



Marcus

(journaliste GAMEONE)

<http://www.gameone.net/programmes/le-debat-de-marcus/episodes/le-debat-de-game-one-du-07-12-11/video/le-debat-de-game-one-du-07-12-11-717770/>

Le débat de Game One du 07/12/11



Antoine Descazals¹



Julien Chieze²



Thierry Chhor³



Caroline Speller⁴



¹ Antoine Descazals (blogueur BLOGAMER.FR@Ant01ne)

² Julien Chieze (journaliste GAMEBLOG.FR@julienChieze)

³ Thierry Chhor (blogueur TRYANDPLAY.COM@Tryman)

⁴ Caroline Speller (journaliste PUSH-START.TV@Piti_free)

Caroline Speller : Déjà journaliste... J'aimerais que l'on puisse mettre des guillemets parce que je ne suis pas toute à fait d'accord avec le terme « journaliste/jeux vidéo ». Je ne me considère pas vraiment comme journaliste, je ne suis pas reporter de guerre, je parle de loisir et d'Entertainment donc je ne me sens pas journaliste.

Julien Chieze : [...] Nous sommes journalistes de fait [...] parce que qu'est-ce qu'un journaliste finalement, dans la définition même ? C'est quelqu'un qui prend l'essentiel de ses revenus de son travail dans un organe de presse.

Marcus : Oui mais journaliste de jeux vidéo... Est-ce que c'est bien sérieux ?

Julien Chieze : Il y a plein de journalistes différents [...] : les reporters, les journalistes éditoriaux, les critiques, etc. Tout ça, ceux sont des journalistes et nous sommes journalistes. Cependant, cela ne nous donne pas d'avantages particuliers sur d'autres personnes qui parlent de la même manière.

Marcus : Mais on a quand même la carte de presse que n'ont pas les blogueurs... Ça fait un peu, le gars qui va en Irak et tout ça... Alors que non. On va en Irak dans « *CALL OF DUTY* » et encore...

Julien Chieze : [...] Je ne me suis jamais considéré comme journaliste parce que, comme tu le dis très justement « Caro », on travaille dans l'industrie du divertissement, donc de la passion... Et moi, je me considère plus comme un observateur privilégié qui doit retransmettre positivement, négativement, [...] à d'autres passionnés qui aiment notre média : les jeux vidéo.



Peut-on sérieusement parler de journalisme lorsque l'objet de notre travail concerne une pratique de l'ordre du divertissement et des supports vidéo ludiques ?

Cette question peut être soulevée lorsqu'on s'attache à évoquer des différenciations entre les différents objets d'un travail ou d'une étude, qu'il s'agisse du journalisme comme de la philosophie. Finalement, c'est la légitimité de son propre statut de journaliste, ou de philosophe, qui est interrogée lorsqu'on s'attache à travailler sur le thème des jeux vidéo. Nous ne pouvons pas nier la différence qui existe entre le fait de transmettre de l'information sur un média et celui de restituer des événements, parfois tragiques, tels que ceux que peuvent transmettre les reporters de guerre. J'ai, moi-même, été soumis à cette difficulté de partager avec mes collègues et mes pairs un statut commun, tout en ayant un objet d'étude bien différent. En effet, il existe bien une différence entre l'étude de l'œuvre de Platon, de Kant ou de Nietzsche, et la réalisation d'une étude sur les jeux vidéo. Cependant, qu'il s'agisse de « *La République*⁵ » et de la « *Critique de la Raison Pure*⁶ » ou de « *Super Mario Bros* » et de « *World of Warcraft* », notre lot quotidien était le même, indépendamment de notre objet d'étude, à savoir : nous employer à réaliser un mémoire de philosophie.

De façon générale, la problématique de ce type de questionnement consiste à se demander si certains « objets » d'un travail peuvent, en vertu de leur nature, légitimer ou invalider le statut dont on se réclame. Cependant, plus particulièrement, ce dont-il est question ici c'est de savoir s'il existe des objets qui ne seraient pas suffisamment sérieux pour pouvoir prétendre au statut qui nous revient, en dépit de notre travail. En d'autres termes, ce qu'il faut

⁵ PLATON, *La République*, Flammarion ((2^{ème} édition corrigée), Paris, 2004.

