

213	UTBM service communication	L'Est Républicain	Samedi 9 juillet 2011
		24h Aire urbaine	Mathieu Triclot - professeur de philosophie - philosophie des jeux vidéos - Recits

Philo et vidéo

Professeur de philosophie à l'UTBM, Mathieu Triclot vient de publier « Philosophie des jeux vidéo ». Pertinent.

Mettre de la philo dans les jeux vidéo, voilà bien une démarche d'universitaire. Sauf que celle de Mathieu Triclot, maître de conférences attaché au laboratoire Récits, procède d'une analyse novatrice, fondée sur l'expérimentation et le rejet des clichés. Depuis 2007, ce Parisien passé par l'université Lyon III, enseigne la philosophie appliquée à l'UTBM. Dans un contexte de haute technologie, cela veut dire qu'il réfléchit, et fait réfléchir, à notre relation avec les sciences et les techniques, notamment l'informatique et la cybernétique.

Cette dernière est d'ailleurs l'objet de son premier livre, « Le moment cybernétique », sa thèse publiée en 2008 aux éditions Champvallon. Dans le second, paru en mai aux éditions Zones, Mathieu Triclot plonge dans un champ d'exploration très vaste, en marquant sa différence : « Dans leurs games studies depuis dix ans, les Anglo-saxons étudient les actes de jeu à distance. En tant qu'ancien joueur, je veux comprendre l'engagement avec la machine, l'expérience instrumentée qui en découle ».

Quitte à mettre à mal les concepts fabriqués par le politiquement correct : « Le terme d'addiction est fortement contesté par les psychologues eux-mêmes. Ce n'est pas le jeu vidéo qui crée le comportement pathologique. On a toujours opposé de façon conflictuelle le réel et le virtuel. C'est vrai du cinéma dans les années 30, que Duhamel considérait comme un passe-temps d'imbécile. C'est la même chose pour la lecture des romans au XIX^e siècle et Platon lui-même avouait son addiction



■ « Je veux comprendre l'engagement avec la machine ».

Photo Xavier GORAU

aux beaux discours ».

Mathieu Triclot dissèque donc à loisir 50 ans de jeux vidéo, ce plaisir particulier dont l'esprit originel est le contrôle total sur un petit univers simulé. Des amusements imaginés dans les labos américains de la côte ouest dans les années 60 aux trois grandes innovations de notre époque : la 3D, les capteurs de mouvements et les jeux sur téléphonie mobile. Constat : « Avec les jeux d'arcade qui cohabitaient avec les flippers, on a abandonné le contrôle pour le vertige. On est passé du labo au salon, puis au bureau. Avec une logique de blockbusters, sans prise de risque, qui tue la créativité. Heureusement, elle survit dans la distribution digitale indépendante. On y trouve des choses très belles et intelligentes, in-

connues du grand public ».

Le philosophe-chercheur va plus loin en inversant la tendance : « C'est la vraie vie qui est devenue incontrôlable, avec la perte de la reconnaissance individuelle. Le jeu vidéo, à la fois pathogène et libérateur, en est l'antithèse. On le voit aux USA, avec ces jeux qui permettent de dominer son angoisse face au terrorisme ». Un univers qui fascine Mathieu Triclot : « J'ai mis en place le cadrage théorique d'une enquête nationale actuellement menée sur les pratiques des utilisateurs de jeux vidéo, dans le cadre d'un financement sur projet de l'agence nationale de la recherche ». En octobre, il interviendra au Balcon à Belfort, pour la fête de la science. Toujours pertinent.

François ZIMMER