

# Mondes numériques

## Quelle place pour les jeux vidéo ?

*Baptiste Campion*

**Les jeux vidéo sont très souvent vilipendés et certains vont même jusqu'à réclamer leur interdiction. Or ces critiques méconnaissent la réalité de ces jeux qui, contrairement aux idées reçues, ne séduisent pas que des adolescents, mais aussi un public adulte large et varié. Comme la littérature et le cinéma, les jeux peuvent être appropriés de manière créative et différente par chacun. Objets culturels qui impliquent des pratiques spécifiques, les jeux sont à l'image du monde, divers, mais sûrement pas condamnable en bloc.**

Sur le podium des activités numériques ayant mauvaise presse trône certainement la pratique des jeux vidéo. Leur contenu et leurs joueurs sont régulièrement brocardés : quand ils ne sont pas considérés comme relevant d'une sous-culture louche, incompréhensible et vulgaire unissant des hordes inquiétantes d'adolescents désocialisés et obèses, ils sont accusés de générer l'addiction de leurs adeptes et d'encourager chez eux la perte du contact avec le réel, le sexisme et surtout la violence. À chaque tuerie scolaire aux États-Unis ou attentat, il est au moins un média pour pointer le fait que le tueur était joueur, comme par hasard : il n'y a pas de fumée sans feu, mon bon Monsieur...

Les discours publics sur les jeux vidéo et leurs nuisances sont majoritairement tenus par des acteurs le plus souvent

totallement ignorants du sujet, à l'attention des gens qui n'en savent pas plus, faute de documentation adéquate et, plus encore, d'expérience en la matière. Ces jeux sont, il est vrai, peu accessibles aux non-initiés : ils demandent de la dextérité et du temps, et sont de ce fait plus difficiles à appréhender (même sommairement) que d'autres médias. Mais, alors que cette spécificité devrait inciter à la nuance et à la prudence, c'est souvent le contraire qu'on observe avec la répétition de quelques idées aussi simpl(ist)es que fausses, mais qui continuent pourtant à structurer les représentations sociales de ces médias.

### **Un loisir largement répandu**

En se focalisant sur les problématiques de la violence ou de l'addiction, on en viendrait à oublier ce que sont ces jeux et, surtout, qu'ils constituent une pra-

tique culturelle à part entière très largement répandue dans la population. Différentes études évaluent, par exemple, la proportion de Belges joueurs à environ 40 %. Ceux-ci — qui comptent plus d'un tiers de femmes — sont principalement des adultes actifs (25-45 ans). Que celui qui n'a jamais joué au serpent ou au sudoku sur son téléphone en attendant son train jette la première pierre. L'étude française Ludespace<sup>1</sup> a mis en évidence ce paradoxe : la plupart des gens ne se considèrent pas comme « joueurs » alors qu'une majorité d'entre eux a une pratique vidéoludique, ponctuelle ou régulière. Simplement, ils ne l'identifient pas comme telle parce qu'elle ne correspond pas à la représentation stéréotypée de pratique de jeux violents, en ligne, sur console ou ordinateur et jusqu'aux petites heures de la nuit. Le « vrai » joueur étant un déviant, il est forcément l'autre.

C'est pourtant en grande partie parce que, contrairement à cette idée répandue, la population des joueurs ne se limite pas aux adolescents en décrochage que le marché des jeux vidéo dépasse aujourd'hui largement celui du cinéma, avec un chiffre d'affaires annuel mondial presque deux fois plus élevé (80 milliards de dollars contre 40). Ainsi, il en va des jeux comme des films : il y en a pour tous les publics, tous les âges et tous les goûts.

### Une offre large et variée

Une idée courante voudrait que la plupart des jeux soient, peu ou prou, des avatars de *Doom*, jeu de tir phare du début des années 1990 où le joueur incarne un marine de l'espace chargé de descendre de manière frénétique tout ce qui bouge. Il est vrai que, si de nombreux titres ont depuis repris et développé

le genre<sup>2</sup>, cet exemple est néanmoins l'arbre qui cache la forêt. Mais pour le comprendre, il faut rentrer dans la mécanique propre aux différents jeux, d'où l'inventaire à la Prévert qui suit.