⁶ Emmanuel KANT, *Critique de la raison pure*, Flammarion (2^{ème} édition corrigée), Paris, 2001.

s'attacher à se demander c'est : « Les jeux vidéo sont-ils des objets de travail, ou d'étude, suffisamment sérieux pour pouvoir prétendre au sérieux de notre propre statut, qu'il s'agisse du journaliste comme du philosophe ? ».

L'enjeu sera ici d'étudier les différents arguments qui ont pu être mobilisés lors du débat, pour valider ou invalider, le statut de journaliste dont bénéficient les professionnels qui s'emploient à transmettre de l'information concernant un support vidéo ludique.

Tout d'abord, nous nous intéresserons à déterminer si le fait que ce travail soit dirigé vers un objet qui nous passionne, peut suffire à invalider le statut professionnel des journalistes de jeux vidéo.

Par la suite, nous envisagerons le problème du sérieux que pouvait évoquer Marcus. L'enjeu sera de montrer que la définition du « sérieux », elle-même, peut engager des difficultés et qu'il est possible de l'envisager autrement.

Enfin, nous concluons sur l'entente que nous pouvons adopter du « sérieux ». Cela nous amènera à voir pourquoi la pratique du jeu vidéo peut être considérée comme quelque chose de sérieux et, *a fortiori*, pourquoi le travail de professionnels sur cette pratique peut être tout aussi sérieux.



Le problème de l'engouement fort et de la passion.



Une pratique professionnelle sur un objet passionnel : Journaliste du cinéma, de la littérature, du jeu vidéo... Même combat ?

Comme le faisait remarquer Caroline Speller, l'activité du journaliste de jeux vidéo consiste à parler d'objets de l'ordre du loisir et du divertissement. Au vu de cette particularité, il est à penser qu'au-delà d'un travail, l'activité de ces journalistes se caractérise, au préalable, par un fort engouement, ou par une passion, pour leur objet. Cependant, au-delà des jeux vidéo, le cinéma ou la littérature, par exemple, sont autant de supports qui peuvent constituer des formes de divertissement. En outre, ces domaines disposent eux-mêmes de leurs propres formes professionnelles de journalisme. Par conséquent, refuser le statut de journaliste aux professionnels qui nous informent sur les univers vidéo ludiques, nous engagerait à refuser nécessairement, et tout autant, ce statut aux professionnels qui ont pour objet le cinéma ou la littérature. De manière plus générale, ceux sont toutes les formes de journalisme qui ont pour attrait des objets de nature artistique qui pourraient voir leur statut remis en cause. Il serait aisé de contredire cet argument en signalant que le jeu vidéo n'appartient pas au domaine des arts.

L'enjeu n'est pas, ici, de déterminer le statut artistique, ou non, des jeux vidéo. Ce débat déjà ouvert depuis quelque temps⁷ reste, selon nous, une question d'appréciation. Sans vouloir frustrer qui que ce soit, rappelons seulement qu'il existe une différence entre l'appartenance naturelle d'un objet à une catégorie et son appartenance conventionnelle à une catégorie. La question de l'art, en vertu de ces différentes formes, reste suffisamment vaste pour qu'on puisse en venir à admettre que l'objectivité de sa résolution ne dépende pas de la subjectivité d'un groupe limité d'individu. Bien que ces individus soient des spécialistes, leur jugement de ce qui est « art », ou non, s'établit à partir de critères relatifs à leurs propres

⁷Pour une réflexion sur la place du jeu vidéo dans l'art, référence : B. SAMPER, Article : « *Les artistes et le jeu vidéo* », en ligne : http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2002/t_bSamper.html

affections. Le problème a toujours existé, que l'on compare une œuvre de Michel-Ange, une pissotière renversée de Marcel Duchamp («*Fontaine*») ou l'œuvre «*Merde d'artiste*» de Piero Manzoni. Par conséquent, il n'est pas nécessaire de s'attacher à la place qu'occupe, ou non, le jeu vidéo dans le cadre de l'art pour déterminer si le statut des professionnels qui le prennent pour objet de travail doit, ou non, être remis en cause. Revenons donc à l'idée d'engouement fort, ou de passion, pour mener notre réflexion.



Objets passionnels/Objets rationnels : Existe-t-il un journalisme sans passion qui peut prétendre à l'appellation de « journalisme sérieux » ?

