



Un jeune devant son jeu vidéo Attention danger ?

Les analyses de la FAPEO 2012
Analyse 5/15 - juin

Rédaction :
Desagher Christophe
Fédération des Associations de Parents de l'Enseignement Officiel
Avenue du Onze Novembre, 57 - 1040 Bruxelles
02/527.25.75 - 02/525.25.70
www.fapeo.be - secretariat@fapeo.be
Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles

Résumé

Le jeu vidéo est le secteur culturel le plus rentable du monde et pèse plusieurs milliards d'euros sur la balance de l'économie mondiale. Sans cesse en évolution, il touche de plus en plus de monde. Mais des questions se posent toujours quant à la posture du jeune devant son écran. Des réponses sont apportées, certaines sur une base scientifique, d'autres sur la base de stéréotypes. Pourquoi y a-t-il des stéréotypes sur cet univers, quels sont-ils et quelle est la part de vrai ?

Mots-clefs

Ludique, passif, jeu vidéo, cinéma, *gameplay*, ordinateur, console, LAN, Internet, jeux en ligne massivement multijoueurs, communication, association, *gamers*, *no life*, IRL, guildes, réalité simulée, rêves lucides, addiction, pratique excessive.

Table des matières

1. Introduction	4
2. Quand le jeu vidéo devient communication	5
2.1. Du jeu solitaire au jeu en ligne.....	5
2.2. Une association et une communication indispensables.....	6
3. Le jeu vidéo et son univers pour les joueurs.....	7
3.1. Un univers qui dépasse les frontières du numérique	7
3.2. Réalité contre fiction : la différence est-elle bien claire ?	8
3.3. Du joueur au <i>gamer</i> et du <i>gamer</i> au <i>no life</i>	9
4. Conclusion.....	10
Bibliographie.....	11

1. Introduction

L'expression « jeu vidéo » est la juxtaposition de deux termes contradictoires : jeu et vidéo. Ces termes sont paradoxaux parce qu'ils évoquent deux types d'activités différentes : d'une part le jeu qui est ludique, actif et créatif, d'autre part la vidéo qui évoque la passivité de la posture du spectateur. L'association de ces deux termes a fait d'emblée hériter au jeu vidéo les préjugés à résonances négatives de ces univers : le jeu vidéo ne serait que ludique et passif¹, la dimension éducative ayant été gommée au passage.

Mais peut-on à l'aide de quelques qualificatifs valablement définir ce que représente le jeu vidéo ? À cet égard, considérer le jeu vidéo comme un et unique serait tout aussi pertinent que d'affirmer que le cinéma est un et unique. Effectivement, l'un comme l'autre connaissent une très grande diversité. Tout comme l'art cinématographique, le jeu se décline en genres et en techniques. Si l'on peut parler « des cinémas² », l'on peut également parler « des jeux vidéo³ » pour exprimer la diversité du secteur.

Aussi, bien que certains jeux puissent être comparés à d'autres grâce à un *gameplay*⁴ identique, aucune classification internationale (qui fasse consensus) n'a été réalisée. Effectivement, l'opération est rendue délicate : d'une part, il existe une très grande diversité de jeux et, d'autre part, certains jeux transcendent ou chevauchent les quelques types identifiables (MMORPG, *serious game*, etc.)⁵.

Partant de cette réalité, on peut supposer que la vision des jeux vidéo comme étant seulement ludiques et passifs est stéréotypée et fautive.

¹ AMATO E. A., « Communication ludique - Origine et puissance d'un nouveau média », *Hermès*, n°62, 2012, p. 22.

² Cinéma d'auteur, cinéma d'action, court métrage, etc.

³ Jeu de stratégie, d'action, MMO RPG, casual game, FPS, avec une manette ou avec le corps, etc.

⁴ Que l'on peut traduire par « jouabilité », le *gameplay* recouvre les règles d'un jeu, sa prise en main, l'univers dans lequel il se déroule, l'expérience vécue par le joueur, etc.

⁵ NA, « Typologie des jeux vidéo », *Hermès*, n°62, 2012, p. 15.