Dans la série des *Fifa*, on joue au football ; dans *Heavy Rain*, le joueur mène une enquête policière ; *Okami* lui permet d'incarner une déesse chargée de rendre ses couleurs au monde en affrontant les forces des ténèbres avec son pinceau. Dans *Kerbal Space Program*, il s'agit de développer un programme d'exploration d'un système solaire, alors que *Splatoon* met en scène une gigantesque partie de paintball burlesque. *World of Warcraft* permet de se lancer dans des quêtes épiques dans un univers médiéval-fantastique peuplé de monstres et d'autres joueurs, alors que *Minecraft* permet de construire son univers personnel comme dans un grand Lego virtuel. Il existe une multitude de jeux de course, de gestion (allant de la ville à la civilisation en passant par une pizzeria, une prison ou une équipe cycliste), de simulation en tous genres (vol, conduite, tracteur, tank, sous-marin, capsule spatiale), de stratégie, pour ne pas parler des classiques des années 1980 qui se vendent toujours (*Tetris*, *Pacman* ou *Mario*) ni des adaptations des jeux traditionnels (échecs, Scrabble, poker...).

Cette liste n'est absolument pas exhaustive. Le développement technique des supports (PC, consoles, téléphones et tablettes), la diversification des publics et un marché économique en pleine expansion favorisent une production tous azimuts.

### L'ambivalente violence vidéoludique

Bien sûr, dans cette diversité, de nombreux titres, dont plusieurs stars du marché (*Call of Duty*, *Battlefield*, *Mortal Kombat*, *Assassin's Creed*), sont indiscutablement violents. Il serait pour

1 | Coordonnée par Hovig Ter Minassian ; voir le projet et les publications liées sur le site de l'université de Tours, <http://bit.ly/26SwX3V>.

2 | Le « shoot them up » : littéralement « tuez-les tous ».

autant erroné de les considérer comme identiques : malgré des points communs indéniables (notamment une mise en scène très réaliste d'actes de violence physique extrême), ces jeux diffèrent souvent par leur scénario, leurs objectifs et les mécaniques de jeu, donnant potentiellement des significations différentes à la violence de l'univers mis en scène, et donc aux actions du joueur.

Par exemple, bien qu'étant tous deux des jeux de guerre « à la première personne<sup>3</sup> », la série des *Counter-Strike* n'a pas grand-chose à voir avec celle des *Arma*. Dans le premier cas, les « batailles » opposent deux équipes (les terroristes et les antiterroristes) selon des règles définies pour une série de rounds minutés, alors que le second plonge le joueur dans un conflit contemporain aux enjeux géopolitiques qui le dépassent et dans lequel une seule balle peut s'avérer fatale (et mettre fin à l'aventure). Bien que d'apparence guerrière, *Counter-Strike* est plus proche d'un sport, alors que la qualité première du joueur d'*Arma* est de parvenir à survivre de mission en mission plutôt que de tuer le maximum d'ennemis.

*Spec Ops: The line* est lui aussi un jeu « de tir », mais qui confronte le joueur à l'horreur et aux traumatismes de la guerre pour la dénoncer. Certaines missions de *Call of Duty Modern Warfare 2* ont suscité la polémique, notamment celle mettant le joueur en scène dans une attaque terroriste aveugle dans un aéroport qui n'était pas sans préfigurer des attaques terroristes récentes. Pour perturbant que soit le contenu, la polémique a assez peu retenu le fait que le joueur n'incarne pas dans cette mission un des terroristes, mais un agent des services secrets infiltré

visant à les surveiller. Ce massacre est par ailleurs un ressort scénaristique pour justifier l'évolution du conflit mis en scène dans la suite du jeu et n'en constitue pas la finalité. La mission est facultative dans la progression du joueur (qui peut décider de ne pas la remplir après l'avertissement) et ne le crédite d'aucun point ou bonus s'il tue des civils.

