

Entretien avec Mathieu Triclot

Entretien réalisé par Florian Gambardella et Alvaro Lamarche-Toloza, chez Florian (en visioconférence), le 28/04/2016

Comment, en tant que philosophe des sciences et des techniques, en es-tu venu à t'intéresser à l'objet jeu vidéo ?

02:20 Il y a plusieurs sources de cet intérêt. La première c'est quand même une pratique : c'est-à-dire que c'était en lien avec ma pratique de joueur. Et si je fais une autoanalyse, avec les transformations de ma pratique de joueur. C'est-à-dire à un moment, où, par la vie familiale, les enfants, les changements dans le travail, c'est-à-dire les changements dans les temps de vie, où j'ai moins de temps de jeu. Ma pratique d'étudiant ou de thésard dans laquelle je faisais du jeu compétitif s'arrête et je me mets à jouer à d'autre chose, et à varier les formes de jeu. Il y a donc vraiment une transformation dans ma carrière de joueur. Ça correspond aussi à l'arrivée des indépendants sur la scène, d'un autre jeu vidéo et plus de diversité. Ça c'est la première chose. Et puis ensuite, il y a la raison très basique, qui explique la spécificité de mon travail de recherche, c'est que je n'ai pas travaillé sur les jeux vidéo, disons, de manière académique, "normale". En fait, c'est parti pour moi de l'enseignement. Je suis maître de conférence, mais dans une université de technologie. Alors les UT, c'est un univers particulier parce que c'est des formations d'ingénieur dans lesquelles il y a de la recherche techno et en sciences humaines et sociales. Donc, j'enseigne à des ingénieurs, et c'est en recherchant que je pouvais leur faire, en termes de types de cours qui décalent les représentations qu'ils pouvaient avoir de la philosophie, et de la pratique de la recherche en sciences humaines... je me dis tiens ! On est en 2008-2009, je me dis "je pourrais faire quelque chose sur les game studies", parce que j'ai vu passer un peu par des textes universitaires anglo-saxons sur les jeux vidéo. Et comme j'avais un cours sur les industries culturelles, le cinéma, la relation à arts-techniques-marchandises, je me dis ça pourrait faire un bon TD. On va aller lire ces textes-là et défricher le champ et voir ce que ça donne ! Donc ça commence par l'enseignement. J'arrive en début de semestre avec ma pile de bouquins à lire en disant : vous allez voir c'est super, on va travailler sur les jeux vidéo. Et on a découvert tout ça. Et une grande partie de ces bouquins me tombe des mains, aussi parce que ça correspondait pas à ce que je recherche. A ce moment-là, c'est là que la logique de recherche s'enclenche, d'une manière assez liée à l'enseignement : c'est des TD, on va fouiller des archives historiques qu'on peut trouver à ce moment-là, rejouer à des vieux jeux... ça s'est fait beaucoup par l'entrée historique. Ça s'est fait comme ça. Du coup, il y a une vraie spécificité de ce travail pour moi, parce qu'il a pas dû passer par la validation par les pairs. Si j'avais dû travailler sur les jeux vidéo, à cette époque-là, disons 2009, dans un cadre universitaire normal, j'aurais dû formater mon sujet de tout autre manière. J'aurais dû parler, je ne sais pas, du récit interactif, j'aurais tout fait pour éviter le mot jeu vidéo, et j'aurais dû prendre une espèce de voie, de dissimuler et aussi de transformer mon objet. Donc là, j'ai vraiment pu m'intéresser aux expériences de jeu, de manière un peu naïve dans mon premier travail, mais ce que j'aurais jamais fait dans un cadre universitaire classique. Donc il y a une spécificité de ce travail.

Il y a avait et il y a peut-être encore, une forme de réticence face à l'objet jeu vidéo dans le monde de la philo et des sciences sociales ?

06:12 Non, je pense que les choses ont énormément bougé par rapport à cette situation initiale. Une anecdote que j'ai beaucoup raconté : c'est que, quand je discute avec l'éditeur de mon projet de livre, *Philosophie des jeux vidéo*, je lui dis, moi je veux le publier sous pseudonyme. Donc, tu vois, la question de la légitimité se posait vraiment, académique. Je me disais, j'ai une vraie carrière de chercheur, je vais pas la flinguer en travaillant sur un objet aussi indigne. Et mon éditeur me dit, t'es complètement con, il est hors de question de faire ça. Et de fait, effectivement, ça a participé, c'est arrivé à un moment, si le bouquin a marché, c'est qu'il tombait à un moment où les gens avaient une certaine attente de légitimation de l'objet. Et il a pu servir à ça, même si ce n'était pas du tout, ni mon but, ni mon process théorique.

Il a en effet obtenu une couverture médiatique qui aurait pu être inattendue, vu le sujet philosophique.

07:17 C'est vrai qu'il a eu beaucoup de presse... Voilà, il est tombé au bon moment. Je crois. En tout cas, il est tombé à un moment où il y avait une certaine attente autour de ça. Alors, pas universellement partagée, la réception de ce livre est aussi quelque chose de vraiment intéressant. C'est-à-dire qu'il y a des milieux qui s'en sont vraiment emparés, et c'est plutôt les milieux de la culture hors jeu vidéo. Tout ce qui est bibliothèque, médiathèque, etc. C'était vraiment un instrument pour eux, ça leur permettait de dire, regardez, on peut faire rentrer cet objet dans nos institutions. Il y a eu l'exposition à la Cité des Sciences, qui était une évolution. Et la presse généraliste s'y est intéressée. Mais finalement, très peu la presse spécialisée à l'époque, ce qui est intéressant. Et aussi, très peu le monde de l'industrie, les contacts sont arrivés bien après.

Jeuxvideo.com en a parlé, pourtant.

08:21 Il y a eu, c'est vrai, une interview à *jeuxvideo.com*. C'est vrai que ça a été un des rares sites presse spé à faire un papier.

C'est un livre qui a un enjeu pédagogique, de vulgarisation, aussi...

