

---

# Les jeux vidéo entre création et consommation

**Michel Lavigne**

**LARA (Laboratoire de Recherche en Audiovisuel)  
Université de Toulouse II Jean Jaurès**

**18<sup>e</sup> section (Arts)**

## **MOTS-CLÉS :**

*Jeu vidéo, imprégnation culturelle, conflits d'intérêts, capacités cognitives, violence, addiction*

## **RÉSUMÉ :**

*Afin de questionner les questions de consommation et de création au regard des jeux vidéo nous examinons un corpus constitué par les 50 premiers articles issus d'une recherche par le moteur Google Scholar. Nous constatons que la grande majorité des articles concerne des questions d'usages et ces articles se divisent entre ceux qui soutiennent une vision positive des jeux vidéo et ceux qui portent une vision négative. Le premier thème fait état de l'augmentation des capacités cognitives du joueur et le second met l'accent sur les dangers de la violence ou de l'addiction. Cette vision manichéenne nous conduit à en étudier les origines, entre facteurs d'imprégnation culturelle et conflits d'intérêts. À ces démarches nous opposons une approche prenant en compte l'ambivalence et la complexité des jeux vidéo.*

## **Introduction**

Les questions de consommation et de création peuvent-elles être stimulantes pour questionner les jeux vidéo ? Si l'on considère les jeux vidéo en tant que phénomène socio-économique, leur place dans l'économie des biens culturels est aujourd'hui majeure. Elle constitue le premier secteur économique dans la consommation culturelle. L'industrie des jeux vidéo est par ailleurs liée aux secteurs de la création artistique et obtient progressivement sa reconnaissance en tant que telle car elle mobilise de multiples compétences relevant de la création graphique, de la scénarisation ou encore du design sonore.

Si ces aspects industriels sont relativement faciles à cerner, nous souhaitons ici nous intéresser plutôt aux usages afin d'interroger les problématiques posées par la consommation des jeux vidéo et envisager les potentielles ouvertures créatives qu'ils pourraient offrir aux joueurs. Les jeux vidéo favorisent-ils la créativité de leurs utilisateurs et leur enrichissement ou les limitent-ils à des pratiques consuméristes peu enrichissantes, voire néfastes ? Ces questions sont régulièrement mises en débat dans la presse, occasionnant des oppositions manichéennes souvent passionnelles entre partisans et adversaires des jeux vidéo qui obscurcissent l'examen des faits.

Afin d'aller plus loin nous avons souhaité examiner quelles sont les problématiques abordées par la recherche scientifique en nous basant sur les résultats du moteur de recherche d'articles scientifiques Google Scholar. À partir de ces résultats nous tenterons de cerner quels sont les thèmes qui émergent et concernent les pratiques de consommation et de création avec les jeux

vidéo. Cette analyse nous conduira à réfléchir sur les motivations des chercheurs dans les choix des thématiques abordées. Enfin nous examinerons les limites et les impasses qui ressortent de certaines approches dominantes sur les jeux vidéo.

## **1 LA RECHERCHE SUR LES JEUX VIDÉO, CONSOMMATION ET CRÉATION**

Nous souhaitons procéder ici à un état de l'art des travaux scientifiques en matière de jeux vidéo afin de voir comment la consommation y est abordée. Nous nous appuyons sur un corpus constitué de 50 publications scientifiques qui sont les 50 premiers résultats obtenus par une requête sur le moteur Google Scholar sur l'expression « video game ». Google Scholar est un des services de Google qui permet la recherche d'articles scientifiques, aujourd'hui très utilisé dans le monde universitaire.

Le site Web du service<sup>1</sup> le présente ainsi : « Google Scholar permet d'effectuer facilement une recherche étendue portant sur des travaux universitaires ». Les modalités de classement des résultats de la recherche sont ainsi présentées : « Google Scholar trie les articles de la même manière que les chercheurs, en tenant compte de l'intégralité du texte de l'article, de l'auteur, de la publication dans laquelle l'article est paru et du nombre de fois où celui-ci est cité dans d'autres ouvrages universitaires. Les résultats les plus pertinents s'affichent toujours sur la première page ».