2. Quand le jeu vidéo devient communication

2.1. Du jeu solitaire au jeu en ligne

Quand les jeux vidéo sont parvenus auprès du grand public dans les années 1970, ceux-ci se jouaient essentiellement grâce à l'ordinateur et à la console de jeu qui se trouvaient chez soi, à la maison. Une inquiétude est très vite apparue du côté des parents voyant leurs enfants immobiles, comme en dehors de toutes contingences, devant leur écran. Car effectivement, le jeu vidéo, à ses débuts, était essentiellement une activité individuelle. Les possibilités de jeu multijoueurs étaient limitées le plus généralement à deux joueurs simultanément devant un écran.

Mais cette réalité du joueur seul devant sa machine a évolué avec le temps. Tout d'abord dans les années 1990 avec le phénomène des *LAN party*⁶ : une réunion de joueurs autour d'un ou plusieurs jeux. Les joueurs ne sont plus seuls à jouer puisqu'ils sont reliés les uns aux autres et doivent ou coopérer ou se tester mutuellement.

Ces *LAN* peuvent être organisées chez un particulier ou être un événement à part entière. Dans le premier cas, il s'agit d'une réunion d'amis. Dans le cas d'un événement, le nombre de joueurs étant conséquent, ceux-ci ne se connaissent pas.

Les *LAN* sont des réunions ludiques et informatives. Les renseignements ont trait aux jeux et à l'informatique de manière générale. Sans doute est-ce l'occasion pour ces joueurs de se constituer un réseau de connaissances voire d'amis qui partagent une ou plusieurs passions. Il y a donc un avant, un pendant et un après où des relations se concrétisent.



À gauche, une *LAN* chez un particulier - À droite, une *LAN* organisée en événement.

⁶ *LAN* est l'acronyme de *local areas network* qui signifie « réseau local ». Une *LAN party* est donc au sens littéral une fête organisée par un réseau local (d'ordinateurs).

Mais c'est surtout grâce au développement d'un Internet à grande vitesse pour les particuliers que les jeux multijoueurs se sont développés⁷. Le rassemblement virtuel de l'ensemble de ces joueurs a supposé une nouvelle forme de jeu où la communication était partie intégrante du jeu. Cette gamme de jeu est connue sous le nom des jeux en ligne massivement multijoueurs (MMO⁸). Au travers de ces jeux, se forment pour le joueur de véritables communautés ludiques qui peuvent avoir un caractère local, régional, national, voire mondial.

2.2. Une association et une communication indispensables

Les expériences vidéo ludiques actuelles comprennent une part importante de communication. Les systèmes de communication peuvent prendre des formes différentes (et parfois les cumuler) : écrites, sonores, visuelles.

Ces dispositifs existent dans de nombreux jeux et sont indispensables à l'expérience vidéo ludique : nulle progression sans communication dans ce type de jeu.

L'univers ludique fournit nombre de compagnons nécessaires à la pratique⁹. Si les premiers contacts se font par l'entremise des avatars¹⁰ respectifs des joueurs, ceux-ci sont appelés à se connaître et à collaborer.

Aussi dans le jeu World of Warcraft¹¹ (WoW), le joueur doit-il faire son choix parmi les 8 personnages de base : l'humain, le nain, le gnome, l'elfe de la nuit, l'orc, le troll, le tauren ou encore le mort-vivant. Le choix n'est évidemment pas anodin puisque non seulement il définit si le joueur appartiendra à un camp ou à un autre (l'alliance ou la horde), mais il définit également une manière d'évoluer dans ce monde médiéval fantastique. Et si choisir c'est renoncer, alors le joueur opérant son choix renonce aux attributs des autres personnages qui sont pourtant indispensables à sa quête.

Dans ce genre d'expérience ludique, l'association est donc un élément intrinsèque et la communication est indispensable pour que les différents joueurs puissent évoluer dans leur quête.

⁷ LAFRANCE J.-P., « La parole est aux joueurs intensifs de World of Warcraft – Entre fascination et dépendance, entre plaisir et déséquilibre », *Hermès*, n°62, 2012, p. 63.

⁸ MMO est l'acronyme de *massively multiplayer online*. Il existe plusieurs types de jeu MMO. Les MMORPG (*massive multiplayer online role-playing games*) sont très connus.

⁹ LAFRANCE J.-P., *op.cit.*, p. 65.

¹⁰ De manière simplifiée, on peut définir l'avatar comme étant la représentation numérique du joueur dans le jeu.

