c'est vrai que j'ai mené des travaux de recherche sur les jeux vidéo depuis la fin des années 90 début des années 2000 qui portaient effectivement sur les pratiquants de jeux vidéo. Depuis j'étudie beaucoup plus les discours qui se rapportent notamment au processus de légitimation des jeux vidéo que ce soit au niveau bien évidemment de l'industrie des jeux vidéo et des relais de l'industrie dans le domaine de la presse et puis aussi d'un certain nombre d'études, de travaux de recherche qui sont menés actuellement au niveau des jeux vidéo, visant plutôt à l'heure actuelle, et justement je me situe un peu en marge de ce courant, à légitimer par des processus de recherche sur lesquels il y aurait beaucoup à dire le domaine des jeux vidéo en évacuant un peu la dimension critique qui était je dirais quand même initialement importante dans les travaux qui avaient été menés. Je pense notamment aux premiers travaux qui ont été menés sur ce sujet par Pierre Bruno dans les années 90 et moi-même ou d'autres chercheurs dans le monde anglo-saxon. C'est vrai qu'il y a une réflexion critique à la fois sur la pratique des jeux vidéo par les joueurs et puis aussi sur les producteurs de jeux vidéo, c'est-à-dire ces industriels du loisir qui créent des produits, et on se rendait quand même bien compte que les produits, les jeux vidéo, étaient créés par rapport à un public cible, qui à l'époque était

plutôt celui des garçons, des jeunes adultes de sexe masculin. Les produits étaient faits pour eux avec des modèles d'identifications correspondant bien à leurs attentes.

04'25

C'est vrai que surtout en France on a vu parmi les premiers écrivains une vraie perspective sociologique critique en fait. Vous avez vu une forme d'évolution au fur et à mesure des publications ? C'est ce qu'on semble entendre de ce que vous êtes en train de dire. Vous pensez qu'aujourd'hui on traite un peu moins ?

Oui très nettement, très nettement. Et ça peut se voir dans d'autres domaines de recherche, c'est-à-dire que là il y a eu une génération de jeunes chercheurs ayant travaillé depuis le début des années 2000 sur les jeux vidéo qui sont quand même pour bon nombre d'entre eux des jeunes adultes de sexe masculin qui ont souvent été eux-mêmes joueurs de jeux vidéo. Donc je pense que ça a pu créer un de biais dans un certain nombre d'approches dans la mesure où ces personnes ont tenu à se démarquer d'études critiques sur les jeux vidéo sans doute dans lesquels ils ne se reconnaissaient pas en tant qu'acteurs, en tant que joueurs de jeux vidéo, et pour certains d'entre eux ils n'ont eu de cesse de remettre en cause l'image du joueur du jeu vidéo dépendant en quelque sorte de logiques sociales qui étaient formalisées au travers de jeux vidéo par la création de produits spécifiquement destinés à cette clientèle, à ce public. Je pense qu'ils ne se reconnaissaient pas notamment dans la vision de jeunes adultes potentiellement amenés à jouer à des jeux vidéo pour compenser une situation sociale problématique. Et par conséquent ils ont développés des méthodologies dites qualitatives, dites compréhensives, où ils ont plutôt montré à partir d'études sur des échantillons réduits, parfois d'ailleurs des gens qui leur étaient très proches, parfois des groupes de joueurs auxquels eux-mêmes adhéraient, par la pratique de certains jeux comme *World of Warcraft* par exemple, ils ont plutôt tendance à montrer des joueurs de jeux vidéo comme des individus maîtrisant le second degré, capables de critique par rapport au jeu, c'est-à-dire au bout du compte je pense des individus socio-culturellement très proches d'eux-mêmes, en occultant de ce fait d'autres types de pratiques qui étaient par exemple la pratique des jeux vidéo par des jeunes enfants. Alors bien évidemment les jeunes enfants ne jouaient pas forcément à *World of Warcraft*, ils jouaient à d'autres jeux, et là il y a eu une focalisation sur les joueurs de *World of Warcraft* pendant plusieurs années qui a quand même été structurante par rapport aux travaux qui ont été menés sur les jeux vidéo.

06'55

C'est intéressant parce que ces gens-là d'une certaine manière cherchaient à battre en brèche l'image du public cible, tout en s'intéressant qu'à cette image traditionnelle du public cible comme joueur masculin, jeune, etc.

Pas forcément. De fait ils ont mené une partie de leur travaux notamment à partir du jeu *World of Warcraft*, sachant que là effectivement ils n'avaient affaire qu'à un type de public qui était celui de *World of Warcraft*. Mais je pense que c'était pas forcément fait dans le cadre d'un processus conscient. Ça a pu aussi se faire au travers de circonstances, au travers de l'évolution personnelle de ces personnes mais quoi qu'il en soit une partie quand même importante des travaux qui ont été produits par des chercheurs, je pense notamment

à des chercheurs français ou francophones, depuis le début des années 2000 ne sont pas des travaux critiques et sont plutôt des travaux qui valorisent la capacité d'action. Alors pour le coup des acteurs que sont les joueurs de jeux vidéo et se faisant, ça montre aussi que les jeux vidéo sont quand même de bons produits, puisqu'ils favorisent toutes sortes de choses intéressantes : l'acquisition de compétences, les discussions entre adultes conscients, capable de décoder le second degré que vont mettre les producteurs de jeux dans les scénarios. Ça présente une image plutôt flatteuse des joueurs de jeux vidéo et puis une image aussi plutôt positive de ces nouveaux loisirs numériques, pour employer une expression à la mode dans ces travaux, que sont les jeux vidéo.

08'25

Vous parliez d'une nouvelle génération, vous disiez même pour la plupart ils sont joueurs. Pour vous c'est une forme d'engagement que de mener des recherches parce qu'on est joueur ou c'est dans une autre vocation ? Ça peut faire partie d'un engagement pour par exemple amener à changer la perception ?

Je pense que l'intention initiale, alors je ne connais pas la biographie de toutes ces personnes en détail, mais je pense qu'il y a quand même une intention initiale de la part de cette génération de jeunes chercheurs qui effectivement ne se reconnaissant pas dans l'image médiatique portée sur les joueurs de jeux vidéo et sur l'image plutôt critique développée dans un certain nombre de travaux sur les jeux vidéo tels que les miens, il y avait la volonté de je n'irais pas jusqu'à dire faire table rase du passé mais de présenter une autre vision à la fois du public des jeux vidéo et puis une autre vision de ces loisirs qui par ailleurs on pu évoluer, ça je ne le nie pas mais enfin quand on voit aujourd'hui les scénarios et les valeurs qui sont diffusées dans les jeux vidéo les plus joués, d'un point de vue sociétal, il y a matière à débattre.

9'44

Est-ce que vous pensez que cet éloignement de la perspective critique serait une manière de légitimer l'objet en tant qu'objet de recherche ? Comment l'université a-t-elle accueilli ce changement de discours à propos du jeu vidéo ? Comment elle a accueilli le jeu vidéo en tant qu'objet déjà ?