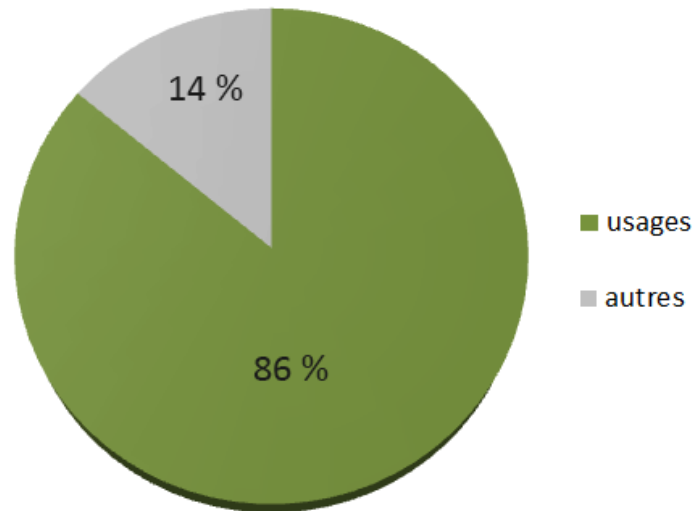
Google Scholar est censé chercher dans le texte intégral des articles et pas seulement dans les métadonnées (auteurs, titres, résumés...). Comme pour les autres produits Google, le fonctionnement est opaque : il n'est pas possible d'obtenir des indications précises sur l'étendue de la couverture et des sources d'information qui concernent tout ce qui recouvre le « scholarly ». Google n'explique pas non quelles sont les modalités précises de tri des résultats. Afin de mieux comprendre le fonctionnement du moteur, les chercheurs procèdent à des analyses de résultats en fonction de leurs requêtes. Selon Beel & Gipp (2009), il semble que le critère principal de classement est le nombre de citations. L'indexation du contenu semble avoir peu d'influence. Ils en concluent : « Google Scholar est plus approprié pour chercher la littérature standard que des articles d'auteurs avançant une vision nouvelle ou différente de celle du courant dominant. » (Beel & Gipp 2009).

Aussi nous ne considérerons pas les 50 articles que nous souhaitons exploiter sur la requête « video game » comme les plus scientifiquement pertinents ou originaux mais comme les représentants des courants dominants en matière de recherche sur les jeux vidéo. Articles les plus cités, ce sont donc les plus recherchés et les consultés, et par conséquent les plus représentatifs des questionnements les plus fréquents et des thématiques les plus populaires en matière de recherche sur les jeux vidéo, thématiques reprises par la presse.

Nous avons effectué un classement de ces articles en fonction des thèmes abordés et des objectifs recherchés. Nous constatons que la question des utilisations des jeux vidéo et de leur impact sur les joueurs constitue l'essentiel des sujets abordés, ce qui est encourageant pour la perspective que nous souhaitons ici développer. Sur les 50 articles de notre échantillon, 43 peuvent se rapporter à ces questions, soit 86 %.

---

<sup>1</sup> <http://scholar.google.com/intl/fr/scholar/about.html>



*Figure 1 : Thématiques de 50 publications sur les jeux vidéo  
Requête "video game" sur Google Scholar*

Les articles que nous ne pouvons pas rapporter directement à des usages concernent des sujets liés à l'étude d'un type particulier de jeux (serious games, jeux occasionnels), aux problématiques de classification des jeux vidéo, à l'industrie des jeux vidéo, à des questions de conception, nous y classons aussi un livre généraliste sur les jeux vidéo. Nous constatons que l'interrogation sur les effets des jeux vidéo constitue le champ d'intérêt majeur des chercheurs. Le faible nombre d'articles fondés sur l'interrogation sur la nature des jeux vidéo ou les modalités de leur conception peut d'ailleurs paraître surprenant.

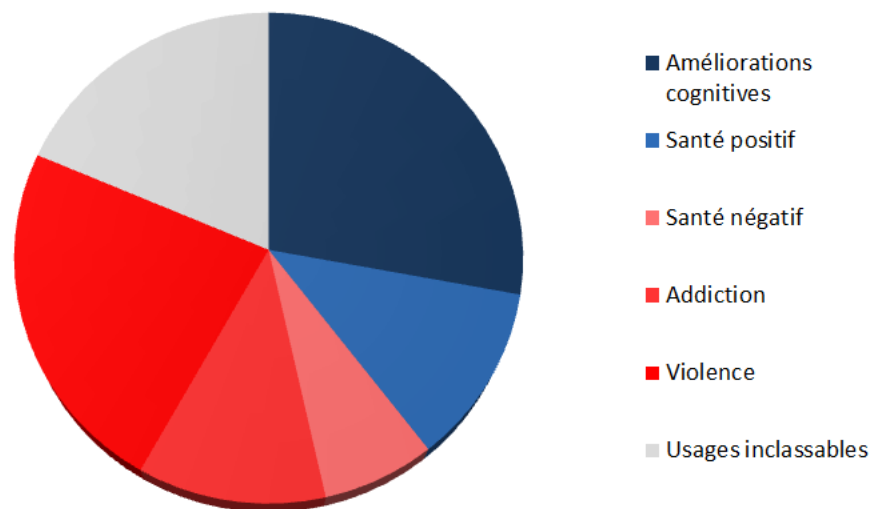
Parmi les publications majoritaires consacrées à l'analyse des usages, deux thématiques se détachent très nettement. Ce sont tout d'abord des articles qui s'attachent à démontrer l'intérêt des jeux vidéo pour l'amélioration des capacités cognitives de son utilisateur (13 articles). Viennent ensuite des publications centrées sur le danger des effets des jeux vidéo violents sur le comportement de leurs utilisateurs (11 articles).

