
Table des matières

Introduction	i
Première partie : JEUX ET REPRÉSENTATIONS COMME MODES DE CONNAISSANCE DE FORMES DE VIE DU PASSÉ	1
I Une question d'historiographie	3
A L'évolution de l'historiographie à partir du renouvellement de la forme des œuvres de fiction	3
B Le médium vidéoludique porteur de vérité et de fausseté	7
II Du jeu vidéo au jeu social	9
A Les spécificités du jeu vidéo	10
1 Des règles d'une autre nature que celles des jeux à règles	10
a Le jeu, défini par un programme, n'est pas un jeu à règles classique	10
b Des règles implicites découvertes dans la pratique sous la forme d'une résistance aux initiatives du joueur	11
2 L'expérience d'une effectivité du monde porté à l'écran	13
a La mise en œuvre, dans le jeu vidéo, d'une nécessité technico-pratique	13
b Le monde constitué par la résistance qu'il offre à l'ac- tion du joueur	15
B La représentation vidéoludique en tant qu'elle a pour spécificité de donner au joueur la possibilité de participer à un monde historique	16
1 Mimésis et histoire	16
a La portée cognitive du jeu d'imitation	16
b Le général dans la mimésis et l'objet de l'histoire	18
c La généralité en histoire	19
2 Tenir un rôle dans un monde historique	21

a	Mead : jeu et rôle social	21
b	Ni le jeu d'imitation, ni le jeu à règles ne permettent de participer à un monde historique	25
c	Le joueur de jeu vidéo « joue un rôle » au sens dégage par Mead	26
d	Les institutions du sens	29
III La pratique vidéoludique comme mode d'accès à un monde social défini		35
A	<i>Shenmue</i> ou le premier simulateur de la vie quotidienne	35
1	L'expérience de la vie ordinaire dans un jeu vidéo	36
2	Les coordonnées spatio-temporelles de la scène du jeu	36
3	La ville de Yokusuka, lieu de tant de souvenirs pour les joueurs	37
B	Des lieux physiques investis par des souvenirs de jeu	38
C	Faire faire l'expérience d'une ville dans sa singularité : <i>Grand Theft Auto IV</i>	41
1	La visée qui a présidé à la réalisation de <i>Grand Theft Auto IV</i>	41
2	La vie en mouvement de la ville	41
D	Le <i>making of</i> de <i>Grand Theft Auto IV</i>	43
1	L'enregistrement de très nombreuses données	43
2	L'organisation de la ville comme lieu de vie	44
3	L'indifférence aux formes de vie de New-York dans la définition de l'action du jeu de <i>Grand Theft Auto IV</i>	45

Deuxième partie : LE PROBLÈME DU JEU SOCIAL DANS UN JEU VIDÉO **49**

I	L'impossibilité pour le joueur d'entretenir des relations sociales avec des personnages non joueurs	53
A	L'absence d' <i>alter ego</i> dans les jeux peuplés de personnages non joueurs	54
B	Richesse du contenu et pauvreté de l'interaction ou richesse de l'interaction et pauvreté du contenu	58
C	Le problème de Crawford ou l'impossible constitution d'un jeu qui n'ait plus comme enjeu un positionnement spatial mais un positionnement social	64
D	Costikyan : « <i>It's Not a Story</i> »	70
E	L'histoire individuelle comme l'ensemble des expériences passées	73
II	Le renouvellement de la forme du jeu vidéo du fait de l'inscription de l'action du jeu dans un jeu de relations sociales	75
A	La brèche ouverte par <i>Ico</i> : le monde structuré par la présence d'autrui	75

