

JEU VIDÉO : UN OBJET À DÉBATTRE AUTREMENT

Par Aurélien Berthier

Chargé d'étude, Présence et Action Culturelles

Le jeu vidéo est devenu un loisir de masse. Il trône les premières places des ventes de produits culturels et représente un enjeu économique important dans le cadre des productions des industries culturelles. Ce genre est d'autre part en voie d'acquiescer « ses lettres de noblesse » et de devenir un loisir légitime au sens bourdieusien du terme : c'est le « 10^{ème} art » avec ses festivals, ses critiques dans la grande presse, ses récompenses qui rejoint l'ordre culturel dominant.

Occupant une part de notre temps libre de plus en plus élevée et, il représente une source croissante des mises en récits, histoires et images qui alimentent nos imaginaires et visions du monde. Élément à part entière de notre culture, il véhicule émotions et valeurs plus ou moins explicitées, notamment politiques, qui passent bien trop souvent inaperçues.¹ En quoi le jeu vidéo représente-t-il un enjeu d'éducation permanente important ?

SORTIR DES POLÉMIQUES POUR ABORDER LES CONTENUS

Le jeu vidéo est un loisir de masse. On observera certes des différences importantes dans les usages suivant des déterminants sociologiques classiques (genre, âge, classes sociales) mais il n'en reste pas moins qu'il touche toutes les tranches d'âge et toutes les classes sociales. En France, en 2011, l'âge moyen du joueur est de 33 ans (cette activité n'est donc plus réservée aux adolescents), 50 % des foyers sont équipés de consoles de jeux et 47 % des joueurs sont des joueuses². En Belgique francophone, en 2007, 27 % des foyers possédaient une console de jeu vidéo et on peut imaginer qu'au sein des 63 % de Belges francophones qui possèdent un PC, une bonne partie d'entre eux l'utilise aussi pour jouer.³

Dès leur diffusion au grand public dans les années 1970, le débat sur les jeux vidéos s'est essentiellement concentré sur la représentation de la violence physique et son éventuel impact sur les joueurs (« les jeux vidéos rendent-ils violents ? »).

¹ *Idéologies et jeu vidéo*, Rapport de recherche réalisé par Anne-Christelle BLANCHON et Sarah CHEMLA, Faculté de droit et de science politique d'Aix-Marseille 2007-2008 [en ligne :] <http://junon.u-3mrs.fr/u3ired01/Main%20docu/table ronde2008/tr2008-acblanchon-schemla.pdf>

² Libération, 12 novembre 2011

³ Faits et geste, Automne 2009, [en ligne :] www.faitsetgestes.cfwb.b

Avec leur massification dans les années 1990, à ce débat sur la production supposée de violence s'est ajoutée la question de l'usage pathologique (« les jeux vidéos rendent-ils dépendants ? »). Ces débats, toujours menés dans une relative hystérie, relancée régulièrement sur base de faits divers plus ou moins tragiques, et basés le plus souvent sur des arguments plus moraux que scientifiques. Mais surtout, ils masquent des questionnements beaucoup plus sociopolitiques que l'on pourrait réaliser sur le contenu des œuvres elles-mêmes.

On pourrait déjà se questionner sur le rôle social que tient le jeu vidéo aujourd'hui dans les sociétés européennes libérales qui sont les nôtres, particulièrement auprès d'une population de plus en plus déclassée. Pour les perdants de la société de consommation, le précaire, c'est là l'occasion, face à l'écran de diriger, de gérer, de gagner –très virtuellement- et, partant, de déjouer les frustrations sociales bien réelles.

On connaît également les liens qu'entretiennent l'appareil militaro-industriel et l'industrie du jeu vidéo. Ainsi, certains jeux sont utilisés pour l'entraînement militaire tandis que des jeux d'entraînement militaires deviennent des jeux grand public. La guerre est souvent présentée à l'opinion en reprenant les codes du jeu vidéo. En retour, la pratique militaire elle-même emprunte au jeu vidéo en se faisant à distance, via des écrans, par drones et caméra interposée, validant un peu plus le modèle « shoot and forget » (tire puis oublie).

Par ailleurs, quelle place occupe le jeu vidéo dans la « gamification » de la société actuelle où le jeu envahit de nombreux autres espaces autre que celui du loisir. On décide du meilleur protagoniste de la vie quotidienne dans le cadre des émissions de télé-réalité. On espère un engagement total des travailleurs en rendant leurs activités professionnelles plus proches d'un jeu vidéo, espérant faire oublier l'aliénation au profit du *fun* ; les entretiens d'embauche se déroulent sous forme de jeux de rôles. Dans ce « Tout n'est qu'un jeu », les inégalités auraient pour seule origine que les efforts heureux ou non de chacun, il y a à gagner et à perdre dans la compétition de tous contre tous étendu à tous les domaines. C'est « la fin de l'aventure » pour le participant de Koh-Lanta, le joueur face à un « game over » comme pour l'employé licencié.

LES JEUX VIDÉOS PORTEURS DE VALEURS

Ces pistes augurent déjà de points sociologiques très actifs dans notre univers actuel. Mais, avant de s'intéresser à la place qu'occupe le jeu vidéo, le simple fait de se pencher sur les contenus, les œuvres qui sont jouées impliquent déjà une série de questionnements encore largement en jachère. Certes, les sciences humaines produisent de plus en plus de « games studies » et nous renseignent sur des messages véhiculés et des idéologies sous-tendues.