Dans *The Division*, le joueur incarne un agent spécial d'une unité chargée de reprendre le contrôle de New York en proie au chaos après une attaque bioterroriste d'ampleur, mais la méthode violente n'est pas obligatoire : les joueurs peuvent coopérer entre eux et le joueur qui déciderait de « tuer » les autres sans raison se voit déclaré « renégat » et pourchassé à son tour par les forces de sécurité (et les autres joueurs).

Il convient donc d'aller au-delà des apparences pour constater que, même très violents, la plupart de ces jeux se raccrochent en réalité à des valeurs traditionnelles, voire conservatrices d'ordre ou de légalité : le joueur incarne le plus souvent un soldat, un policier, un agent du gouvernement ou un mercenaire chargé de combattre une agression injustifiée ou le terrorisme, de défendre la veuve et l'orphelin, ou encore de réparer une injustice. La violence est présente, mais à de rares exceptions (comme *Manhunt*), elle est présentée comme au service de la société<sup>4</sup> et non une finalité en soi ou dirigée contre elle.

### **Le jeu vidéo comme vecteur de représentations**

En tant que produit culturel, le jeu vidéo véhicule donc des valeurs, exactement comme la littérature et le cinéma. Il peut

3 | OÙ le joueur incarne un personnage à travers les yeux duquel il assiste — et participe — à l'action. Dans un tel jeu, l'écran montre typiquement le champ de vision du personnage incarné au milieu duquel se trouve son arme (ou son viseur).

4 | Le plus souvent occidentale et capitaliste, bien que l'émergence de nouveaux acteurs introduise d'autres visions du monde. Ainsi des jeux maintenant accessibles en Occident permettent d'incarner des soldats russes, vietnamiens, iraniens ou chinois, « traditionnellement » relégués dans les rôles de méchants éternels dans les productions américaines.

même être vecteur de critique sociale. C'est souvent le cas de « petits » jeux indépendants, mais aussi, quelquefois, de titres blockbusters. L'exemple le plus emblématique, et peut-être l'un des plus intéressants, est sans doute celui des *Grand Theft Auto*<sup>5</sup> (dits *GTA*, l'un des plus vendus au monde : 225 millions d'exemplaires à ce jour), série de jeux amoraux et violents qui ont suscité la polémique à la sortie de chaque nouvel opus. Le joueur n'y incarne pas une figure de l'ordre, mais des héros explicitement déviants aspirant à la réussite et basculant dans la délinquance un peu malgré eux, devenant de petites frappes puis de vrais gangsters pratiquant le vol, le meurtre, des trafics en tous genres ou la prostitution<sup>6</sup>. Pour le chercheur Olivier Mauco<sup>7</sup>, *GTA* met en scène une « version dystopique du rêve américain » et constitue à ce titre une œuvre satirique et critique de l'Amérique contemporaine confrontée à ses problèmes : la ségrégation, la ghettoïsation sociale et culturelle, la culture des armes, la drogue, les médias et les lobbys, la reconnaissance par l'argent et le consumérisme, la culture conspirationniste... Au lieu d'être formulée dans un livre « à thèse » ou un film d'art et d'essai, cette critique est accessible à travers les actions de jeu et l'exploration des bas-fonds ou des beaux quartiers<sup>8</sup> de *Vice City*, *Liberty City* ou *Los Santos*, équivalents fictionnels de Miami, New York ou Los

Angeles revisités par la culture populaire et médiatique. Le parcours de Nico Bellic, protagoniste de *GTA IV* incarné par le joueur, émigrant serbe arrivant aux États-Unis pour y démarrer une nouvelle vie qui va malgré lui basculer dans la criminalité, peut être vu comme se situant à l'intersection des univers de Charlie Chaplin (*The Immigrant*), Martin Scorsese (*Taxi Driver*) et Quentin Tarantino (*Reservoir Dogs*, *Pulp Fiction*) dans un contexte post-11 septembre.

### Ouverture, fermeture et réappropriation

Par-delà leurs spécificités thématiques et scénaristiques, les jeux présentent également des modèles d'appropriation différents. Certains jeux sont très « fermés », c'est-à-dire qu'il n'est pas possible de les utiliser autrement que de la manière prévue par les concepteurs. D'autres sont plus « ouverts » : ils permettent des développements plus ou moins importants permettant au joueur de personnaliser ou diversifier son expérience.

