

JEU VIDÉO : POLÉMIQUES, ENJEUX ET PERSPECTIVES

Violents, addictifs, misogynes, vecteurs de la pensée dominante, sources d'isolement social et de décrochage scolaire, moyens d'entraînement pour les tueurs de masse ou les terroristes, abêtissants et flattant les penchants les plus vides de notre société de consommation, porteurs d'une sous-culture... Les jeux vidéo concentrent dans le discours médiatique beaucoup de tares depuis une vingtaine d'années. Revenons un instant de manière réfléchie et argumentée sur ces différentes polémiques, sur les véritables enjeux de la première industrie culturelle mondiale et sur les perspectives ouvertes par ce nouveau média.

Par Julien Annart

Détaché pédagogique jeu vidéo auprès de FOr'J (fédération de Maisons de Jeunes) et directeur de la section jeu vidéo du Quai 10.

(Analyse parue dans le magazine de PAC « Agir par la Culture » N°43-Automne 2015).

POLEMIQUE AUTOUR DU JEUX VIDEO : UNE CONSTRUCTION MEDIATIQUE

Les jeux vidéo ont très vite posé question et soulevé les débats, et été qualifiés de dangereux dès leurs débuts commerciaux dans les salles d'arcade. Le contenu des jeux, leur violence et leur puissance d'attrait ont fait émerger des discours alarmistes liés à une « panique morale », concept formalisé par le sociologue Stanley Cohen en 1972. Le psychologue Thomas Gaon résume ce concept comme suit : « *dès qu'un nouveau médium arrive dans la société, il peut provoquer une panique morale, [c'est-à-dire] une guerre culturelle où les dominants, les aînés considèrent que cet objet culturel, ce médium constitue une menace pour la société tout entière* ».

Un premier discours sur la violence des jeux vidéo accompagne donc leur développement économique, de l'arcade à la console en passant par les micro-ordinateurs, durant les années 1970 et 1980. Ce discours va prendre une toute autre ampleur à partir des années 1990. En plus de rendre (ou d'être) violents, les jeux vidéos vidéo sont ainsi accusés de provoquer des crises d'épilepsie, de plonger dans l'isolement

social et d'encourager les usages excessifs. Plusieurs causes expliquent le succès de ces thèmes. Tout d'abord, une organisation renforcée des lobbys les plus conservateurs à l'exemple de Familles de France chez nos voisins. Ensuite, 1994 voit débarquer la PlayStation de Sony, portée par un marketing puissant, un recentrage du public vers les jeunes hommes de plus de 20 ans ainsi qu'une surenchère de violence graphique et de mauvais goût. Enfin, la construction d'un récit médiatique, « les jeux vidéo rendent violents leurs utilisateurs les plus jeunes », qui arrange tout le monde : les médias et en particulier la télévision construisent un récit structuré par la logique du bouc émissaire stigmatisé au profit de son propre public plus âgé. Public auquel s'adressent alors les politiques aux discours simples prompts à diffuser l'impression de maîtriser les problèmes sociaux en légiférant contre un ennemi identifié. Pour ces deux acteurs, les problèmes comme les solutions sont évidents, le récit se referme sur lui-même dans un cycle cause identifiée/peur socialement acceptable/solution « responsable et réaliste ». Les éditeurs de jeux quant à eux surfent sur le scandale et la publicité gratuite pour augmenter la notoriété de leurs titres auprès des plus jeunes attirés par l'impression de transgression.

« C'EST LA FAUTE AUX MÉDIAS ! »

On le voit, le changement de discours découle essentiellement de causes politiques et médiatiques. Pourtant, devant le tumulte et l'accumulation de procès, les différents acteurs de l'industrie vont s'organiser et mettre en place des signalétiques pour encadrer la diffusion des jeux et anticiper toute réglementation contraignante venant du monde politique. Fin du débat sur la violence tout en sauvegardant la liberté de vente, le jeu vidéo demeure avant tout une industrie commerciale qui sait protéger ses intérêts à défaut de s'inscrire dans un cadre social.

Nous sommes alors au début des années 2000, la panique morale n'a pas disparu et les médias tiennent un bon sujet pour encore quelques temps malgré l'absence de preuves scientifiques et la signalétique apposée aux jeux. Comment continuer dans cette direction ? Il suffit pour cela de médicaliser le problème pour continuer à parler aux parents et à leurs peurs : après la violence, la drogue. Les jeux vidéo seront dorénavant décrits comme addictifs à grand renfort de mots empruntés au champ lexical des cliniques de désintoxication.