08:57 Je dirais pas un objet de vulgarisation, en revanche c'est un texte de vraie recherche, mais elle a été désacadémisée en partie. Pour qu'il y ait vulgarisation, il faut qu'il y ait du savoir déjà disponible, et tu fais de la médiation. Là, ce n'est pas le cas, tu es vraiment dans une logique de création de savoir, dans un milieu où il n'y avait pas forcément grand chose. Et ensuite, c'était fait pour être un livre accessible, c'est-à-dire que j'ai enlevé mon premier chapitre d'entrée en matière "normale", d'explication, de méthodologie, de pourquoi philo etc. Et je l'ai remplacé par la petite pirouette, qui est le dialogue initial Socrate-Mario, qui était une entrée en matière amusante, mais qui était aussi une manière d'éviter de traiter cette question-là, dont je pensais qu'elle n'intéresserait pas le lecteur. Le lecteur non-académique. Après, il a réussi, et ça c'est plutôt rare, à avoir une double réception malgré tout. C'est-à-dire, que certains dans l'université ont quand même accepté d'y trouver un intérêt

plutôt que de se ruer sur ses faiblesses potentielles. Et il a aussi été lu en dehors de l'université.

Dans le livre, tu appelles à la création de play studies. Tu as porté ton regard dans ce livre en tant que philosophe ou de manière plus large, en tant qu'entrant dans ce cadre des play studies ?

11:05 Ça renverrait à la question qui est gigantesque, des disciplines. Et moi j'ai fait un papier, récemment, sur la philo des techniques en France, sur le rôle qu'ont pu jouer les philos des techniques dans le champ des études francophones sur les jeux vidéo. C'est compliqué, pour plein de choses. Un, il y a la question "quelle est la place des disciplines académiques standards dans le champ des études sur le jeu vidéo en France". Il me semble que l'une des caractéristiques des études francophones, c'est que la place des disciplines y demeure importante : il y a des géographes, des sociologues, des anthropologues, des linguistes, des philosophes, et on fait du pluridisciplinaire, on n'abandonne pas les disciplines. Pourquoi ? Pour des effets de structuration académique. Parce qu'à la différence du monde anglo-saxon, on n'a pas de studies. On n'a pas cette espèce de création de champs d'études autour d'un objet, et qui correspond aussi à des fonctionnements institutionnels différents des nôtres.

Il restait donc le terme "philosophie". Après, "philosophie", c'est une appellation problématique pour mon travail, enfin qui serait constamment à discuter. Quand je parle à des interlocuteurs, que je veux aller vite, je dis que je fais de l'anthropologie des techniques. Mon travail a une dimension anthropologique considérable : je fais des entretiens quali, je fais beaucoup d'anthropo, je regarde... Après ma justification de philosophe : je pense qu'il y a un travail de création de concepts spécifique et spéculatif. C'est ça que j'appelle philosophie, au plus près des terrains et des petits montages d'expérience qu'on peut faire. C'est typiquement mon style de recherche : monter des dispositifs expérimentaux, et essayer de voir quelles catégories on peut créer de manière conceptuelle pour rendre compte de ces dispositifs. C'est une sorte de philosophie par la bas, une philosophie qui ne joue pas la remontée en généralité par les grandes catégories... Donc voilà, quand tu me dis, est-ce que c'est de la philo, c'est clairement là un objet sur lequel il pourrait y avoir controverse. J'ai entendu de chers collègues philosophes me dire : c'est quand même de la philosophie un peu light, monsieur Tricot. Et je passe sur plein de trucs. C'est normal, c'est absolument pas étonnant d'entendre ce genre de discussions. Après, le titre est problématique, c'est à dire que de nombreuses années après, ce titre, *Philosophie des jeux vidéo*, c'est-à-dire que c'est un titre qui... On en a essayé plein, on n'a pas trouvé mieux que ça, en 2011, pour avoir un titre qui soit intrigant. Et l'intrigue conceptuelle, c'était comment est-ce qu'un objet de la culture populaire ou de la culture marchande peut être discuté en philosophie. C'est l'écart entre la culture haute et culture basse, qui faisait l'intérêt de ce truc.

Il y avait un dernier aspect dans ta question : le livre parlait de play studies... Eh bien on l'a fait ça. C'est-à-dire que le programme de recherche a été mené en grande partie, et parce qu'on a eu l'ANR Ludespace avec les gens à l'époque, du labo junior de l'ENS, les géographes Hovig Ter Minassian et Samuel Ruffat, le sociologue Manuel Boutet, Vincent

Berry, Samuel Coavoux, qui sont tous en socio... Isabelle de Carvajal... Donc on a monté ce projet-là, et sur l'étude des pratiques de jeu et sur l'étude des joueurs. Donc on a considérablement avancé dans cette direction. Et mon impression aussi, c'est un truc un peu bizarre, c'est que cette orientation play vs game, elle est montée en puissance dans la littérature générale autour des jeux vidéo, de manière totalement indépendante du contexte francophone et philosophie des jeux vidéo en particulier. Ca a servi de point de cristallisation à un moment donné dans la sphère académique francophone, et c'est tombé aussi à un moment où il y avait un inflexion sur les études sur les jeux, et où les game studies étaient critiquées

Laurent Trémel, lui, regrette que l'analyse sociologique critique des jeux vidéo est de plus en plus abandonnée au profit d'une analyse plus phénoménale sur les pratiques. Est-ce que tu sens une opposition entre ces tendances ou pas ?

16:09 C'est le discours récurrent de Trémel, de dire ça, qu'il manque une sociologie critique, et effectivement, là-dessus, il y a eu un tournant des instruments théoriques. Avec de notre côté, sur le versant socio-anthropo, soit une approche, très éthno, soit une approche de sociologie de la culture bourdieusienne classique. Ce qui n'est pas ce que Trémel avait en tête, de ce que je comprends de ce qu'il souhaitait faire. Il voulait une étude critique du contenu idéologique dans les jeux vidéo, et du mode de production. Donc c'est vrai que ce programme de recherche-là, c'est pas celui qu'on a pris.

Est-ce que ces programmes de recherche se sont pérennisés ?

