

188	UTBM service communication	next.liberation.fr	20 juin 2011
		Unexpected heroes	Mathieu Triclot - philosophie des jeux vidéos

## Mathieu Triclot, le gamer philosophe

Par CÉCILE DAUMAS



**Dans son essai, il défend la thèse selon laquelle les jeux vidéo préfigurent notre futur. A rebours des poncifs. Prospectif et brillant.**



Mathieu Triclot. - Audoin Desforges (pour Next)

- A + |

C'est un jeune philosophe qui ne craint pas de faire dialoguer Socrate avec Super Mario. A 34 ans, Mathieu Triclot est un intellectuel-*gamer*. Une espère rare qui a l'avantage de livrer des analyses dénuées des poncifs habituels sur le jeu vidéo.

Au printemps, il a publié aux éditions La Découverte un ouvrage remarqué, *Philosophie des jeux vidéos*. Une théorie du *gamer* qui part de l'expérience même du joueur face à l'écran.

Qu'est-ce que veut dire jouer *World of Warcraft*, s'interroge Triclot, normalien, spécialiste de la cybernétique et de l'histoire de l'informatique? A la différence du cinéma où l'immersion des images entraîne un état de demi-sommeil et de relâchement, le jeu vidéo exige une concentration totale, dit-il, où le moindre faux-pas peut entraîner le game over. «*L'état du jeu vidéo est un état d'affairement, il y a toujours des choses à faire pour résoudre les problèmes qui se posent à l'écran.*»

Loin d'être marginalisé, le jeu vidéo est une «*forme culturelle majeure*», affirme Triclot. Il offre, dit-il, le meilleur point de vue pour appréhender l'économie de l'information et la numérisation de la vie quotidienne, de l'achat d'une paire de basket au travail de bureau.

En somme, le jeu reproduirait notre façon de vivre au XXI<sup>e</sup> siècle. Un entraînement parfait pour une existence dans un monde digital?