



LES RENCONTRES LUDIQUES

LE JEU VIDÉO, UN JEU COMME LES AUTRES ?

PRÉSENTATION DE L'ATELIER

ORGANISATION

- atelier guidé - 3 h
- animateur : Laurent Fayard de Allez on joue ! (71)
- personne ressource : Yohan Cattan, de l'AVAG (38) et Laurent Tremel.
- 18 participant.e.s : 1 sociologue, 15 membres permanent.e.s d'une ludothèque ou d'une maison des jeux, 1 bénévole et 1 permanente d'une structure d'animation.

LA PROBLÉMATIQUE DE L'ATELIER

Dans la continuité de la conférence en plénière donnée par Laurent Tremel - sociologue du jeu vidéo -, et en présence de ce dernier, cet atelier devait permettre d'approfondir cette question que se posent beaucoup d'entre nous : le jeu vidéo est-il si différent des autres jeux ? Quelles expériences ludiques (et que ne permettent pas les autres jeux) propose-t-il ? Les dérives souvent entendues à son propos lui sont-elles propres ? Que peut-il apporter à nos projets ? Quels peuvent être les intérêts à ce qu'il se développe au sein de nos structures et pas seulement à la maison ou dans des espaces commerciaux ?

PRODUCTION DE L'ATELIER

MÉTHODOLOGIE DE L'ATELIER

La forme théorique de l'atelier guidé n'a pas été suivie en tant que telle. D'un commun accord, nous avons opté pour des échanges de points de vue et d'expériences avec pour appui, les questionnements initiaux de chacun.e des participant.e.s et la présentation par Yohan Cattan de l'AVAG, d'une vidéo sur un atelier jeu vidéo au sein de sa structure.

Le tour de table initial a permis d'identifier dès le départ deux tendances fortes parmi les participant.e.s au sujet du jeu vidéo :

- ceux et celles, très majoritaires, qui sont très frileux ou frileuses voir opposé.e.s à son utilisation en émettant des craintes autour de son intérêt, de sa violence, des risques d'addiction.
- Ceux et celles qui sont pour et l'utilisent déjà avec une envie d'affirmer plus encore les intérêts de cette pratique, défendant qu'il existe autant de types de jeux vidéos que de types de jeux, des bons et de mauvais jeux.

L'ensemble des points abordés durant l'atelier l'a été plus particulièrement à travers cette opposition et de nombreux constats ont pu être effectués.

TENTATIVE DE DÉFINITION

Dans un premier temps, nous avons tenté d'avoir un langage commun sur le jeu vidéo, qui peut être un objet vendu en boîte, pratiqué en ligne ou téléchargé. Sa définition en tant que jeu est parfois contestée. Il existe autant de types de jeux vidéos que de type de jeux. Des thématiques récurrentes (jeux de guerre, jeux très sexués...) et de grandes familles sont mises en avant (jeux de rôles, jeux de sports, jeux de stratégie, jeux de simulation...).

Un jeu est un média - c'est-à-dire qu'il est un moyen de diffusion -, qu'il soit vidéo ou pas.

Les participant.e.s soulignent deux points sur lequel une certaine vigilance est de rigueur :

- la moralisation autour du jeu vidéo. Quand on entre dans le jeu, on joue à être un.e "autre". Une autre liberté est permise, le critère de "fiction, 2nd degré" est autant présent dans le jeu vidéo que dans un autre jeu.
- le décodage des codes culturels dans le cadre de l'éducation aux médias et pour lequel nous sommes sans doute moins éprouvés.

DE L'UTILISATION DES JEUX VIDÉOS DANS NOS "STRUCTURES JEUX"

La mécanique des jeux massivement multijoueurs ou multijoueuses, interminables, addictifs (*Second life...*) semble avoir été créée par les éditeurs pour favoriser cette addiction et pousser à la consommation. Sont-ils réellement des jeux ?

Dans le cadre de l'utilisation du jeu vidéo dans nos structures (ludothèques, club ados, clsh, etc.), la discussion a porté sur le filtre que l'adulte pose sur sa sélection de jeux. Un travail de sélection, de test préalable semble indispensable, comme pour les autres jeux. Le rôle du ou de la ludothécaire a été interrogé. Ses compétences sont-elles suffisantes pour proposer du jeu vidéo ? Comment choisir le contenu d'une ludothèque numérique si l'on n'y connaît rien ? Le jeu vidéo, c'est aussi un marché brassant des milliards. La fonction du ou de la ludothécaire ne semble pas être de soutenir ces entreprises .

On fait remarquer que des jeux téléchargeables ont été créés par de petits éditeurs et ont favorisé l'émergence de jeux indépendants et de créations ludiques originales.

