

Thibault Philippette

## **François-Gabriel ROUSSEL (2012), *Les mondes virtuels : panorama et perspectives***

Paris, L'Harmattan

---

### **Avertissement**

Le contenu de ce site relève de la législation française sur la propriété intellectuelle et est la propriété exclusive de l'éditeur.

Les œuvres figurant sur ce site peuvent être consultées et reproduites sur un support papier ou numérique sous réserve qu'elles soient strictement réservées à un usage soit personnel, soit scientifique ou pédagogique excluant toute exploitation commerciale. La reproduction devra obligatoirement mentionner l'éditeur, le nom de la revue, l'auteur et la référence du document.

Toute autre reproduction est interdite sauf accord préalable de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France.

**revues.org**

Revues.org est un portail de revues en sciences humaines et sociales développé par le Cléo, Centre pour l'édition électronique ouverte (CNRS, EHESS, UP, UAPV).

---

### Référence électronique

Thibault Philippette, « François-Gabriel ROUSSEL (2012), *Les mondes virtuels : panorama et perspectives* », *Communication* [En ligne], Vol. 31/2 | 2013, mis en ligne le 24 septembre 2013, consulté le 08 septembre 2015.

URL : <http://communication.revues.org/4383>

Éditeur : Editions Nota bene

<http://communication.revues.org>

<http://www.revues.org>

Document accessible en ligne sur :

<http://communication.revues.org/4383>

Document généré automatiquement le 08 septembre 2015. La pagination ne correspond pas à la pagination de l'édition papier.

© Tous droits réservés

Thibault Philippette

## François-Gabriel ROUSSEL (2012), *Les mondes virtuels : panorama et perspectives*

Paris, L'Harmattan

- 1 François-Gabriel Roussel propose un ouvrage d'une petite centaine de pages au titre ambitieux et prometteur. Dès son introduction, l'auteur annonce : « Il nous a semblé nécessaire de faire un point, en 2012, pour donner un état des lieux de ces univers virtuels. » Pour ce qui est des « perspectives » annoncées dans le titre, nous resterons sur notre faim. L'auteur n'y consacre que quelques pages à la fin de son livre pour aborder certains développements techniques (parmi bien d'autres), comme les puces à implanter dans le cerveau ou les écrans souples *Oled*. Sans réflexion sociologique autour de ces avancées, le terme de *perspectives* doit être pris avec des pincettes.
- 2 De *panorama*, en revanche, il en est bien question, puisqu'après un point consacré à sa vision du « virtuel » (nous y reviendrons), le lecteur se voit présenter ce que l'auteur entend par la « culture de ces univers virtuels ». Ce rapprochement culturel, Roussel le fait principalement par association avec certaines œuvres filmiques, comme *Tron* ou *The Matrix*. L'approche reste toutefois superficielle, et nous ne saurions que conseiller aux lecteurs qui s'intéressent à cette question de se tourner par exemple vers les écrits d'Alexis Blanchet. Après ce bref ancrage culturel, l'auteur détaille sur de nombreuses pages différentes formes de jeux en ligne massivement multijoueurs (MMO), comme les MMORPG (ex. *World of Warcraft*), les MOBA (ex. *League of Legends*) ou encore les MMOFPS (ex. *World War II Online*). Outre le caractère très descriptif du chapitre — l'auteur s'inspirant de façon assez importante du site spécialisé *JeuxOnLine.info* —, on regrettera plusieurs éléments dans cette partie. Tout d'abord, le texte comporte de nombreuses erreurs qui entachent la lecture du texte (cela dépasse d'ailleurs ce chapitre), comme le fait que les MMO seraient apparus à la « fin du XIX<sup>e</sup> siècle » (p. 22), *World of Warcraft* devenant parfois « War of warcraft » (p. 59), ou encore *EverQuest* transformé en « EverCraft » (p. 75). Ensuite, de manière plus fondamentale, nous sommes étonné de voir faite une distinction entre MMO et MMOG, là où auteurs et joueurs considèrent généralement ces acronymes comme équivalents, sans préciser l'apport de cette distinction supplémentaire. Si nous sommes pour notre part toujours un peu circonspect par rapport à ces acronymes qui classifient les jeux *a posteriori* et par reprise d'usages sur des critères parfois très divergents (la nature *RolePlay* pour les MMORPG, le type de vue subjective pour les MMOFPS, etc.), les auteurs se situant dans cette perspective gagneraient à s'inscrire dans un *mainstream* pour éviter des divergences d'usage toujours préjudiciables au lecteur, notamment non averti. Au-delà de ces étiquettes discutables, nous regrettons surtout les jugements de l'auteur lorsqu'il décrit les MMOFPS comme ayant « un intérêt très limité » constituant un « exutoire à des pulsions meurtrières » dont les missions servent à « légitimer ces meurtres et donner bonne conscience au joueur » (p. 40-41), ou louant à l'inverse *EVE Online* « actuellement le plus esthétique et le plus convaincant des MMO sur la Toile » (p. 29). Ces considérations, par ailleurs non étayées par des données, font fi d'éléments comme les habiletés manuelles requises dans les MMOFPS, pour s'arrêter à un discours extrêmement simpliste sur la violence de ce type de jeu (qui existe, incontestablement), forcément exutoire de quelque chose puisque réaliste. De la même manière, considérer qu'*EVE Online* est le jeu le plus convaincant relève du subjectivisme esthétique, un jeu aux graphismes « simples » comme *MineCraft* contentant bien plus de joueurs.
- 3 Le chapitre suivant est consacré à l'avatar. Roussel offre, à partir d'une définition de Serge Tisseron, des premières clés de compréhension du concept d'avatar. On y trouvera plusieurs données descriptives illustrant les propos de manière intéressante, comme les races et classes dans *World of Warcraft* (WoW). On regrettera toutefois le manque de références à des auteurs

phares sur cette question, comme Étienne Armand Amato ou Fanny Georges, et la faiblesse de l'analyse de l'expérience de l'instanciation dans un avatar, l'auteur se cantonnant à dire qu'elle est révélatrice de « ce que l'on souhaite chercher comme expérience » (p. 52) sans autres explications.

