

En cette époque où les thuriféraires de la société de l'information annoncent régulièrement l'avènement de nouveaux systèmes de communication, il est toujours surprenant de constater qu'un média radicalement nouveau ait pu apparaître sans crier gare, sans convoquer à son baptême quelques médiologues. Et, pourtant, les jeux vidéo sont une industrie qui a le même poids économique que le cinéma, et les consoles de jeux constituent des applications de l'informatique grand public.

Les sciences sociales n'ont pas forcément vocation à suivre l'actualité au jour le jour, par ailleurs, elles se passionnent rarement pour une culture populaire, moderne et foncièrement illégitime. Aussi, on ne s'étonnera pas que la littérature sur les jeux vidéo soit peu abondante. Pour réaliser ce numéro, nous avons fait majoritairement appel à des auteurs d'outre-Atlantique, c'est en effet là qu'on a vu apparaître les premières recherches dans ce domaine.

L'activité ludique des « Nintendo Kids » est ordinairement très mal perçue par les adultes qui la considèrent inutile ou, pire, comme une source de violence et de sexisme. Jean-Paul LaFrance s'emploie au contraire à réhabiliter les jeux vidéo, à montrer qu'ils sont un élément essentiel de la culture adolescente et que la pratique en est beaucoup plus diversifiée qu'on ne l'imagine. Patricia Greenfield et Jacques Periault se sont intéressés aux processus cognitifs qui sont à l'œuvre dans ces jeux vidéo. Ils estiment qu'ils popularisent des procédés de perception et de connaissance nouveaux. La pratique intensive des jeux renforcerait, voire engendrerait, certaines habiletés transférables dans d'autres activités, notamment l'apprentissage des sciences. Il y a sans doute là une piste de recherche pour les pédagogues.

Des différents types de jeux vidéo, les moins connus sont les jeux sur réseau. Lorna Heaton et Jean-Paul LaFrance font un état de cette question. Chip Morningstar et Randall Farmer présentent leur expérience de concepteurs de jeux sur réseau. Ils montrent notamment que la programmation informatique y est spécifique, puisqu'il s'agit de construire un cadre très ouvert aux actions individuelles et non un système de type stimulus-réponse. Par ailleurs, ils rendent compte de la constitution d'une sociabilité virtuelle sur le réseau.

A côté du dossier, on trouvera une étude d'Eric Maigret sur un autre média en quête de légitimité : la bande dessinée. Dans la rubrique histoire, Yakub Bektas présente un article sur le télégraphe ottoman, cas exceptionnel où un réseau s'est construit indépendamment du chemin de fer, avec comme principal objectif la centralisation du pouvoir impérial. Enfin, le « Point sur » de ce numéro est consacré à l'usage du téléphone aux Etats-Unis.