17:05 Très bonne question. J'ai fait un tableau pour un copain qui s'appelle Yannick Rochat, qui tient un blog sur le journal Le Temps, en Suisse. On discute un peu de l'état de la recherche sur le jeu vidéo en France. A mon avis, on est quand même dans une situation un peu difficile aujourd'hui. Et je dirais même une situation de plafonnement. C'est-à-dire qu'on a beaucoup progressé, on a beaucoup cumulé de connaissances ces dernières années, dans mon cas dans le cas du petit groupe avec lequel je travaille, grâce à Ludespace, grâce à l'ANR, où il y avait une grande enquête quanti, où on a rassemblé beaucoup de données, quanti-quali. Aujourd'hui, on est dans une situation plus difficile, parce qu'on n'a pas de pôle pour faire de recherche sur les jeux vidéo. Il y a quelque chose autour de Genvo, à Nancy, Metz, l'université de Lorraine. Il y a quelque chose qui est important, qui est le vieux labo de sciences du jeu de Paris-13 à Villetaneuse. On trouve Vinciane Zabban, on trouve Vincent Berry, qui travaillent sur le jeu depuis très très longtemps. Eux ils peuvent continuer à travailler sur le jeu. Mais j'ai l'impression que pour des gens comme moi, comme Hovig Ter Minassian, géographe à Tours, on doit constamment lutter pour faire des recherches sur le jeu vidéo. La pente naturelle des institutions nous amène constamment ailleurs. Et à un moment donné, je me suis demandé pour moi-même si c'était pas une parenthèse, s'il ne fallait pas passer à autre chose. Et je fais tout à fait autre chose, d'ailleurs en termes de recherche, il n'y a qu'une partie de mon temps recherche qui est consacrée aux jeux vidéo. C'est intéressant de comparer la situation à celle des Belges, qui sont arrivés un peu après, dans l'espace francophone, avec Olivier Servet, qui est à Louvain, à Liège aussi... Et eux aussi ont plus de latitudes pour faire exister le champ. Parce qu'ils ont des positions institutionnelles à Liège, où il vont avoir un labo déclaré en tant que tel sur le jeu vidéo. Et

surtout ils ont pas cette horreur d'HDR, d'habilitation à diriger des recherches, qui empêche les jeunes maîtres de conférence, les plus si jeunes maîtres de conférence que nous sommes, cette génération qui a travaillé sur le jeu vidéo, de diriger des thèses et donc de rentrer dans cette dynamique d'accumulation de savoir et de production de cumulative de savoir. C'est un des problèmes aujourd'hui de la recherche dans le jeu vidéo, c'est en France, dans le monde francophone, c'est l'absence d'accumulation, de structures institutionnelles qui permettent que les travaux précédents sont connus par les nouveaux entrants dans le champ, et on a quelque chose comme un ou des paradigmes dans lesquels on peut se situer. Enfin, un champ. On a un truc trop faible et trop superficiels, là.

C'est plutôt dû à une inertie du système ou à une méfiance face à l'objet ?

20:34 Les deux. C'est-à-dire que rien ne pousse. Dans le système de pénurie organisée actuellement qu'est l'université française, c'est très difficile d'avoir des créations. Mon point de comparaison, ça serait ce qui s'est passé pour les études filmiques dans les années 70. Comment se sont créés les départements d'études filmiques, comme celui où est Alexis Blanchet à la Sorbonne Nouvelle. Est-ce qu'il y aura des études vidéoludiques équivalentes, c'est pas du tout certain, et je dirais plutôt, avec du coup le risque que cette dynamique de recherche qui a été créée se prenne un mur.

Fanny Lignon disait qu'avoir créé des études de cinéma avait été une erreur, parce que ça avait cantonné les recherches filmiques dans un coin, sans trop de contact avec les autres disciplines. Elle préférerait le jeu vidéo comme objet de recherche plutôt que comme lieu institutionnel.

22:07 Peut-être qu'en effet, du côté du cinéma, les recherches sont dominées un peu par des préoccupations esthétiques et autocentrées, les autres approches étant minorées. Mais en même temps, Fanny est en infocom, donc elle a moins de difficultés à travailler sur le jeu vidéo, c'est normal. Vincent Berry, sociologie du jeu, tu peux travailler sur le jeu vidéo, c'est normal. Hovig Ter Minassian, géographe, tu travailles sur le jeu vidéo, tu dois te justifier. Et tu es toujours ramené vers autre chose, parce que tes dynamiques de labo t'amènent vers autre chose. Mathieu Triclot, idem.

Même en tant que philosophe de la technique ?

23:08 J'ai pas à me justifier, mais la pente naturelle m'amène pas à fortifier cette dynamique de recherche-là. Elle m'amène sur de l'anthropo des techniques, des suivis de recherches techno. Je travaille sur des capteurs connectés, ce genre de truc. Ça c'est la pente naturelle. C'est possible de résister, mais je trouve dommage qu'on puisse pas capitaliser, c'est à dire accumuler littéralement ces dynamiques de recherche.

Tu as une vision plutôt pessimiste ou optimiste sur le champ de la recherche ?

23:50 Si tu veux, je vois ce que les Belges arrivent à produire, et je me dis, c'est dommage parce qu'on rate une espèce d'expansion qu'on a pu avoir, et qu'on est plutôt dans une phase de stagnation, par rapport aux 3/4 années passées.

Les études filmiques ont été portées aussi par des revues comme Les Cahiers du Cinéma, qui ont porté et fait vivre, aussi vers un plus grand public, leurs thèses. Dans le jeu vidéo, on a plus de mal à retrouver ça, est-ce que tu penses que c'est lié ?

24:45 J'ai l'impression que c'est pas les mêmes histoires, parce qu'une partie de la théorie du cinéma se fait à partir d'activités critiques : si on pense à Bazin, qui fait une des premières théories spécialisées du cinéma, et qui est le fondateur des Cahiers, etc. ... et qui ensuite va être constamment discutée par les gens qui vont faire de la recherche académique. Il me semble que la structuration ne s'est pas faite par la critique, pour ce qui est de la recherche en jeu vidéo. Le lien avec la presse est ténu. Après, j'ai l'impression qu'il y a, là aussi sur les 2/3 dernières années, un intérêt plus grand de la part de la presse, ou un intérêt nouveau de la presse spécialisée pour les études sur les jeux vidéo. Et je connais la plupart des journalistes spécialisés. Ça veut dire que des passerelles se sont créées. Cela permet de créer des situations originales : on a un projet d'étude sur la presse, qui s'appelle Ludopresse dans lequel on a des journalistes, par exemple William Audureau du *Monde.fr* qui fait partie du projet de recherche. Ça c'est des exemples de restructuration originales. Il participe au travail de recherche, en tant que chercheur, il a participé au dernier colloque qu'on a fait, justement en Belgique, à Liège.