1	« <i>An emotional connection with a pixelated damsel</i> » : Yorda ou la profondeur d'un monde qui apparaît dans le regard d'autrui	75
2	Autrui comme structure de ma perception	79
B	Les conditions de l'action et du jeu : leur inscription dans un tissu fait de l'entrelacs de relations humaines	84
1	L'inscription de nos expériences personnelles dans le jeu des relations humaines	84
2	L'impossibilité de dissocier les expériences passées, les formes de vie et l'action	85
3	Le déroulement des conséquences de l'initiative individuelle dans le monde social : le point de vue très limité de l'acteur au regard des connaissances de l'historien	88
4	La reproduction des conditions de l'action au sein de la représentation vidéoludique	90
C	La constitution des personnages	92
1	L'inversion du rapport de subordination dans la définition respective de l'action et des personnages	92
2	L'individuation des personnages au sein du jeu : du rôle social à l'histoire personnelle	99
a	La distance créée par l'écart entre les émotions du personnage et celles du joueur	99
b	Le rôle social comme principe de la construction du personnage non joueur comme <i>alter ego</i>	99
D	La constitution du rapport à autrui à travers l'anticipation de ses intentions	101
1	Un acte d'anticipation qui fait partie de la vie courante	102
2	La découverte par le joueur des règles sociales à travers le rapport aux personnages non joueurs dans le jeu vidéo historique	107
III De la simulation multi-agents à la simulation historique multi-acteurs		111
IV Jeux d'échelle : la sociologie de Norbert Elias		117
A	L'impossibilité de penser la société sans l'individu et réciproquement	117
B	Le jeu ou l'incertitude	120
C	L'impossibilité de se représenter le jeu social	122
Troisième partie : LES CONDITIONS DE POSSIBILITÉ D'UNE HISTOIRE EN ACTES		129
I L'articulation de différents niveaux d'historicité dans la simulation historique vidéoludique		133

217

A	Le cadre historique général	133
B	L'histoire individuelle du personnage non joueur en acteur	136
C	L'historicité du jeu de miroir qui donne lieu à l'émergence conjointe de l' <i>alter ego</i> et d'une subjectivité jouée	139
D	Générer de manière aléatoire un monde dont les caractères distinctifs sont ceux d'une société et d'un temps donnés	144
1	Les conditions d'une histoire vécue au ras du sol	144
2	L'impossibilité de changer le cours de l'histoire	146
3	Les deux manières d'être « historique »	147
4	L'histoire personnelle constituée dans un jeu social historiquement défini	149
5	Le recours à la statistique	151
6	Le personnage non joueur, initialement constitué par le programme, se construit ensuite au fil de la partie par une conduite qui est liée aux situations qu'il traverse	154
7	La construction de modèles ou de logiques d'actions en sociologie à travers le récit de vie	157

II Le domaine économique comme champ privilégié de la réalisation d'une simulation historique multi-acteurs vidéoludique 161

A	Les impasses d'un jeu dans lequel l'action serait de nature politique .	161
B	Le jeu des échanges économiques	162
C	La définition d'un champ de recherche pour l'historien	164
D	De la simulation informatique telle qu'elle est utilisée dans les sciences sociales à la simulation d'un monde social dans sa dimension concrète	167
1	Les ressources de la simulation informatique dans les sciences sociales	167
2	La visée d'un monde social dans sa dimension concrète	168
E	La définition de l'action du jeu	170
1	Les principes d'élaboration des personnages non joueurs : la part de l'art	170
2	Les principes de l'action dans une simulation historique multi-acteurs vidéoludique	171
F	Le jeu des logiques d'action	177
1	La fonction de l'idéal type	177
2	La valeur paradigmatique de l'économie classique pour la méthodologie des types idéaux	178
3	La logique strictement économique face aux logiques relevant des différents régimes de justice selon Boltanski et Thévenot .	180
G	Un exemple autour de la spéculation immobilière lors de la transformation de Paris dans la deuxième moitié du XIX ^e siècle	182
1	L'importance décisive du cadre législatif	182

2	Les régimes de justice comme principe de compréhension et de coordination des initiatives menées par les différents acteurs d'une société concrète	183
3	Le recours aux données statistiques	185
4	La vie du personnage non joueur	186
5	Le cadre du jeu, identique de partie en partie	187
6	La fabrique de personnages non joueurs singuliers qui sont indissociables de leur époque	188
III Un autre régime de connaissance pour l'amateur d'histoire		191
A	L'histoire jouée en actes	191
B	La question du statut d'un nouveau régime de connaissance	193
1	De légitimes réserves	193
2	Réponse aux objections	195
C	Le jeu vidéo historien n'est pas un serious game	197
IV Un renouvellement de la pratique de l'historien		199
A	Retrouver les manières de dire	199
B	La question du mode de représentation graphique	200
C	Les deux dimensions du dispositif expérimental : l'articulation inédite de l'expérience subjective et de l'expérimentation savante	201
D	Les gains en intelligibilité qu'autorise le caractère concret de la représentation vidéoludique	203
Conclusion		207

