

DOSSIER

LES JEUX VIDÉO

Ce dossier a été coordonné par Jean-Paul LAFRANCE

© Réseaux n° 67 CNET - 1994

LA MACHINE MÉTAPHYSIQUE

Matériaux pour une analyse
des comportements des Nintendo Kids

Jean-Paul LAFRANCE

« A game is for me a fantasy that is partially controlled, and our ability to deal with models safety in a controlled way, influences much of our development (1) »

Allan Kay

Notre propos n'est pas de nous livrer à une étude de grande envergure sur le sens et le rôle du jeu en soi, sens métaphysique du jeu comme mode de rapport à l'existence, explication de type psychanalytique ou de type psycho-sociologique. Plus modestement, nous pouvons tenter d'analyser les effets des jeux sur les individus et les valeurs véhiculées dans la culture ludique.

A priori, le projet n'est pas simple, puisque ce qu'il convenait d'appeler les jeux vidéo constitue un ensemble assez hétéroclite de jeux anciens et nouveaux pour publics variés, plusieurs études fort savantes sont complètement déphasées parce qu'elles s'adressent indistinctement à toutes sortes de jeux et à toutes sortes de clientèles (2). Il serait donc nécessaire de distinguer les effets des jeux sur plusieurs types de personnes, à divers âges, en fonction de diverses catégories de jeux. En effet, les enfants ne jouent pas nécessairement aux mêmes jeux que les adultes, et il existe une différence majeure entre un jeu de rôle, et de stratégie comme *Simcity*, qui

peut se jouer à plusieurs, durer des heures, sinon des jours et des semaines, et faire appel à toutes les ressources de l'intelligence humaine, et *Steel of Blades* qui conduit un groupe d'enfants au bord de l'émeute. Les frères Le Diberder (3) distinguent, pour leur part, trois sortes de jeux

1 - Les jeux de type arcade (qui sont par ailleurs les jeux de plates-forme du type *Nintendo*, *Sega*, etc.) dans lesquels se retrouvent les fameux *shoot them up* et les *beat them all*, comme les *Mario Bros* de *Nintendo* et les *Sonic* de *Sega*, qui font le bonheur des préadolescents et le malheur des parents. La plupart des études de nature psychopédagogique portent sur ce type de jeux fort controversé par les parents !

2 - Les jeux de simulation comme les simulateurs de vol, les sports ou la série des jeux de rôles comme les jeux de la série SIM.

3 - Les adaptations de jeux existant avant les jeux vidéo comme les *Donjons et Dragons*, les échecs ou les jeux de sociétés.

Ces distinctions sont intéressantes, mais manquent de précision surtout en ce qui concerne la troisième catégorie où se retrouvent divers jeux de nature fort différente (comme les échecs et les D&D), sous prétexte qu'ils existaient avant l'arrivée de l'électronique. Il faudrait aussi distinguer les jeux d'adultes et les jeux d'enfants, ce qui n'est pas aisé, puisque plusieurs adultes « empruntent » subrepticement les consoles de leurs enfants ou les initient eux-mêmes « avec assez de complaisance » au plaisir du *Nintendo*. Chez les adultes, il existe une grande différence de comportement entre les jeux sur ordinateur

(1) ALLAN (v.p. et chef scientifique d'Atari Inc.), 1983

(2) On sait fort peu de chose sur les catégories de joueurs à qui s'adressent les jeux. On connaît comment les fabricants de matériel et de ludiciel ciblent leur clientèle. On véhicule également un tas de préjugés, comme de croire que les personnes âgées jouent peu, que les gens sérieux ne jouent pas. En fait, sait-on pourquoi tel ou tel jeu fonctionne ? Quels sont les facteurs les plus importants qui déterminent la clientèle des jeux, l'âge, le sexe, la condition sociale, la profession, le type de personnalité ? Je connais peu d'études sur le sujet.

(3) LE DIBERDER, A et F., 1993

comme les jeux réflexifs et les jeux très « physiques » joués en arcade (comme les wargames), les jeux compulsifs de type hasard comme les vidéopokers. Chez les enfants, il faut distinguer ceux qui sont en bas âge, les préadolescents (9-12 ans), les adolescents (14-16 ans). Et certains proposent que l'on analyse aussi leurs effets sur les parents et les professeurs (4)

Les jeux et les jeunes

En général, les parents ont une image assez négative des jeux électroniques (du moins les jeux présents sur les consoles *Nintendo* ou *Sega*), qu'ils considèrent comme une source de perte de temps totale, sinon une invitation à la dissipation, au chamaillage, à la violence et au sexisme. Assez d'excitation pour des enfants déjà trop turbulents. Mais il est important, en premier lieu, de se rendre compte que les parents ne partagent pas le même imaginaire que leurs enfants. Même s'ils reconnaissent qu'il s'agit peut-être des mêmes vieilles histoires de leur enfance – la victoire des forces du bien sur les forces du mal, ou la défaite des puissances souterraines contre celles du ciel et de la lumière, l'agressivité des dragons dégoûtants et pervers contre les princesses belles et innocentes et *tutti quanti* –, ils persistent encore à croire que ces jeux véhiculent des valeurs négatives, que les combats sont plus brutaux ou plus triviaux qu'en leur temps. Peut-être pensent-ils également que leurs enfants sont moins équipés pour assurer le transfert de l'action vécue sur un mode symbolique à la réalité. Tout se passe comme si les adultes comprennent mal comment les valeurs se transmettent de génération en génération, comment les enfants domptent leurs peurs en se jouant les scènes sous divers modes, comment la répétition joue un rôle cathartique, etc.