Dans le cadre de ton livre, tu as aussi été amené à être commissaire de l'expo "Jeux vidéo : l'expo". Comment ça s'est passé ?

26:40 Est-ce qu'il faut parler d'un truc pareil ? Aujourd'hui, je dirais que c'est quelque chose qui était vraiment intéressant, qui a fonctionné, qui a rempli une partie de ses objectifs, qui a fait les visiteurs qu'il fallait faire. Mais ça a été une situation très conflictuelle, malgré tout, dans le montage de l'exposition, pour des raisons managériales. La manière dont travaillait les gens... il y avait pas forcément un consensus au sein de la Cité des Sciences, sur le sens à donner à cette exposition. Et les deux commissaires que nous étions, avec Olivier Lejade, étions assez d'accord sur ce qu'on voulait faire. Et on a dû assez souvent se bagarrer pour obtenir gain de cause. Ce qui s'est passé, concrètement, c'est qu'on a renversé ce que d'habitude font les commissaires à la Cité des Sciences. C'est-à-dire qu'on est rentrés beaucoup plus dans la muséographie et la conception des dispositifs que ce qui se fait d'habitude. Il faut comprendre que la Cité des Sciences, ils vont faire une expo sur le cerveau, ils vont aller chercher un grand prof random, le gars va peut-être rédiger les textes, les cartels, il va vérifier s'il y a pas d'erreur, mais c'est tout, il va pas concevoir des dispositifs de médiation sur le cerveau. Or là, c'était un expo sur le jeu vidéo, donc il y avait une partie de conception de jeux, et on estimait qu'une partie du dispositif passait par là, passait la médiation. Donc finalement on est allés marcher sur les plates-bandes des gens qui travaillaient dans cette équipe, parce qu'on n'était pas forcément sur les sens portés par les dispositifs. Si on veut une illustration du niveau de conflit, on a découvert une partie des dispositifs de médiation le jour de l'inauguration. Ce qui n'était pas faute d'avoir demandé à les voir régulièrement auparavant. Ceci dit, c'est une expo particulière malgré tout, et qui a tenté des choses originales dans la muséographie autour des jeux vidéo, et qui sortait de la formule éternellement toute faite de l'expo patrimoniale.

Je voulais surtout savoir comment tu te positionnes face au traitement habituel du jeu vidéo dans les institutions culturelles et les expos ?

29:17 Pour moi les deux aspects sont liés. Qu'est-ce que c'est exposer le jeu vidéo, c'était ça ma grande question. Comment est-ce qu'on peut faire ? Il y avait deux-trois éléments clés : le premier c'est de se dire on fait d'expo patrimoniale. Parce que l'expo patrimoniale ne fonctionne que sur un seul support, qui est la nostalgie. Elle ne fonctionne que sur un seul public, les joueurs, ce qui se comprend. Donc c'était une expo qui était centrée autour de cette question des expériences de jeu, et qu'est-ce que ça fait de jouer, la diversité des expériences de jeu. Ça c'était le premier truc. Donc, on joue, et on joue vraiment avec les dispositifs qui sont conçus pour le musée et pour jouer au musée. Ça c'était l'entrée première. L'autre élément peut-être c'était d'essayer de ne pas dégager les pratiques populaires, et ça ça a été foiré dans l'expo, je pense. C'est-à-dire de mettre en valeur les cultures du jeu vidéo. Et le fait que la culture du jeu vidéo, c'est pas seulement la Cité des Sciences, c'est pas seulement l'entrée au musée. Et qu'il y avait énormément de dynamiques, de festivals, d'appropriation par les joueurs, de création collaborative, etc. Et on se situait dans la lignée de ce travail-là. Et la muséographie était orientée autour de ça. Voilà ce qu'on avait en tête. Il y avait deux types d'expos quand on réfléchissait à ce qu'on voulait faire : il y avait l'expo patrimoniale, et il y a eu plusieurs expos historiques à ce moment. Il y avait aussi le Computerspielemuseum à Berlin. Et puis il y avait ce que faisait la Gaîté Lyrique, c'est-à-dire avec des expos artistiques sur le modèle du cube blanc. Tu mets un jeu vidéo au mur et tu dis, regardez comme c'est de l'art, comme c'est beau. Voilà, donc il y avait plein de problèmes. J'ai fait aussi des commissariats d'expo, plus près d'ici, vers Montbéliard, où il y a un pôle d'art numérique. J'ai participé à deux expos autour des jeux vidéo, qu'ils avaient fait. La deuxième m'avait bien plus, c'était à peu près au même moment que l'expo à la Cité. On avait appelé ça, le Jeu vidéo n'est pas un art, mais un sport. Et c'était autour de dispositifs qui mettaient en jeu le corps. L'idée c'était comme on peut faire droit aux pratiques populaires dans le jeu vidéo. Pourquoi c'est *Journey* qui rentre dans toutes les expos et pas *Fifa* ? Qu'est-ce qu'on fait ? Sachant que le contrat quand tu rentres dans une expo de jeu vidéo standard, c'est "abandonne tes pratiques populaires et viens sanctifier les bonnes pratiques".

C'est une forme de légitimation culturelle du médium qui dénature le médium ?

32:12 Complètement. Et il y a un prisme absolument monumental. Et le jeu de l'"artification", il est extrêmement problématique. Parce que qu'est-ce que le jeu vidéo, je crois que c'est quelque chose d'extrêmement hétérogène. Et moi, cette hétérogénéité m'intéresse. C'est partie art, partie sport... on a un problème dans la catégorisation. Art, sport, technique... cette hétérogénéité des catégories est intéressante. Et les dispositifs muséographiques lambda l'écrasent complètement.

Ça a pas évolué depuis 2009 ?

32:52 J'ai pas trop suivi les autres expos. Mais j'ai l'impression que c'est un peu retombé, peut-être, la hype de faire une expo sur les jeux vidéo. Après, il y a ce qui s'est fait au

musée Art Ludique [“L’art dans le jeu vidéo”], et là, on revient à une forme extrêmement classique, on expose des artworks. On est dans quelque chose non-problématique.

