

*Pour citer le compte-rendu* : Boutet M., 2007. « Note de lecture : Cultures d'univers. Jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique. Dirigé par Franck Beau ». In : *Réseaux* 144 (25), pp. 303-309.

*Compte rendu de l'ouvrage* :

Franck Beau (Dir.), avec la collaboration de Daniel Kaplan et Laurent Gille, 2007. *Culture d'Univers. Jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*. Limoges, FYP Editions.

Par Manuel Boutet

[manuel.boutet@free.fr](mailto:manuel.boutet@free.fr)

LAMIC – Université de Nice / GSPM – EHESS

L'ouvrage nous invite à pénétrer de « nouveaux continents » : les mondes virtuels. De ce point de vue, on appréciera son montage soigné, alternant des articles scientifiques remarquablement courts et synthétiques, des présentations didactiques des résultats de la recherche, des contributions purement descriptives, et des extraits d'interviews de professionnels et d'acteurs du secteur. La signalétique de l'ouvrage distingue clairement la nature des contributions et les différentes sections (dites « zones »), ce qui en fait un guide de voyage très réussi. Franck Beau introduit opportunément l'ouvrage par des repères historiques, des typologies des mondes en ligne actuels, et de leurs participants (zone 1 et 2.1). Profitons-en pour souligner le travail remarquable réalisé par l'auteur, qui a écrit, co-écrit, monté à partir des interviews qu'il a réalisées, ou traduit de l'anglais au moins la moitié du contenu rédactionnel (163 pages sur 317), et signe 8 articles sur 31 – dont cinq, à caractère informatif, sous le nom de son avatar.

Quelques légers défauts sont dûs toutefois à cette présentation sous forme de « guide de voyage ». Les noms des auteurs, absents de la table des matières, sont à peine visibles sous les titres des contributions. Surtout, les textes traduits ne sont pas signalés comme tels. Leurs références originales ne sont pas indiquées et sont absentes de la bibliographie générale. Nous n'avons donc pas pu vérifier notre impression qu'il s'agit là non pas seulement de traductions, mais aussi de *réductions* des articles originaux.

Si l'ouvrage nous propose donc un voyage, la pertinence des informations scientifiques présentées n'en est pas moins remarquable. Il s'agit du premier ouvrage en français permettant de prendre la mesure du dynamisme des *Game Studies* anglo-saxonnes, et plus largement du champ de recherche qui s'est développé autour des mondes virtuels, ludiques ou non. Il intéresse directement la sociologie dans les domaines de l'innovation, des usages, et des professions. Le lecteur déjà familier des espaces sociaux en ligne appréciera de trouver ainsi un panorama des recherches en sciences sociales : principalement en économie, psychologie, et sociologie ; sont aussi représentés : les sciences politiques, le droit, la géographie, et l'étude des interactions homme-machine (IHM).

Pour le sociologue, l'ouvrage constitue une excellente introduction à ce champ de recherche encore peu représenté en France, même si l'on peut signaler plusieurs ouvrages collectifs récents<sup>1</sup>. Pour découvrir ce champ de recherches, deux lectures s'imposeront en sus des textes didactiques de F. Beau (signés I. Bearcat). D'abord, l'article « Une solitude collective ? » (2.2), traduction du texte « *Alone together ?* » de N. Ducheneaut, E. Nickell, R. J. Moore, N. Yee. Issu du rapprochement de

---

1 Laurent Trémel, 2001, *Jeux de rôles, jeux vidéos, multimédia*, Paris, PUF ; Nicolas Auray, Sylvie Craipeau (éds.), 2003, Dossier « Les jeux en ligne », *Les Cahiers du Numérique*, vol. 4, n°2 ; Nicolas Santolaria, Laurent Trémel (éds.), 2004, *Le grand jeu. Débats autour de quelques avatars médiatiques*, Paris, PUF ; Mélanie Roustan (éd.), 2004, *La pratique des jeux vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan.