On peut poser l'hypothèse que les thèmes imaginaires varient peu d'une génération à l'autre, que les processus psy-

chopédagogiques à l'œuvre sont probablement les mêmes. En revanche, il faut regarder la différence entre les contes racontés aux enfants d'autrefois, dans les livres d'histoires, et les jeux manipulés sur les consoles vidéo. Elle n'est ni dans le contenu ni dans le contenant, mais dans la façon dont l'un vient à l'autre, ce ne sont ni les thèmes qui changent, ni les processus psychosociologiques qui opèrent chez les individus (transfert, répétition, modélisation), mais les processus de médiation qui sont à l'œuvre dans la pratique de la machine ludique.

Méthodologiquement, le phénomène des jeux vidéo peut être analysé d'une triple façon.

Premièrement, il est possible de les étudier au premier degré, pour ce qu'ils sont et ce qu'ils représentent. Les jeux infèrent une série de comportements qu'on peut qualifier de violents, de réactifs, de bestiaux, etc. On peut analyser les signes qui portent des messages de sexisme, sinon de machisme, des sentiments de puissance, etc. De telles études qui ont été beaucoup pratiquées par les Anglo-Saxons ont l'inconvénient de se situer à un premier niveau, de faire comme si l'essence du jeu n'était pas de mener à autre chose.

Deuxièmement, on peut aborder la question d'une façon plus culturaliste, en considérant le jeu comme un acte de culture qui doit être effectué par l'acteur-joueur, selon les multiples potentialités d'une machine qui offre un vocabulaire et une syntaxe plus ou moins complexes selon la richesse du jeu. De ce point de vue, on devrait analyser le jeu comme toutes les pratiques culturelles (la consommation, la télévision, la marche dans la ville), un peu à la manière d'un De Certeau, qui disait que « l'usage doit être analysé pour lui-même » (5). Chacun agit, à un premier niveau, suivant une certaine manière, un style qui lui est propre, mais il se comporte également en fonction d'un contexte social particulier.

(4) KEGAN, 1983

(5) DE CERTEAU, 1990. J'ai moi-même effectué ce type d'analyse sur les pratiques de télévision en 1992, dans une étude commandée par le CNET/UST, appelée « L'œil voyageur », disponible au CNET.

Troisièmement, le jeu peut être analysé comme un acte de sociabilité, puisque l'on joue toujours avec les autres. Mais, comme l'affirme Michel Maffesoli (6), le jeu des adolescents relève plutôt du groupisme que d'une certaine socialité adulte, rationnelle et assumée.

En résumé, nous soulignerons que si le jeu-média fait problème, c'est qu'on risque d'y croire que la vie est un jeu.

Première approche : une analyse de type fonctionnaliste

Analyse du processus de médiation. – Dans les jeux vidéo, l'enfant ne vit plus en rêve son fantasme, il prend la place du héros et joue à sa place. Pour suivre l'analyse d'Hennion sur la musique rock, on peut constater une transformation de la relation entre l'objet, le sujet et la scène de l'action, tout se passe comme si, dans le dispositif interactif, l'individu changeait de statut dans ses rapports aux objets. Contrairement au spectacle télévisé, le sujet saute pour ainsi dire sur la scène, brisant la séparation symbolique de la scène et du public. S'emparant de la scène-objet, le public devient lui-même acteur (social-sujet). Mais prenons garde de ne pas nous laisser emporter par un excès d'enthousiasme médiatique, l'acteur entre lui-même dans un jeu où il ne devient pas sujet pur, producteur démiurge de son propre sens. Comme dans toute opération de connaissance, s'opère un processus de médiation qu'il faut définir comme un dispositif d'organisation du sens à partir de l'agir du ou des acteurs, travaillant à mettre en rapport des informations obtenues en temps réel (le temps de l'action) pour résoudre une situation proposée par la machine (l'environnement). La médiation peut jouer à plusieurs niveaux, à la puissance deux, pour ainsi dire. On ne sort pas impunément d'un niveau de médiation sans tomber dans un autre, il y a la médiation, la médiation de la médiation, ou même la médiation de la médiation de la médiation,

etc. C'est comme la méthode ! On peut réfléchir sur la méthode, sur la méthode de la méthode, mais on ne peut pas réfléchir sans méthode ! Probablement l'interactivité informatique introduit elle un degré de plus dans l'abstraction. L'individu s'empare du logiciel, pour être lui-même soumis à son emprise, comme le spectateur de course automobile s'emparant d'un bolide devient un pilote astreint aux règles de la machine, de l'environnement, de l'action des autres. On peut donc constater trois niveaux d'organisation.

1 - L'opération qui a comme support la machine et qui présente un espace où va se dérouler l'action. Comme tout espace organisé, c'est un lieu où quelque chose peut arriver à un moment donné, un *hic et nunc* où un monde est à naître.

2 - L'information qui est organisée par le logiciel, i.e. mise en forme (*in-formare*). Plus la machine est rapide et complexe, plus le jeu est dit intelligent ou réaliste, parce que l'information peut être traitée en direct comme dans la conduite humaine.

3 - La décision qui est le fait de l'acteur, celui qui joue.

Une machine métaphysique. – Le grand penseur de la culture informatique, Sherry Turkle (7), du MIT, décrit le jeu vidéo comme « une machine métaphysique » qui donne l'expérience de l'infini, et permet de revivre éternellement sa vie, en faisant varier les conditions d'existence, les acteurs, l'environnement, les solutions. Le psychologue D.W. Winnicott dirait que le jeu est un espace imaginaire où la réalité est réélaborée et réorganisée au travers d'activités symboliques. Certains joueurs en arrivent même à penser que, si ce n'était leur fatigue croissante, si ce n'était des limites de leur nature, le jeu pourrait continuer à l'infini. Il est un miroir parfait d'eux-mêmes, c'est le seul lieu où l'homme peut se jeter à lui-même un défi.