La première thématique développe une vision positive des jeux vidéo qui seraient une source d'enrichissement humain et ouverture vers de nouvelles formes de créativité. Sont mis en exergue : l'augmentation de l'attention visuelle, de l'intégration sensorimotrice, des compétences spatiales, de la mémoire, etc. La plupart des articles s'appuient sur les jeux d'action, qui sont par ailleurs souvent les plus décriés en comparaison aux jeux dits de réflexion. Il semblerait que les auteurs participent ainsi à un effort de réhabilitation. Au contraire la seconde thématique présente un versant négatif qui conduirait à une dégradation de l'état psychologique des sujets, voire à une dangerosité sociale. Les jeux violents favoriseraient des comportements agressifs et antisociaux. Nous constatons ainsi deux pôles opposés, à l'image des oppositions tranchées que l'on peut constater dans le débat public. Au pôle critique nous pouvons ajouter les articles qui traitent des questions de l'addiction aux jeux vidéo, thème abordé dans 5 articles.

Une thématique bien représentée est celle de la santé avec 8 articles, thématique que l'on peut diviser en deux sous-thématiques. 5 articles mettent en valeur les effets positifs de la pratique des jeux vidéo pour la santé : amélioration des capacités visuelles, renforcement de l'adhésion de jeunes patients à des traitements médicaux. 3 autres sont au contraire centrés sur les effets négatifs de la pratique des jeux vidéo : effets sur l'obésité, augmentation du stress, de la

pression artérielle et du rythme cardiaque. On retrouve donc dans le thème de la santé cette dualité entre articles favorables et défavorables.

Enfin des thèmes divers plus difficiles à catégoriser sont abordés dans 8 articles. 2 articles traitent des différences sexuelles dans la pratique des jeux vidéo. Les autres articles traitent des motivations au jeu, de l'évaluation de l'utilisabilité des interfaces, des différences d'émotions ressenties dans un jeu entre partenaires humains et avec un ordinateur, de l'examen des publications touchant aux jeux éducatifs. Il faut noter deux articles qui se démarquent des consensus généraux : un article qui traite des MMORPG avec une vision équilibrée en abordant avantages et inconvénients et un article qui procède à un examen critique des biais dans les recherches sur la violence et l'addiction.



*Figure 2 : Thématiques de 43 publications consacrées aux usages des jeux vidéo  
Requête "video game" sur Google Scholar*

Au final, il est possible de diviser les articles en favorables ou défavorables aux jeux vidéo et les deux positions sont assez bien partagées. La plupart, hormis ceux que nous avons catégorisés dans la rubrique inclassable (8), sont généralement à charge ou à décharge. Les articles qui proposent des points de vue équilibrés (avantages/inconvénients, risques/opportunités) sont de rares exceptions. Il s'agit en général d'évaluer ou mesurer soit l'impact positif, soit l'impact négatif, sans pour autant que le choix de se focaliser sur cet aspect soit questionné ou explicité. Il semblerait ainsi que la vision manichéenne exprimée dans la presse se retrouve en écho dans le monde de la recherche.

Les articles critiques mettent de façon sous-jacente l'industrie des jeux vidéo en accusation dans laquelle ils voient l'expression d'une nouvelle forme de domination culturelle dont seraient victimes les consommateurs. Pour certains cette critique peut rejoindre une critique des effets pervers de la société de consommation. Les articles favorables se situent au contraire dans le sens de la légitimation de l'industrie vidéoludique : il est à noter que ce sont souvent les jeux les plus critiqués, à savoir les jeux d'action, qui servent de support à des expérimentations visant à en démontrer des effets bénéfiques. Sont également mis en valeur des jeux vidéo de type serious game dont l'objectif est de participer à des objectifs dans l'éducation ou dans la santé.

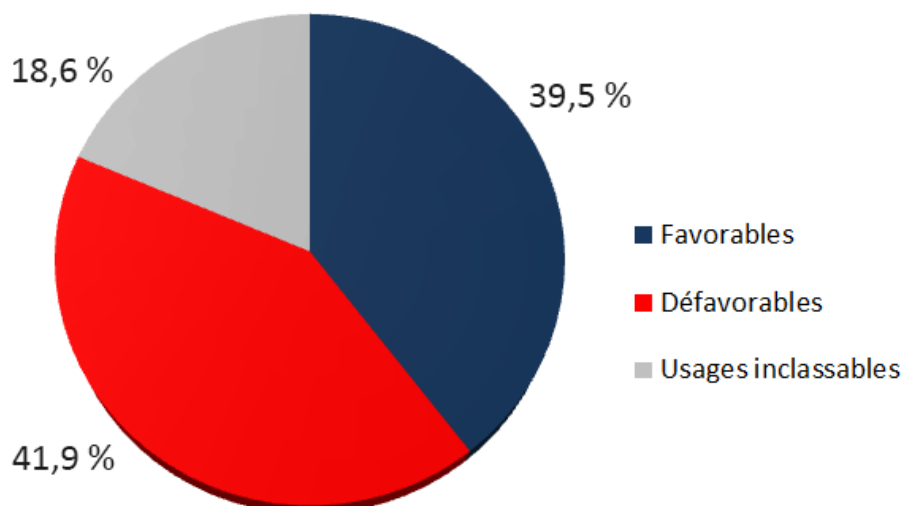


Figure 2 : Thématiques de 43 publications consacrées aux usages des jeux vidéo  
Requête "video game" sur Google Scholar

## 2 L'INFLUENCE DES PRÉCONCEPTIONS VIDÉOLUDIQUES

À partir de nos constatations sur l'état de la recherche dans les jeux vidéo nous prenons pour hypothèse que la recherche dans ce domaine est largement influencée par des préconceptions qu'il s'agit de questionner. Deux aspects nous paraissent expliquer cet état de fait : des phénomènes d'imprégnation culturelle qui sont des déterminants individuels, des conflits d'intérêts dans le cas de chercheurs impliqués dans le développement de jeux vidéo et qui relèvent de déterminants professionnels.