Tu parlais du fait qu’on excluait “les” cultures du jeu vidéo. La culture gamer est mise en question de nos jours : soit on dit qu’elle n’a pas d’existence en tant que telle, qu’elle a été collée de l’extérieur, soit on la critique de l’intérieur, en pointant les problèmes qu’elle connaîtrait, marginalement ou de manière globale. Quel regard tu portes sur ces cultures du jeu vidéo ?

33:53 Difficile. Il y a plein de choses dans ta question. J’ai l’impression que les critiques externes... Aujourd’hui il y a un tournant majeur dans la question de la légitimité de la pratique. Elle se voit, le jeu vidéo entre en bibliothèque, il y a de la recherche académique, il y a des expositions... Dès que quelqu’un a le malheur de critiquer les jeux vidéo, il va présenter ses excuses sous une semaine, et publier un papier de rectification. Donc voilà, là-dessus, quelque chose a manifestement changé. Il s’est passé la même chose dans l’histoire du cinéma, à un moment donné, les critiques sont devenus inaudibles, et à chaque fois qu’elles se sont fait entendre, elles ont dû faire marche arrière. On est un peu dans cette situation-là.

Après, pour ce qui est de la question des “cultures” du jeu vidéo. C’est tellement difficile. La pratique est massive, sur Ludespace, on est à 60% de la population qui a joué à un jeu vidéo au moins une fois dans les 6 derniers mois, enfin la question standard des enquêtes de pratiques culturelles. Cela veut dire qu’à ce niveau-là, il y a autant une culture du jeu vidéo qu’il y a une culture de la musique, c’est-à-dire pas du tout. On est dans une pratique tellement massive que le champ est éclaté, et qu’il y a des formes d’appropriation tellement différentes. Peut-être que ça existe une culture gamer, avec des secteurs qui le revendiquent, peut-être autour de l’e-sport, où il y a une construction d’identité revendiquée autour du jeu vidéo. Mais après, l’immense majorité des pratiques ne donne pas lieu à quelque chose de ce genre. Dans les entretiens qualitatifs qu’on a, on a des choses tellement belles, avec une femme d’une soixantaine d’années dans un petit village au fin fond de la Creuse, qui joue à des jeux Facebook, et qui est sans doute la plus grosse joueuse que je connaisse en temps de jeu, parce que le jeu tourne en permanence en toile de fond. Et ça c’est tellement différent de ce qu’on appelle culture du jeu vidéo, et pourtant par un autre côté, c’est tellement important, et tellement massif, et tellement invisible, que ça semble incroyable. Donc moi je dirais que ce qu’on appelle culture gamer, ça me semble un phénomène sociologiquement extrêmement restreint.

Cela crée une vraie opposition entre les gens dont tu fais partie, qui disent qu’il y a une culture massive, et d’autres qui disent que cette pratique massive cache le fait que la pratique du jeu vidéo reste encore principalement le fait d’adolescents mâles.

36:58 C’est faux. C’est factuellement faux. Ça n’est vrai qu’à la condition de limiter ce qu’on appelle jeu vidéo, et de sortir... Effectivement dans les enquêtes de pratiques culturelles, si vous dites, jouez-vous à des jeux vidéo, ou avez-vous joué à des jeux vidéo dans les 6 derniers mois, tu fais tomber la proportion de manière massive. Peut-être qu’aujourd’hui ça a un peu bougé par rapport au moment où on a monté l’enquête il y a 3/4 ans. Mais par

contre, si tu dis avez-vous joué à un jeu sur votre smartphone, ou avez-vous joué à un jeu installé sur votre ordinateur... Le premier jeu joué en France, il y a 3 ans dans l'enquête, c'était encore le *solitaire*, sous Windows, que les gens identifient pas forcément comme jeu vidéo. Et en tout cas, quelqu'un dont la pratique principale est de jouer au solitaire sur son poste de travail, ne va pas se déclarer forcément joueur de jeu vidéo, et même pas du tout. L'appellation elle invisibilise une masse considérable de pratiques qui sont tout aussi intéressantes, en tout cas pour moi.

L'erreur serait de croire que la moyenne signifie quelque chose. C'est-à-dire que dans des situations où sociologiquement la pratique est aussi large, on a des îlots de pratiques et des styles de pratiques qui doivent être étudiés en tant que tel. Et prendre la culture gamer pour celle du jeu vidéo, c'est une ânerie - de mon point de vue. Ce qui ne veut pas dire qu'elle ne doive pas être étudiée. Elle existe, elle est importante, elle joue un rôle important dans la construction du discours autour du jeu. Ok, ok, mais on est très éloignés quand on dit ça de la réalité des pratiques. La réalité, c'est la diversité des pratiques. Après, est-ce qu'il y a une démocratisation en même temps que la démocratisation, oui. C'est ce que nous disent les enquêtes de pratiques culturelles : ça a été la pratique culturelle qui progressait le plus vite en France, sur les 10-15 dernières années, si on prend les chiffres d'[Olivier] Donnat, j'ai plus ça en tête, mais il vous dirait ça mieux que moi. Un phénomène majeur, qui était l'effet générationnel. C'est-à-dire que les gens de ma génération qui ont joué gamin, qui continuent à jouer même s'il y a des transformations de pratiques, ce qu'on appelle casual, etc. Il y a un effet générationnel de transformation des pratiques de jeu, mais si l'âge diminue l'intensité, est le principal truc qui fait diminuer l'intensité des pratiques avec le genre... Et l'autre aspect, c'est ce qu'on avait avec Ludespace, et je pense que ça serait encore plus vrai aujourd'hui, c'est qu'on voyait quand même que dans la massification et la démocratisation, des nouveaux entrants, sur les tranches d'âges âgées de plus de 45 ans, 50, quelque chose comme ça, par un effet de dispositif qu'on commençait à saisir, que sont le mobile, les smartphones. Et en particulier avec ces pratiques qui sont tellement intéressantes et tellement invisibles, du jeu féminin sur mobile domestique, à la maison. Et la manière dont ça s'insère dans les routines de vie. On a des entretiens formidables là-dessus, d'un côté avec des femmes des milieux populaires, qui jouent pas du tout aux mêmes jeux que la femme au foyer de l'ingénieur. Mais voilà, il y a cette insertion dans les routines domestiques. C'est quelque chose de passionnant à étudier.