Effectivement si on essaye de faire une histoire des sciences appliquées au jeu vidéo, on remarque que dans les années 80 alors il aurait pu y avoir déjà des travaux sur les jeux vidéo, il y en a quasiment pas eu. Dans les années 90, il y a eu quelques travaux sur la question des jeux vidéo. Ça montre bien que les jeux vidéo n'étaient pas conçus à l'époque comme un objet légitime de recherche. Ce manque de légitimité des jeux de rôle et des jeux vidéo comme objets de recherche, son corollaire c'est qu'il n'y avait pas vraiment d'autorité scientifique légitime pour valider ou non ces travaux. Par contre il y a eu effectivement une évolution en parallèle dans le domaine des sciences sociales, notamment en sociologie, qui a été la remise en cause des paradigmes issus du structuralisme et du marxisme dans les années 90 et années 2000, ces paradigmes ont été perçus comme étant des paradigmes dépassés et on a voulu développer plus globalement, en dehors des travaux qui ont été menés sur les jeux vidéo, des perspectives là encore dites compréhensives par rapport aux acteurs sociaux. En quelque sorte dans le domaine des jeux vidéo l'évolution vers des

travaux de recherche aux dimensions compréhensives mettant en valeur les acteurs ne sont qu'un épiphénomène, une tendance plus générale ayant touché les sciences sociales. Mais là dans le cas des jeux vidéo il y a quand même un biais de dire ces approches, à partir du moment où elles deviennent dominantes, c'est quand même l'abandon de la dimension critique par rapport au comportement des joueurs, par rapport aux logiques sociales qui peuvent expliquer la pratiques des jeux vidéo, et puis aussi par rapport à des industries, à des logiques et à des mécanismes diffusés par l'industrie des jeux vidéo, je pense notamment à des mécaniques qui font qu'il est parfois nécessaire jouer beaucoup à des jeux vidéo pour devenir un individu important dans tel ou tel jeu vidéo. Il y a des mécanismes qui vont quand même favoriser la pratique régulière des jeux vidéo qui sont développés par l'industrie des jeux vidéo. Toutes sortes d'idéologies aussi faisant débat diffusées au travers des jeux vidéo et ça on peut trouver regrettable que ces dimensions-là soient aujourd'hui un peu occultées dans bon nombre de travaux de recherche pour développer l'idée qu'il y a effectivement des individus responsables, maîtrisant bien le second degré, capables d'acquérir des compétences très intéressantes dans les jeux vidéo. Cette image-là me semble aujourd'hui importante quantitativement dans les travaux qui se développent dans les jeux vidéo et problématique parce qu'elle occulte beaucoup de questions, notamment la pratique par de jeunes enfants de jeux vidéo pouvant véhiculer des représentations sexistes. Et puis des logiques sociales qui ne sont pas sans rapport avec des valeurs idéologiquement marquées, qui sont celles du néolibéralisme, notamment au travers de l'accumulation de ressources, privilégiée dans bon nombre de jeux vidéo pour triompher, pour gagner, pour devenir important dans les univers servant de support à ces jeux. Tous ça pourrait faire l'objet d'interrogations. Mais effectivement comme je vous le disais c'est un peu passé de mode.

13'33

En même temps il y a cette idée qu'il faudrait créé des espèces de game studies à la française. Vous mettez ça en parallèle avec justement cette perte de la perspective critique ou les deux peuvent être complètement compatibles ?

Les deux pourraient être compatibles mais dans bon nombre de travaux actuellement produits par des personnes qui revendiquent justement le fait qu'ils voudraient des études de type game studies, la perspective critique je la trouve très légère.

14'07

Ce que vous dites, le processus de légitimation perdant la perspective critique, rejoint un peu ce qu'à pu faire l'industrie notamment, je fais référence à votre article sur le marché du jeu vidéo, quand vous parliez de la manière dont l'industrie présente le joueur type et essaye de changer la perception que l'on a du joueur en disant que l'âge moyen est de 35-40 ans, il y a autant de femmes que d'hommes. Est-ce que vous pouvez parler un peu de ce processus de légitimation des entreprises auprès des autorités, des institutions et du grand public en général ?

C'est peut-être ça qui est le plus problématique au niveau scientifique, c'est-à-dire qu'il y a eu des études plus ou moins commanditées directement ou indirectement par l'industrie des jeux vidéo qui ont, sous la forme d'artefacts statistiques, augmenté de manière significative

la moyenne d'âge des joueurs de jeux vidéo. Effectivement je me suis beaucoup intéressé à la question parce que ces études étaient des objets d'étude en soi dans la mesure où par exemple où ces études ne concernaient au début des années 2000 que des répondants âgés de 16 ans et plus. C'était des instituts de sondage qui sondaient la population française et ils sondaient des personnes âgées de 16 ans et plus, puisque par pratique, par habitude c'est comme ça qu'ils procédaient pour les enquêtes d'opinion. Donc en écartant d'emblée les enfants du panel des répondants, c'est sûr que ça augmentait fortement la moyenne d'âge des joueurs de jeux vidéo. Alors ensuite ils sont un peu revenus là-dessus, c'est-à-dire qu'ils ont par exemple demandé à des répondants âgés de 16 ans et plus "Y a-t-il dans votre foyer des personnes âgées de moins de 16 ans qui jouent à des jeux vidéo ? Et si oui, nous allons en discuter". Donc c'était les parents, les grands frères ou les grandes sœurs qui expliquaient de quelle manière, à quelle fréquence, avec quelle intensité les membres les plus jeunes de la famille jouaient aux jeux vidéo. Et on peut quand même être soupçonneux sur le fait que ces réponses étaient parfaitement révélatrice de la réalité de la pratique. Je suis pas persuadé qu'une mère de famille sache précisément à l'époque combien de temps ses enfants jouaient aux jeux vidéo. Alors c'est intéressant parce qu'il y a eu une sorte de... en amalgamant dans la même enquête, dans les mêmes sondages la pratique potentielle d'un jeune dont les parents disaient il va jouer aux jeux vidéo deux ou trois heures par jour, mais est-ce qu'il jouait plus ? Est-ce que les parents en avaient conscience ? On amalgamait dans le cadre de cet appareillage statistique des pratiques très occasionnelles de joueurs qui jouaient quelques minutes par jour. Donc toutes ces enquêtes on eu un double avantage pour la légitimation du jeu vidéo, le marché du jeu vidéo, à la fois présenter une moyenne d'âge du joueur élevée, si on arrivait à une moyenne d'âge dépassant trente ans, effectivement l'image comme quoi les joueurs de jeux vidéo étaient des enfants et que dès lors ça présentait des questions spécifiques par rapport aux contenus diffusés dans ces jeux, cette perspective pouvaient être remise en cause si on arrivait à faire croire qu'il y a des adultes qui jouaient aux jeux vidéo. Et puis bien évidemment ça développait toutes sortes de visions sur l'image d'un joueur adulte, d'un citoyen qui était maître de sa pratique. C'est intéressant de voir comment cette image d'un joueur de jeux vidéo adulte a quand même été reprise dans un certain nombre de travaux de recherche où, sans véritablement questionner la méthodologie de ces enquêtes, les chercheurs ont reprise quasiment pour argent comptant des données indiquant que les joueurs de jeux vidéo aujourd'hui étaient des adultes responsables. Personnellement j'avais des doutes justement sur ces données dont j'ai fait part dans un certain nombre de publications et c'est intéressant comment, il y a de ça quelques mois, alors que l'industrie des jeux vidéo indiquaient que la moyenne d'âge du joueur de jeux vidéo était de 41 ans, une étude a été publiée par le CNC, sur la base d'une enquête qui a été faite avec une méthodologie qui, sans être forcément exceptionnelle d'un point de vue scientifique, est apparue plus rigoureuse que la méthodologie utilisée d'un certain nombre d'enquêtes réalisées antérieurement, et là on a constaté dans cette enquête que la moyenne d'âge du joueur de jeu vidéo résultant de cette enquête était de 31 ans. Donc il y a quand même dix ans de différence entre les chiffres véhiculés dans certaines enquêtes et repris par les industriels du jeu vidéo, certains chercheurs aussi, c'est-à-dire un joueur de jeu vidéo qui dépasse 40 ans, et puis effectivement les résultats de cette enquête qui ont été publiés par le CNC qui faisait état d'une moyenne d'âge du joueur de jeux vidéo de 31 ans, avec là encore des gens identifiés comme étant joueurs de jeux vidéo de manière assez peu discriminante puisqu'est considéré comme joueur de jeux vidéo toute