### 2.1 L'imprégnation culturelle

Les jeux vidéo sont un objet culturel relativement récent dont la première popularisation date des années 1970, mais qui ne s'est répandu qu'au fur et à mesure de la diffusion et des progrès technologiques des consoles de jeux et des micro-ordinateurs. Il est à noter que la pénétration et l'appropriation de tout nouvel objet culturel passent par des phases de légitimation au cours desquelles s'affrontent partisans prosélytes et « conservateurs » dans une attitude de rejet.

Nous remarquons que les jeux vidéo sont d'abord apparus dans les salles d'arcade des supermarchés, lieux de loisirs dédiés à un public adolescent en recherche d'émotions fortes à moindre coût intellectuel. Cela peut être rapproché de l'histoire du cinéma né en milieu forain avant une lente reconnaissance en tant que forme d'expression artistique. Il y a donc une phase de reconnaissance progressive du nouvel objet culturel qui apparaît d'abord dans son aspect purement technologique novateur et fascinant avant de bénéficier d'une légitimation en tant que pratique sociale reconnue comme intrinsèquement liée aux formes d'expression culturelle d'une civilisation.

Dans les premiers temps le nouvel objet subit une suspicion, si ce n'est une hostilité des non pratiquants qui y voient un danger pour la culture reconnue. Les discours critiques se développent alors, s'appuyant pour ce qui concerne les jeux vidéo sur des arguments tenant notamment à la violence ou à l'addiction. Dans le même temps les partisans développent des

argumentaires mettant en avant une utilité sociale du nouvel objet culturel : les jeux vidéo permettraient de développer de nouvelles compétences.

Ces oppositions prennent parfois la forme d'une fracture générationnelle. Les biens culturels ont ceci de particulier qu'ils marquent particulièrement les enfants et adolescents en leur proposant des ouvertures vers l'imaginaire et une forte dimension affective. Afin de caractériser ce phénomène qui lie de façon affective un médium à son utilisateur lorsque celui-ci en a fait la découverte dans son enfance, nous proposons le concept d'*imprégnation culturelle*. Nous entendons qualifier ainsi la création d'un lien entre une expérience culturelle première et la mise en place d'une appétence affective durable pour un type d'objets culturels.

Chaque génération est imprégnée par les médias associés à ses découvertes culturelles. Pour les générations antérieures ce furent par exemple la bande dessinée ou la télévision, ou pour des générations plus anciennes les romans. On peut se remémorer des arguments utilisés contre les bandes dessinées : les jeunes lecteurs de BD étaient censés se focaliser sur les images en lieu et place de s'intéresser au texte, ceci étant supposé les détourner de l'apprentissage de la lecture. Avec chaque génération se produit un phénomène d'opposition entre des parents dérouterés par l'attractivité que génère le nouveau médium auprès de leurs enfants, eux-mêmes restant attachés à des médias plus anciens qu'ils ont connus dans leur propre enfance. L'enfant se voit en situation de défense du médium qu'il pratique, défense qui peut devenir conflictuelle lors de l'adolescence et qui débouchera ultérieurement sur un processus de légitimation. À l'inverse les parents développent des craintes irrationnelles en voyant leur enfant se passionner pour des objets qu'ils ne comprennent pas et qu'ils peuvent supposer être la source de tous les dangers.

Cette perspective permet de comprendre la nature passionnelle des débats marqués par la prédominance de l'affectif et des argumentaires qui recourent souvent à l'irrationnel. À titre d'exemple on peut citer le lien qui est couramment fait dans la presse lors de meurtres en série d'adolescents avec la consommation de jeux vidéo violents, comme dans le cas du massacre de Colombine en 1999.

## **2.2 Conflits d'intérêts**

Un autre aspect à mettre en lumière est un biais fréquent dans la recherche impliquant la création de logiciels, à savoir l'implication du chercheur dans les modalités de création. Cela peut prendre diverses formes. Un engrenage peut être celui de la création-recherche, méthode qui consiste à créer un logiciel ou participer à sa création afin d'explorer les modalités créatives pour améliorer la connaissance sur ce type d'objet. À partir du moment où le chercheur a une implication dans la conception il lui devient très difficile de mettre en critique l'objet créé lui-même. Son recul critique ne peut excéder les questions très concrètes de conception, à savoir imaginer des modalités qui auraient permis de faciliter ou améliorer le processus de production. Remettre en question les finalités ou l'utilité de l'objet lui-même devient impossible sinon à devoir reconnaître l'inutilité de son investissement.