- 4 L'auteur consacre ensuite un chapitre au réalisme nécessaire des décors et aux systèmes de communication comme *Teamspeak* utilisés par les joueurs. On y trouve beaucoup de descriptions intéressantes pour un lecteur qui ne serait pas lui-même joueur. Nous sommes toutefois surpris de lire à la fin du chapitre qu'il y aurait des progrès à faire pour que les images ne soient plus « encombrées de tableaux de bord, de cartes, d'indications, de tags [...] » (p. 60), propos qui du point de vue ludique et du *game design* ont un côté assez surprenant, quand on sait que de nombreux jeux vidéo fonctionnent sur un principe de progression, représenté parfois par ce que Kevin Werbach appelle les PBLs (*Points, Badges and Leaderboards*).
- 5 Les deux chapitres qui suivent, sur l'économie ainsi que les fêtes et cérémonies virtuelles, sont l'endroit où nous avons trouvé les illustrations les plus intéressantes, comme cette manifestation devant le siège « virtuel » du Front national français dans *Second Life*. Le chapitre suivant sur la cyberdépendance et la cyberthérapie est pour nous le plus abouti, toutes proportions gardées avec la taille du texte, car reposant sur des auteurs reconnus travaillant ces questions, comme Thomas Gaon ou Michaël Stora. Nous avons trouvé assez originaux les deux derniers chapitres avant les « perspectives », notamment celui qui est consacré aux usages scientifiques et épidémiologiques des univers virtuels, mais ceux-ci restent somme toute à un niveau illustratif et descriptif.
- 6 *Descriptif* est bien le mot à retenir pour caractériser cet ouvrage. Si celui-ci peut présenter un intérêt pour un jeune chercheur voulant avoir un premier aperçu sur le sujet, moyennant les mises en garde sur certains aspects relevés plus haut, ce texte nous est apparu *trop* descriptif avec souvent l'impression de lire le lexique de *JeuxOnLine*, les synopsis de film de *Allocine* ou encore les baromètres d'étude *Nielsen*. Une question demeure à l'issue de cette lecture : quel est l'essentiel à retenir de ce propos ? Quel est l'apport de ce texte et quelle est sa valeur dans le temps ? L'auteur pourrait arguer que le cœur de la réflexion se trouve dans ce qu'il définit par « virtuel » au début de son texte. Mais en appelant « virtuelle » une « réalité numérique, unique et éphémère, individuelle ou collective, dématérialisée, sans présence physique, mais bien présente sur nos écrans d'ordinateur et dans notre psychisme », il ne fait qu'ouvrir des questions auxquelles il n'apporte pas vraiment de réponse. En quoi est-elle dématérialisée alors qu'il y a justement une médiation matérielle à ces univers ? En quoi est-elle « sans présence physique » alors qu'il y a toujours une *praxis* et donc un joueur jouant ? En quoi le fait d'être unique et éphémère, individuelle ou collective, la distingue-t-elle d'autres expériences, notamment réelles ? Sans une approche compréhensive, ce texte ne dépasse pas la description et n'a pas de réelle cohérence d'ensemble.

---

### **Bibliographie**

AMATO, Etienne A. (2008), Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation. Du phénomène ludique aux avatars en réseau, thèse de doctorat, Université Paris 8.

BLANCHET, Alexis (2010), *Des pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo. Une histoire économique et culturelle*, Cergy, Pix'N Love Editions.

BLANCHET, Alexis (2012), *Les jeux vidéo au cinéma*, Paris, Armand Colin, Coll. « Albums Cinéma ».

GEORGES, Fanny (2007), Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs. L'hexis numérique, thèse de doctorat, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.

---

### **Référence(s) :**

François-Gabriel ROUSSEL (2012), *Les mondes virtuels : panorama et perspectives*, Paris, L'Harmattan

---

***Pour citer cet article***

## Référence électronique

Thibault Philippette, « François-Gabriel ROUSSEL (2012), *Les mondes virtuels : panorama et perspectives* », *Communication* [En ligne], Vol. 31/2 | 2013, mis en ligne le 24 septembre 2013, consulté le 08 septembre 2015. URL : <http://communication.revues.org/4383>

---

***À propos de l'auteur*****Thibault Philippette**

Thibault Philippette est chercheur et assistant de cours à l'Université catholique de Louvain et membre de l'Institut Langage et communication (IL&C), du Groupe de recherche en médiation des savoirs (GReMS) et de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines (OMNSH).  
Courriel : [Thibault.Philippette@uclouvain.be](mailto:Thibault.Philippette@uclouvain.be)

---

***Droits d'auteur***

© Tous droits réservés

---