

Compte-rendu de la journée d'étude ABF PACA du **jeudi 10 mars 2011**

« Jeux vidéo et bibliothèques »

Bibliothèque de l'Alcazar (BMVR de Marseille)

10h30 – 11h15 : "La figure du héros à l'heure virtuelle", par Manuela de Barros, Maître de conférences à l'Université Paris-VIII

Un héros est quelqu'un qui veut sauver le monde.

Dans le forum de discussion jeuvideo.com, les intervenants ne parlent pas vraiment des héros de jeux vidéos.

Le héros de jeu vidéo doit être perçu dans toutes ses contradictions :

- à la fois héros virtuel : celui qui peut être remplacé
- un héros qu'on envisage
- un héros en dehors de nos possibilités

avec des limites à franchir, des dépassements en soi et dans le virtuel.

Dans "*Traité de la banalité*", Nicolas Grimaldi nous interroge : à quoi joue t-on quand on joue?

Les héros sont des anti-héros qui deviennent finalement des héros.

Qui est le héros? Quel est le héros qu'on se choisit?

Dans l'affiche de communication *Pixellissime*, le héros **Mario** créé par Shigeru Miyamoto est au départ un charpentier qui va libérer Pauline en évitant les pièges de Donky Kong (DK). Le jeu Mario connaît toujours un vif succès avec des niveaux intéressants de sophistication (exemple : sur la Wii).

Le choix dans ce module a été porté sur 3 héros :

- Lara Croft
- les Sims
- les héros de jeux de guerre

I. Bref historique

Steven Poole, journaliste et écrivain britannique, est notamment l'auteur de *Trigger Happy* (2000), un livre sur le jeu vidéo, qui est considéré comme l'un des meilleurs ouvrages ayant été écrits sur le sujet. Il achetait des ordinateurs pour ses enfants dans le but éducatif et jouait aux jeux vidéos plus jeune.

Le jeu vidéo représente un énorme business.

En 2000, l'âge moyen des joueurs était de 28 ans

Aujourd'hui, l'âge moyen est passé à 34 ans.

40 % des joueurs sont des femmes

66 % des joueurs ont un aspect positif des jeux vidéos auprès de leurs enfants.

93 % accompagnent leurs enfants quand ils vont acheter un jeu.

Sony a vu la place que pouvait avoir un jeu au sein d'une famille : entre 1993 et 1994, il créé la 1ère playstation. Cette entreprise japonaise veut cibler alors les 18 à 35 ans.

Aujourd'hui, la Playstation se vend à 100 millions d'exemplaires.

En 1995 : les jeux-vidéos chez Sony intègrent la bande-son. Des groupes de musique comme *Chemical Brothers* (groupes prisés et aimés de l'Underground) couvrent les bandes-sons de jeux vidéos.

Sony va installer une salle dans les clubs anglais avec des jeux-vidéos (comme *Ministry of Sound* en Angleterre).

Le marché des jeux-vidéos chez Sony est de cibler les clubbers, les jeunes qui sont des catégories de public consommateurs de biens culturels comme les films, les livres, la musique...

II. Figures de héros virtuels

1. Lara Croft : le 1er sex-symbol virtuel

"Tomb Raider IV : the last revelation" : jeu d'action et d'aventure, centré sur les aventures du personnage de fiction Lara Croft, archéologue britannique. Elle parcourt le monde à la recherche d'objets, devant affronter lieux dangereux et faire preuve de prouesses. [\[Tomb Raider : jeu PC disponible à la bibliothèque de Bonneveine\]](#)

Cf. aussi le héros féminin "Bayonetta", la sorcière.

Bayonetta est un jeu vidéo d'action édité par Sega. Le jeu est sorti en 2009 au Japon et en 2010 dans le reste du monde sur PlayStation 3 et Xbox 360.

Les sorcières de l'Umbra, forces des ténèbres, et les sages de Lumen, défenseurs de la lumière, s'affrontent. L'histoire suit la trajectoire de Bayonetta, une femme séduisante, au caractère bien trempé et dotée de pouvoirs magiques. Vingt ans plus tôt, elle s'était réveillée dans un cercueil immergé au fond d'un lac. Celui-ci avait été découvert par le père de Luka, un journaliste à la poursuite de Bayonetta car il est persuadé que c'est elle qui est responsable de la mort de son père. Incapable de se souvenir de son passé, cette femme sexy aux pouvoirs de sorcière continue de mener un combat contre les anges pour rester en vie. Guidée par de vagues souvenirs, elle gagne la ville européenne de Vigrid pour tenter de comprendre son passé.