Par ailleurs de plus en plus souvent les financements de la recherche passent aujourd'hui par des partenariats publics/privés. Les chercheurs sont mobilisés pour participer à des programmes au sein desquels ils ne sont plus maîtres du cadre général qui leur est imposé au nom d'impératifs économiques. Il en est ainsi en matière de conception de serious games qui est encouragée par les pouvoirs publics sans que le concept de serious game et sa validité ne soient interrogés. De ce fait les hypothèses sont faussées car déterminées par des intérêts économiques exogènes. La liberté académique est perdue, le chercheur ne sert plus qu'à valider des résultats attendus.

Cette tendance au conformisme scientifique a tendance à s'étendre. C'est aussi une tendance à l'utilitarisme, à la volonté de rechercher des réponses immédiates à des questionnements sociaux pressants. Les chercheurs en Sciences Humaines et Sociales ont par ailleurs souvent des difficultés à obtenir une reconnaissance dans un univers dominé par les sciences dites exactes qui, avec l'informatique, se réduisent à la technique et bien souvent à la soumission à une idéologie technicienne qui rend difficile la mise en lumière des enjeux réels.

Dans le domaine des jeux vidéo cette idéologie technicienne est favorisée par une approche anglo-saxonne largement représentée dans les game studies qui a tendance à restreindre la conception du jeu à un système de règles qui existerait en soi, donnant une apparente toute puissance aux concepteurs de jeux. Sont alors évacuées les questions liées à l'expérience réelle des joueurs et à leur diversité.

Face à ces risques, nous pensons qu'il est nécessaire de valoriser des approches critiques prenant le contre-pied de la *doxa* scientifique afin de reposer les questions oubliées. Cette position doit permettre d'envisager les questions posées par les jeux vidéo dans leur complexité. Dès lors, les usages des jeux vidéo, pratique culturelle diversifiée et susceptible de multiples formes d'appropriation ou de rejet, ne peuvent plus se contenter d'approches univoques et il devient possible de les faire apparaître dans leur ambivalence.

### **3 L'AMBIVALENCE DES JEUX VIDÉO AU REGARD DES QUESTIONS DE CONSOMMATION ET DE CRÉATION**

Cette ambivalence est celle ~~même~~ des pratiques de consommation et de création que l'on peut avoir tendance à opposer mais qui de fait sont étroitement entremêlées : il faut consommer pour créer et la consommation génère de nouvelles compétences créatives. La consommation elle-même peut porter aussi bien des germes d'asservissement que des potentialités de dépassement et de remise en question. La création peut être le fait de ce dépassement mais elle peut aussi être une pseudo-crédation si elle reste trop contrainte et limitée par le système, une *consocrédation* porteuse d'une *illusion de compétence* (Gobert, 2014).

Nous pouvons mieux cerner cette ambivalence pour ce qui concerne les jeux vidéo en nous intéressant aux références en psychologie fréquemment mobilisées par les chercheurs qui en font la promotion. On note en particulier un recours fréquent à Winnicott (1975). Celui-ci affirme avec force la nature créative du jeu : « C'est en jouant, et seulement en jouant, que l'individu, enfant ou adulte, est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité toute entière. » (Winnicott, 1975 : 110). Pour Winnicott, la créativité s'oppose à la soumission et permet de réellement connaître le monde. Le jeu permet une expérience de contrôle de ce qui est en dehors de soi, de se mettre en action, car : « Jouer c'est faire. » (Winnicott, 1975 : 90). Cette vision très positive du jeu qui associe jeu et créativité est largement utilisée par les articles scientifiques qui cherchent à asseoir la légitimité des jeux vidéo. Il faut néanmoins signaler les limites de cette interprétation de Winnicott : celui-ci n'a pas connu la culture des jeux vidéo et, par ailleurs, le jeu qu'il évoque est une activité libre (*playing*) et non une activité socialement organisée (*game*) telle celle qui est mise en place par les jeux vidéo. En suivant Winnicott on pourrait alors estimer que le jeu vidéo qui cadre très fortement l'activité du joueur, qui limite la variété de ses expérimentations, est plus un instrument de soumission à la fatalité qu'une ouverture vers la créativité.

De plus la perspective ouverte par Winnicott ne doit pas cacher d'autres versants du jeu moins positifs, dès lors que celui-ci devient compulsif, répétitif, et qu'il est plus expression d'un traumatisme que d'une joyeuse tentative de découvrir le monde. C'est ce versant que met en

avant Freud (1920 : 14) lorsqu'il analyse le jeu d'un enfant qui envoie une bobine de bois et la rattrape. Le jeu est alors le moyen de revivre un moment pénible, peut-être de le maîtriser psychiquement, mais peut-être aussi de s'enfermer dans sa répétition. Dans cette optique le jeu pourrait même témoigner d'une forme d'autisme avec la focalisation sur un centre d'intérêt restreint, une pratique répétitive et un repli vis-à-vis de la vie sociale. Le jeu paraît alors comme un phénomène complexe. Son interprétation est difficile, de même que son impact sur le joueur. Nous pensons qu'il doit être pensé dans son ambivalence qui permet d'englober ses aspects créatifs et régressifs.