DES ÉCHANGES AUTOUR D'UNE PRATIQUE RÉGULIÈRE DE JEUX VIDÉOS

Nous avons visionné un film sur l'espace jeux vidéos au sein de la ludothèque de l'AVAG, en présence de l'animateur de cet espace. Johan a commenté en direct les images, expliquant le fonctionnement de l'atelier et l'organisation de son espace.

Ce qui est apparu clairement :

- Les enfants jouent au même jeu côte à côte. Cela crée de la **convivialité et des interactions entre eux.**
- La pratique est **encadrée** :
 - Par une sélection des jeux
 - Par un espace et un temps de jeu bien définis.
 - Par un accompagnement et des échanges autour de l'image (la violence notamment) permettant de bien dissocier réel et virtuel.
- On observe le développement des compétences et des techniques des joueurs et des joueuses, une évolution, une progression dans le jeu.

DISCUSSION SUR LES CHOIX DE JEU, SE FIER AU SYSTÈME PEGI ?

[Cette] classification par âge est un système destiné à garantir un étiquetage clair des contenus de loisirs (tels que les films, vidéos, DVD et jeux vidéo) par classe d'âge en fonction du contenu. La classification par âge guide les consommateurs (en particulier les parents) afin de leur permettre de décider s'ils peuvent acheter ou non un produit donné" (définition tirée du site internet de présentation de PEGI (Pan European Game Information)).

Cette classification est contestée par certain.e.s utilisateurs ou utilisatrices de jeux vidéos, car elle a été créée par les éditeurs et les éditrices de jeux vidéos et des associations de familles plutôt conservatrices sur des critères de protection morale des enfants. Elle semble être plutôt une protection pour les éditeurs pour éviter des procès. **Ce système, comme d'autres systèmes de choix, n'a pas de sens s'il n'est pas analysé.** Le choix de l'adulte, de l'animateur ou de l'animatrice jeu et de ce qu'il ou elle propose comme jeu doit être construit et réfléchi. Un jeu dit "violent" peut être proposé dans le cadre d'un accompagnement spécial, pour montrer qu'il y a aussi de bons jeux qui peuvent être violents.

L'échange enfant-adulte dans les moments de jeu observés est intéressant dans la considération qu'a l'adulte sur la pratique ludique de l'enfant. L'adulte ne dénigre pas le joueur ou la joueuse, mais il ou elle peut avoir un regard critique construit sur le jeu.

ET LA VIOLENCE DANS TOUT ÇA ?

Ce qui peut choquer dans le jeu vidéo est principalement la violence. **Pourquoi ça choque plus de tuer dans un jeu vidéo que dans un jeu symbolique ?** Un élément de réponse est que dans le jeu vidéo, nous jouons avec un imaginaire extérieur. Ce n'est pas notre imaginaire, que nous avons construit ou choisi. Il faut prendre en compte la figuration des images.

Un second aspect est la différence entre l'objet jeu et la pratique ludique. Il faut faire attention de ne pas se cantonner à "l'étiquette jeu vidéo", beaucoup de jeux vidéos sont des jeux comme les autres.

L'INTITULÉ INITIAL MODIFIÉ

Après ces discussions et échanges sur les différents jeux vidéos, nous constatons que l'énoncé ne convient pas, il existe trop de jeux vidéos différents pour en parler de manière générale.

D'où cette reformulation : **les jeux vidéos, des jeux comme les autres ?**

Les jeux vidéos devraient être envisagés comme les autres jeux, pour ce qui est de leur valorisation, de leur accès, de leur accompagnement.

LES QUESTIONS NON RÉSOLUES :

Le jeu vidéo est-il un outil de médiation sociale ? Si oui, il faut alors fournir un accès à la culture par des machines non spécialement répandues et encore chères.

Faut-il créer des partenariats avec des structures spécialisées dans le jeu vidéo ?

UNE RESTITUTION PAS FACILE...

Il ne nous a pas été facile de rendre compte de manière synthétique des échanges de l'atelier.

À l'image des tableaux de scores que l'on peut trouver dans certains jeux vidéos, nous avons listé différents aspects qui nous semblaient avoir fait débat. Puis, chacun.e a voté pour ce qui lui paraissait être le plus proche de sa réalité, à cet instant. Au final, la tendance "réfractaire" constatée initialement se trouvait inversée, même si les questionnements sur le bien-fondé d'une présence des jeux vidéos au sein de nos structures d'animation étaient loin d'être résolus pour chacun.

PLAYER 1	PLAYER 2
L'écran nous bouffe	Ce n'est qu'un support !
C'est peu (pas ?) convivial	Ça peut aussi l'être facilement
Violent ?	Comme certains jeux de société parfois
Immoral ?	
Addictif ?	
Logique marchande	Rôle de médiateur
4	2 ?
	11

BIBLIOGRAPHIE

- Laurent Tremel, *Les jeux de civilisation* – Edition Fortin
- Laurent Tremel, *Battleforge*
- Le site du PEGI, sur la classification des jeux vidéos. <http://www.pegi.info/fr/>