Il y a vraiment une différence genrée de la pratique du jeu ?

41:02 Monumentale. Dans les idées fausses, il y a l'ado de 17 ans gamer, et puis l'idée que c'est à 50/50. Oui peut-être que c'est à 50/50, mais avec des différences de pratiques et de styles de pratiques qui sont monumentales. Il y a deux variables massives d'explication des différences de pratiques des jeux vidéo, c'est l'âge et le genre. Et ça veut dire aussi un truc. On l'entend de manière positive : l'âge et le genre font varier considérablement les pratiques. Mais après, ça veut dire qu'un certain nombre d'autres descripteurs standards des pratiques culturelles, par exemple le lieu de domicile, le lieu de résidence, jouent beaucoup moins, et même pas du tout dans le domaine du jeu vidéo, par rapport aux autres pratiques culturelles. On comprend bien qu'habiter en plein centre-ville, c'est avoir accès aux musées, aux concerts de jazz, je ne sais pas quoi, ce qui n'est pas le cas quand on

habite en périphérie, ou dans le milieu rural. Dans le cas des jeux vidéo, on a assez peu d'impact du type de commune ou du type d'habitat. C'est intéressant aussi. Il y a aussi cet aspect finalement là aussi très démocratique, très nivelé, de cette pratique.

Souvent on accuse les producteurs de jeu pour consoles, mainstream, de s'adresser à cet îlot de pratiques que serait le gamer fantasmé. Est-ce que tu remarques ça dans tes études ?

42:40 Il me semble, on le verrait sur l'équipement, les consoles de jeu, tu t'adresses à un certain public, et les femmes, plus de 50, encore une fois, quand elles jouaient aux jeux vidéo, elles jouaient sur smartphone, soit sur PC. Donc avec d'autres types d'équipement et clairement à d'autres types de jeux. Après, même les chiffres de vente recèlent quand même des surprises. Exemple : un des jeux auxquels jouait une des femmes qu'on avait interviewé, catégorie populaire, c'était un truc sur smartphone qui s'appelait *Mr Poo*. William Audureau avait quelque chose dans *Le Monde* quelques jours après, sans lien avec l'entretien, sur le jeu. Une sorte de *Tamagotchi*, à nettoyer. Il faut nettoyer ses crottes, il y a des mini-jeux. Ça s'insère dans des pratiques transgénérationnelles, et c'est hyper important pour le jeu féminin. C'est-à-dire que la grand-mère y joue avec la mère, qui y joue avec la fille. Il y a une espèce de partage, d'objet partagé. Ce jeu-là, c'est un carton, c'est je ne sais combien de millions de téléchargements, et qui est-ce qui en a entendu parlé ? Là aussi, le décalage entre les effets de masse, et la représentation du marché est gigantesque. Et voilà, dans les effets de sélection de la culture du gamer, on va focaliser sur d'autres jeux : la sélection de *Dark Souls*, par exemple, qui est l'emblème de ce jeu gamer, c'est dingue.

Il y a une déconnexion totale entre les différents facteurs qui permettent de cartographier le jeu vidéo : un jeu vidéo peut faire parler de lui et ne concerner qu'une niche, et un autre peut avoir une pratique massive, mais concerner un public qui n'intéresse pas les médias et les influenceurs.

45:14 Absolument. L'exemple, c'est le *Solitaire*. Si on ne devait étudier qu'un seul jeu vidéo aujourd'hui, il faudrait étudier le *Solitaire*. Et donc laisser toutes ces millions d'études sur *World of Warcraft*, *Dark Souls*, et compagnie. On s'est beaucoup engueulés avec les gens des game studies. Samuel Coavoux avait fait une revue de littérature en regardant les jeux cités dans les articles des games studies. Déjà, plein d'articles n'en citent même pas. Mais quand c'était des jeux cités, il comparait les jeux cités effectivement dans la littérature aux jeux réellement pratiqués... Et on voit qu'il y a un écart juste absolument considérable, et qu'en réalité les chercheurs étudient, sous les noms d'études de jeux vidéo, étudient leurs propres pratiques. C'était une étude de Samuel Coavoux, et peut-être Vincent Berry aussi. Ils ont présenté à un séminaire qui s'appelait *Critical Evaluation of Game Studies*, qui était à Tempere, il y a deux ou trois ans, et dans lequel on avait été un peu naïvement : en se disant il y a critical evaluation, c'est normal qu'on y soit, parce que nous aussi on a des critical evaluation de nos game studies. Mais en fait, c'était plutôt une autocélébration des game studies et critique uniquement par nous en fait. Donc le papier avait été très mal reçu par les gens des game studies. Et il y avait Jul qui avait dit un truc que je trouve très marrant : vous êtes vraiment des malades, parce que si on vous écoutez, on devrait pas étudier Flaubert ou Balzac, mais on devrait étudier les boîtes de céréales sous prétexte que c'est le

truc le plus lu ! Moi ça m'intéresse énormément d'étudier la lecture sur les boîtes de céréales, comme ça m'intéresse énormément d'étudier *Mr Poo*, et comment les gens jouent à ça, comment ils font du jeu avec ça, et comment ça s'insère dans la vie ordinaire quotidienne.