personne qui avait joué aux jeux vidéo ces six derniers mois. On essayait en associant les enfants dans les foyers à un échange avec le sondeur de mieux cerner quels pouvaient être la façon dont des enfants jouaient aux jeux vidéo, mais apparemment toujours en présence des parents, ce qui pouvait poser des biais même si l'enquête précisait qu'en aucun cas les parents devaient interférer dans la réponse de leurs enfants. Ce qui est significatif c'est d'obtenir, à partir de cette enquête une méthodologie qui me semble moins mauvaise que dans d'autres enquêtes, dix ans de différence avec la moyenne d'âge qui à la même époque avait été diffusée par l'industrie du jeu vidéo et un certain nombre de leurs relais médiatiques. D'ailleurs j'ajoute que dans cette enquête CNC, en étudiant un peu les statistiques, on remarquait comment on pouvait voir dans cette enquête rendue publique par le CNC, j'ai quelques chiffres qui sont intéressants, on pouvait remarquer comment en fait il y avait des forts pratiquants de jeux vidéo, cette enquête permettait de l'établir. Je vais retrouver quelques éléments que j'avais noté qui peuvent être intéressants à diffuser. Dans l'enquête rendue publique par le CNC, on apprend que pour 14,3 % des joueurs, ce qui n'est pas négligeable, les sessions de jeu durent en moyenne de 3 à 8 heures, et que pour 4,6 % des joueurs, elles durent plus de 8 heures. On apprend également que pour une minorité de joueurs, 8,7 % jouent aux jeux vidéo la nuit, qu'il s'agirait plutôt des hommes âgés de 18 à 24 ans dans ce cas, et on pourrait établir aussi une corrélation à partir de certaines données entre le fait qu'il y ait des joueurs qui n'exercent pas d'activité professionnelle régulière et une forte du jeu vidéo. Ça montrait bien comment il existait aujourd'hui une part significative de joueurs de jeux vidéo, alors plutôt effectivement des jeunes hommes âgés de 18 à 24 ans qui avaient une pratique assez importante ou très importante du jeu vidéo au niveau du temps passé, l'investissement dans la pratique.

21'58

Ça correspond à ce que dans le langage courant on peut appeler la communauté des joueurs. Quelle type de réalité vous pouvez mettre derrière ça ? Quel mode de désignation ou quel mode de revendication identitaire de la part de ces gens-là ? Est-ce que vous avez déjà la question ou pas ?

Dans quel sens ? Est-ce que vous pouvez préciser votre question ?

Ce que vous mettez en avant comme données démographiques correspond à l'image type du joueur qu'on charge souvent aussi d'autres types de contenus qui vont être soit positifs dans le sens où ça va être une identité qu'on va revendiquer comme sub-culture soit de manière négative en disant c'est une communauté qui est sexiste, qui peut être machiste, etc.

Ah oui ce qu'on appellerait les gamers ? Effectivement cette enquête montrait qu'il y avait des jeunes, et moi j'en resterais là au niveau du constat puisque je me base sur des statistiques, tout ce qu'on peut dire c'est que pour des jeunes âgés de 18 à 24 ans de sexe masculin, on constate des sessions de jeu avec des durées quand même importantes. On peut penser que c'est parmi cette population ensuite qu'on va voir des comportements que l'on prête aujourd'hui aux gamers en termes d'investissement, de réflexion sur le jeu, d'investissement dans la pratique du jeu sans forcément qu'il y ait d'ailleurs une réflexion sur la pratique qui existe aujourd'hui . J'en avais rencontrés, ensuite j'ai eu l'occasion d'avoir des

entretiens avec des enseignants qui m'ont indiqué que eux connaissaient des jeunes qui jouaient beaucoup aux jeux vidéo, que pour eux cette pratique présentait des aspects problématiques, des élèves qui étaient en forme de rupture scolaire, donc qui n'avaient pas la culture permettant notamment la distanciation et le second degré que peuvent avoir aujourd'hui des étudiants ayant fait des études supérieures qui jouent à *World of Warcraft*. Quand on est un adolescent de 14 ou 15 ans en voie de déscolarisation, on va passer beaucoup d'heures par jour, par nuit d'ailleurs, à jouer à des jeux comme *GTA 4* ou à des jeux de foot, on a pas le même profil socioculturel qu'un étudiant qui va jouer à *World of Warcraft* ou qu'un jeune chercheur jouera lui aussi à *World of Warcraft*.

24'33

Beaucoup de chercheurs ont d'ailleurs étudié la question des GTA d'une certaine manière, de leur discours assez profond et le côté de critique sociale ordinaire, pas au sens sociologique. Vous pensez que ce genre de joueur peut saisir ce genre de chose ? Est-ce que vous avez déjà étudié la question ? Beaucoup de gens montrent en quoi dans GTA 4 on a l'envers du décor du rêve américain. Je me souviens notamment d'Olivier Mauco qui avait écrit sur la question.