Nous proposons d'appliquer cette approche ambivalente aux trois principaux arguments développés dans l'étude des jeux vidéo. Nous examinerons de la sorte un argument positif : l'amélioration des capacités cognitives du joueur et deux arguments négatifs : la violence et l'addiction.

### **3.1 L'augmentation des capacités cognitives**

Un grand nombre d'études s'attachent à démontrer que la pratique des jeux vidéo a pour conséquence le renforcement des capacités cognitives des joueurs. Pourtant ce n'est pas là l'objectif d'un jeu qui n'a d'autre but que de permettre le divertissement gratuit du joueur. Pour Roger Caillois une des caractéristiques du jeu est qu'il est une activité improductive. Mais Jacques Henriot nous parle d'une « illusion de gratuité » (Henriot, 1989 : 187). Ainsi le jeu pourrait produire des incidences sur le joueur à son insu, ce qui explique les tentatives de le détourner vers l'éducatif avec le ludo-éducatif ou les serious games. Un jeu requérant de la part de son auteur une action, il est assez facile de démontrer que la nécessité d'accomplir une action qui présente certaines difficultés nécessite l'acquisition de compétences, ce que font la plupart des articles scientifiques. C'est ce qu'a fait Sherry Turkle (1986) en s'appuyant sur Pacman, jeu au scénario et au design simplistes, mais qui nécessite pour gagner un dépassement de soi.

Les jeux vidéo se présentent en effet comme des défis cognitifs et nombre d'auteurs s'appuient sur les écrits de Mihaly Csikszentmihalyi. Celui-ci, représentant du courant de la psychologie positive, tente de définir ce qu'il qualifie de flow ou expérience optimale qui permet de lutter contre le désordre psychique et de renforcer le soi. Cette expérience optimale peut être rencontrée en se concentrant sur une tâche réalisable mais qui constitue un défi et exige des aptitudes particulières. Dans ce cas, l'activité est pratiquée pour elle-même et non en fonction d'un objectif extrinsèque, c'est une activité autotélique. Bien que l'auteur ne parle pas spécifiquement du jeu, il est vrai que le jeu paraît bien correspondre à la définition de l'expérience optimale et les auteurs en recherche de légitimation du jeu utilisent fréquemment cette référence.

Néanmoins Csikszentmihalyi attire aussi l'attention sur l'usage des médias et notamment de la télévision qui permettent de lutter contre l'entropie de la conscience sans toutefois enrichir le sujet. « On comprend pourquoi la télévision exerce une si grande fascination. Même si l'on trouve cette activité peu gratifiante (on se sent plutôt passif, irritable et triste devant la télé), au moins, l'écran clignotant apporte un certain ordre dans la conscience et chasse les préoccupations. Cependant, cette façon d'éviter la dépression constitue un gaspillage parce que toute l'énergie investie rapporte bien peu. » (Csikszentmihalyi, 2005 : 238) Ne peut-on pas élargir ce jugement à certaines pratiques des jeux vidéo ? On peut en effet y retrouver l'aspect occupationnel et également la fascination pour l'écran clignotant.

Une argumentation intéressante en faveur de l'apport cognitif des jeux vidéo est celle de Steven Johnson (2008). Selon Johnson l'époque actuelle est marquée par l'émergence de loisirs de plus en plus complexes et exigeants, que ce soit en matière de cinéma, de télévision,



d'Internet ou de jeux vidéo. Les jeux vidéo sont des exercices difficiles qui peuvent être comparés à de véritables tortures, mais nous y jouons car ils dispensent des gratifications qui libèrent de la dopamine et nous poussent à rechercher des solutions et à dépasser nos limites. « Le jeu vidéo est le seul loisir qui offre ce cocktail de récompense et d'exploration. » (Johnson, 2008 : 47) Les jeux vidéo nous conduisent de façon collatérale à développer de multiples compétences dans la prise de décisions ou l'élaboration de stratégies. Johnson reprend les arguments de JP Gee (2003) : le jeu nous apprend à formuler des hypothèses, à les tester, à les reformuler. De ce fait ils incitent les joueurs à adopter les méthodologies de la recherche scientifique. Johnson voit le résultat de cette complexification de nos loisirs dans l'augmentation régulière du quotient intellectuel des populations grâce à une meilleure capacité à résoudre des problèmes complexes.

Si la thèse de Johnson est séduisante, elle trouve cependant ses limites, car si nos loisirs sont plus complexes, quelle est la finalité de cette complexité ? L'auteur reconnaît la faiblesse scénaristique générale des jeux vidéo, mais pour lui ce n'est pas le sujet qui compte, c'est le système de récompense. Nous pouvons cependant nous poser la question de l'objectif du travail mental effectué, voire de ses effets sociétaux. Les jeux vidéo ont pour spécificité qu'ils sont ancrés dans l'action, ils sont une pratique, ce qui les différencie des médias antérieurs. L'avantage est de permettre de tester des situations, de découvrir un fonctionnement de l'intérieur, de se trouver en immersion. Il faut néanmoins prendre conscience des limites de l'immersion : la contextualisation et la prise de distance sont plus difficiles, de même que le recul critique. Les avantages cognitifs des jeux vidéo ne doivent pas faire oublier leurs limites métacognitives. Bateson (1977) rappelle que le joueur « témoigne d'une curieuse incapacité d'élaborer des méta-énoncés ».