Des milliers d'études sur le sujet vont être produites, régulièrement reprises par les médias en résumés tendancieux. Pourtant, dès la fin des années 2000, le débat est tranché au sein du monde scientifique : aucune augmentation de la violence ou de l'agressivité n'est constatée de manière durable et répétée, aucune addiction physique ou physiologique n'existe au sens médical du terme¹. Hormis quelques

¹ Ce qui n'exclut pas pour autant les pratiques problématiques et la surconsommation. Un nombre certain, mais restreint, de jeunes ont un rapport douloureux avec le jeu qui représente une fuite par rapport à d'autres

polémistes politiquement intéressés et épisodiquement la presse écrite en pages intérieures, ces deux sujets disparaissent de l'espace médiatique, même s'ils continuent à intéresser le monde de l'éducation.

LE MONDE DES JEUX VIDÉO, UN ENDROIT IDYLLIQUE FINALEMENT ?

Le discours médiatique majoritaire aurait-il retrouvé ses esprits ? Les médias appliqueraient-ils dorénavant aux jeux vidéo la rigueur journalistique dont ils se gargarisent tant ? Les politiques se seraient-ils rendus à l'évidence de l'absence de preuve pour étayer ces polémiques ? L'industrie elle-même aurait-elle renoncé à ses excès et pratiques douteuses ? Non, loin de là.

C'est qu'entretemps la pratique des jeux vidéo est devenue majoritaire. Si les chiffres (voir encadré) doivent évidemment être pris avec du recul, notamment parce qu'ils proviennent en bonne partie de l'industrie elle-même qui y injecte de nombreux biais dans sa quête de respectabilité, ils expliquent bien la difficulté de continuer à pointer du doigt un bouc émissaire aussi large. Et puis les plus gros éditeurs mondiaux disposent dorénavant d'une puissance marketing lissant un discours consensuel centré sur les budgets hyperboliques et les records financiers écrasant ceux du cinéma, discours diffusé aussi à travers de nombreuses campagnes d'achats publicitaires. On ne mord pas la main qui vous nourrit...

Pourtant, malgré cet étouffement médiatique, les jeux vidéo continuent à nous interroger, à générer des pratiques problématiques, à ouvrir des perspectives dans de nombreux domaines a priori extérieurs. Sélectionnons-en deux particulièrement significatifs.

LE « #GAMERGATE », UN CONDENSÉ DES ENJEUX ACTUELS

À partir d'août 2014 commence la controverse dite du « #Gamergate », c'est-à-dire un ensemble de polémiques, scandales, harcèlements, révélations et même menaces de mort qui agitent le monde vidéoludique des créateurs, des journalistes, des influenceurs, des forums dédiés et des joueurs. Au-delà des nombreuses anecdotes et attaques personnelles, le « #Gamergate » exprime une incroyable violence des joueurs traditionnels à l'égard des changements intervenus depuis le milieu des années 1990, des autres joueurs, de nouveaux discours notamment féministes et sociologiques à propos de leur divertissement, des autres formes de jeux majoritaires en quantité mais minoritaires en termes économiques et médiatiques. Les « gamergaters » se considèrent comme les seuls « vrais joueurs » qui refusent que des « faux joueurs » attirés par le succès d'un média « qu'ils ne

problèmes. Des aides existent, des cellules de soutien et des thérapeutes spécialisés peuvent aider. Comme le résume le psychologue Thomas Gaon « si l'on joue tout le temps, on passe à côté de sa vie. Le jeu doit rester un loisir ».

comprennent pas » viennent y mettre « des questions politiques qui n'ont rien à y faire » ou produire des « non-jeux artistiques ennuyeux » alors qu'il s'agit « d'un simple divertissement ».

L'approche économique éclaire le débat : si aujourd'hui tout le monde ou presque joue grâce à l'informatisation de la société et le succès des smartphones, l'essentiel des revenus provient d'un segment minoritaire des joueurs, les jeunes hommes entre 15 et 35 ans qui achètent au prix plein les blockbusters ainsi que les nombreux suppléments qui viennent s'y ajouter entre deux épisodes annualisés. Orientés vers l'action, ces jeux proposent des univers souvent réduits à la trilogie science-fiction/fantastique/guerre aux récits reproduisant les schémas hollywoodiens classiques.