Dans les travaux que j'avais mené sur des joueurs de jeux vidéo, on se situe à la fin des années 90, 1999-2000, donc j'avais mené des entretiens et des échanges plus informels avec une cinquantaine de joueurs de jeux vidéo qui étaient des joueurs de jeux vidéo sur ordinateur, ce qui à l'époque avait un sens, parce que c'était effectivement plutôt des jeunes qui appartenaient à des classes moyennes supérieures et qui avaient fait des études, et par conséquent qui avaient un certain capital culturel, pour parler comme Bourdieu. Là il est difficile de parler quantitativement parce que l'échantillon est assez limité, les jeunes que j'avais interrogé alors étaient plutôt des enfants issus de milieux classe moyenne, donc plutôt issus de milieux quand même de cadres, de cadres supérieurs, eh bien adhéraient à l'idéologie des jeux vidéo, ne s'en distancaient pas, donc ça c'est important de le relever. C'est-à-dire des jeunes qui étaient dans des familles de cadres, qui voulaient faire des études supérieures pour être cadres de banque, ingénieurs, donc il trouvaient que le fait de voir dans des jeux vidéo des managers, des chefs d'Etat puissants, des patrons de firmes, des guerriers, des magiciens gérant bien les ressources leur permettant de devenir des surhommes, ils trouvaient ça plutôt sympa. Après on remarquait à la marge, c'était une part non négligeable minoritaire des jeunes avec qui j'avais eu l'occasion de m'entretenir, que certains allaient "plus loin", alors on se situait quand même avant le 11 septembre dans une logique un peu de valorisation dans un certain nombre de jeux vidéo de conflits entre les armées occidentales et des groupes déjà présentés à l'époque comme terroristes, une partie significative des joueurs adhéraient à cette idéologie de conflit des civilisations et pensaient que le camp du bien c'était le camp de l'Amérique et de ses alliés. Et puis il y avait aussi une minorité, significative mais minoritaire, avec davantage d'étudiants en sciences humaines, en sciences sociales, des étudiants peut-être davantage politisés à gauche qui eux critiquaient l'idéologie des jeux vidéo et qui étaient plutôt partisans d'un détournement des jeux, ou alors d'une inversion de perspective, c'est-à-dire jouer les "ennemis" dans les jeux plutôt que les forces spéciales américaines, dans le cadre d'un parti pris idéologique et d'un parti pris critique. Ce qui me semble quand même le plus significatif au travers de ce travail, c'est comment une partie importante des lycéens, des étudiants qui jouaient aux jeux vidéo,

appartenant au milieu socioculturel tel que je viens de l'évoquer, ne manifestaient pas de distanciation critique par rapport à l'idéologie des jeux vidéo. Eux-mêmes, et sans doute leur famille, adhéraient plutôt à l'idéologie des jeux vidéo, c'est-à-dire une idéologie néolibérale.

28'37

Vous aviez parlé notamment de ce travail ethnographique dans votre livre sur les jeux de rôle et jeux vidéo multimédias. Depuis a émergé la scène indépendante, qui propose des contenus qui se veulent parfois plus critiques, plus alternatifs en termes de contenus. Est-ce que vous avez étudié cette question ? Quel regard vous portez sur cette émergence qui est à la fois industrielle et en termes de discours ?

J'ai pas étudié spécifiquement cette question mais je pense que cette scène indépendante peut tout à fait trouver un public, qui était celui dont je vous parlais tout à l'heure, c'est-à-dire ces jeunes plutôt critiques sur les jeux vidéo "grand public". Pour ces publics-là, minoritaires dans le cadre de l'enquête et du travail que j'avais mené fin des années 90 début des années 2000, je pense qu'eux doivent plutôt adhérer et pratiquer ces jeux de la scène indépendante. Et ce serait intéressant de voir quel est l'impact en termes de publics de ces jeux dits indépendants, même si parfois eux-mêmes véhiculent eux aussi des idéologies politiques, ils sont indépendants mais par rapport à quoi, et de voir qui va jouer à des jeux vidéo "grand public", des blockbusters où là on retrouve quand même un certain nombre de références idéologiques qui sont quand même assez proches de celles qui étaient déjà présentes dans les jeux que j'avais étudié et que j'ai continué d'étudier dans les années 2000, qui sont plutôt des modèles valorisant des représentations occidentales liées à des sociétés néolibérales et valorisant les forces armées de ces pays dans leurs interventions sur différents théâtres d'opérations.

30'30

Oui vous aviez dit que le 11 septembre avec un peu comme un déclic en termes d'idéologie si je me souviens bien.

Là il faudrait voir les travaux qu'a mené Tony Fortin plus spécifiquement sur la question. Mais effectivement ce serait intéressant de voir, et là je ne suis pas du tout l'un des seuls observateurs, un des seuls chercheurs à avoir évoqué cette thématique, il y a aussi les travaux très intéressants qui ont pu être menés par Stephen Klein au Canada, c'est intéressant de voir comment après le 11 septembre il y a eu au travers de jeux vidéo la justification au travers du gameplay et des scénarios du fait que des forces spéciales américaines doivent aller éliminer un certain nombre d'adversaires du monde libre sous la forme d'assassinats ciblés aux quatre coins de la planète. C'est intéressant d'ailleurs de voir qu'on retrouve une logique très proche de ce scénario dans un jeu vidéo culturellement valorisé en France tel que *Assassin's Creed*.

31'38

Justement Assassin's Creed Unity avait déclenché une controverse à propos du contenu historique qu'il pouvait propager, une sorte de controverse médiatique. Comment vous voyez la presse, à la fois généraliste, grand public, et spécialisée, pour les "gamers", se positionner

face à ces thématiques ? Est-ce qu'il y a une forme de conscience, de prise de conscience de la chose ? Est-ce que ça intéresse ou pas ?

La controverse que vous évoquez était très intéressante. Effectivement je l'ai étudiée, là j'aurais pas le temps de l'étudier en détail par rapport au temps qui nous est imparti et qui va bientôt être écoulé, mais c'était très intéressant de voir les arguments qui avaient été mobilisés par les représentants du Front de Gauche qui critiquaient en fait une vision réactionnaire de la Révolution française qui transparaissait au travers du scénario de ce jeu et qui, sauf erreur de ma part, n'avaient pas critiqué l'essence même du jeu, qui était le fait qu'on pouvait "incarner" de gentils assassins qui allaient assassiner très méchants aux quatre coins du monde. C'était une critique sur l'idéologie de certains scénarios, notamment ceux qui présentaient une vision trop caricaturale et fautive des révolutionnaires, notamment de Robespierre et de ses amis, et donc c'est intéressant de voir qu'il y avait eu au niveau du milieu des gamers une vive critique par rapport à ces questionnements, ces critiques du Front de Gauche, au motif que les représentants du Front de Gauche n'avaient jamais joué au jeu, et par conséquent ils ne pouvaient pas en parler puisqu'ils n'y avaient jamais joué, ce qui pose une vraie question au niveau scientifique. On voit aujourd'hui dans certains articles, je pense entre autre à un article qui avait été publié dans *Le Monde* fin 2015 ou début 2016 par Martin Lefebvre, il y a une assertion comme quoi ça devenait très difficile pour un observateur ou pour un chercheur aujourd'hui de parler des jeux vidéo s'il n'y jouait pas lui-même. C'est une vraie question, je pense que ça peut être intéressant si on est un chercheur de jouer à des jeux vidéo pour étudier des scénarios et pour en parler. Des études par exemple on été menées par des chercheurs sur un certain nombre de pratiques déviantes sans forcément que les chercheurs s'impliquent eux-mêmes dans les pratiques déviantes. Il y a une méthodologie qui permet de saisir les logiques sociales qui sont à l'œuvre dans différentes pratiques culturelles sans forcément y participer. La controverse par rapport à *Assassin's Creed* était intéressante et elle est pour moi révélatrice d'une vraie question sociale qui est "peut-on encore aujourd'hui critiquer les jeux vidéo ?". Quand on critique les jeux vidéo, toutes sortes d'intervenants comme je vous le disais, des journalistes, des gens proches de l'industrie du jeu, des joueurs au travers des réseaux sociaux, et puis des jeunes chercheurs technophiles se sont exprimés en essayant de délégitimer les points de vue critiques qui apparaissent sur les jeux vidéo qui eux-mêmes parfois sont d'ailleurs critiquables, je ne dit pas qu'on ne peut pas critiquer la critique. C'est intéressant de voir ce phénomène, différents acteurs qui vont s'agréger pour tenter de délégitimer des interrogations critiques.