Le jeu rendrait hommage au manga animé Neon Genesis Evangelion, devenu culte à la fin des années 1990.

Lara Croft a l'aura d'une star : elle a représentée d'autres marques, a fait la couverture d'un magazine. En 2006, elle entre dans le livre Guinness des records.

Cf. "*Le livre de Lara Croft*"

Son image a couvert toute la planète avec sa position immanente, par sa figure de héros, par des séquences cinématographiques et des capacités hors normes.

Le jeu vidéo développe un certain nombre de compétences et de facultés :

- psychologie de la perception
- stratégie
- vitesse
- intuition

Est-ce là des questions générationnelles?

Le jeu vidéo a une capacité autre : l'image bouge énormément, les éléments nécessitent un apprentissage et un développement de la vitesse et de la rapidité cognitives.

Une activité sans utilité et sans danger aujourd'hui ne convient plus pour le jeu vidéo pour des raisons complexes.

2. Les Sims

Les Sims (*The Sims*) est un jeu vidéo de type Simulation de vie, créé par Will Wright, créateur de *SimCity*, développé par Maxis.

Il s'agit de gérer la vie de personnages virtuels appelés Sims. Il n'y a pas de but à atteindre dans *Les Sims*, le jeu laisse entièrement libre le joueur de faire mener à ses Sims la vie qu'il désire. Le joueur donne des directives à chaque Sims : se lever, prendre sa douche, manger, s'occuper...

C'est un jeu de gestion et de stratégie, avec une dimension sociale et philosophique puisque les relations entre chaque membre interfèrent sur leur comportement, leur action.

La nouveauté de ce jeu est que les personnes ne sont pas éternels et vieillissent.

Les Sims sont-ils vraiment représentatifs de la population ? Ils habitent les Etats-Unis et vivent dans un certain milieu, mais il y a bien détournement puisque ce sont les joueurs qui les façonnent.

[\[Les Sims : jeu PC disponible à la Bibliothèque de Bonneveine\]](#)

3. Les héros des jeux de guerre

Cf. dans "*Lettre à mon fils*" : "je t'offrirai des fusils"

Cf. Jean Baudrillard, in *La société de spectacle* (entre autres)

La guerre est devenue un jeu et ce qui appartient à l'un ou à l'autre.

Il apparaît que les jeux de guerre et de l'armée ont su devenir crédibles par différentes stratégies, avec le développement des pixels dans les années 80.

Cf. **Battlezone** : jeu développé par Atari, sorti en 1980, adapté en 1983 sur la console Atari, en 2000 sur console Nintendo, en 2006 chez Playstation portable et 2008 une version Xbox Live.

Il s'agit d'une simulation de char d'assaut en 3D. Il constitue une avancée dans la représentation d'un environnement 3D interactif et immersif.

En décembre 1980, Atari est approché par l'*United States Army* dans le but de développer une version remaniée de *Battlezone* destinée à l'entraînement des équipages de véhicule de combat d'infanterie (IFV). Cette version est connue sous le nom de *Bradley Trainer*, ou *Army Battlezone*. Elle présente de profondes modifications. Ce jeu marque un premier rapprochement entre l'industrie du jeu vidéo et l'armée américaine. Cette politique a été désapprouvée et critiquée par certains développeurs.

On assiste à un rapport d'interconnection qui se forme : le lien entre le secteur militaire et les éditeurs de logiciels d'une part, les industries de défense d'autre part, amènent un terrain confus avec d'autres idéologies culturelles.

Ces rapports créent le flu entre le réel et le virtuel : la guerre se mélange au jeu.

La musique a pour mission qui de distancier les joueurs.

La vision panoramique fait échapper un certain rapprochement émotionnel.

On a à faire à un nouveau type d'image en temps réel, directement connectée comme dans un jeu vidéo : l'adrénaline nous monte à la tête.

L'image militarisée reste comme suspendue.
Cf. *Wikileaks*

L'ultraréalisme des jeu videos en fait un :

- entraînement pour les milieux militaires
- un objet
- une machine de réel qui entraîne des stereotypes (machines de manipulation)

De plus en plus de jeux de guerre sont utilisés par l'Armée américaine pour des fins de propagande : il y a bien une corrélation entre le passe-temps des soldats et leurs jeux d'entraînement.