Caroline Speller le signalait, il existe bien des formes différentes de journalisme et nous ne pouvons nier qu'être journaliste de jeux vidéo, ce n'est pas tout à fait la même chose que d'être reporter de guerre, par exemple. D'ailleurs, cela reste vrai, comme le faisait remarquer Marcus, en dépit du fait que le journaliste puisse travailler sur un jeu de guerre type «*Call of Duty*». Par conséquent, les arguments évoqués ici sont de l'ordre de la différence entre faits réels et faits virtuels, ainsi que la distinction entre un objet de travail qui suscite la passion et un autre qui ne semble pas en faire état, de prime abord. Pour le moment, laissons de côté l'opposition réel/virtuel pour nous attacher à l'idée du rapport entre travail et engouement, ou passion.

Il est difficile de penser qu'un reporter de guerre, à moins d'être mû par un sadisme à toute épreuve, puisse développer un engouement ou une passion pour la guerre. Soit, mais le travail de ce type de journaliste n'est-il pas motivé par quelques passions personnelles déployées à partir de ses propres idéaux comme : la passion d'une presse libre dénonçant les pires exactions, la passion de la restitution des faits qu'ils soient agréables ou horribles, la passion de l'information du plus grand nombre et de la prise de conscience des faits de guerre, etc. ?

Cette question, nous semble-t-il, révèle que la passion est toujours, plus ou moins, à l'œuvre dans le travail du journaliste, en dépit de ces différentes formes. D'ailleurs, elle s'y active de la même façon quelque soit ces formes puisqu'elle peut tout autant mener à l'information objective, qu'au manque d'objectivité. En effet, si vous confiez le test d'un jeu de sport, à la fois, à un spécialiste et à quelqu'un qui déteste le sport, vous constaterez de grandes différences dans la restitution de l'information (comme le signalait Julien Chieze). De la même façon, des sensibilités personnelles, politiques, idéologiques, culturelles, etc., peuvent tout autant conduire deux reporters de guerre à traiter et relater l'information différemment, notamment en cas de conflit, bien qu'il puisse s'agir d'un même événement.

Par conséquent, si l'on peut relever différentes formes de journalisme, relatives à des objets de travail distincts, on ne peut, cependant, pas les opposer au nom d'une nature passionnelle à laquelle certaines de ces formes seraient soumises et d'autres pas. Avec des degrés différents et variables, difficilement quantifiables, la passion conduit autant, et de la même façon, les différentes formes du journalisme vers la qualité de l'information que vers son parasitage.

Cependant, si la passion ne peut être un argument valable qui puisse être mobilisé en défaveur du statut de journaliste qui revient aux professionnels de l'information vidéo ludique, qu'en est-il de la différence entre réel et virtuel ?



Le problème du sérieux.



La pratique ludique est-elle, elle-même, quelque chose de sérieux ?

Marcus évoquait, implicitement, cette différence en relevant que le journaliste de jeu vidéo n'est pas « le gars qui va en Irak », tout du moins pas réellement, si tant est qu'il le fasse virtuellement, par exemple avec un test de « Call of Duty ». Soit, nous ne pouvons nier l'existence d'une différence de localisation entre un fait de la guerre d'Irak et un fait du jeu « Call of Duty » puisque l'un se passe bien dans le réel, là où l'autre se passe dans le virtuel. Cependant, devons nous nécessairement faire à partir du couple réel/virtuel, un raccourci vers l'opposition sérieux/non sérieux ?

Il n'est pas rare de voir surgir ce genre d'interrogation, même chez les gamers qui ont connu, dans leur jeunesse, un contexte où le jeu vidéo ne bénéficiait pas de l'engouement qu'on lui voue aujourd'hui. En effet, bien avant, encore, les accusations de dépendance, de dépersonnalisation ou d'identification qui ont pu être prononcées à l'encontre des MMORPG (principalement), par des détracteurs plus intéressés par l'idée d'occuper un plateau de télévision que par la compréhension de l'objet de leur discours, le jeu vidéo n'a pas toujours eu bonne presse dans les foyers.