(6) MAFFESOLI, 1988

(7) TURKLE, 1986, p. 77

purement intellectuel. Le jeu est l'endroit où trouver son soi à l'état pur, l'endroit où l'on peut se sentir parfait, ou travailler jusqu'à l'être (8). Mais l'illusion suprême est peut-être de croire que le pour-soi peut atteindre l'en-soi par un effet d'enroulement de soi sur soi.

Le jeu crée un espace du possible et un temps de réorganisation symbolique et imaginaire de son existence, sans conséquence sur le cours réel de la vie. Mais, même si le jeu ne modifie pas le rapport immédiat à la situation des individus, cela ne signifie pas qu'il n'ait pas de conséquences importantes sur la conduite de la vie. Il n'est pas surprenant que la préadolescence, qui est l'époque par excellence de la recherche de soi et de la quête identitaire, soit le groupe d'âge qui recueille le plus d'adepte des jeux vidéo. On peut même affirmer qu'en général les joueurs « accros » ont de sérieux problèmes d'affirmation de la personnalité. Ne jouons-nous pas tous dans nos périodes d'instabilité émotionnelle ?

Raisons évoquées par les adultes qui pratiquent les jeux vidéo

- L'évasion, un petit repos de la réalité
- La stimulation. Ce qui est stress pour l'un peut être excitant pour un autre
- La compétition - « It was beating me - and I'm a competitive guy », dit un homme d'affaires
- Pour ne pas se faire dépasser par ses enfants

« On ne joue pas pour jouer, mais pour modifier son rapport au réel, que ce soit pour mettre une distance avec celui-ci (jouer pour se détendre), pour le sublimer ou le dominer (jouer pour le plaisir), pour l'expérimenter sans le modifier (jouer pour apprendre) (9) »

Mais, indépendamment de la passion avec laquelle les enfants jouent au Nintendo, il ne faudrait pas tomber dans la confusion entre le rêve et la réalité, ce qui se produit dans de très rares cas pathologiques. L'enfant sait qu'il joue, les vies qu'il reçoit en prime sont des vies imaginaires. Il sait la part du réalisme dont il faut envelopper les héros pour ne pas tuer la fonction héroïque. Ainsi, quand on demande aux enfants si l'arrivée des hypermédias permettra de faire d'authentiques êtres réels, ils savent vous donner des leçons de psychologie élémentaire, en vous affirmant abruptement qu'ils sont en train de jouer.

On dit souvent que les jeux vidéo sont plus participatifs, plus interactifs. A vrai dire, je ne crois pas que cela constitue une différence en soi. Ce qui distingue l'imaginaire littéraire de l'imaginaire électronique, c'est le mode de présence à l'univers symbolique. Il faudrait pouvoir différencier le vivre dans sa tête et le faire sur l'ordinateur, sans tomber dans le piège du nominalisme et la confusion des genres. Mais ce qui est important, dans l'univers électronique, c'est le rôle du mouvement, mais du mouvement vécu de l'intérieur. Dans *Pac-man*, dans *Mario Bros* ou dans *Sonic*, l'enfant est embarqué à bord de la capsule qui court, tire, écrase, saute. Peut-être les jeux vidéo créent-ils des espaces médiatiques qui permettent une mobilité spatiale, mais situés dans le temps présent.

Les valeurs véhiculées par les jeux. - Eugène Provenzo (10) montre que l'impact de la technologie des jeux vidéo sur notre culture n'est ni neutre ni insignifiant. Il suggère qu'au même titre que d'autres médias ils représentent des systèmes sociaux et intellectuels qui sont en train de redéfinir les bases symboliques de notre culture. Il est bien clair que tous les enfants n'ont pas le même accès aux jeux vidéo, qu'ils soient riches ou pauvres, blancs ou noirs, qu'ils viennent de la ville ou de

(8) GODFREYSON, 1984

(9) MABILI OT, 1993

(10) PROVENZO, 1991

Le rôle des jeux

– Les jeux comme théâtre pour les grands mythes – le joueur peut s'identifier au héros, résoudre ses conflits internes, les jeux peuvent offrir des modèles de comportement à travers leur symbolisme. Pour Klassen et Rawitsch (11), « in a social studies simulation and games allow students to explore and discover cause and effect relationships, develop and try out strategies, develop decision-making skills and learn how social, economic and political systems operate »

– Possibilité de prendre des risques avec peu de conséquences négatives. Pour Wittredge (12), par exemple, « simulations allow the student to take risks and make mistakes without serious and real consequences ». Selon Forman, « simulations represent controllable worlds » (13)

– Quant à Malone (14), il croit que trois éléments caractérisent les jeux vidéo : le défi, la fantaisie et la curiosité. « Les bons jeux éducatifs entraînent une meilleure participation de l'étudiant, une coopération dans le groupe, le développement de la pensée logique, divers niveaux de compétition par la stimulation visuelle et sonore » (15)

– Par contre, chez les tout jeunes enfants, le jeu vidéo permet la coordination visuelle-motrice, la dextérité manuelle, la socialisation, puisque, la plupart du temps, le jeu se joue entre copains

la campagne, qu'ils soient garçons ou filles. A ma connaissance, ce type d'analyse bourdieusienne n'a pas encore été fait.

Les jeux sont des extensions de l'homme social, ils peuvent donner un

nouveau sens aux structures sociales qui nous sont si familières qu'elles passent souvent inaperçues. En sélectionnant et en amplifiant certains aspects de notre culture, les jeux médiatisent la compréhension qu'ont les enfants de la société qui les entoure. En même temps qu'ils font partie du tissu social de notre culture, les jeux sont une façon de nous évader ou de transcender les pressions quotidiennes imposées par notre culture.