En 2002, l'armée américaine sort un jeu gratuit de tir tactique multijoueur (le travail militaire en jeu) : **American Army**.

La première version, sous-titrée *Recon*, est sortie le 4 juillet 2002 par les forces armées des Etats-Unis afin d'améliorer l'image de l'US Army et d'inciter les gens à s'enrôler.

Le joueur incarne un soldat de l'US Army.

"Midnec" : téléchargé 43 millions de fois

Ce jeu a eu 450 000 visiteurs /mois.

Pour jouer à ce jeu, une formation de base est nécessaire.

On apprend que si on passe outre le ordres , il y a un système de règles strictes.

Des théoriciens y ont développé une rhétorique procédurale avec des postures extrêmement fortes.

Tous ces jeux sont étroitement liés à une médiatisation.

Ce sont des outils pédagogiques qui parfois touchent le monde civil, avec des conflits pouvant être réels, renforcé par des éléments narratifs, des vidéos, des avant-premières et qui bénéficient d'une couverture quasi- constante des médias.

Le jeu vidéo est le paradoxe de toutes nos contadictions.

Cf. Pierre Baillard : enquête sur Hamlet

La Wii : le réinvestissement du corps, la distance virtuelle et corporelle, le hiatus

Cf. **Vice city**

Vice City est une ville fictive américaine d'une série de jeux vidéo, inspiré du film Scarface.

On est quelque part dans une sphère

Aux Etats-Unis, la pratique de l'arme est différente de celle de l'Europe.

Mission President of USA [Jeu PC disponible à la Bibliothèque Bonneveine]

Mission Président USA sur PC permet d'incarner l'homme le plus important des Etats-Unis. Dans une simulation de notre époque, le joueur peut faire preuve de diplomatie pour défendre les intérêts américains. Ou bien au contraire, prendre la figure d'un dictateur et s'imposer au Monde avec son armée.

Cf. le film "Green zone"

Green Zone est un film d'action réalisé par Paul Greengrass (auteur du film sur l'IRA "Bloody Sunday"), adapté du livre *Imperial life in the Emerald City* de Rajiv

Chandrasekaran, sorti en avril 2010.

L'histoire se déroule à Bagdad, en partie dans la zone verte, quartier fortifié du gouvernement provisoire irakien, des ministères et des ambassades (dont l'immense ambassade américaine). Le thème du film est la manipulation médiatique et militaire autour des armes de destruction massive qui ont motivé l'entrée en guerre des États-Unis (Cf. Guerre d'Irak).

Y a-t-il parfois passage à l'acte après avoir joué à des jeux violents ? Il est arrivé que des joueurs ont mis fin à leur jour après avoir joué à des jeux de guerre ou jeux vidéos.

Takistan :

Le jeu se déroule au Takistan, un pays fictif qui ressemble un peu à l'Afghanistan.

Deux aires de jeux seront jouables. La première fait 160km² et ressemble aux steppes d'Asie, et la seconde est une zone urbaine de 70km² avec ses rues et bâtiments.

Possibilité de jouer un soldat de l'US army, de la Bundeswehr ou encore des SAS.

Le lieu est peuplé de terroristes : on peut tuer sans avoir aucune expression.

De la même manière que l'on peut refaire la guerre, on peut refaire l'Histoire.

L'idéologie du jeu vidéo :

1. Valeurs capitalistes et racistes de certains jeux/ethocentrisme
Exemple : Call of duty : l'avant-dernier censuré(jugé raciste)
2. Valeurs politiques de gauche ? : pas assez de financement pour ça (lol)

Passerelles jeu vidéo et autres objets :

Le livre et le jeu vidéo : "Bi-Yook" à Valenciennes

Une jeune société Byook basée à Valenciennes propose de nouveaux titres/applications sur l'iBookStore d'Apple. Une équipe qui vient de l'univers de l'univers du jeu et du divertissement numérique. Le tout premier titre est inspiré d'un livre de Conan Doyle et de son héros Sherlock Holmes, "La Bande Mouchetée".

<http://www.byook.fr>

Le jeu vidéo, considéré comme un art à part entière, est-il un art jeune?

Le jeu vidéo comme objet thérapeutique

Le jeu vidéo comme lien social

Dans le tramway, existent déjà des applications qui peuvent permettre de mettre en contact une personne connectée avec d'autres gens