Combien de parents ne se sont pas inquiétés de voir leurs rejetons fixer un écran des heures durant, manette en main ? Combien n'y ont vu que futilité, passivité et perte de temps ? Combien d'entre eux n'ont pas exprimé, à l'occasion, qu'il était question d'un abrutissement des esprits ? Beaucoup de gamers, qui ont connu l'âge médiéval des jeux vidéo, ont baigné dans ce ressenti parental. Il n'y a rien d'étonnant à cela dans un contexte où le travail, constituant une valeur sociale forte associée au fait d'être adulte, et opposé au ludique et à l'imaginaire considérés comme des intérêts voués à entretenir l'individu dans la sphère de l'enfance et de l'immaturité. De là surgit le débat réel/virtuel qui traîne derrière lui des considérations plus anciennes telles que : l'adulte contre l'enfant, la maturité contre l'infantilité, le travail contre le jeu et, finalement, le sérieux contre le non sérieux.



Les détracteurs du jeu, au sens général.

Rappelons que très souvent l'angle de vue pris à l'égard du jeu, en général, fut celui de la discréditation de celui-ci. Le jeu vidéo n'a été que l'occasion de relancer de vieux débats qu'il s'agisse de ceux sur le jeu de rôle papier (qu'on s'employait à définir, auprès de l'opinion publique, comme une cause de multiples dédoublements de personnalité, ou de formes schizophréniques, des joueurs), de certains jeux de société (prenant garde, à une certaine époque, que le *Monopoly*⁸ ne constitue pas une propagande politique capitaliste auprès des jeunes esprits), du jeu avec de petits soldats de plomb (attention à une quelconque propagande militariste dirons certains) ou encore au jeu de capes et d'épées (le roman de Dumas, *Les trois mousquetaires*, rappelons le, a pu faire peur. Certains en venaient à penser qu'on allait voir se produire des duels un peu partout⁹). De fait, même chez des personnes très sérieuses qui investissaient l'étude de ce thème, les avis allaient souvent en la défaveur du jeu.

⁸ DARROW Charles, *Monopoly*, édit : Hasbro, 1935 (1ère édition).

⁹ STORA Michael, Interview pour MEDIAVOR,

(<http://www.youtube.com/watch?v=R691ZVwo7co&feature=related>).

Souvenons-nous des propos de Jean Château¹⁰ qui consistaient à dire (nous synthétiserons), que le jeu engage l'individu à s'intéresser à un objet de façon égocentrique. Ainsi, l'objet n'est pas pris pour lui-même mais, seulement, pour démontrer la maîtrise que l'individu exerce sur celui-ci. Par conséquent, Jean Château concluait que le jeu n'était pas une pratique sérieuse puisque l'objet du jeu n'était pris que pour valoriser l'individu. Le jeu était considéré comme une pratique purement subjective.

À la différence, ajoutait-il, la science est une pratique sérieuse puisque l'objet de sa pratique est considéré pour lui-même sans interférence de la part de l'individu, il s'agit d'une pratique objective. L'argument est sujet à caution, mais nous ne débattons pas ici de la capacité ultime du scientifique à étudier un objet sans avoir le moindre impact sur les résultats de son étude... Ce qui nous intéresse, c'est l'évocation de deux catégories, sérieux et non sérieux, dans lesquelles sont placées arbitrairement les choses, ici la science et le jeu, en fonction de ses propres affections ou de ses propres passions. Si l'on s'en tenait à ces considérations, ce ne serait effectivement pas sérieux de parler de « journaliste de jeux vidéo » puisque par définition le jeu est entendu comme quelque chose qui n'appartient pas à l'ordre du sérieux. Mais, heureusement, bien des personnes se sont attachées à défendre les intérêts du jeu.



Les défenseurs du jeu, au sens général.

Nous ne nions pas le fait qu'il existe bien une différence entre l'espace du réel et celui du jeu. Pour autant, comme l'ont bien remarquées certaines études, il n'est pas nécessaire de dénigrer le jeu au profit du réel.

En effet, l'espace du réel est soumis aux contraintes rationnelles du temps et de l'espace objectif, et il est celui dans lequel le sujet (autrement dit l'individu) ne peut échapper aux contraintes du principe de réalité. Le jeu, quant à lui, se situe sur un autre plan, comme le fait remarquer R. CAILLOIS : *le jeu est ainsi « une autre scène », dotée d'un temps et d'un espace propres, sur laquelle le sujet [l'individu qui joue] échappe aux contraintes du principe de réalité*¹¹.