Voilà bien l'un des paradoxes de la situation actuelle : malgré la variété de la production actuelle et sa capacité à toucher potentiellement tous les publics, les blockbusters dominant plus que jamais l'espace médiatique, la captation des richesses générées et les représentations du média auprès du plus grand nombre. Si l'irruption des jeux indépendants, les « indies », il y a plus de 10 ans avait bouleversé l'industrie avec des réussites commerciales et critiques comme *Minecraft*, *Braid*, *Limbo* ou *TowerFall*, les gros éditeurs ont aujourd'hui repris le dessus. Les petits jeux sont noyés dans la masse de la production actuelle : plus de 1000 jeux sont édités chaque jour ! La puissance de frappe financière et marketing des géants du modèle traditionnel permet à leurs titres de se faire connaître et de monopoliser l'attention malgré la qualité largement supérieure du reste de la production. Sans même parler des jeux artistiques les plus audacieux, avec leurs hautes ambitions, leurs univers et leurs esthétiques radicaux, condamnés à la gratuité, à une certaine confidentialité ou aux échecs commerciaux à répétition. L'ouverture des structures culturelles de financement, avec l'avance sur recettes en France, et d'accueil, comme le MOMA à New-York et sa collection de jeux ou la Gaîté Lyrique à Paris et son travail de médiation, proposent néanmoins des pistes. Et de nouvelles questions à propos des risques d'institutionnalisation ou de cloisonnement au public habitué des espaces culturels...

« LE JEU, CE N'EST PAS SÉRIEUX » : JEU VIDÉO ET ÉDUCATION

Dans la plupart des cultures et chez la plupart des mammifères, jeu et éducation sont intimement liés. Même si cela est considéré avec un certain mépris dans nos sociétés : le jeu génère des connaissances puériles qu'il faut mettre de côté lorsque le véritable savoir est enfin abordé à l'aube de l'adolescence. Pourtant, plus profondément, l'importance du jeu dans l'éducation, la formation, la constitution d'une culture est bien connue depuis deux ouvrages fondateurs : *Homo Ludens* et *Le Jeu*². L'un comme l'autre montrent les nombreux parallèles entre les éléments fondamentaux du jeu et ceux des religions, de la gestion des conflits, de la diffusion culturelle...

² Johan Huizinga, *Homo ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*, 1938 et Jacques Henriot, *Le jeu*, 1969.

L'évidence serait de mettre en place des cours d'analyse du média auprès des jeunes puisqu'il constitue leur principale activité culturelle. Si les programmes scolaires débordent de bonnes intentions sur « l'esprit critique à inculquer » aux jeunes pour qu'ils « deviennent des citoyens pleinement conscients de leurs actes », peu de choses concrètes sont proposées, à commencer par la critique des médias pourtant cruciale dans un monde largement médiatisé et numérisé. Mais il ne s'agit pas seulement de *comprendre* et d'*éduquer* au jeu vidéo, plus fertile encore serait d'*utiliser* le jeu comme outil d'apprentissage, d'éducation et de formation.

Comme outil, le jeu vidéo, et plus largement les différentes formes de jeu, possèdent de nombreux atouts et qualités. Nous nous contenterons ici de les énumérer : le jeu vidéo possède l'avantage d'être un média culturel doublement populaire en termes de quantité et de catégories sociales sans exclure aucun public. Dans la plupart des cultures et chez tous les mammifères le jeu éduque par mimétisme. Les jeunes maîtrisent autant si pas plus ce média que les adultes ce qui horizontalise les rapports de pouvoir et de travail dans un cadre formatif interactif et participatif. Sa puissance immersive implique plus profondément le participant et permet une exemplification forte en particulier par rapport à l'abstraction de la matière qu'elle rend moins aride et pour donner à voir et à vivre l'altérité. L'apprentissage par essai-erreur constitue le cœur de la conception des jeux où l'on apprend autant de ses réussites que de ses revers.

INVESTIR LE JEU POUR INVESTIR LE MONDE !

Loin de se réduire aux seuls blockbusters, les jeux vidéo, portés par des petites structures et des initiatives personnelles, ont déployé leur potentiel culturel, créatif, artistique et universitaire dans d'innombrables projets. Il reste encore de nombreux domaines où ce potentiel reste à explorer et orienter afin que ce média ne reste pas entre les seuls mains de gigantesques structures commerciales. Il reste beaucoup à faire, particulièrement dans une optique progressiste, pour établir des ponts entre la création vidéoludique indépendante et le grand public.

Le jeu vidéo a déjà gagné mais le monde ne le sait pas encore. Reste à savoir quel jeu vidéo. La réponse réside dès à présent entre nos mains.