35'22

Il y a une forme d'assimilation entre une critique sur le contenu du jeu vidéo et une critique sur l'essence même du jeu, comme si mettre en cause ce que dit le jeu vidéo ça serait mettre en cause l'existence même et la légitimité du fait de jouer à un jeu.

Oui et puis peut-être aussi le comportement des joueurs justement. Il y a effectivement des joueurs qui réagissent très violemment quand on critique des jeux vidéo parce que les jeux vidéo constituent une part importante de leur mode de vie, et ils ne se reconnaissent pas, ils ne veulent pas se reconnaître dans l'idée d'individus qui pourraient adhérer au travers des jeux vidéo à des idéologies réactionnaires. Ils seraient aussi idéologiquement parlant

influencés par les producteurs de jeux vidéo au travers du contenu des jeux. C'est cette idée très moderne, très contemporaine comme quoi les joueurs de jeux vidéo sont des acteurs qui sont capables de distanciation critique par rapport aux jeux vidéo. Et comme je vous l'avais dit, ce n'est pas le cas de tous les publics.

36'33

C'est l'analyse par exemple que vous pourriez faire de mouvements comme ceux qui ont été autour du Gamergate, avec les mouvements meninistes qui attaquaient la légitimité des gens à critiquer les jeux vidéo, notamment la légitimité des femmes à critiquer les jeux vidéo.

Oui, effectivement j'avais un peu étudié cette affaire aux Etats-Unis quand une féministe avait posé des questions légitimes par rapport à la pratique du jeu vidéo voit comment elle avait été délégitimée et même au-delà par un certain nombre de joueurs ou de gens se présentant comme joueurs de jeux vidéo. C'est intéressant l'expression que vous employez, celle de "gamergate", parce qu'on la retrouve aussi dans la presse française par rapport à la polémique déclenchée par des représentants du Front de Gauche. Un certain nombre de journaux vont prendre parti pour les concepteurs du jeu et pour les joueurs pour dire que là les critiques qui ont été formulées par Mélenchon et Corbière ne sont pas légitimes, ils sont tombés dans un "gamergate" qui est défini comme étant la conjoncture médiatique où des gens mal informés sur le jeu vidéo se prennent les pieds dans le tapis et sont délégitimés par des gens, par des joueurs de jeux vidéo ou des professionnels du jeu qui sont censés mieux connaître la question que ces gens qui critiquent les jeux vidéo. Ça présente des aspects socialement significatifs, cette expression et la façon récurrente aux yeux de certains observateurs dont les gens peuvent être délégitimés parce qu'ils esquissent un positionnement critique sur les jeux vidéo.

38'30

Vous voyez une différence de traitement par la presse en fonction qu'elle soit généraliste ou spécialisée de ces questions-là ?

C'est assez difficile à répondre parce qu'il y a quand même des différenciations, c'est-à-dire aujourd'hui au niveau de la presse généraliste il me semble que, et encore très schématiquement, mais que la presse généraliste est un peu schizophrénique, c'est-à-dire que la presse généraliste va pouvoir au travers de faits divers impliquant des gens qui jouent aux jeux vidéo avoir une posture dénonciatrice par rapport au jeu vidéo, en évoquant que la pratique du jeu vidéo pourrait être à l'origine d'un certain nombre de passages à l'acte. Alors ça c'est amusant parce qu'ils le font de manière assez récurrente quand il y a un fait divers, et puis à côté de ça un processus qui me semble socialement beaucoup plus significatif, c'est pratiquement du publiportage. Un jeu vidéo sort, on le trouve génial, on va y consacrer des articles dans la presse écrite en titrant le fait que le jeu est génial, et à partir de leur expérience sociale, des journalistes vont interpréter le jeu dans des perspectives en général valorisantes qui correspondent bien au message publicitaire que les industriels multimédias vont diffuser en accompagnant le processus de publication et de diffusion de ce jeu. Aujourd'hui effectivement la légitimation du jeu vidéo me semble plus significative peut-être socialement dominante, la critique sociale alors soit ça va être une critique ponctuelle et peut-être mal informée, au moins qui est sujet à controverse quand on va

chercher à établir un lien de causalité entre un fait divers la pratique du jeu vidéo et puis je trouve qu'il y a une forme de légitimation de la critique sociale. En même temps, on voit quand assez peu, tout du moins en France, véritablement de débat où on va questionner précisément le gameplay et l'idéologie d'un jeu au nom de valeurs citoyennes, au nom de valeurs politiques, c'est pour ça que je trouvais intéressant comment la critique par rapport à *Assassin's Creed* avait été assez intense pendant quelques semaines et depuis plus rien. Quel est le positionnement aujourd'hui d'un certain nombre de partis politiques dont le Front de Gauche qui s'était positionné un temps sur cette question, c'est socialement parlant intéressant. Quel est aujourd'hui le positionnement d'un certain nombre d'associations de parents, quel pourrait être aussi le positionnement pourquoi pas de certains syndicats enseignants sur la question du contenu historique véhiculé dans un certain nombre de jeux vidéo. Là il pourrait y avoir potentiellement des acteurs qui pourraient investir le débat social qui me semblent un peu absents en fait aujourd'hui des débats attenants au jeu vidéo. Ce serait intéressant aussi de voir quel pourrait être le point de vue par exemple aujourd'hui de jeunes chercheuses de sexe féminin, n'ayant jamais joué aux jeux vidéo, sur les joueurs de jeux vidéo, sur les contenus de jeux vidéo. Alors il y en a quelques unes aujourd'hui qui commencent à produire des études, mais je pense que ce serait intéressant et peut-être de manière systématique qu'aujourd'hui les universitaires qui sont responsables de labos de recherche favorisent le fait que la pratique des jeux vidéo pourraient être étudiée par des gens qui n'ont jamais joué aux jeux vidéo. Et donc qui ont un point différent, je dirais pas forcément plus neutre, mais un point de vue différent de celui de ces jeunes joueurs technophiles de sexe masculin. J'aimerais bien voir des études par exemple se développer aujourd'hui sur des jeux très peu étudiés, par exemple les jeux vidéo pour petites filles, qui véhiculent quand même des schémas, des rapports à des activités tels que jouer à la marchande, des jeux de vétérinaire, des jeux de maquillage, des jeux de mannequinat, voilà. J'aimerais bien voir des travaux de scientifiques produits sur ces jeux-là tout comme des travaux scientifiques sont produits sur *World of Warcraft* ou des jeux affectionnés par des joueurs et des jeunes chercheurs technophiles.