D'autre part, si l'on se réfère à l'ouvrage de M. VALLEUR et J. C. MATYSIAK¹², nous observons clairement qu'il faut dépasser l'association du jeu avec la légèreté, la facilité et la distraction. Au contraire, ce que nous sommes amenés à observer ce sont : « *des joueurs faisant état d'une grande concentration et d'un grand sérieux lorsqu'ils jouent, révélant des efforts parfois comparables à la pratique d'activités sportives ou de certains métiers* ».

Par conséquent, le jeu ne serait peut-être pas aussi futile que pouvaient le laisser entendre les précédentes considérations. Tout au contraire, même s'il ne s'engage pas à s'intéresser aux objets de sa pratique pour eux-mêmes, il pourrait tout de même être très sérieux. De fait, le statut des journalistes de jeux vidéo n'aurait pas à être remis en cause. Ceci est bien possible, mais il nous faut pour cela définir en quoi le jeu peut être sérieux, à quoi précisément il nous engage sérieusement, pour pouvoir en arriver à ce type de conclusions.

Nous devons rendre plus explicite ce point, si nous ne voulons pas être accusés de tirer des conclusions à partir de « jeux de langage ». En effet, certains pourraient reprocher à notre argument que : « le fait de jouer avec concentration et sérieux, ne suffit pas à faire du jeu une

¹⁰ Jean CHATEAU, *Le réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant : essai sur la genèse de l'imagination*, 5^{ème} (édit), Paris, Vrin, 1975.

¹¹ Marc VALLEUR, Jean-Claude MATYSIAK, *Les nouvelles formes d'addiction : l'amour, le sexe, les jeux vidéo*, Paris, Flammarion, 2004, Chapitre V : Prisonniers du jeu, p.175.

Ce propos retranscrit est issu de l'ouvrage de Roger CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967.

¹² Marc VALLEUR, Jean-Claude MATYSIAK, *Les nouvelles formes d'addiction : l'amour, le sexe, les jeux vidéo*, Paris, Flammarion, 2004.

pratique sérieuse », de la même façon que le fait d'étudier sans concentration et sans sérieux, ne suffit pas à faire des études, elles-mêmes, une pratique non sérieuse et futile. Afin d'éviter ce genre de critique, nous allons tenter de comprendre ce qu'il peut y avoir de sérieux dans le jeu.



Pour une autre compréhension.



Le jeu vidéo comme mise en évidence d'une autre compréhension du « sérieux ».

Dans un premier temps, admettons que le jeu, qu'il soit vidéo ou non, n'engage pas le joueur à s'intéresser objectivement à l'objet avec lequel il joue.

L'intérêt du petit enfant qui joue peut, effectivement, être bien plus centré sur sa propre capacité à créer une histoire imaginaire avec ses figurines, que sur la figurine elle-même. Il en va de même pour le jeu vidéo puisque le joueur peut être bien plus intéressé par la démonstration de sa puissance auprès des autres joueurs, par son « stuff » (dans WoW par exemple), que par l'équipement lui-même. Par conséquent, dans une certaine mesure, nous pouvons admettre qu'il y ait une forme d'égoïsme dans la relation qu'entretient le joueur avec l'objet de son jeu. Cependant, pourquoi en venir à conclure que le jeu doit être classé dans la catégorie des pratiques non sérieuses ?



L'erreur de l'assimilation.

Selon nous, c'est ici que se trouve l'erreur parce qu'elle consiste à assimiler l'objectif au sérieux et le subjectif au futile. Cependant, il semble qu'il ne soit pas venu à l'esprit de certains spécialistes qu'une pratique puisse être subjective et sérieuse à la fois, ou qu'on puisse s'intéresser sérieusement à soi-même.

Ce n'est pas une révélation que de dire que le jeu joue énormément dans le développement de l'enfant et qu'il est une pratique nécessaire à son épanouissement (fait-on des mathématiques ou des algorithmes à l'école maternelle ?). Qu'il s'agisse de l'intérêt sérieux envers ses capacités à emboîter les pièces d'un jeu de briques en plastique, ou envers sa propre capacité à imaginer des histoires dans lesquels des figurines vont prendre place, peut importe. Le jeu est une pratique qui consiste à construire sérieusement sa propre subjectivité.