### **3.2 Violence et addiction**

Les questions de violence et d'addiction constituent l'essentiel des publications critiques à l'encontre des jeux vidéo. A celles-ci, on peut ajouter quelques publications mettant en cause les effets négatifs des jeux vidéo, notamment sur le stress et l'obésité, dans ce dernier cas la critique de la pratique des jeux vidéo est associée à celle de la télévision.

La question de la violence est la plus fréquente dans les articles critiques, faisant ainsi écho aux campagnes de presse anti-jeux vidéo qui associent les auteurs de tueries à la pratique des jeux vidéo violents. Si les articles scientifiques n'établissent pas ce genre de parallèle, leur fréquence et leur importance dans les préoccupations des chercheurs témoignent néanmoins de l'influence des angoisses sociales, fussent-elles les plus irrationnelles sur les choix des chercheurs. Les publications sur la question tendent à démontrer que la pratique de jeux vidéo violents a tendance à augmenter les comportements agressifs à court terme, ce qui n'est pas très surprenant.

La question de l'addiction est la deuxième perspective abordée par les articles critiques. Les publications traitant de ce sujet constatent la pratique devenue quotidienne des jeux vidéo avec des temps de jeux parfois très élevés. Selon Gentile (2009) ces pratiques relèvent de la pathologie pour 8 % des jeunes américains de 8 à 18 ans qui auraient des résultats scolaires faibles et manifesteraient des troubles de l'attention.

Si ces approches critiques sont prisées par les associations de défense des familles qui souhaitent établir des contrôles stricts sur la consommation des jeux vidéo, elles sont dénoncées par les partisans des jeux vidéo. Yann Leroux parle de « panique morale » (Leroux, 2012 : 29). Concernant la violence les partisans des jeux vidéo mettent en avant les effets cathartiques des jeux vidéo, la violence exprimée étant une violence fictive qui, sauf cas extrême, n'a aucun lien avec la violence réelle. Yann Leroux a lancé une campagne intitulée

« Jouer n'est pas tuer » au cours de laquelle de nombreux joueurs témoignent de leur passion du jeu associée à une vie sociale parfaitement normale.<sup>2</sup> De même pour l'addiction on peut aisément retourner la perspective en montrant que les jeunes désocialisés qui se réfugient dans la pratique des jeux vidéo sont des jeunes en difficulté dont la pathologie s'exprimerait par d'autres moyens si les jeux vidéo n'existaient pas.

Si les articles prosélytes des jeux vidéo vont dans le sens de l'incitation ou de la prescription de l'utilisation des jeux vidéo pour l'amélioration des capacités cognitives de leurs utilisateurs, les articles critiques mettent en cause la responsabilité des joueurs auxquels il faudrait interdire ou limiter la pratique. Nous constatons que la question de la responsabilité du dispositif ludique n'est pas directement posée, et encore moins celle de la responsabilité des orientations de l'industrie des jeux vidéo. La critique se limite à celle des usages sans questionner le système de production qui favorise ou induit ces usages.

Interroger le système de production permet de mieux comprendre les modèles dominants dans les jeux vidéo, par exemple celui de la « masculinité militarisée » qui s'impose dans une partie des titres les plus incriminés pour leur violence. Sébastien Genvo (2009 : 53) explique les liens entre jeu vidéo et monde militaire, un grand nombre de jeux étant rachetés ou impulsés par l'armée américaine, le titre le plus emblématique étant le serious game *America's Army* (2002) commandité par l'armée américaine et conçu comme un moyen de propagande plus efficace que les moyens traditionnels du type spot télévisé ou campagne de presse. Cette critique du système de production peut aussi être étendue aux jeux de gestion qui valorisent un modèle de compétition économique de type néolibéral plutôt que des systèmes qui seraient basés sur la coopération. Les concepteurs de jeux vidéo injectent dans les mécaniques des jeux vidéo des concepts inhérents à la culture dominante et il est difficile de les mettre en question par l'utilisateur car le joueur a plus de mal à prendre de la distance lorsqu'il est immergé dans une pratique de jeu en comparaison avec d'autres produits culturels. Les objectifs des jeux paraissent comme des évidences, ils sont pourtant non dénués d'idéologie. Ainsi il peut devenir évident avec un jeu comme *SimCity* que la seule bonne façon d'améliorer la gestion une ville est de rechercher à baisser les impôts.