Sur la base d'un questionnaire administré en 1984 à 244 enfants âgés de 10 à 14 ans, Selnow conclut que les adolescents jouent aux jeux vidéo pour essentiellement les mêmes raisons qu'ils regardent la télévision. Par les jeux, « they are temporarily transported from life's problems by their playing, they experience a sense of personal involvement in the action when they work the controls, and they perceive the videogames as not only a source of companionship, but possibly as a substitute for it. Heavy users of videogames may be 'satisficing' their companionship need with videogames rather than with less readily available (less fun, less exciting) human companions » (16)

L'oralité des jeux vidéo – Le premier grand succès des jeux électroniques fut le fameux *Pac-man*, qui est un petit organisme, d'aspect plutôt sympathique, se déplaçant dans un espace personnalisé et dimensionné à son calibre (cohérent avec sa nature humanoïde). *Pac-man* permet l'identification du joueur à la machine, puisqu'il abolit la distance entre l'homme et l'ordinateur. *Pac-man* embarque à bord l'enfant qui joue et, d'emblée, le fait participer au combat titanesque du bien contre le mal.

Pac-man est une *bouche gobe-tout*. Comme dans les *Muppets de Sesame Street*, la bouche de *Pac-man* lui tient lieu de tous les organes, il parle, mange, di-

(11) KLASSEN et RAWWITSCH, 1980, p. 83

(12) WITTREDGE, 1982

(13) FORMAN, 1983

(14) MALONEE, 1981, p. 226

(15) Voir entre autres : GODFREYSON, 1984

(16) SELNOW, 1984, p. 155-156

gère, crie. Même quand il marche, on a l'impression que ses déplacements sont rythmés au mouvement de ses mâchoires. Ses états d'âme apparaissent au changement de couleur. Quand *Pac-man* devient vert, jaune ou rouge, on sait s'il est rassasié, s'il fait une indigestion ou s'il est content. Tout est écrit dans sa figure, pour ainsi dire, et sa figure est une boule. Par ailleurs, il est content quand il a bien mangé. Quand il est mangé, il disparaît sans laisser de trace, il fond littéralement.

Super Mario est aussi une boule, mais une boule qui bondit, tourne en sautant, écrase en tombant, grimpe par bonds successifs. Mario incarne le mouvement qui permet d'échapper à tous les dangers par la vitesse. L'inventeur de Mario, Miyamoto, est heureux de dire qu'il n'y a pas de violence chez *Nintendo*. On existe ou on disparaît, on écrase ou on est écrasé, on mange ou on est mangé, c'est binaire. Mario est un tout petit bonhomme qui lutte contre toute une série de créatures molasses, flasques et lentes qu'il bat par son énergie et sa vitesse d'exécution.

Ce sont les adultes qui considèrent les jeux vidéo comme violents ou sexistes. Quant aux enfants, le manque de réalisme des personnages ou le caractère extrêmement élémentaire de la psychologie des personnages situent d'emblée ces personnages hors du monde rationnel et réel. Tout se passe comme si c'était des principes qui s'affrontaient, le bien et le mal, le héros et le monstre, les puissances souterraines et les puissances aériennes. On remarquera que ce sont souvent des robots ou des monstres qui se battent entre eux, d'une façon aussi élémentaire que brutale, comme pour départager un gagnant, ensuite, l'action reprend son cours, sans beaucoup de conséquences.

Les jeux sont des micromondes et des univers fermés. Le joueur entre dans la narration et la distinction entre acteur et spectateur disparaît. L'acteur lui-même ne possède pas de traits de caractère à l'extérieur du jeu et il n'y a pas de développement de caractère pendant le jeu. « It is the

game that controls, with the performer as only a function of its flow. You perform in it. It performs for you. It performs you (17) » Comme fonction du flux, le performeur réagit plutôt qu'agit. L'action est toujours maintenant, en temps réel, « live ». Il n'y a pas de flash-back ni de flash-forward –, seule l'expérience antérieure du jeu dans d'autres « vies » peut guider le joueur.

L'expérience du jeu se fait à la fois à la première personne (dans le monde réel manipulant les contrôles) et à la troisième personne (le personnage sur l'écran). Jouer électroniquement est principalement une activité individuelle. Dans la plupart des jeux, le joueur est directement en compétition avec la machine. Tandis que deux amis peuvent se concurrencer dans un jeu, en réalité chacun joue contre la puce dans le jeu qui dirige ce qui se passe sur l'écran. Aussi longtemps qu'on peut déjouer le programme, on peut continuer à jouer.

Afin de prouver sa compétence, le joueur doit se conformer au programme qui dirige le jeu. La progression et le rythme étant prévus d'avance, l'indépendance et l'initiative du joueur comptent pour peu. On ramasse des points en agissant à l'intérieur des règles explicites et implicites. La flexibilité et les idées originales ne sont généralement pas récompensées. Les frères Mario et Luigi peuvent être imaginatifs et pleins d'esprit à la télévision et dans les BD, mais dans le jeu ils deviennent des personnages robotisés qui doivent agir précisément selon les règles du jeu.

Si on veut fonctionner dans l'univers fermé d'un jeu, il faut comprendre le système avec sa logique interne cohérente. Une description des parties et de leurs interrelations ne suffit pas. Le langage cède à d'autres moyens plus globaux d'exprimer et de cerner cette réalité. Les objets peuvent s'animer – une épée peut s'élever d'elle-même du plancher pour se poser dans votre main. Et vous pouvez toujours utiliser n'importe quel objet comme moyen de communication en le lançant au destinataire.

Le langage de la machine – Les instructions pour les jeux sont intégrées au jeu. On apprend en jouant. Sherry Turkle observe que « le fait de comprendre la stratégie d'un jeu implique un processus de décodage de la logique du jeu, de compréhension des intentions du créateur, une sorte de "rencontre des esprits" sur le programme (18) ». Il n'est pas nécessaire de comprendre le fonctionnement de la machine, mais de son programme. Tout repose sur l'opération de la machine et sur l'habileté qu'il faut posséder pour réussir. Maîtriser un jeu accroît son statut dans le groupe et donne de l'estime à l'individu.

