



HAL
open science

Préface

Fanny Lignon

► **To cite this version:**

Fanny Lignon. Préface. Olivier Bernard (dir.). Arts martiaux et jeux vidéo. Quel rapport à la culture?, Presses de l'Université Laval, p. XI à XIV, 2019. hal-02357193

HAL Id: hal-02357193

<https://hal.science/hal-02357193>

Submitted on 9 Nov 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



<http://www.thalim.cnrs.fr/>



<http://www.univ-lyon1.fr/>

Fanny Lignon

Maître de conférences

Etudes cinématographiques et audiovisuelles

Université Lyon 1

Laboratoire THALIM / Equipe ARIAS (CNRS / Paris 3 / ENS)

E-mail : fanny.lignon@univ-lyon1.fr

LIGNON Fanny, « Préface », *Arts martiaux et jeux vidéo. Quel rapport à la culture ?*, Bernard O. dir., Presses de l'Université Laval, Québec, 2019, p. XI à XIV.

Préface

Que l'on soit pratiquant d'arts martiaux, fan de jeux vidéo de combat, simple sociologue ou les trois à la fois, je pense qu'il faut franchir le seuil de cet ouvrage comme on monte sur un tatami. Se déchausser d'abord, puis saluer, avec respect, l'aire de combat, le maître, les élèves. Car l'esprit qui règne dans un dojo n'est pas si différent de celui qui préside à la construction d'un ouvrage scientifique collectif. Dans les deux cas, on cherche la voie, on étudie, on s'efforce de donner le meilleur de soi-même et d'avancer avec les autres.

Ce livre, que j'ai le plaisir de préfacier, vient combler un manque dont on prend pleinement conscience au fur et à mesure qu'on le parcourt. Olivier Bernard ayant rédigé une introduction très complète et qui présente les différentes contributions, je me sens libre de présenter ici, à bâtons rompus, quelques questions et réflexions qui me sont venues après l'avoir lu.

Mais avant, je voudrais partager cette histoire, dont on raconte qu'elle s'est passée dans le Japon médiéval. Un homme très âgé voyage seul et s'arrête dans une auberge pour se restaurer. Trois jeunes gens, attablés non loin de lui, remarquent la bourse qui pend à sa ceinture et projettent de l'agresser pour la lui dérober. Le vieillard, qui a commandé un bol de riz, commence à manger, quand une mouche vient l'agacer en lui tournant autour. D'un geste vif et soudain, il l'attrape avec ses baguettes, sans la tuer pour autant. Voyant cela, les autres renoncent à l'attaquer.

Ce court récit livre, sur le ton de l'humour, un peu de la philosophie des arts martiaux. Jouant sur le non-dit, il laisse à celui qui l'écoute le soin de reconstituer ce

qu'ont imaginé les voleurs en herbe. Aucune parole n'est échangée, aucune action n'est engagée. Un seul geste, minimal, est effectué et qui suffit à éviter que le conflit éclate parce qu'il laisse présager sans ambiguïté de son issue. Au delà de l'anecdote, cette histoire est riche d'enseignements. Elle rappelle qu'il ne faut pas se fier aux apparences. Elle affirme le primat de l'expérience que l'on acquiert avec l'âge sur l'inexpérience propre à la jeunesse. Elle laisse entendre que le combat idéal est celui que l'on parvient à éviter.

Mais pour d'arriver à une telle maîtrise, combien d'heures passées à renforcer sa ceinture abdominale, à étirer ses ischio-jambiers, à répéter les mêmes gestes, inlassablement, pour améliorer son équilibre, sa vitesse, son mental ?

Cet apprentissage peut forcer l'admiration, mais il se donne rarement en spectacle, contrairement aux combats eux-mêmes, fréquemment exploités pour leur potentiel de divertissement. Que l'on considère, hors significations socio-culturelles et symboliques, des manifestations aussi différentes que les jeux panhelléniques, les combats de gladiateurs, les tournois de chevaliers ou les matchs de catch, toutes ont un point en commun. Elles mettent en scène des affrontements qui ont comme objectif, secondaire ou principal, de procurer du plaisir à des spectateurs. La mise en images des combats dans les productions de l'industrie culturelle poursuit des intentions similaires. Si le cinéma choisit parfois de montrer l'initiation du héros, ce sont toujours les scènes agonistiques qui constituent les temps forts du film. Les jeux vidéo, quant à eux, poussent, lorsqu'il est question d'arts martiaux, cette logique à l'extrême. Dans leur immense majorité¹, ils proposent aux joueurs d'enchaîner les bagarres presque sans temps mort et tant qu'il leur plaira, leur offrant une succession ininterrompue de moments paroxystiques.