43'07

Et vous pensez que l'université française est prête à encourager ce genre de chose, parce que si des gens autres que les passionnés de jeux vidéo se lancent dans la question du jeu vidéo c'est la demande quand même d'une forme de prise en compte globale de l'objet jeu vidéo par l'université française.

Tout à fait. Je sais qu'au niveau de certains laboratoires il y a une volonté de différencier les études par des enseignants-chercheurs en charge de ces structures qui sont conscients des biais que j'évoque, et je pense que ça va mettre quelques années pour voir le milieu de la recherche se restructurer par rapport à des perspectives qui me sembleraient nécessaires. Même si ce processus a lieu au niveau du monde universitaire, je suis pas persuadé que médiatiquement ce soit ces travaux "plus objectifs ou plus critiques" qui soit médiatiquement valorisés, parce qu'il y a quand même aujourd'hui des liens importants entre certains médias et les firmes qui produisent les jeux vidéo, je pense que la présentation flatteuse d'un certain nombre de jeux vidéo pourra continuer à être médiatiquement valorisée. Vous évoquiez tout à l'heure aussi la question de la presse spécialisée. Là encore c'est assez difficile rapidement d'émettre une analyse sur la question, parce qu'on peut trouver au niveau de la

presse spécialisée, je pense notamment à certains sites, certains blogs de joueurs de jeux vidéo qui sont par ailleurs des critiques, pour le coup des études de jeux vidéo qui peuvent présenter des dimensions critiques et bien informées assez intéressantes. Inversement vous avez aujourd'hui des sites analysant des jeux vidéo, et notamment les blockbusters, qui font quand même preuve d'une complaisance assez remarquable par rapport aux logiques de distribution de ces jeux, avec très peu de distanciation critique par rapport au message qui est véhiculé par les éditeurs de ces jeux.

45'20

Certaines affaires comme le Doritos Gate ont montré que même plus que de la distanciation critique il y avait une volonté de ne pas développer de discours critique sur ces jeux, quel que soit le sens que leur donne la critique d'ailleurs, que ce soit au sens courant ou au sens sociologique, c'est-à-dire que dans la mesure où les industries donnent des revenus publicitaires à ces sites-là, par le biais des pubs etc., les sites spécialisés ne peuvent pas se permettre de développer un discours critique, ce qui ne les excuse pas pour autant.

Mais ça pose quand même une vraie question parce que dans ce cas-là la question qui est posée c'est qu'en est-il des sources d'information de la population ? Je pense notamment à ces parents ou à ces joueurs qui se posent des questions sur les jeux auxquels ils jouent ou sur les jeux qu'ils vont acheter pour leurs enfants. S'ils tombent en fait sur une information qui est orientée pour les raisons que vous venez d'évoquer, pour des raisons aussi qui sont tout bonnement des raisons d'ordre idéologique, effectivement ça pose des questions sociales. Là les réponses ne m'appartiennent pas en tant que chercheur, elles appartiennent plutôt aux acteurs dont j'évoquais l'existence, c'est-à-dire les associations de parents d'élèves, éventuellement les syndicats, les partis politiques, et je trouve qu'aujourd'hui quand même les jeux vidéo, les enquêtes l'attestent, prennent une part importante dans les activités de loisirs de nos contemporains, donc on pourrait avoir un débat social plus nourri. Et je pense par exemple aux débats sociaux qui dans les années 60-70-80 ont eu lieu par rapport à la télévision. Il y en a eu deux, je pense notamment à la critique des partis de gauche dans les années 70 quand ils étaient dans l'opposition par rapport à la critique de la télévision de l'ORTF, là il y avait une vraie critique sociale qui mobilisait les forces politiques. Aujourd'hui je constate que par rapport aux jeux vidéo, ce n'est pas le cas. Donc ça m'interpelle en tant qu'observateur du social.

47'27

Sur ce point-là, au niveau de la télévision, c'était quand même un moyen pour les politiques d'entrer dans les foyers français, le jeu vidéo c'est quand même pas tout à fait la même chose, c'est pas le même média. Les politiques ne peuvent pas l'instrumentaliser comme ça l'a été pour la télé dans les années 60 avec l'ORTF, c'est peut-être de là qu'est née la critique. On peut pas vraiment dire la même chose du jeu vidéo.

Oui mais c'était aussi toute une grille de programmation par rapport à l'ORTF. Il y avait toute une grille de programmation, de films, d'émissions et notamment de films, donc là c'était très intéressante de voir quand la gauche est arrivée au pouvoir en 1981, par exemple la critique qui s'est développée par rapport aux westerns qui étaient diffusés du temps de l'ORTF. Justement des westerns qui étaient considérés comme réactionnaires par une partie des

gens qui se sont retrouvés dans la majorité politique en 1981. Et on a beaucoup moins vu certains de ces westerns ou certains de ces films de guerre américains à partir de 1981 à la télévision. Donc il n'y a pas uniquement l'action des hommes politiques, il y a toute l'idéologie qui est diffusée au travers des films et puis aujourd'hui des jeux vidéo qui pourraient être questionnés par des acteurs sociaux.

48'48

Est-ce que c'est un impensé cette idéologie qui est transmise ou est-ce que vous pensez qu'il y a une réelle volonté ?

Je pense plutôt là encore par rapport aux études que j'avais menées sur les joueurs de jeux vidéo fin des années 90 début des années 2000, il y a en fait une adhésion des concepteurs de jeux vidéo aux idéologies qu'ils promeuvent. Parfois aussi peut-être des commandes de la part des éditeurs de jeux vidéo qui peuvent avoir des contrats en partie liés aux industries de l'armement ou autre, je n'ai pas spécifiquement étudié ces questions là, mais d'autres s'y sont intéressés, éventuellement vous pouvez vous reporter notamment sur les travaux qui ont été menés sur ce point aux Etats-Unis par rapport aux liens pouvant unir un certain nombre de concepteur de produits culturels, que ce soit des concepteurs de films, des concepteurs de jeux vidéo à l'industrie de l'armement ou à l'armée américaine, mais je pense plutôt qu'il y a au bout du compte une adhésion des concepteurs de jeux vidéo aux valeurs qui sont diffusées dans les jeux vidéo et puis peut-être pour certains l'idée de provoquer et de faire du second degré, en pensant que les gamers vont décoder ce second degré, prendre plaisir et peut-être ne pas être dupes de certaines provocations outrancières. Là j'en reviens à la situation de jeunes joueurs de jeux vidéo qui n'ont pas forcément fait d'études d'histoire, de sciences sociales très poussées et qui peuvent prendre au premier degré des signologies discutables qui sont présentées dans les jeux vidéo. Là encore pour un jeune déscolarisé, le fait de jouer à *GTA 4* et de s'identifier au parcours des personnages de *GTA 4* ne va pas être le même rapport à la pratique ludique que celle d'un étudiant en psychologie ou en sciences sociales, en histoire, qui peut effectivement décoder des messages au second degré. Je pense que la pratique ludique d'un journaliste de *Libération* ou du *Monde* jouant à *GTA 4* n'a pas été ou n'est pas la même que certains publics de jeunes qui n'ont pas le même profil socioculturel. Par conséquent il conviendrait peut-être que les associations de parents, certaines associations politiques se posent davantage de questions par rapport à la réception au premier ou au second degré d'un certain nombre de jeux vidéo. Et bien évidemment il conviendrait aussi de se préoccuper de ces jeux vidéo dont j'évoquais l'existence, ces jeux vidéo produits après le 11 septembre. C'est intéressant aussi en ce sens de voir des travaux élaborés par Dounia Bouzar et son équipe qui montrent comment l'idéologie de certains jeux vidéo produits en Occident peuvent être détournés, retournés par aujourd'hui des groupes jihadistes par rapport à des logiques qui au bout du compte peuvent interroger. Dans ces jeux vidéo où de façon récurrente on va jouer des petits groupes d'individus dotés de facultés surhumaines transcendant la notion de commune humanité, on comprend bien comment cette idéologie présente dans les jeux vidéo peut être détournée aujourd'hui par des groupes qui précisément veulent faire croire aux personnes qu'ils endoctrinent qu'ils se situent dans ce cas de figure-là, c'est-à-dire que les héros ce sont eux.