La question de l'addiction, au-delà de l'aspect de panique morale, mérite aussi d'être étudiée du point de vue du système de production. La question devient cruciale avec la multiplication des pratiques de jeux dans la tendance actuelle à la gamification qui mélange jeux vidéo, réseaux sociaux, terminaux mobiles et activités du quotidien. On constate le succès de jeux pauvres tant sur le plan de leur scénario que de leur qualité graphique et qui arrivent pourtant à capter l'attention des joueurs de façon constante au détriment de leur vie sociale. L'exemple le plus connu est *CandyCrush* (King) qui est régulièrement cité comme particulièrement addictif. Ce jeu est conçu pour appâter le joueur avec une grande facilité de jeu au départ initiale, une progression de la difficulté, la comparaison avec les autres joueurs sur les réseaux et l'incitation à payer pour avancer plus vite dans le jeu. Ici l'addiction est calculée et planifiée, le jeu n'a aucunement pour but l'enrichissement cognitif du joueur mais seulement le succès commercial de la firme qui le produit. Cet aspect de l'addiction mérite certainement de nous conduire à revoir l'approche du phénomène addictif, non comme une maladie du joueur mais plutôt comme un symptôme de la maladie du capitalisme.

---

<sup>2</sup> <http://jouernestpastuer.tumblr.com/>

<http://www.gizmodo.fr/2012/12/16/jouer-nest-pas-tuer.html>

## Conclusion

Les questions que nous avons traitées ici nous conduisent à plaider pour une approche dépassionnée des jeux vidéo afin de les saisir dans leur complexité avec l'ambivalence de leur impact sur les publics. Ni mal absolu, ni panacée, les jeux vidéo doivent être pris pour ce qu'ils sont et pour ce qu'ils permettent : efficaces pour l'immersion dans des pratiques, ils sont beaucoup moins adaptés pour inciter à la réflexion ou à la prise de distance critique.

Par ailleurs, comme tout bien culturel, ils sont le reflet et l'expression des valeurs culturelles dominantes de notre époque. À ce titre une approche critique de leurs modalités de production est nécessaire pour comprendre les enjeux qu'ils soutiennent. Dans le même temps les jeux ont ceci de particulier qu'ils n'existent que par l'activation qu'en fait le joueur et que dans une certaine mesure, comme le montre Feenberg et Grimes (2011) en étudiant l'activité des joueurs de World of Warcraft : même si les joueurs sont soumis à un système de rationalisation qui leur est imposé, ils peuvent parvenir à influencer sur les concepteurs par la force de leur action au travers de communautés.

Il faut enfin rappeler la grande diversité du monde des jeux vidéo et le danger de porter des jugements généralisants à partir d'un type spécifique de jeux vidéo, ce que font notamment les commentateurs qui s'appuient sur les jeux les plus violents. La capacité de création potentielle du joueur est notamment liée à la structure du jeu : importante dans des mondes ouverts de type Minecraft, plus le scénario est contraint plus elle se réduit ce qui est le cas de la plus grande partie des jeux. Ne reste alors qu'une pratique de consommation dont les potentialités créatives sont très limitées, de l'ordre de la *consécration* (Gobert, 2014) et dont les acquis de compétence sont faibles et difficilement transférables dans la vie réelle.

## Bibliographie

- Bateson G. (1977), « Une théorie du jeu et du fantasme », in *Vers une écologie de l'esprit 1*, tr. fr. Paris, Seuil, pp. 209-224
- Beel Jöran and Gipp Bela (2009), « Google Scholar's Ranking Algorithm : An Introductory Overview. » In Birger Larsen and Jacqueline Leta, editors, *Proceedings of the 12 th International Conference on Scientometrics and Informetrics (ISSI'09)*, vol. 1, pp. 230-241.
- Caillois Roger (1958), *Les jeux et les hommes*, Gallimard, 1992.
- Csikszentmihalyi Mihaly (2005), *Vivre : La psychologie du bonheur*, Pocket, 2006.
- Freud Sigmund (1920), *Au-delà du principe de plaisir*, Les classiques des sciences sociales, Université du Québec à Chicoutimi.
- [http://www.uqac.quebec.ca/zone30/Classiques\\_des\\_sciences\\_sociales/index.html](http://www.uqac.quebec.ca/zone30/Classiques_des_sciences_sociales/index.html)
- Feenberg Andrew, Grimes Sara (2011). *Rationalizing play: A critical theory of digital gaming. (Re) Inventing the Internet : Critical Case Studies*, Sense Publishers.
- Gee James Paul (2003), *What video games have to teach us about learning and literacy*, NewYork, Palgrave.
- Gentile Douglas (2009), *Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18 A National Study. Psychological science*, 20 (5), pp. 594-602.
- Genvo Sébastien (2009), *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*. L'Harmattan.

- Gobert Thierry (2014), *Consécration : la quête de l'originalité comme illusion de compétence créatrice*, Colloque scientifique Ludovia 2014.
- Henriot Jacques (1989), *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti.
- Johnson Steven (2008), *Tout ce qui est mauvais est bon pour vous*, Editions Privé, 2008
- Leroux Yann (2012), *Les jeux vidéo, ça rend pas idiot*, FYP éditions.
- Turkle S. (1986). *Les enfants de l'ordinateur*, Denoel, Paris.
- Winnicott Donald Woods (1975), *Jeu et réalité*, Gallimard.