Je pense qu'il y a eu... C'est hyper intéressant la vie et la mort des genres. Dans mes cours sur le jeu vidéo, je fais toujours un petit sondage dans ma cohorte d'étudiant, 30, 60 étudiants selon les semestres. Et il y a quelques années, tout le monde jouait à *World of Warcraft*, et là j'ai plus personne qui joue à *World of Warcraft*. Et il y a eu aussi l'épuisement de ce phénomène là. Alors que si on lit la littérature sur les jeux de rôle en ligne il y a quelques années, tout le monde est persuadé que non seulement ça va rester, mais ça va devenir le jeu vidéo en général. Il y a *Castronova*, l'exode dans les mondes virtuels, ce genre de discours, qui s'est totalement planté. Et après je pense que les MMORPG ont été aussi importants dans la légitimation des jeux vidéo que l'ont été les jeux indépendants, parce que ça permettait de dire : ah mais regardez, en fait, ces pauvres joueurs, avachés devant leurs écrans, ils sont sociaux, ils sont sociables, ils sont pas désocialisés, ils ont des sociabilités en ligne. Alors vous imaginez c'est génial, si vous êtes sociologue, vous pouvez aller étudier les sociabilités en ligne, c'est cool. Et donc c'était aussi pris, alors que c'était une pratique CSP+, ultra minoritaire parmi toutes les pratiques, mais elle a joué un rôle symbolique extrêmement important dans le discours de légitimation autour des jeux. Sachant que le discours de légitimation autour des jeux, il est actif dans les études sur les jeux vidéo, puisqu'en général, il faut commencer par justifier qu'on étudie une chose pareille. Si vous voulez étudier *World of Warcraft*, c'est facile, vous dites, on va étudier les sociabilités en ligne. Mais vous étudiez pas les jeux vidéo, vous étudiez les sociabilités en ligne, donc c'est tout de suite plus respectable.

Est-ce que ce n'est pas une perte qu'on ne puisse plus vraiment parler du jeu vidéo en termes critiques aujourd'hui ?

50:34 Il y a deux choses : quel est le niveau de la critique. Le niveau, le grain de la critique se déplace. On passe d'une critique globale dénuée de toute valeur. On n'en est plus là. Par contre, qu'il y ait besoin d'une critique des jeux, un par un, des modes de production des AAA, etc. C'est autre chose. On n'est plus dans LE jeu vidéo comme entité essentialisée. On est dans tel tel jeu vidéo, tel tel genre, tel tel secteur de la production, etc. Bien sûr qu'on peut produire, on a intérêt, on doit produire un discours critique sur le jeu vidéo. Après sur la disparition de la critique, il y a autre chose que j'ai envie de dire c'est que je trouve le texte de Duhamel ["Le Cinéma" in *Scènes de la vie moderne*, où il dit que le cinéma n'est pas et ne sera jamais un art] extraordinaire, et j'ai toujours dit que ce texte-là est à la fois caricatural et intéressant parce que c'est un texte qui a perdu... Duhamel, deux ans après, doit s'excuser. Il produit une rétractation. C'est pas très connu par rapport à ce texte, et sa critique du cinéma. Duhamel c'est un Finkelkraut. C'est nos critiques réactionnaires du jeu vidéo, avec exactement les mêmes logiques : *Scènes de la vie moderne*, c'est des carnets de voyage aux Etats-Unis et on va voir ce qu'on appelle dans les années 1930, l'américanisme, qui est un certain discours porté par l'Eglise, qui va critiquer la déshumanisation, la technicisation de la société, et qu'on retrouvera plus tard : la France contre les robots, je sais pas. Donc c'est en plein dans ce type de discours critique de la

technique, du monde moderne, du monde industriel. C'est là où ça s'insère. Ce qui est assez génial chez Duhamel, c'est que sa principale critique contre le cinéma, c'est comme toujours la question de la vitesse. C'est un texte formidable pour la philo des techniques. Parce que ce qui est critiqué dans les nouvelles formes culturelles, c'est la vitesse qui laisse pas la place au recueillement et surtout à la concentration. Donc il dit : un peuple qui va être exposé au régime des cinémas américains pendant plusieurs années sera incapable d'une attention longue et concentrée. C'est vraiment la critique d'aujourd'hui sur les jeux vidéo, sur les smartphones. Ah mon dieu, les pauvres jeunes qui sont incapables d'avoir une attention soutenue, qui vont avoir leur attention complètement fragmentée par internet et toutes les apps. Ce qui est beau dans le texte de Duhamel, c'est que tout y est déjà. Ceci dit, il y a ce côté toujours la même critique qui revient avec les mêmes termes essentialistes et la même crainte : qui est les jeunes, comme toujours. Et malgré tout, je trouve que les critiques sont parfois plus justes dans les discours qu'ils portent sur le médium que les défenseurs. Ce que pointent les critiques, c'est l'effet très fort que ça produit. Et c'est ça dans Duhamel, la vivacité des images, qui nous laisse, dit-il, immobiles, appesantis et comme paralytiques. Voilà quelque chose de très beau, parce qu'effectivement, les jeux vidéo, c'est un différentiel de vitesse, ça va très vite à l'écran, ça va très lentement au niveau de mon corps, qui est avachi. Et ça ça produit des effets de fascination, des effets de petites transes qui sont très puissants, et sans lesquels le médium n'existerait pas. Or, ces effets sont systématiquement gommés ou niés par les discours de défense : ils vont dire ah non, c'est pas addictif. Si, il y a quelque chose de cet ordre là, addiction n'est pas le bon terme théorique, mais il y a quelque chose de l'ordre de la fascination. Voilà. On va éviter dans les publicités, par exemple autour des jeux vidéo, on va éviter le zombie look, c'est-à-dire le regard du joueur absorbé par le jeu. Cette absorption, les discours de défense font du jeu vidéo un loisir sain, sympathique, familial. Moi ce qui m'intéresse c'est ce qui peut rester d'un peu plus net. C'est-à-dire que le jeu vidéo fait partie des dispensateurs de petites transes ordinaires quotidiennes, dont nous usons tous. Et ça les critiques le pointent mieux, le pointent, eux. Ce que ne font surtout pas les défenseurs qui cherchent à en donner une image propre et lisse.

Ça rejoint tout ce discours sur l'addiction, où il y a une sorte de double discours. Certaines personnes vont dire qu'à la fois il ne rend pas violent, mais il rend sexiste. L'influence est niée d'un côté et de l'autre elle est mise en avant.