¹¹ Jeu sorti en 2004 et qui fait évoluer ses personnages dans un univers vidéo ludique médiéval fantastique.

3. Le jeu vidéo et son univers pour les joueurs

IRL, acronyme bien connu des *gamers*¹², signifie *in real life* en anglais et peut être traduit en français par « dans la vraie vie ». Aussi, lors d'une première rencontre physique entre des joueurs qui ne se connaissaient que par leur avatar respectif, peuvent-ils se présenter avec leur prénom suivi de la mention *in real life* ou encore signaler leur métier de la sorte.

Mais au-delà de ces quelques commodités, cette expression révèle que l'univers vidéo ludique peut être perçu par ces joueurs comme un univers distinct.

3.1. Un univers qui dépasse les frontières du numérique

Une vision critique de l'Internet met en avant qu'aujourd'hui, avec ce genre de technologie, les surfeurs¹³ connaissent certes des personnes aux quatre coins du globe, mais ils ne savent pas qui sont leurs voisins de palier. A priori, la même critique peut être formulée pour les joueurs utilisant la technologie *online*.

Un premier élément de réponse est sans doute donné par le fait qu'il existe des LAN. Effectivement, celles-ci ont le plus souvent une résonance locale, régionale ou nationale, ce qui facilite la réunion des joueurs.

Il existe également des guildes de joueurs. Il s'agit d'une association durable de joueurs autour d'un ou plusieurs jeux. Chaque guilda a un règlement propre, il en existe donc sous plusieurs formes. Ces guildes se différencient sur des aspects comme :

- le nombre de jeux ;
- adhésion avec ou sans parrainage ;
- le but de la guilda ;
- avec une langue commune ou non ;
- avec ou sans hiérarchie ;
- etc.

La guilda permet aux joueurs de se retrouver dans un espace numérique, de communiquer et de progresser ensemble dans un ou plusieurs jeux. Certaines guildes sont constituées de manière à pouvoir organiser des réunions IRL. Ces réunions ne sont pas des LAN, mais des rencontres entre personnes qui partagent une même passion.

¹² On entendra par *gamer* un « gros joueur » (et non un « joueur gros » - autre représentation stéréotypée du joueur).

¹³ Utilisateurs d'Internet.

On le comprend aisément, un parallèle peut être effectué avec les cercles littéraires ou les clubs cinéphiles. Effectivement, il s'agit d'une réunion de personnes autour d'une même passion. Dans ces réunions, les membres peuvent discuter tant d'un objet précis que de sujets plus généralistes (qui touchent de près ou de loin leur passion commune) : pour les réunions de joueurs, il peut s'agir de l'informatique en général ou des nouvelles technologies – pour les cinéphiles, d'un festival ou de l'histoire d'un complexe cinématographique.

3.2. Réalité contre fiction : la différence est-elle bien claire ?

La virtualité expérimentée à travers l'expérience vidéo ludique projette le joueur dans un monde où la réalité est simulée. Cette réalité sera plus ou moins convaincante en fonction des aspects techniques de la création du jeu,¹⁴ mais également en fonction du type de jeu.

Aussi, peut-on se poser la question de savoir si le joueur peut facilement faire la distinction entre la réalité dans laquelle il vit et la fiction que lui offre le jeu. Jayne Isabel Gackenbach démontre que la pratique régulière des jeux vidéo développe des aptitudes particulières et une conscience de soi dans un environnement virtuel¹⁵. Sur ce dernier point, plusieurs études montrent un lien entre la pratique assidue des jeux vidéo et une plus grande disposition aux rêves lucides¹⁶.

La virtualité des expériences à laquelle se hasardent les joueurs au travers de l'expérience vidéo ludique est somme toute très proche de l'expérience onirique : les deux sont des expériences virtuelles.

Selon l'auteure, le fait de jouer aux jeux vidéo implique chez le joueur des capacités à gérer un monde virtuel et développe un degré de conscience permettant au joueur d'avoir un impact sur un monde qu'il sait virtuel : des capacités qu'il transfère et dont il se sert dans les rêves lucides.

Cette découverte tend donc à prouver que non seulement, les joueurs font la différence entre réalité et fiction, mais qu'ils sont même plus enclins à le faire que des non-joueurs.

¹⁴ Par exemple pour les jeux qui utilisent la 3D.