52'48

Ce que vous dites c'est encore plus vrai quand on voit que c'est pas seulement les idéologies véhiculées qui sont retournées, c'est aussi les codes, les codes du visuel, de la narration qui sont repris par des groupes extrémistes pour cibler plus profondément les publics auxquels ils s'adressent, donc des jeunes qui peuvent être déscolarisés par exemple. Donc ça peut être non seulement des idéologies mais aussi des codes qui sont repris.

Et justement je trouve que par rapport à ces questions-là, alors le rapport que j'évoque a été publié par Dounia Bouzar et son équipe fin 2014, je trouve qu'il aurait pu y avoir davantage de débat social sur cette question que je trouve préoccupante, socialement parlant préoccupante, qui est du détournement ou de la reproblématisation d'un certain nombre de fictions destinées à la jeunesse par des groupes extrémistes, qu'ils soient jihadistes ou non. Je trouve qu'il y a vraiment une question sociale vive comme on dit. Et où en est le débat social sur cette question-là ?

54'06

C'est quand même assez biaisé, parce qu'un jeune qui va s'intéresser à des jeux vidéo retournés idéologiquement c'est qu'il est déjà plus ou moins intéressés par des idéologies radicales, et c'est forcément par le jeu vidéo qu'il en est arrivé là. Je pense qu'il y a quand même d'autres causes qui l'ont entraîné là-dedans, c'est pas le jeu vidéo qui l'a incité.

Peut-être, peut-être, je vous invite à consulter le rapport en question. Mais qu'entend-t-on par idéologie radicale ? Si on pense que tout individu, quelque soit les crimes qu'il a commis a le droit à un procès équitable, est-ce qu'on peut se satisfaire que dans un certain nombre de jeux vidéo, les jeux que j'évoquais tout à l'heure, c'est-à-dire ces jeux post 11 septembre, est-ce qu'on peut se satisfaire d'une forme de valorisation d'assassinats ciblés dans le cadre d'un jeu vidéo ? Est-ce que cette idéologie politique-là n'est pas susceptible d'un débat social, d'une interrogation citoyenne ?

55'27

Selon vous il y a quand même un double aspect, c'est-à-dire une perte de la perspective critique dans la société en général et un manque de débat social en plus dans le cadre du jeu vidéo, si je vous suis bien, c'est ça ?

Oui et puis je dirais aussi une forme de paresse intellectuelle aujourd'hui de la part d'un certain nombre d'observateurs par rapport aux produits culturels destinés à la jeunesse, que ce soit les fictions cinématographiques, les films, les jeux vidéo. Aujourd'hui je pense qu'un certain nombre d'universitaires, d'un certain âge, il y a l'idée qu'il s'agit de produits qui ne font pas partie de leur mode de vie, qu'ils regardent parfois de façon distraite. Ils ne les étudient pas par eux-mêmes, ils s'en remettent à des études qui sont menées par des chercheurs plus jeunes, qui eux en général affectionnent ces produits, où ils forcément y trouver du second degré. Moi je m'intéresse au contenu d'un certain nombre de jeux vidéo, je m'intéresse aussi au contenu d'un certain nombre de films destinés aux adolescents. Il y a une question que je me pose, il y a quand même aujourd'hui une bonne partie des fictions cinématographiques destinés aux adolescents qui développent des scénarios faisant la part belle au complotisme. Je pense par exemple à des films comme récemment si je prends un

produit au hasard *La Cinquième vague*, exemple typique d'un film destiné aux adolescents. Qu'est-ce qu'on voit dans ce film ? On voit des militaires de l'armée américaine, enfin des gens qui ont l'apparence de militaires de l'armée américaine qui sont en fait des extraterrestres, et qui utilisent leur apparence de militaires de l'armée américaine pour grosso modo aliéner des gens. Je pense aussi à des films aux scénarios qui peuvent présenter un certain intérêt comme certains films Marvel, je pense notamment à ce film *Le Soldat de l'hiver*, qui montrait comment une personne d'apparence acceptable, d'apparence respectable, affichant plutôt une idéologie progressiste était en fait un méchant. Donc c'est intéressant de voir comment dans la forme de fictions développées pour des adolescents des idéologies complotistes transparaissent. Et ensuite on se demande pourquoi les jeunes développent des idéologies complotistes. Pareil vous avez aujourd'hui quand même des séries qui pour certaines peuvent être affectionnées par des jeunes publics, comme la série *Scandal*, qui présente quand même une vision du politique qui est extrêmement dénonciatrice, qui présente des candidats à l'élection présidentielle américaine comme étant des tueurs psychopathes ou des gens ayant très peu de morale. Il y a quand même aujourd'hui de façon récurrente des types de scénarisation dans un certain nombre de séries destinées aux adolescents peut-être un lien de causalité entre une certaine forme de cynisme, de désaffection du politique qui aujourd'hui affecte les jeunes générations. Il y a toutes sortes de questions, toutes sortes de questions sociales, de débat social qui me semblerait peut-être nécessaire de porter au devant de la scène, à partir des produits que j'évoquais. Et justement par rapport à la télévision, il y a eu dans les années 80 des émissions qui étaient intéressantes, où on discutait par exemple après la projections d'un film de son contenu. Ça pourrait être intéressant je pense aujourd'hui qu'on consacre en prime time sur une chaîne d'audience nationale un débat, c'est-à-dire réunissant pas seulement des gens dans le but d'en faire un publi-reportage, on organise un débat sur le contenu de tel ou tel jeu vidéo, sur le contenu de tel ou tel film, sur le contenu de telle ou telle série télévisée, et que des arguments s'échangent. Je pense que citoyennement parlant ce serait intéressant. Et peut-être que ça conduirait justement aussi à une évolution de la recherche par rapport à une demande sociale qui voudrait de manière mieux informée que les chercheurs travaillent dans une perspective monographique à la fois sur le contenu des jeux vidéo, des films, des séries télévisées, et puis aussi sur la réception par différents types de publics. Pas uniquement des études, j'y reviens parce que je trouve que ce biais est quand même significatif, pas uniquement une série d'études qui ont été menées sur le public de *World of Warcraft* par des jeunes enseignants chercheurs y jouant eux-mêmes.