Les joueurs qui mémorisent les idiosyncrasies d'un jeu peuvent battre tous les scores. L'exemple maintenant classique de la « règle 23-15 » de *Space Invaders* illustre bien ce propos. Tout en luttant contre des rangées de monstres *aliens*, le joueur peut tirer sur un vaisseau spatial qui traverse le haut de l'écran. Le nombre de points accordés varie mais les joueurs ont vite découvert qu'ils pouvaient obtenir le maximum de points en frappant au 23^e tir et tous les 15 tirs par la suite.

Les jeux sont généralement forts en action mais pauvres en contexte. La pauvreté du scénario entraîne que l'ennemi est généralement anonyme. Ainsi, sur 100 jeux analysés, Terri Toles remarque que l'ennemi a rarement un visage humain.

Le personnage et, par extension, le joueur, est invité à répondre aux impératifs et à abdiquer sa responsabilité pour les actes qu'il doit commettre. On ne sait pas pourquoi les choses sont comme elles sont

Nature des ennemis dans les jeux

Dans 52%, l'ennemi est un objet ou un appareil

Dans 36%, il s'agit d'une créature imaginaire

Dans 7% seulement, c'est un humain, et dans 5%, un ordinateur ou un robot

– pas d'histoire, pas de contexte, seulement une menace et le besoin d'agir. La désindividualisation de l'ennemi (et du joueur) facilite l'*obéissance*, les comportements agressifs des joueurs peuvent être justifiés comme étant simplement l'obéissance aux ordres. « There is no place for the conscientious objector in a videogame (19) »

Terri Toles a réfléchi sur la relation entre l'idéologie militaire et les jeux vidéo. Elle propose que l'armée américaine utilise les jeux vidéo pour former les jeunes militaires, parce qu'ils modèlent bien le comportement du soldat idéal : quelqu'un qui obéit aux officiers et aux ordres à tout prix et qui subordonne ses émotions et ses priorités individuelles aux objectifs du groupe. Pendant la guerre du Golfe, on a pu voir des soldats jouant sur leur *Gameboy* dans leur chars militaires, pour tromper les longues heures d'attente ! Les jeux vidéo aident les recrues à développer leur habileté stratégique et tactiques et les conduisent à obéir aux ordres avec efficacité et sans hésitation. Et il n'est pas surprenant non plus que tous les fabricants aient vu leurs ventes de jeux de guerre monter en flèche, pendant le conflit avec l'Irak : ni que le modèle de couverture de l'information durant cette guerre fût la guerre électronique, *War game*, guerre chirurgicale, Tempête du désert, victoire de l'Occident contre le diabolique Saddam (20). Dans ces guerres (comme la guerre des Malouines où les journalistes ne vont pas sur le terrain), l'écran de télévision devint une console de jeu vidéo !

Parler culture – Dans les jeux vidéo comme dans toutes les activités culturelles, la culture se parle, se conjugue, se décline, s'épelle. L'environnement culturel apparaît, à première vue, extrêmement syncrétique, composé d'une mosaïque d'éléments d'une grande richesse pris au hasard dans toutes les périodes de l'histoire du monde, sur tous les continents, dans toutes les civilisations. Dans plusieurs jeux,

(18) TURKLE, 1984, p. 68

(19) TOLES, 1985, p. 217

(20) Le jeu vidéo fut la référence obligée des intellectuels pour décrire la guerre du Golfe, sa couverture médiatique par CNN, sa fin rapide, l'environnement décontextualisé, etc. Voir BAUDRILLARD, 1991, et WOLTON, 1991

comme les *shoot them up*, les *beat them all*, les *Donjons et Dragons*, la syntaxe demeure relativement simple. Il s'agit de détruire l'adversaire en tirant sur lui, en l'écrasant, en le pulvérisant, ou bien, opération moins belliqueuse, d'atteindre un noble but comme délivrer une princesse, retrouver un explorateur perdu, nettoyer la planète, transformer une petite ville en une grande métropole. Les armes que l'on fournit au joueur sont les lances des chevaliers du Moyen Âge, des kalachnikov, des épées de lumière, peu importe ! Les cibles à détruire sont des champignons vénéneux, des lianes qui vous entraînent dans les profondeurs, des requins qui dévorent ou des mines sur lesquelles sautent les véhicules. Il faut savoir reconnaître les bons, qu'ils soient beaux, sympathiques, candides, touchants, et les distinguer des méchants, difformes, laids, égoïstes, ou franchement dégoûtants.

Tous les jeux vidéo visent un objectif, ce qui crée le suspense. Mario réussira-t-il à sauver la princesse, Pac-Man mangera-t-il tous les microbes, ou sera-t-il dévoré ? Les objectifs n'ont pas de signification particulière avant l'invention du jeu et ne sont pas nécessairement reliés à la culture dominante, les jeux vidéo prônent en général la défense de la veuve et de l'orphelin ! Ils peuvent véhiculer certaines valeurs, mais celles-ci ne sont pas nécessairement explicitement prônées par l'ensemble de la société. Il s'agit ici d'examiner les aspects de la culture qui sont amplifiés ou réduits dans les jeux vidéo. Quel portrait peut-on peindre de la société contemporaine à partir des contenus des jeux vidéo ? Quels sont les thèmes récurrents et comment sont-ils traités ?

Cela dépend évidemment, du type de jeu. Les jeux de stratégie, les jeux de hasard et les jeux élaborés comme les jeux de rôle disponibles sur micro ne visent pas la même clientèle et ne présentent pas la même vision des choses que les jeux vidéo plus traditionnels de type action/aventure/

fantaisie. Étant donné l'importance relative du phénomène des jeux *Nintendo/Sega*, nous nous restreindrons ici à un examen de ce type de jeu.