55:37 Oui, ces paradoxes, c'est je crois tout un problème pour la critique féministe des jeux vidéo. C'est des choses compliquées. Je me souviens de Mar_Lard à Arrêt sur Images, qui est avec un gars qui est un représentant de la psycho cognitive et qui lui dit : regardez, si vous admettez que les jeux vidéo rendent sexistes, vous devez admettre que les jeux vidéo rendent violent. Et elle était un peu embêtée. Donc là, il y a un problème de choix des alliés. Je crois que l'alliance entre le féminisme et cette psychologie cognitive est une catastrophe. Et après la question derrière, qui est encore plus complexe, c'est celle de l'effet des médias. Et je sais pas. Moi j'ai l'impression que pour ce qui est des théories autour des effets de genre dans les jeux vidéo, on pourrait s'inspirer beaucoup, enfin c'est ce sur quoi je plaide, de 15 à 20 ans de théories similaires ou de questionnements similaires du côté du cinéma, en fait. Dans lequel effectivement, on part de choses qui ressemblent à ce qu'on entend beaucoup aujourd'hui dans le discours public, c'est-à-dire d'études sur les représentations,

avec cette idée qu'il y a un lien direct des représentations vers des modèles qui sont plus complexes : effets des médias, identification. Alors là, j'ai du mal, il me faut plus d'une réponse de 5 min pour rentrer dans le sujet.

On parle assez souvent de ces question-là dans les médias généralistes. Est-ce que dans les milieux de joueurs, les conventions, il y a une prise de conscience de ces sujets-là ?

57:44 En fait, moi dans les grands événements industriels, type Paris Games Week, je crois que j'y ai été une fois, dans un petit coin, dans une petite table, et une petite pile de *Philosophie des jeux vidéo*. Et c'était terrible, c'était pas forcément ma place. Là où je vais régulièrement comme type de festival, c'est le Stunfest, mais qui est extrêmement particulier. Et donc là ces questions sont présentes et présentées, mais là on est typiquement dans une certaine culture savante des jeux vidéo. Et donc ces questions sont soulevées.

Est-ce que ce que peuvent produire les études faites par le Sell, l'ESA aux Etats-Unis, sur l'âge du joueur moyen par exemple, ont un sens ?

59:26 Moi je pense que non. Ça a un sens oui, parce que ça sert en général, pour dire, regardez les stéréotypes sont faux, en fait l'âge moyen est plus élevé. Ça sert dans la construction même de ce discours-là. Après d'un point de vue scientifique, ça n'a aucun validité, aucune valeur. Restent les problèmes de méthode de ces enquêtes là. Il me semble quand qu'un des gros problèmes qu'on a quand on étudie les jeux vidéo, c'est l'accès aux moins de 18 ans, dans les enquêtes. Passé un certain âge, il faut demander l'accord des parents, et par exemple, moins de 12 ans, comment on fait... c'est beaucoup plus coûteux de produire du savoir sur les pratiques ludiques et vidéoludiques des enfants. Or, elles sont extrêmement importantes. Du coup, il n'est pas impossible que le fait d'exclure les enfants, les adolescents du champ d'étude, augmente mécaniquement la moyenne d'âge. Il y a aussi des biais méthodologiques qu'il faudrait aller regarder, mais là, c'est pas mon domaine d'expertise.

Est-ce que pour toi, c'est vers des approches plus esthétiques politiques que devrait tendre les études sur le jeu vidéo ?

01:02:00 Oui, j'ai l'impression que finalement c'est pas la voie qui a été tellement suivie. C'est la question des régimes d'expérience. La diversité des formes d'engagement en jeu. Cet aspect que j'appelais une esthétique politique du médium dans *Philosophie des jeux vidéo*, moi je l'ai totalement laissée tomber. C'est pas la partie qui a été mise en travail, c'est resté pas mal en friche. Après, ça renvoie à des problèmes... peut-être que le jeu vidéo n'est pas le seul objet sur lequel on peut le traiter. Je travaille sur la question des capteurs connectés en ce moment, je reprends ces questions-là sous un autre angle. C'est vie privée, c'est impact des data sur la transformation de la vie, ce genre de choses.

C'est un sujet qui semble un peu impensé dans la production vidéoludique actuelle, hors scène alternative.

01:03:27 Je crois que le régime politique qui caractérise la production de type blockbuster, AAA, c'est ce qu'ils appellent, ce que eux considèrent une forme de neutralité : aucun animal, aucun être humain, qui que ce soit n'a été blessé dans ce tournage. Au-delà de ce slogan, neutralité ça veut dire on doit pas s'aliéner du public potentiel. Mais en même ce qu'ils considèrent comme neutre, est en général extrêmement orienté politiquement. Par des contenus sexistes, impérialistes, racistes pour certaines production. Donc ça c'est une forme de dépolitisation qui revient à un discours idéologique massif, qui est celui du triple A, mais qui est masqué en tant que tel, ce qui fait qu'il ne peut pas se revendiquer comme discours idéologique. La controverse sur le *Assassin's Creed* sur la révolution française était formidable pour ça. Parce que la réception critique dit, attendez c'est une prise de position politique massive anti-révolutionnaire, et tout un tas de truc, et les autres disent, mais non, pas du tout, c'est neutre, on ne dit rien. Mais vous dites quelque chose en permanence quand vous prétendez ne rien dire. Après, j'ai l'impression qu'il y a une spécificité du mode de production du jeu vidéo par rapport aux autres objets culturels. C'est-à-dire que les carrières qui mènent à être gamed esigners, c'est-à-dire fabricants de jeu, si on le prend au sens de game design, sont plutôt des carrières techniques. Et donc on va avoir des profils, sociologiques des créateurs, qui ne sont pas les mêmes que ceux des créateurs artistes, dans d'autres champs culturels, où la propension au discours critique est plus importante. Donc je pense qu'il y a aussi, par cette espèce de mélange entre ingénierie et culture, qui est caractéristique des jeux vidéo, il y a un biais de sélection, pour la production. Et ça, ça ne vaut pas seulement pour le triple A, qui va recruter ce genre de profil, mais ça vaut aussi pour les petites boîtes, pour les boîtes de taille moyenne, mais en revanche ça ne vaut pas pour la scène dont vous parliez, qui est la scène alternative. Là, on va retrouver des profils qui sont issus du monde de l'art. A ce moment-là, l'engagement critique est un bénéfice. Il vaut mieux être radical chic dans ces mondes-là, alors que ce n'est pas du tout le cas dans le monde standard. Après je parle de manière distanciée, en regardant les choses sans porter de jugement de valeur. Si vous me demandez si moi je veux plus de jeux engagés, plus de jeux intéressants, ma réponse est oui.