Cependant, si cela est vrai dans le cadre de l'enfance, il semble qu'il en soit tout autant pour l'individu de façon générale. C'est peut-être cela qui a effrayé certains « spécialistes » du jeu en général et qui irrite certains « spécialistes » d'aujourd'hui lorsqu'ils s'intéressent au cas des jeux vidéo.

En effet, que fait l'individu qui joue aux jeux vidéo actuels au-delà même du simple fait de jouer ? Il s'intéresse sérieusement à son propre sens de l'organisation pour mener à bien un PvP dans *WoW*, à ses propres capacités de stratège pour surprendre son adversaire dans *Starcraft*, à ses propres capacités de logique pour pulvériser son score à *Tetris* ou *Kurushi*, à ses propres capacités d'interprétation pour percer la psychologie d'un protagoniste de *L.A.Noire*, à ses propres capacités de coordination physique (œil/main) pour réaliser un solo de guitare sur *Guitare Hero*, bref... Le jeu vidéo n'est visiblement pas en reste pour permettre aux individus de s'intéresser sérieusement au développement de leur propre subjectivité. Par conséquent, il semble que le jeu vidéo soit bien plus sérieux qu'il puisse paraître au premier abord.



Le jeu vidéo ou l'occasion de se considérer sérieusement comme sujet.

De fait, tout ceci nous amène à reconsidérer la question : Est-ce bien sérieux de parler de journaliste de jeux vidéo ?

Les différents éléments que nous avons pu relever au cours de cette modeste étude, sans prétentions, nous laissent penser que le statut des journalistes de jeux vidéo ne doit pas être remis en cause. En effet, bien que l'objet de leur travail soit différent de celui d'autres formes de journalisme, bien qu'il puisse y avoir une dimension passionnelle dans ce travail et bien que l'on soit dans la sphère du ludique et du divertissement, les journalistes de jeux vidéo ne travaillent pas sur un objet qui serait futile.

Ces journalistes travaillent sur un objet qui est sérieux, mais celui-ci l'est à sa manière précisément parce qu'il engage les individus joueurs à s'épanouir et à se développer en tant que sujet. Bien évidemment, rien n'empêchera certaines personnes de conserver leur définition archaïque, selon nous, du « sérieux ». Ceux-là pourront continuer à penser que le sérieux est uniquement lié à ce qui est objectif.

Cependant, tout l'enjeu de l'acceptation et de la reconnaissance de travaux (journalistiques ou philosophiques) sur le jeu vidéo, se situe précisément dans la définition que l'on adopte à l'égard du sérieux.



Conclusion

Au terme de cette petite étude, nous concluons en disant que le « sérieux » d'une pratique ne tient n'y au fait de s'y rapporter objectivement, n'y à celui de s'y rapporter subjectivement.

Une pratique sérieuse est une activité qui consiste à manifester un investissement fort envers quelque chose, qu'il s'agisse de l'objet même ou du développement de certains aspects de notre personne. Cet investissement fort peut, certes, être appelé engouement ou passion mais cela n'enlève en rien le caractère « sérieux » dont fait état la pratique concernée.

D'autre part, un travail visant à étudier ou informer sur une pratique ne peut être jugé sérieux en fonction de la chose dont on parle. Le sérieux d'un tel travail ne tient lui-même qu'à la capacité à prendre place dans l'espace de jeu qui existe entre l'objectivité et la subjectivité : capacité dont le professionnel doit, effectivement, faire preuve. Plus précisément, il s'agit de la capacité à investir suffisamment l'objet de son travail pour le connaître et, en même temps, à savoir s'en détacher suffisamment pour éviter de s'en tenir à rapporter ses affections personnelles.

Par conséquent, il n'est pas déplacé de parler de « journalistes de jeux vidéo ». Pour répondre à la question de Marcus, cela semble bien sérieux, dès lors que les journalistes concernés ne perdent pas de vue que leur statut professionnel tient autant à l'investissement qu'ils manifestent envers le jeu vidéo, qu'à leur capacité de prendre du recul par rapport à celui-ci.

DK. (Ludovic Jouis).

Article en ligne sur mon blog :

<http://ludosophie.canalblog.com/>