Eugene Provenzo a analysé le contenu de dix des plus populaires des jeux Nintendo (21). La plupart de ces jeux sont du genre aventure/fantaisie ou arcade/action. Les thèmes de la délivrance, de la vengeance et de la lutte entre le bien et le mal sont présents dans chaque jeu. La magie, l'expérience, les habiletés d'un guerrier et les connaissances privilégiées sont les éléments essentiels à la survie, et ultimement, à la victoire. Chaque jeu présente un microcosme avec sa logique interne et ses

La formule type d'un jeu d'action pour adolescents

L'objet du jeu est clair, c'est soit

– La destruction d'un objet technologique (vaisseau spatial, avions, robots, missiles, etc.), d'ennemis abstraits (d'une autre planète, des monstres, des soldats ennemis), d'un seul ennemi identifié, réputé très puissant (Satan, le Sorcier, le Dragon)

– Le joueur doit faire preuve de sa compétence – exemple simulation de sports divers, comme la course automobile, le golf, le basket, etc

– Le joueur doit sauver « la princesse » ou un être plus faible. En plus de vaincre le mal, le joueur tire souvent des bénéfices personnels de ses actions altruistes (un trésor par exemple)

propres règles. La violence est le principe opératoire de tous ces jeux, mais il s'agit de bien comprendre ce que cela signifie. Dans la grande majorité des jeux électroniques domestiques, il n'y a pas de représentation très réaliste de scènes, de personnes ou d'actes violents – en tout cas, bien moins que dans la plupart des films présentés dans les kiosques vidéo ou

(21) PROVENZO, 1991

(22) Quand on enquête auprès des enfants, ils sont tous unanimes à constater que la violence est le fait d'un processus opératoire dans les jeux vidéo plutôt que le fait d'une représentation ou d'un environnement ; par opposition, la violence, souvent gratuite, est représentée nommément dans les films auxquels ils ont accès dans les clubs vidéo, et même à la télévision (policiers, films à la Swartzenegger)

même à la télévision (22) Surtout dans les jeux de type action/arcade, c'est une mécanique qui est d'ordre pulsionnel (je frappe ou je suis frappé, je tue ou je suis tué), pas tellement l'environnement, les personnages ou les sentiments. En un mot, plus le jeu est élémentaire, plus il risque de se réduire à des comportements binaires, action ou réaction, moi ou toi, le bien ou le mal, la vie ou la mort.

Des attitudes binaires – Dans le scénario le plus typique, un personnage anonyme accomplit un acte d'agression – souvent médiatisé par une technologie – contre un ennemi. Typiquement, l'ennemi dans les jeux vidéo est anonyme, il est l'Autre. Sans aller aussi loin que de dire que les jeux encouragent la discrimination raciale ou ethnique, citons ici les propos d'un collègue qui était convaincu que les Chinois et les Japonais sont des ennemis « just because they are from Japan they might want to do something different from you. And they are dangerous because they might want to fight with you » (23). L'Autre est souvent celui qui est différent de soi, différent par la race, la couleur, l'éducation, le lieu de naissance, le pays d'origine, le sexe. Dans un monde binaire, il est difficile de s'en sortir sans tomber dans les stéréotypes. Mais il existe une certaine morale, quoique primaire, aux jeux de type *Shoot em up*, la violence est tolérable, à condition qu'elle soit diabolisable. Une violence gratuite est une violence inacceptable !

Il faut tuer ou être tué, manger ou être mangé, lutter ou perdre. Certains expliquent l'importance de la violence dans les jeux vidéo d'un point de vue psychanalytique : les thèmes sont centrés sur les fantasmes oraux sado-masochistes ou la peur d'être avalé (*engulfed*), à ce type de comportement, il n'y a que la réaction classique, l'agression. Dans un contexte social, cela implique que

le monde soit un endroit hostile, qu'il faille se défendre pour survivre.

À l'intérieur du thème de violence et d'agression, il est logique qu'en l'absence d'informations contextuelles, le joueur doit choisir d'être soit une force du bien, soit une force du mal. Il n'y a pas de tons de gris dans les jeux vidéo, pas de raisons qui justifient que quelqu'un soit bon dans une situation, mais mauvais dans une autre. L'attaque ou la défense devient le seul paramètre opérationnel qui permette au joueur de jouer, un substitut de la réflexion et du jugement personnel.

Cette violence a-t-elle un effet cathartique sur les joueurs ou l'expérience des jeux agressifs stimule-t-elle les comportements agressifs ? La réponse n'est pas facile à donner, là comme dans les autres activités culturelles comme la télévision, la BD, les films d'aventures puisqu'il ne manque pas de partisans d'une thèse ou de l'autre. Chaque clan peut étayer sa thèse par des exemples documentés. On connaît des cas d'individus qui se sont jetés par la fenêtre pour imiter l'homme-araignée. Nintendo a une poursuite judiciaire réclamant plusieurs millions contre elle, parce que les parents d'un enfant, mort d'une crise d'épilepsie en jouant, prétendent que le responsable en est le concepteur du jeu (24).

Quelle image les jeux véhiculent-ils de la nature humaine ? En parlant du jeu *Mega Man II*, un enfant a expliqué que Mega Man serait bon ou méchant selon le « disque » qui était inséré dans lui. L'enfant a étendu le concept à la vie réelle et il était convaincu que la bonté et la méchanceté des gens dépendaient de la manière dont ils avaient été programmés et que leurs programmes pourraient être changés à volonté (25). Que vaut une vie dans l'univers des jeux ? Celle des ennemis anonymes ne vaut pas grand-chose. Même la vie du protagoniste peut être rachetée.

