

Manuel Boutet

Post-doctorant au Centre Maurice Halbwachs (<http://www.cmh.ens.fr/>)

manuel.boutet@free.fr

Les jeux vidéo comme forme de vie

A partir d'une enquête menée pendant cinq ans sur un jeu web appelé « Mounthyall, la terre des tröls » ainsi que sur l'espace des sites créés par ses participants (plus de 500 sites et forums), nous documenterons l'intérêt d'une fécondation réciproque entre les problématiques de la sociologie et l'objet d'étude « jeux vidéo ».

Aujourd'hui, les *Games Studies* anglo-saxonnes sont emblématiques d'une construction réussie de l'objet. Toutefois, un dépouillement systématique des deux principales revues du champ (*Game Studies* et *Game & Culture*) montre que l'enquête reste encore cantonnée aux frontières du terrain de jeu et de l'« œuvre », au sens restreint du terme. Des aspects restent « hors-champ » : les coulisses (créateurs et éditeurs), les médiations (gestion de communauté), ainsi que le rayonnement des jeux (sites de guildes, mais aussi IRLs). Or une telle restriction devient problématique au regard des questionnements émergents sur l'éthique et la politique de ces espaces en ligne.

Certaines traditions disciplinaires offrent des ressources théoriques et méthodologiques pour mieux prendre en compte l'objet « jeux vidéo ». D'autres objets, tout aussi complexes – tels les villes ou les œuvres d'art, ont en effet posé des problèmes difficiles et parfois très proches, auxquels les chercheurs ont apporté des solutions créatives. En nous appuyant ici notamment sur les acquis méthodologiques de l'école sociologique de Chicago, nous montrerons l'intérêt d'étudier « l'écologie » des jeux vidéo – à la façon de Robert Park étudiant la ville comme un « phénomène naturel » et d'Howard S. Becker étudiant les « mondes de l'art » comme des « formes de vie ».

On pourra alors poser de façon renouvelée la question de l'originalité anthropologique des jeux vidéo. Inscrits au nombre des « formes sociales », ils perdent leur « spécificité », mais n'en conservent pas moins des traits caractéristiques. De même que l'art est associé à la créativité, et la ville à la densité humaine, nous montrerons que les jeux vidéo se caractérisent par une « culture de la participation » (Raessens, 2005). Différencier finement les différents types de participation permet alors d'étudier la continuité entre le « terrain de jeu » lui-même et les espaces sociaux qui se développent autour du jeu.

Bibliographie

Becker H. S., 1988 (1982), *Les Mondes de l'art*, tr. fr. Paris, Flammarion.

Boutet M., 2003, « Des jeux d'adultes ? Corporéités et sociabilités dans les cyberespaces ludiques », in M. Roustan (éd.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité*, Paris, L'Harmattan, pp. 99-113.

Boutet M., 2008, « S'orienter dans les espaces sociaux en ligne. L'exemple d'un jeu », *Sociologie du travail*, vol. 50, n°4, pp. 447-470.

Boutet M., (à paraître), « Un « objet frontière » inventé par les joueurs de Mounthyall. Les conséquences politiques d'un outil d'orientation », *Anthropologie des connaissances*, Deuxième volet du dossier « objets frontières » coordonné par P. Trompette et D. Vinck.

Grafmeyer Y. et Joseph I. (éds.), 2004 (1979), *L'Ecole de Chicago. Naissance de l'écologie urbaine*, Paris, Flammarion, Champs.

Raessens J., 2005. « Computer Games as Participatory Media Culture », in *Handbook of Computer Game Studies*, Raessens J. & Goldstein J. (Eds.), The MIT Press.