¹⁵ GACKENBACH J. I., « Video Game Play an Consciousness Developpement : A Replication and Extension », Grant MacEwan College (Canada), *International Journal of Dream*, volume 2, N° 1, 2009.

¹⁶ Un rêve lucide est un rêve où la personne a conscience de rêver. Elle a un contrôle sur ces actions et sur le contenu du rêve.

3.3. Du joueur au *gamer* et du *gamer* au *no life*

Pour certains joueurs, le jeu peut devenir une passion. Mais comme toutes les passions, si elle est pratiquée à l'extrême, elle devient nuisible pour la personne et pour son entourage. Du reste, tous les joueurs ne sont pas des passionnés de jeu (des *gamers*) et ces derniers n'en ont pas nécessairement une pratique excessive (des *no life*).

L'Académie Nationale de Médecine française stipule dans son communiqué de presse du 1^{er} mars 2012 qu'il n'y a pas de consensus scientifique sur l'existence de réelle addiction aux jeux vidéo. Ce pourquoi, il est préférable de parler de pratique excessive¹⁷.

Mais qu'il s'agisse d'une addiction ou d'une pratique excessive, il n'en demeure pas moins qu'il existe des problèmes avec ce phénomène. Bien que pour certains, l'expérience vidéo ludique soit l'occasion d'un voyage au sein d'un imaginaire avec le désir d'en ressortir à un moment ou à un autre, pour d'autres, pénétrer cet univers virtuel peut être synonyme d'enfermement¹⁸.

Les causes de ce repli sont multiples. L'une d'entre elles peut être pointée : le mal-être social¹⁹. À travers ses expériences *IG*²⁰ le joueur peut avoir un sentiment d'accomplissement qu'il ne retrouve pas dans sa vie. Aussi, trouve-t-il un monde où ses réalisations sont valorisées, ce qui peut ne pas être le cas en dehors de l'univers vidéo ludique.

La pratique excessive du jeu vidéo ne peut s'analyser que sur le long terme. Les manifestations les plus fréquentes sont : perturbations du sommeil, troubles du comportement alimentaire (surpoids, grignotage), absentéisme et/ou échec scolaire, retrait social, diminution des autres activités (familiales, sportives et culturelles)²¹.

¹⁷ ACADEMIE NATIONALE DE MEDECINE, « De la pratique excessive des jeux sur écrans aux addictions », 1^{er} mars 2012. Disponible en ligne sur : <http://www.academie-medecine.fr/detailPublication.cfm?idRub=27&idLigne=2302>

¹⁸ BONFILS P., « Environnements immersifs : spectacle, avatars et corps virtuel, entre addiction et dialectique sociale », *Hermès*, n°62, 2012, p. 56.

¹⁹ BBC news, « 'Exodus' to virtual worlds predicted », 11 décembre 2007. Disponible en ligne : <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7138103.stm>

²⁰ Acronyme très utilisé dans le monde du jeu vidéo, *IG* en anglais signifie *in game* et peut être traduit par dans le jeu. Cet acronyme s'oppose à celui d'*IRL*.

²¹ ACADEMIE NATIONALE DE MEDECINE, *op. cit.* Disponible en ligne sur : <http://www.academie-medecine.fr/detailPublication.cfm?idRub=27&idLigne=2302>

4. Conclusion

À mesure que les jeux vidéo sont devenus populaires, des questions émergeaient quant à l'impact de ceux-ci sur les plus jeunes. Depuis, plusieurs études ont été menées et toutes n'arrivent pas aux mêmes constats : certaines observent que les jeux peuvent être une addiction, d'autres se refusent à cette conclusion sans pour autant nier qu'ils existent des problèmes lorsque la pratique est excessive. D'autres éléments font débat comme la corrélation entre comportements violents et jeux vidéo violents ou encore la possibilité d'avoir une vie *IRL* épanouie alors que l'on est un *gamer*.

Aujourd'hui, nombre d'analyses s'attachent – comme celle-ci par ailleurs – à démontrer les différents stéréotypes dont est affublé l'univers du jeu vidéo²². En l'occurrence, si la posture qu'offre le joueur devant son écran laisse à penser qu'il évolue dans un monde à lui et dont il est le seul protagoniste, pour bon nombre de jeux, il s'agit là d'un leurre. Aussi, les expériences auxquelles se hasardent les joueurs peuvent-elles procurer des émotions²³, des plaisirs et des savoirs très différents selon les dispositifs ludiques qu'ils auront investis.