Le « modding » (c'est-à-dire la modification de certains aspects du jeu, souvent par des équipes indépendantes de l'éditeur initial, voire par des bénévoles) permet selon les cas la personnalisation de son avatar, l'ajout de nouvelles missions, de nouveaux véhicules, voire la réinvention totale du jeu par les joueurs. Ainsi, si *GTA* déjà cité met en scène un univers de gangsters en rupture, le *mod* LSPDFR permet au contraire au joueur d'incarner un policier de la même ville dans l'exercice normal de ses fonctions (contrôle de vitesse, arrestations, sécurisation d'un lieu d'accident, négociation avec des braqueurs, etc.), ce qui transforme assurément l'expérience du jeu. Ces *mods* rassemblent dès lors des communautés qui développent leur propre philosophie du jeu qui n'a parfois plus beaucoup de rapport avec le jeu initial.

5| Littéralement : vol qualifié d'automobile.

6| Précisons que le jeu est classé PEGI18 (Pan European Game Information), c'est-à-dire déconseillé aux moins de 18 ans.

7| Mauco O., 2013, « *GTA IV*, l'envers du rêve américain. Jeux vidéo et critique sociale », Lyon, *Questions théoriques*.

8| Une des récentes mises à jour de *GTA 5*, intitulée « Executive and Other Criminals » (en français : « Truands en col blanc ») a suscité fin 2015 une brève polémique sur les réseaux sociaux, certains s'étonnant — s'indignant ! — de voir les milieux de la finance et leurs travers associés à l'univers des gangsters de *GTA* dans cette extension permettant au joueur de doter son personnage d'une garde-robe digne d'un cadre dirigeant de grande entreprise et d'acquiescer voitures de luxe, appartements immenses avec vue et piscine, et yacht démesuré.

L'exemple de ces *mods* comme d'autres pratiques culturelles articulées aux jeux montrent que les joueurs ne sont pas de simples spectateurs passifs. Ils ont parfois la possibilité de se réapproprier le jeu dans un sens éventuellement non prévu par les concepteurs. Le même jeu donnera ainsi lieu à des expériences de jeu spécifiques (et donc des significations différentes) d'un joueur à l'autre, suivant que celui-ci recherchera le réalisme, l'incarnation d'un rôle, la détente avec des amis ou la créativité (par exemple pour produire de petits films de fiction, comme on en trouve beaucoup sur internet).

### Des questions légitimes

Œuvre culturelle, le jeu vidéo est-il pour autant exempt d'effets comportementaux problématiques ? La question, récurrente, est parfaitement légitime. Il existe des pratiques de jeu pathologiques (comme le jeu excessif ou la désocialisation), très médiatisées, qui amènent à interroger le média lui-même.

De nombreuses recherches ont été menées et n'apportent pas de réponse univoque, simplement parce que ce serait mal poser la question. De la même manière que ça n'a guère de sens de s'interroger globalement sur les effets des livres — tout dépend en effet de quels effets, sur qui, pour quels livres et dans quel contexte —, il est illusoire d'attendre de la science qu'elle réponde de manière catégorique à une question simpliste, et aussi morale et politique que scientifique. Par contre, elle peut montrer que la pratique est de nature à développer la coordination œil-main ou la capacité à se représenter l'espace, ou encore que certains jeux en ligne permettent de développer la coordination interpersonnelle ou des compétences sociales par ailleurs très valorisées dans le monde professionnel.

Les travaux sur les effets des jeux violents se situent dans la droite ligne de ceux menés depuis une cinquantaine d'années sur la télévision : non clairement concluants (la pratique de certains jeux peut augmenter les attitudes agressives, mais la proportion de délinquants violents n'est pas pour autant plus élevée parmi les joueurs que dans la population en général<sup>9</sup>), ils sont très débattus au sein des communautés scientifiques concernées (les spécialistes des jeux vidéo reprochant, par exemple, aux psychologues des protocoles expérimentaux ne tenant pas compte des mécaniques propres aux jeux qu'ils testent, ramenés dans ces études au rang de simple stimulus<sup>10</sup>). S'il est important de suivre ces résultats, il faut aussi les contextualiser : pour un tueur en série adepte de tel ou tel jeu qui défraiera la chronique, il y a les millions de joueurs anonymes dont la presse ne parlera pas car ils n'auront tué personne et pratiquent ce loisir comme d'autres le tricot ou le badminton ; la recherche de corrélations n'explique pas nécessairement le rôle éventuel du média.