1:00'16

Pour revenir sur votre parcours, comment vous même vous vous êtes intéressé à l'objet jeu vidéo ? Comment vous y êtes arrivé ?

A l'objet jeu vidéo ? Initialement j'avais travaillé sur la pratique des jeux vidéo sur table et je me rendais compte que la pratique des jeux de rôle sur table avait donné lieu dans les années 90 à un certain nombre de violentes attaques de la part des médias. Sur tous les plans, sur le fait que les joueurs de jeux de rôle sur table étaient potentiellement des individus mentalement perturbés, sur le fait qu'il y avait dans les jeux de rôle sur table des idéologies critiquables, notamment parce que dans un certain nombre de jeux de rôle sur table il y avait une vision entre les individus transcendant la commune humanité avec des

propriétés supérieures, et puis ce qu'on appelait les zéro niveaux dans *Donjons et dragons* qui étaient les individus du tout venant. Il y a aussi toute cette question qui pouvait émerger notamment aux Etats-Unis, sur les représentations des différentes races dans les jeux vidéo issus des univers d'heroic fantasy, donc il y a eu dans les années 90 une vive critique sociale sur les jeux de rôle. Les jeux vidéo se sont développés avec à peu près les mêmes références culturelles, alors que justement sur la question des idéologies des jeux vidéo la critique sociale n'a pas suivi. Donc ça me paraissait intéressant d'établir un parallèle entre ces deux activités ludiques et de voir comment une avait été fortement critiquée alors que l'autre, sur des questions liées aux idéologies et aux contenus des jeux, était quand même faiblement critiquée. C'est pour ça qu'on avait avec Tony Fortin plutôt travaillé sur des "bons" jeux vidéo, qui parfois étaient cités comme des exemples permettant notamment d'acquérir des connaissances en histoire, donc les jeux type *Age of Empires*, *Civilization*, dont on a quand même au travers de nos études montré qu'ils véhiculaient, alors qu'ils étaient censés être des "bons" jeux, des idéologies, des représentations de l'histoire, des représentations du fonctionnement des sociétés qui étaient critiquables.

1:02'29

Ce processus de légitimation de ce jeu comme étant un bon jeu éducatif, il provenait de la part des créateurs du jeu ou il provenait des gens qui en parlaient, des journalistes ou des gens qui étaient autour ?

Par rapport à *Civilization* on voit un processus de légitimation de ce jeu dès 1992 dans l'ouvrage des frères Le Diberder qui présente *Civilization* comme un jeu permettant d'acquérir des connaissances historiques, donc il ne s'agit pas uniquement des producteurs du jeu. Et il y a parfois même des controverses intéressantes, la controverse à propos de *Age of Empires III: The War Chiefs*, c'est une extension au jeu qui est sortie par Microsoft, apparemment elle est sortie parce qu'il y avait eu des débats sociaux aux Etats-Unis provenant notamment des communautés amérindiennes qui trouvaient à juste titre que le jeu tel qu'il était sorti présentait une vision de l'histoire de la colonisation des Etats-Unis qui faisait la part belle au point de vue du colon européen. Et donc *The War Chiefs* rendait en quelque sorte justice aux communautés amérindiennes en les présentant comme des acteurs du jeu et non plus simplement comme des forces supplétives qui aidaient les colons français, anglais ou espagnols à conquérir des territoires. Donc c'est intéressant de voir comment il a pu y avoir des controverses aux Etats-Unis sur un certain nombre de jeux, on les trouve beaucoup moins présentes en France ces controverses et ces réflexions critiques.

1:04'06

Il y a une forme de retard de la France en fait ?

Pas forcément de retard parce que je pense qu'on est pas forcément en retard sur les Etats-Unis, on est pas confronté aux mêmes éléments culturels. Je pense qu'il y a une conjonction de phénomènes, la paresse intellectuelle d'un certain nombre d'observateurs, ou au contraire l'activisme d'un certain nombre d'intervenants de la scène des jeux vidéo relayés par les industriels du jeu pour développer une vision positive du jeu vidéo, qui fait qu'en France aujourd'hui il y a aussi la volonté peut-être d'un certain nombre d'acteurs politiques de favoriser l'émergence de l'industrie du jeu vidéo en France, qui a contribué à

forger l'image biaisée de mon point de vue qu'il y a aujourd'hui sur la pratique du jeu vidéo. A la fois on la valorise par certains aspects culturels, sans forcément questionner le contenu de certains jeux, et puis on continue d'avoir parfois un regard assez mal informé et dénonciateur qui peut justement être de plus en plus remis en cause par les partisans du jeu vidéo parce qu'il est mal informé et dénonciateur par rapport à l'implication de personnes qui jouent aux jeux vidéo dans un certain nombre de faits divers. Au bout du compte, et peut-être pour conclure sur la question, il me semble qu'il y a aujourd'hui un vrai problème sociétal, étant donné l'importance des jeux vidéo, par rapport à une pauvreté du débat sur la question, qui en l'état actuel du fait de sa pauvreté ne peut que favoriser les logiques des industriels du loisir qui développent les jeux vidéo alors qu'un certain nombre de débats qui de mon point de vue devraient être d'importance n'ont pas lieu ou alors ne concernent que des parties marginales de la population, au travers de personnes fortement politisées qui vont dénoncer le contenu de tel ou tel jeu, et vont éventuellement proposer des alternatives sous la forme de jeux fabriqués avec moins de moyens que le mainstream mais qui vont permettre de développer des contre points de vue aux idéologies dominantes qui sont véhiculées dans les jeux produits par les industriels du multimédia.

1:07'00

Je pense qu'on a bien parlé, merci beaucoup. Ça fait une belle conclusion. Je sais pas si vous avez quelque chose à ajouter.

Oui je tiens à préciser qu'aujourd'hui je me suis positionné en tant que sociologue, en tant qu'auteur d'un certain nombre de publications, ce qui a expliqué que je puisse développer un point de vue socio-critique.

Et c'est ce point de vue que vous voulez promouvoir, on l'a bien compris. C'était vraiment super intéressant, ça peut donner une forme de perspective pas forcément nouvelle parce que la perspective critique c'est un thème que certains chercheurs qu'on a interrogé mettent en avant également, mais je pense que c'est surtout très intéressant le regard que vous portez sur cette légitimation un peu ambivalente du jeu vidéo dans la société.

Merci de votre intérêt, et puis tenez-moi informé de la suite.

1:08'11

Fin de l'entretien