Le jeu vidéo suppose également de la communication. Le fait qu'elle tourne essentiellement autour du jeu à proprement parler ne peut invalider ce fait. Ce média peut même faire valoir qu'il est un des plus connectés au monde.

Enfin, le jeu vidéo peut aussi être une première approche d'un univers plus vaste encore, celui de l'informatique. Effectivement, si jusqu'à la fin des années 1980, des connaissances informatiques étaient nécessaires à l'installation et au démarrage des jeux vidéo²⁴, aujourd'hui encore on retrouve cet impératif dans la configuration de certains jeux.

Au même titre que se rendre au cinéma peut éveiller une curiosité au monde cinématographique, jouer au jeu vidéo peut rendre curieux d'un savoir scientifique qui est très prisé et valorisé au sein de notre société.

²² À cet égard, on peut noter les articles de Christopher Ferguson (en anglais) qui s'attache à démontrer les effets positifs et négatifs des jeux vidéo violents. FERGUSSON C. J., « Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review. *Aggression and Violent Behavior* », 12, 470-482, 2007. Disponible en ligne sur : <http://www.tamui.edu/~cferguson/videometal.pdf>

FERGUSSON C. J., CRUZ A., & RUEDA S., « Gender, video game playing habits and visual memory tasks. *Sex Roles: A Journal of Research* », 58, 279-286, 2008. Disponible en ligne sur : <http://www.tamui.edu/~cferguson/Gendervisual.pdf>

FERGUSSON C. J., RUEDA S., CRUZ A., FERGUSSON D., FRITZ S., & SMITH S., « Violent video games and aggression: Causal relationship or byproduct of family violence and intrinsic violence motivation? *Criminal Justice and Behavior* », 35, 311-332, 2008. Disponible en ligne sur : <http://www.tamui.edu/~cferguson/CJBGames.pdf>

²³ Il existe des « jeux expressifs » où les sentiments sont le moteur de l'action. Un exemple parmi d'autres, *Keys of a Gamespace*.

²⁴ Sur ordinateur.

Bibliographie

Articles

AMATO E. A., « Communication ludique - Origine et puissance d'un nouveau média », *Hermès*, n°62, 2012.

BONFILS P., « Environnements immersifs : spectacle, avatars et corps virtuel, entre addiction et dialectique sociale », *Hermès*, n°62, 2012.

GACKENBACH J. I., « Video Game Play an Consciousness Developpement : A Replication and Extension », Grant MacEwan College (Canada), *International Journal of Dream*, volume 2, N° 1, 2009.

LAFRANCE J.-P., « La parole est aux joueurs intensifs de World of Warcraft - Entre fascination et dépendance, entre plaisir et déséquilibre », *Hermès*, n°62, 2012.

NA, « Typologie des jeux vidéo », *Hermès*, n°62, 2012.

Sites

ACADEMIE NATIONALE DE MEDECINE, « De la pratique excessive des jeux sur écrans aux addictions », 1^{er} mars 2012. Disponible en ligne sur : <http://www.academie-medecine.fr/detailPublication.cfm?idRub=27&idLigne=2302>

BBC news, « 'Exodus' to virtual worlds predicted », 11 décembre 2007. Disponible en ligne : <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7138103.stm>

FERGUSON C. J., « Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review. *Aggression and Violent Behavior* », 12, 470-482, 2007. Disponible en ligne sur : <http://www.tamtu.edu/~cferguson/videometal.pdf>

FERGUSON C. J., CRUZ A., RUEDA S., « Gender, video game playing habits and visual memory tasks. *Sex Roles: A Journal of Research* », 58, 279-286, 2008. Disponible en ligne sur : <http://www.tamtu.edu/~cferguson/Gendervisual.pdf>

FERGUSON C. J., RUEDA S., CRUZ A., FERGUSON D., FRITZ S., SMITH S., « Violent video games and aggression: Causal relationship or byproduct of family violence and intrinsic violence motivation? *Criminal Justice and Behavior* », 35, 311-332, 2008. Disponible en ligne sur : <http://www.tamtu.edu/~cferguson/CJBGames.pdf>