Concernant l'addiction, si on met de côté le débat assez vif entre spécialistes pour savoir si la pratique excessive des jeux vidéo est une addiction au sens médical du terme, de nombreux auteurs appellent à ne pas confondre la cause et l'effet : la pratique excessive du jeu peut autant s'avérer le symptôme d'un trouble préexistant qu'en être la cause.

Enfin, il convient à nouveau de ne pas assimiler indistinctement tous les jeux : la mécanique de l'addiction aux jeux de hasard ou d'argent n'est pas la même que celle qui implique des jeux de rôle en ligne, simplement parce que les moteurs

9 | Fournis G., et al., 2015, « Violence, crimes et jeux vidéo violents : le point sur la question », *L'information psychiatrique*, 91 (4), p. 331.

10 | Mauco O., 2012, « Les études sur la violence des jeux vidéo sont scientifiquement faibles : une entrée par le corpus », blog Game in Society, <http://bit.ly/1W8FXPF>.

de la pratique excessive sont différents. Là où l'adepte du poker cherchera à se donner le grand frisson ou simplement « se refaire », l'aventurier d'un monde fantastique pourrait être incité à ne pas éteindre son écran par loyauté envers sa guilda (équipe) qu'il ne peut laisser tomber dans une aventure difficile. Plus que le problème du « jeu vidéo » en général, ce que désignent ces comportements excessifs est la difficulté de certains joueurs à faire face à certaines caractéristiques de types particuliers de jeux de nature à entretenir une forme de dépendance : appartenance à un collectif, persistance et évolution de l'univers vidéoludique même lorsque le joueur ne joue pas, logique de progression interne au jeu (par exemple avoir atteint un certain niveau pour pouvoir continuer) ou du système économique sur lequel il s'appuie (payer un abonnement *versus* payer sa progression dans le jeu), etc.

### **La connaissance des jeux est la meilleure défense**

La principale question posée par les jeux vidéo n'est pas de savoir s'ils constituent une menace pour la culture ou la jeunesse, mais de savoir comment les articuler avec nos pratiques culturelles et sociales en étant conscients qu'ils participent de notre rapport à la norme, qu'ils sont vecteurs d'idéologies et qu'ils sont le terrain de rapports de force économiques entre des industriels qui cherchent à étendre leur audience et les

clients potentiels que nous sommes tous. Les jeux vidéo sont à l'image du monde : nombreux et divers ; il y en a de bons et de très mauvais ; certains ne posent aucun problème alors que d'autres ne pourraient assurément être mis entre toutes les mains. Il est aussi absurde de les condamner globalement que de rejeter la littérature dans son ensemble au prétexte qu'il y a de mauvais auteurs et de mauvais livres. Les jeux vidéo sont des objets culturels qui impliquent des pratiques spécifiques, et doivent par conséquent être envisagés en tant que tels, au-delà des clichés faciles.

Aborder les jeux vidéo de manière critique est important, tant pour les joueurs que pour les non-joueurs, à condition que ce soit de manière intelligente et informée. Cela passe par une compréhension des jeux et de ce qu'ils véhiculent, par une maîtrise des questions spécifiques propres à chaque titre, par une capacité à encadrer l'usage (le sien ou celui d'autrui), ou encore par un accompagnement des pratiques. La dénonciation tous azimuts, voire l'interdiction, régulièrement réclamée par certaines liges de vertu, ne résoudrait rien et priverait par ailleurs d'un loisir riche une importante partie de la population. Les discours de condamnation non informés et sans nuance sont assurément bien plus dangereux pour l'intelligence que les jeux qu'ils dénoncent.