(23) PROVENZO, 1991, p. 126

(24) Fait rapporté à Montréal dans *La Presse* du 24 janvier 1993. Selon l'agence Kyoto News Service, qui affirme avoir conduit une enquête de ce type au niveau national, les services hospitaliers interrogés ont clairement établi que 121 personnes ont été victimes de telles crises en pratiquant ces jeux. Ce problème fait aussi l'objet d'une attention particulière en Grande-Bretagne.

(25) PROVENZO, p. 92

Pour bien jouer, il faut se lancer dans les situations dangereuses, il faut être prêt à mourir. On peut mourir maintes fois, on peut gagner des vies supplémentaires en prenant possession d'un objet ou d'un symbole, on peut se « cloner » soi-même. Est-ce que les joueurs peuvent entrer et sortir facilement de la logique interne de cet univers, ou n'y aura-t-il pas parfois un effet de transfert inconscient ?

L'attention accordée à la violence dans les jeux peut obscurcir le contexte dans lequel s'insère la violence : un contexte où les besoins individuels priment sur ceux de la communauté. En fait, la plupart des jeux sont structurés et organisés selon ce que C. A. Bowers appelle « le mythe de l'individualisme ». Le personnage doit faire preuve d'autonomie et d'auto-direction s'il espère gagner. C'est chacun pour soi. Les jeux ne reflètent pas le fait qu'on définit notre identité à l'intérieur d'une culture et d'un contexte. La distorsion des messages et des règles culturelles existantes est démontrée par le jeu vidéo *Blades of Steel*, une simulation du hockey. Comme on le sait, des bagarres arrivent souvent au hockey si elles sont contre les règles du jeu et les joueurs sont normalement pénalisés. Dans le jeu vidéo, par contre, le joueur est pénalisé (mis dans la boîte de pénalité) s'il refuse de se bagarrer ou s'il se bagarre mal.

Un monde masculin. – Les personnages féminins ont rarement un rôle de choix sur un échantillon de 100 jeux à succès, Terri Toles a observé que les femmes ou les filles étaient absentes dans 92 % des cas, dans le 8% qui contenait des images féminines, 6% présentaient les femmes dans le rôle de « damsel-in-distress ». Seulement 2 % des jeux avaient un personnage féminin dans un rôle actif, mais ces femmes ne sont pas humaines : dans un cas, Mama Kangaroo essaie de récupérer son enfant, dans l'autre il s'agit de Ms Pac-man (26).

En fait, les figures féminines sont rarement participantes, elles font partie du paysage dans lequel se déroule l'action. En général, si elles ont une identité individuelle (et un nom, ce qui n'est pas toujours évident), elles seront l'objet plutôt que le sujet de l'action. La manifestation la plus extrême de ce phénomène est la représentation de la femme-victime. En plus de son impact sur l'image qu'ont les filles d'elles-mêmes, ce fait a des conséquences importantes pour les garçons qui apprennent à regarder les femmes comme un sexe faible qui a continuellement besoin d'assistance. Les filles apprennent la dépendance et les garçons la dominance, ceci n'est pas tout à fait nouveau dans notre monde, les jeux vidéo ne sont ni meilleurs, ni pires que les autres productions culturelles de notre société.

Ou encore, il y a la femme-objet. Dans certains cas, sauver la princesse et retrouver le trésor sont sur un pied d'égalité : ils signifient la défaite de l'ennemi. La princesse n'a pas de nom, on ne la sauve pas pour elle-même mais pour démontrer ses capacités. Un autre exemple : dans *Custer's Revenge*, le joueur qui réussit à manœuvrer le général, sous une pluie de flèches, peut ensuite le regarder violer une jeune femme indienne (sans défense mais souriante) attachée comme Jeanne d'Arc au bûcher (27). Et il ne faut surtout pas parler des jeux érotiques, comme *Virtual Valerie*, où l'objectification du corps féminin est le but même du jeu.

Bien sûr, les jeux vidéo ne sont pas la seule source de ces attitudes ! Mais les valeurs masculines sont particulièrement valorisées dans les jeux électroniques qui s'adressent aux préadolescents. Il n'y a rien d'étonnant au phénomène, surtout quand on est conscient que ces jeux s'adressent aux jeunes de 8 à 12 ans, ce qui est l'âge par excellence où les garçons préfèrent jouer avec leurs semblables et les filles aussi ! Le sexisme fait pourtant l'objet d'une surveillance, de la part des

(26) TOLES, op cit p 214

(27) Pour certains, cet exemple de machisme est un peu caricatural, puisqu'il s'agissait d'un jeu-pirate – qui a, par ailleurs, déclenché des manifestations féministes à New York en 1983. Ce jeu qui fonctionnait sur Atari n'a pas eu de succès et a disparu rapidement du marché.

adultes, dans la publicité, les informations, les émissions de télévision, les manuels scolaires. Parfois les créateurs de jeux, sous la pression de ligues de vigilance, tentent de remédier au problème en déssexualisant les protagonistes, en robotisant les acteurs. On a souvent fait la même chose pour contrer les comportements de violence, *Nintendo* dit bien que son héros Mario ne tue personne, il écrase plutôt ses adversaires ! Peut-on s'étonner que les filles jouent moins que les garçons, ou que celles-ci préfèrent les jeux de performance aux jeux d'action ? Une fille d'environ 12 ans expliquait qu'elle aimait assumer le rôle de la princesse dans *Super Mario Bros 2*, mais qu'elle trouvait naïve l'idée de devoir sauver la princesse dans *Super Mario Bros 1* et dans *Zelda* (28)

La puissance technologique – La nouvelle génération de machines offre une libération de contraintes de toutes sortes, y compris les lois du temps et de l'espace. Les graphiques peuvent reproduire les scènes de plusieurs points de vue, les effets spéciaux invitent à entrer dans un monde futuriste. Mario peut sauter très haut et écraser ses adversaires avec son poids, mais sans se blesser.