On rétorquera que « ce ne sont que des jeux ». Qu'on a tous joué au Monopoly sans devenir nécessairement des spéculateurs ! À jouer au cow-boy et aux indiens sans devenir génocidaires. Les jeux 'classiques' à l'instar du Monopoly, qui, bien plaisant à jouer, est lui aussi porteur d'une idéologie. Elle est assez évidente dans ce jeu qui donne à jouer au spéculateur immobilier. Mais, il est parfaitement possible de jouer des centaines de fois à ce jeu sans devenir un capitaliste au plus haut degré. Notamment, car on sait que ce jeu utilise les principes de base de ce système (concurrence, recherche du monopole, élimination des concurrents, accumulation de capital). On néglige souvent voire nie cet aspect sociopolitique

à d'autres productions ludiques comme le sont les jeux vidéos. On est souvent moins porteur d'un regard critique à leur égard.

Les jeux vidéos ont une influence certainement limitée. On sait que le récepteur n'est jamais passif, met en perspective et met en jeu une série de filtres, son sens critique, il sait que « ce n'est qu'un jeu », que des éléments de scénarios sont certes caricaturaux, mais ils le sont car cela est nécessaire pour atteindre les effets du jeu, comme il sait que la vie ne se passe pas « comme dans un film ».

UNE QUESTION DONT IL FAUT SE SAISIR

Cela étant, il reste important de se saisir de la question, car, se combinant à d'autres éléments (films, news, discours politiques, œuvres universitaires), les jeux vidéos peuvent renforcer une idéologie, participer à une ambiance, à un ordre du discours au sens de Michel Foucault.

Ils participent à une ambiance suivant laquelle la guerre est inévitable et parfois souhaitable (« naturelle »). Ils militarisent une partie de la population (un élément particulièrement intéressant en regard de la disparition du service militaire depuis une quinzaine d'années). Il crée le mythe d'un usage aisé, facile, relax et désirable des armes à feu. Ils donnent à voir des images, des histoires, une mise en récit d'évènements de l'histoire lointaine ou récentes. Une histoire évidemment orientée suivant des buts politiques plus ou moins conscients.

Et, comme le philosophe Mathieu Triclot le rappelle dans « Philosophie des jeux vidéos »⁴, l'activité jeu vidéo est une expérience hautement engageante proposant à ses utilisateurs des expériences sensorielles et des esthétiques politiques nouvelles.

Et par ailleurs, nous ne sommes pas tous égaux face aux médias, y compris au sein d'eux : les jeux vidéos. Nous ne sommes pas tous dotés des mêmes capacités à analyser les idées latentes, à se distancier, à jouer « au second degré ». Les chances d'avoir les outils pour décoder leurs messages et d'avoir cette capacité à la distanciation face au jeu vidéo, augmentent à mesure qu'on monte l'échelle sociale.

L'idéologie des « digital natives » participe d'ailleurs à ce phénomène. Selon elle, deux groupes se feraient face : les enfants nés avec les nouvelles technologies (natifs numériques) et les autres, plus âgés (migrants numériques) qui ont dû s'adapter aux nouvelles technologies. Les « natifs numériques » sauraient bien naturellement « faire avec les images » tandis que les migrants devraient faire beaucoup d'efforts pour assimiler ces nouveaux outils. Déjà présent dans les années 1980, ce concept est critiquable à bien des égards. D'une part parce que c'est vite oublier que les nouvelles technologies ont été créées par des « migrants » et utilisées par eux petit à petit. Ensuite parce qu'elle nie les subdivisions sociales et les inégalités économiques, sociales et culturelles face à la technologie en général. En somme, les jeunes qui sauraient naturellement « faire avec les images et les machines » sont essentiellement issus des hautes classes et classes moyennes, beaucoup moins fréquemment des classes populaires. De même pour les

⁴ Mathieu Triclot, Philosophie des jeux vidéos, La découverte / Zones, 2011 – [Livre disponible librement en ligne] http://www.editions-zones.fr/spip.php?id_article=135&page=lyberplayer

“migrants numériques” qui ont d’autant moins de chance d’être perdus qu’ils sont hauts dans l’échelle sociale.

ÉDUQUER AU JEU VIDÉO

Il faudrait, comme on éduque à l’image, comme on éduque aux médias, porter sur les jeux vidéo, un regard critique sur le sens, la portée et les messages portés de ces œuvres. L’éducation permanente tarde à prendre la mesure du rôle important que joue ce médium pourtant tout aussi présent dans nos vies que le cinéma ou la télévision. Il faut considérer le jeu vidéo, non pas comme un danger ou un bienfait, mais comme un objet porteur de messages politiques, donc susceptible d’explication de texte. Les jeux ne sont pas bons ou mauvais mais ils ne sont pas neutres non plus. Il faut questionner davantage certains jeux vidéo qui véhiculent des valeurs parfois contestables. À l’école ou dans des animations pour adultes, au moyen d’une éducation à l’image, il faut aiguïser les facultés de tous aux décodages, en s’adaptant aux capacités de chacun qui varient elles-mêmes en fonction de l’origine sociale.

Dans une prochaine analyse, on verra en quelques exemples, comment certains jeux peuvent véhiculer valeurs et visions du monde particulières.

Présence et Action Culturelles – Analyse 2011-28