Index

- ARENDR (H.), 84, 88, 90, 91
ARISTOTE, 16–19, 72, 84, 92, 95, 97,
188
AXELROD (R.), 113
BENOIST (J.), 30
BERGSON, (H.), 85
BERTAUX (D.), 157, 158
BOLTANSKI (L.), 180, 182
BULLE (N.), 193
CHATEAUBRIAND (F.-R.), 39
COSTIKYAN (G.), 71, 72, 74, 92
CRAWFORD (C.), 64–68, 70, 73, 74
DELEUZE (G.), 81–83
DESCOMBES (V.), 30
DEWEY (J.), 91
DUFLO (C.), 14
DURKHEIM (E.), 106, 151
ELIAS (N.), 117–121, 123, 125, 127
FREUD (S.), 125
GADAMER (H.-G.), 16
GINZBURG (C.), 6, 88, 127
HALBWACHS (M.), 85, 179, 188
JANKÉLÉVITCH (W.), 67, 73
KANT (E.), 89, 204
KANTOROWICZ (E.), 202
KARSENTI (B.), 30
LAHIRE (B.), 85, 155, 156
LEPETIT (B.), 53, 131, 181
LEVI (G.), 117
MEAD (G.), 21, 23–29, 101
MENGER (C.), 112
MERLEAU PONTY (M.), 97
MICHELET (J.), 81
PROUST (M.), 39, 85, 152
REVEL (J.), 6, 147
RICŒUR (P.), 19, 84, 109, 169, 172,
173
SCHELLING (T.), 111
SCOTT (W.), 3
SIMMEL (G.), 134, 137, 138, 143
TESFATSION (L.), 113
THÉVENOT (L.), 23, 180
TOURNIER (M.), 81, 104
TRICLOT (M.), 11
VEYNE (P.), 19, 20, 135, 153, 155,
164–166, 169, 175, 203
VYGOTSKI (L.), 193, 194
WEBER (M.), 177

Bibliographie

- ARENDRT (H.), *La condition de l'homme moderne*, traduction et préface de Paul Ricoeur, Paris, Presses Pocket, coll. « Agora », 1993.
- ARISTOTE, *La poétique*, traduction et notes de lecture par Roselyne Dupont-Roc et Jean Lallot, Paris, Seuil, 1980.
- BENOIST (J.) ET KARSENTI (B.) (dir.), *Phénoménologie et sociologie*, Paris, PUF, 2001.
- BERGSON (H.), *Matière et mémoire*, Paris, PUF, coll. « Quadrige », 1990.
- BERTAUX (D.), *Le récit de vie*, Paris, Armand Collin, 2013.
- BOLTANSKI (L.), THÉVENOT (L.), *De la justification : les économies de la grandeur*, Paris, Gallimard, 1991.
- BOUREAU (A.), *Histoires d'un historien, Kantorowicz*, Paris, Gallimard, coll. « L'Un et l'autre », 1990.
- BULLE (N.), *L'école et son double : essai sur l'évolution pédagogique en France*, Paris, Hermann, 2008.
- CAILLOIS (R.), *Les Jeux et les hommes ; le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1967.
- CAMPAGNOLO (G.), *Carl Menger, entre Aristote et Hayek : aux sources de l'économie moderne*, Paris, CNRS éd., 2008.
- COSTIKYAN (G.), « *I Have No word & I Must Design* », in *Interactive Fantasy #2* (1994). Disponible, en ligne, sur le site de l'auteur : <http://www.costik.com/nowords.html>
- COSTIKYAN (G.), « *Interactive Storytelling* », in *The Video Game Theory Reader*, Wolf and Perron (dir.), New York, Routledge, 2003.
- DELEUZE (G.), « *Michel Tournier et le monde sans autrui* », dans *Logique du sens*, Appendices II, Paris, Les Editions de Minuit, 1969, p. 350-372.
- DEMEULENAERE (P.), *Homo œconomicus : enquête sur la constitution d'un paradigme*, Paris, PUF, 2003.
- DESCOMBES (V.), *Les institutions du sens*, Paris, Ed. de Minuit, 1996.