la psychologie et de la sociologie, croisant approches quantitative et ethnographique, les auteurs y remettent en cause avec succès les discours dominants sur ce qu'est « jouer ensemble » dans les mondes ludiques en ligne. Il s'agit sans doute de la meilleure production que les sciences sociales aient offerte aux *Game Studies* ces dernières années. Ensuite, un autre article est incontournable, qui montre à partir d'un matériau vidéo le raffinement qui peut être atteint dans les interactions à distance. Celles-ci demandent, comme dans le cas en face à face, un contrôle corporel très fin et spécifique, acquis au cours d'une socialisation dont les étapes sont retracées par « l'art de jouer à *counter strike* » (3.4) de S. Reeves, E. Laurier, B. Brown.

Quoique *Culture d'Univers* s'ouvre ainsi par une « expédition ethnographique », c'est du côté de l'économie que se trouve selon F. Beau la clé de compréhension de ces mondes, comme le traduit bien le découpage d'ensemble. Trois sections sur six sont en effet consacrées à des questions économiques (zones 4 à 6). Si l'ouvrage est titré « Culture » ce n'est donc pas par référence à l'anthropologie. Il évite ainsi la notion problématique de « communautés » et les discussions qui lui sont attachées, tout en étudiant successivement ses différentes composantes : d'abord l'organisation sociale (zone 2), à travers les réputations (2.2), les sanctions (2.4), et les hiérarchies (2.5) ; puis l'identité (zone 3), à travers la morale (3.1), l'attachement (3.3), et la virtuosité (3.4 et 3.5) ; et finalement, la question de la répartition des ressources (zones 4 à 6). L'ouvrage partage d'ailleurs l'expression de « culture » avec la revue de référence *Games and Culture*, dont sont tirés certains des articles traduits.

Son fil conducteur n'est toutefois pas la culture, mais plutôt une interrogation économique sur l'origine de la valeur. Si l'existence d'une valeur d'usage garantit la possibilité d'un processus de valorisation (zones 2 et 3), il reste en effet à produire industriellement ces biens (zone 4), dont la particularité est d'être des « mondes ». En tant que tels, ils demandent à être administrés (4.3), et d'autres acteurs économiques peuvent chercher à s'y installer (zone 5). La question de la propriété se pose alors : existe-t-il des objets virtuels patrimonialisables, ou bien seul le temps de travail nécessaire pour les acquérir a-t-il une valeur ? Cette discussion permet ensuite de repérer les formes d'activité qui, bien qu'elles ne soient pas encore reconnues, semblent pérennes et préfigurent de nouvelles professionnalités (zone 6).

La thèse défendue, introduite progressivement par des encadrés tout au long de l'ouvrage, est exposée en conclusion (zone 8) : nous nous trouvons dans une période de transition où s'invente un nouvel art, en même temps que son industrie et ses professions. Cette thèse a un volet sociologique intéressant. F. Beau se prononce contre l'idée selon laquelle, avec internet et en particulier le « web 2.0 », les usagers deviendraient créateurs et producteurs. Pour lui, la situation est toute autre. A mesure que le champ du média naissant se structure, de nouvelles compétences y sont exploitées, qui étaient jusqu'alors inaperçues et donc réparties indifféremment. C'est pourquoi, dans ce nouveau champ, les innovateurs se recrutent aussi bien parmi les professionnels des médias antérieurs que parmi leurs spectateurs et usagers.

Soulignons toutefois que l'ouvrage s'éloigne beaucoup d'une sociologie des mondes virtuels. Non pas tant du fait de sa polarisation économique et macrosociale, voire sociétale, mais de son ambition *prospective*. Daniel Kaplan avertit ainsi en préface : « L'hypothèse de cet ouvrage est que ces univers fonctionnent à la fois comme des extensions nouvelles du monde, et comme des bancs d'essai de nouvelles manières d'être, de faire société, de produire et de créer » (p. 8). Pour F. Beau, nous sommes dans une « période de transition », aussi les contradictions sont supposées appartenir à la réalité sociale. D'où l'absence de polémique au sein de l'ouvrage, malgré des affirmations difficilement conciliables – la section sur les identités en est emblématique.