Le joueur, grâce aux jeux vidéo, endosse pour la première fois, deux rôles qui jusqu'alors étaient bien distingués : acteur et spectateur. S'agissant de combat, la transposition vidéo-ludique a des conséquences spécifiques. Exit par exemple le risque de blesser ou d'être blessé, de souffrir ou de faire souffrir². Aussi, on va au delà de ce que permet l'expérience cinématographique puisqu'on ne se contente pas d'admirer une performance pugilistique mais qu'on y participe effectivement³. Enfin, le joueur est la vedette - ce qui ne laisse pas d'être flatteur - de ce spectacle auquel il

¹ En matière de jeux vidéo, la thématique des arts martiaux est difficile à cerner. On la trouve, de façon plus ou moins explicite, dans des jeux d'infiltration et d'aventure action, mais elle se déploie surtout (souvent mêlée à d'autres boxes pieds poings qui *stricto sensu* ne relèvent pas de ce qu'il est convenu d'appeler les arts martiaux) dans des jeux, parfois réalistes, parfois fantaisistes, explicitement centrés sur les combats.

² Il faudrait certes nuancer, parler des ampoules et autres pathologies qui peuvent affecter le corps des joueurs, mais je ne pense pas que l'on puisse sérieusement les comparer aux traumatismes qui peuvent survenir lors d'un combat.

³ Là encore, il faudrait nuancer. Il va de soi qu'un spectateur au cinéma n'est pas passif absolument et que des réactions physiques accompagnent sa participation émotionnelle. Tout néanmoins est question de degré.

assiste en direct en même temps qu'il y prend part. Tout, on le voit, s'organise autour de l'effacement des désagréments au profit du cumul des plaisirs.

Cette tendance se confirme lorsque l'on considère le contenu des jeux - je parle ici spécifiquement des *versus* - qui s'affranchissent allégrement des règles qui encadrent ordinairement les compétitions. Les catégories d'âge, de poids, de sexe, volent en éclat, comme ce fut d'ailleurs le cas des premiers combats organisés par l'UFC. Ainsi, un vieux sage peut se battre contre un jeune loup, un mastodonte peut lutter contre un gringalet, une femme peut affronter un homme. Oublié aussi le principe qui consiste à ne faire se rencontrer des combattants que s'ils pratiquent la même discipline. Dans les jeux vidéo, un karateka peut se retrouver face à un kungfuisse, un capoiériste face à un sumotori, et ainsi de suite... Les zones, techniques et actions généralement interdites (coups aux genoux, derrière la tête...) réintègrent le champ des possibles et ne sont pas sanctionnées. Ces différents aménagements viennent combler de façon virtuelle ce désir irréfragable d'enfreindre des règles dont on sait qu'elles ont leur raison d'être mais qui n'en sont pas moins perçues comme contraignantes et irréalistes. Ce qui n'empêche pas bien évidemment que d'autres règles perdurent, ne serait-ce que pour que le jeu puisse avoir lieu. Les combats, par exemple, se font obligatoirement à mains nues ou à l'arme blanche, se déroulent en temps limité, dans un espace défini.

D'autres transgressions cependant sont manifestes et qui concernent l'apparence des avatars proposés à l'adoption. Souples, rapides, puissants, on les imagine modelés par des années de pratique quotidienne des arts martiaux mais pas seulement. Tous sont dans l'excès et ce dans tous les domaines. Trop athlétiques, trop virils ou trop féminins, dotés parfois de superpouvoirs, comme s'ils s'efforçaient d'atteindre une sorte de perfection fantasmagique.

Alors, bien sûr, on peut s'insurger contre l'outrance de ces personnages, mais ne peut-on aussi regarder au-delà ? Par exemple. Puisque ces corps sont accessibles à tous et sans restriction, ne seraient-ils pas, potentiellement, vecteurs d'égalité ? Puisqu'ils permettent à tout un chacun de faire l'expérience de la variété et des différences interpersonnelles, ne seraient-ils pas, potentiellement, vecteurs d'acceptation, et des autres et de soi ?

A ceux enfin qui trouveraient que trop de plaisir tue le plaisir, qu'il n'y a aucun mérite à se voir octroyer un corps performant sans avoir fourni le moindre effort, on rappellera, d'une part, qu'il s'agit de divertissement, d'autre part, que ces jeux sont loin d'être simples et que s'ils sont faciles à prendre en main ils sont extrêmement difficiles à maîtriser. Devenir un bon combattant vidéoludique demande du travail et ne se fait pas en un jour. Il faut apprendre à connaître son avatar et à se connaître, savoir identifier les forces et faiblesses de ses adversaires, développer son aptitude à analyser rapidement les situations, travailler ses réflexes, sa dextérité, et ainsi de suite... Peut-être alors que ces combats ne sont que plaisirs

virtuels, mais ils n'en exigent pas moins, pour être livrés, des efforts bien réels et un apprentissage soutenu. Pour un jour, enfin, pourquoi pas, être capable IRL d'attraper les mouches avec des baguettes...

Mais en attendant, cumuler les plaisirs et savourer ce livre.