-
- DESROSIÈRES (A.), *La politique des grands nombres : histoire de la raison statistique*, Paris, la Découverte, 2000.
- DUFLO (C.), *Jouer et philosopher*, Paris, PUF, 1997.
- DUFLO (C.), *Le jeu : de Pascal à Schiller*, Paris, PUF, 1997.
- DURKHEIM (E.), *Le Suicide*, Paris, PUF, 2007.
- ELIAS (N.), *Qu'est-ce que la sociologie ?*, Paris, Pocket, 1993.
- ELIAS (N.), *La société des individus*, Paris, Fayard, 1991.
- GADAMER (H.-G.), *Vérité et méthode*, Paris, Seuil, 1996.
- GINZBURG (C.), *Le Fromage et les vers : L'univers d'un meunier frioulan du XVI^e siècle*, Flammarion, Paris, 1980.
- HALBWACHS (M.), *Les cadres sociaux de la mémoire*, Paris, A. Michel, 1994.
- HALBWACHS (M.), *Les expropriations et les prix des terrains à Paris (1860-1900)*. Thèse pour le doctorat, Université de Paris. Faculté de droit, Paris, E. Cornély, 1909.
- HENRIOT (J.), *Le jeu*, Paris, PUF, coll. « Initiation philosophique », 1969.
- KANTOROWICZ (E.), *L'Empereur Frédéric II*, Paris, Gallimard, 1987.
- LAHIRE (B.), *L'homme pluriel, les ressorts de l'action*, Paris, Hachette littératures, 2006.
- LEPETIT (B.) (dir.), *Les formes de l'expérience : une autre histoire sociale*, Paris, A. Michel, 1995.
- LEPETIT (B.), *Carnets de croquis : sur la connaissance historique*, Paris, A. Michel, 1999.
- LEVI (G.), *Le Pouvoir au village : Histoire d'un exorciste dans le Piémont du XVII^e siècle*, Gallimard, Paris, 1989.
- MEAD (G.-H.), *L'esprit le soi et la société*, Paris, PUF, 2006.
- MENGER (C.), *Recherches sur la méthode : dans les sciences sociales et en économie politique en particulier*, Paris, Éd. de l'EHESS, 2011.
- REVEL (J.), « Ressources narratives et connaissance historique », *Enquête*, 1995, n°1, pp. 43-70.
- REVEL (J.), *Jeux d'échelles : la micro-analyse à l'expérience*, Paris, Gallimard, Seuil, 1996.
- RICŒUR (P.), *Temps et récit*, tomes 1,2, 3, Paris, Seuil, coll. « Points essais », 1991.
- SIMMEL (G.), *Philosophie de l'argent*, Paris, PUF, 1999.
- SIMMEL (G.), *Sociologie : étude sur les formes de la socialisation*, Paris, PUF, 2010.
- SIMMEL (G.), *Sociologie et épistémologie*, Paris, PUF, coll. « Sociologies », 1991 (1917).

-
- TRICLOT (M.), *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La découverte, 2011.
- VARENNE (F.), *Du modèle à la simulation informatique*, Paris, J. Vrin, 2007.
- VARENNE (F.), *Modéliser le social : méthodes fondatrices et évolutions récentes*, Paris, Dunod, 2011.
- VARENNE (F.), *Qu'est-ce que l'informatique ?*, Paris, J. Vrin, 2009.
- VEYNE (P.), *Comment on écrit l'histoire*, Paris, Seuil, coll. « Points », 1996.
- VYGOTSKI (L.), *Pensée et langage*, Paris, la Dispute, 1997.
- WEBER (M.), *Économie et société*, Paris, Plon, 1971 (1922).