Ce faisant, le présent n'est pas examiné pour lui-même. Ainsi, les caractéristiques socio-démographiques des populations étudiées sont écartées : l'âge ne semble pas faire question, et la question du genre est ignorée. Hors de la perspective évolutionniste de l'ouvrage, il est difficile de comprendre en quoi l'étude des pratiques adolescentes dans les salles de jeux vidéo (Auray N., 3.1) et celle des adultes vendant leurs créations virtuelles dans *Second Life* (Beau F., 6.3 et 6.4) relèveraient du même champ.

La question du rapport aux techniques pourrait faire lien, mais son traitement est lui aussi très succinct. Aucune des trois photographies de « joueur devant un écran » ne représente la pratique ordinaire : il s'agit d'un joueur mort devant son écran (p. 74), d'une équipe sportive en train de gagner un tournoi de jeu vidéo (p. 144), d'un travailleur chinois dont le métier est de « jouer » (p. 211). Et le « nouvel art » dont l'émergence est annoncée ne fait pas l'objet d'un meilleur traitement. Si la moitié des vingt-quatre illustrations représentent des interfaces 3D, trois images seulement le concernent (pp. 247, 308, et 328), les neuf autres étant issues de jeux et incluses dans les travaux sociologiques déjà cités (2.2 et 3.4). Dans un ouvrage qui axe son propos sur la spécificité des « mondes en trois dimensions » par rapport au « web », l'absence de discussion de la différence entre interfaces classiques (en 2D) et interfaces en 3D peut étonner. La seule illustration d'interface 2D n'est elle-même pas analysée: il s'agit de *Dofus*, un jeu français cité pour son succès récent (p. 26). Surtout, seul l'article sur *Counter strike* analyse la manipulation de l'interface (3.4), et il semble plutôt contredire l'idée d'une spécificité des interfaces 3D. Ses auteurs inscrivent en effet leur analyse dans le prolongement des travaux menés par David Sudnow sur « un jeu célèbre de la fin des années 70, *Breakout* » en 2D (p. 130). Cette dimension technique, refoulée, resurgit dans la courte section qui précède la conclusion (zone 7). La géolocalisation (7.2) et le « design tangible » (7.3) nous mènent un instant dans une toute autre direction : alors que les cultures d'univers ont été patiemment définies comme un nouveau *spectacle*, il n'est soudain plus question de 3D ni même d'imagerie.

Au final, il s'agit d'un ouvrage de socio-économie de l'innovation qui n'hésite pas à promouvoir les travaux des disciplines voisines et à y puiser ses arguments. Nous pouvons nous réjouir que le contexte actuel ait pu vaincre les réticences plus morales que scientifiques, qui entourent en France la question des jeux, pour nous livrer un ouvrage de cette qualité. Il participe en effet manifestement d'une entreprise plus vaste, qui associe aujourd'hui certains acteurs, associatifs mais aussi ministériels, et vise à organiser le secteur du jeu vidéo en France. Si des studios de qualité existent, notamment dans le domaine graphique, ils fonctionnent plutôt sur un modèle de sous-traitance pour les grands acteurs du secteur basés aux Etats-Unis et au Japon. De ce point de vue, le développement du secteur du jeu vidéo en Chine – qui fait l'objet d'une attention soutenue tout au long de l'ouvrage (2.4, 4.2, zone 5) – peut apparaître comme le modèle d'une conquête réussie de l'autonomie industrielle. Précisément, on pourrait souhaiter, au terme de cette lecture, que ces nouveaux milieux sociaux bénéficient à l'avenir d'un intérêt non plus seulement *prospectif*, mais qu'ils soient étudiés pour eux-mêmes. L'étendue du chantier, telle qu'elle se laisse apercevoir ici, le justifierait.