Les représentations de la technologie et des machines sont également très présentes dans le contenu des jeux. A la rencontre de la fantaisie et de la technologie, les possibilités techniques sont illimitées – comme dans les scénarios de James Bond – sauf que vous y participez ou presque ! Libéré des contraintes du monde réel, l'imaginaire s'envole – à la recherche de la puissance absolue et de l'extension des capacités de l'intelligence artificielle.

Dans un avenir prochain, il ne faudrait pas sous-estimer l'importance de puissants lobbies de tendance conservatrice, qui tenteraient par tous les moyens d'interdire ou de limiter l'accès à tous les jeux ou à certains jeux d'arcade, au nom de la moralité publique, pour la protection des enfants. Mais d'ores et déjà, la situation est en train de changer, parce que les fabricants ont

trop peur d'être boycottés pour ne pas être *politically correct*. Bon nombre de jeux entreprennent maintenant la chasse à la pollution ou permettent à l'enfant de sauver les dauphins de la rapacité de l'homme prédateur, les héros sont des héroïnes, les armes sont remplacées par des trousseaux de secouristes, *Super Mario* a de l'humour.

Une deuxième approche : une analyse de type pragmatique

L'intertextualité du jeu vidéo – On l'aura compris, il n'est pas étrange de parler de l'industrie des jeux vidéo à l'intérieur du secteur des communications, et plus particulièrement au sein de la filière audiovisuelle ou informatique. Comme dispositif électronique et vecteur de l'industrie du spectacle, les jeux vidéo ont plus à voir avec la production et la diffusion audiovisuelle qu'avec l'industrie du jouet mécanique ou le domaine du loisir.

Pour nous adultes, il est souvent difficile de passer sans transition de l'univers galactique à l'univers souterrain, du monde des dragons à celui des joueurs de football. La cohérence n'est pas une synchronicité de temps, la sacro-sainte unité classique de temps et d'espace. Le monde vidéo est d'une facture totalement mosaïque, la culture est un patchwork d'éléments totalement hétérogènes, capables d'embrouiller tout esprit adulte doté d'une culture tant soit peu structurée. On reste pantois devant l'*inculture* (mais l'*inculture* participe du principe d'acculturation, on y reviendra) du Japonais qui a façonné l'univers de *Super Mario*, plombier italien de New York tentant de délivrer une princesse, sortie tout droit des images d'Épinal du siècle dernier, des griffes du dragon Koopa, pas très effrayant, qui mange des koopabits, il y a là un roi du pétrole, d'étranges créatures poissons, larves et champignons qui mangent ou se font manger. Bref, les créateurs de jeux sont bien meilleurs informaticiens que bédésistes, il leur manque souvent des histoires cohérentes. Les possibilités techniques sont

souvent fort limitées et la seule façon de faire du nouveau avec du vieux est d'emprunter des histoires dans le tissu culturel ambiant. On fait maintenant appel aux scénaristes des films pour habiller un jeu vidéo ou on transforme une BD en jeu vidéo.

Le jeu vidéo est une œuvre culturelle comme les autres et il fonctionne comme un langage, avec un vocabulaire et une syntaxe, un répertoire de formules à utiliser et des règles à suivre pour parler efficacement. Le jeu est une machine fictionnelle qui a été mise en place par une équipe de conception généralement hétérogène, comme dans le cas du cinéma ou de la vidéo, composée de scénaristes et d'informaticiens. Il y a déjà une décennie ou deux que les sémiopraticiens du cinéma n'ont eu de cesse de montrer et de démontrer comment un film se comportait pour faire agir le spectateur dans le sens des instructions déposées par l'équipe de production (réalisateur, caméra, son, etc.), comment l'échange communicationnel s'effectue entre l'énonciateur et l'énonciataire, bien que l'acte de réception de l'œuvre se passe dans une salle noire, en l'absence de l'un ou l'autre des partenaires, quand le producteur est là, en train de créer l'œuvre, le spectateur n'est pas présent, quand le spectateur est dans la salle, le créateur n'est plus là. L'acte d'énonciation est le moment où le lecteur, l'acteur, le joueur s'empare du dispositif pour parler, pour jouer. « L'énonciation, selon Casetti, c'est la conversion d'une langue en un discours, c'est-à-dire le passage d'un ensemble de simples virtualités en un objet concret et localisé, un objet localisé dans la mesure où il se manifeste dans le monde (29) ». En d'autres termes, l'énonciation est une instance de médiation qui permet la production d'un discours, en ce sens qu'elle agit comme intermédiaire entre les deux intervenants, tous deux coproducteurs.

Comme le jeu vidéo est un langage, il est encore plus facile de parler comme Eco

de coopération interprétative entre le créateur du ludiciel et le joueur qu'entre l'écrivain et le lecteur d'une œuvre littéraire. Selon Umberto Eco, la coopération se présente comme l'activité « qui amène le destinataire (le joueur) à tirer du texte (le jeu vidéo) ce que le texte ne dit pas mais qu'il présuppose, promet et implique, à remplir les espaces vides, à relier ce qu'il y a dans ce texte au reste de l'intertextualité (le discours culturel) d'où il naît et où il ira se fondre (30) ». Le texte est donc un tissu d'espaces blancs, d'interstices à remplir, et celui qui l'a émis prévoyait qu'ils seraient remplis et les a laissés en blanc pour deux raisons. D'abord parce qu'un texte est un mécanisme paresseux (ou économique) qui vit sur la plus-value de sens qui y est introduite par le destinataire. Ensuite parce que, au fur et à mesure qu'il passe de la fonction didactique à la fonction esthétique, un texte veut laisser au lecteur l'initiative interprétative, même si en général il désire être interprété avec une marge suffisante d'univocité. « Un texte veut que quelqu'un l'aide à fonctionner (31) ». On connaît les concepts qu'Eco a élaborés pour comprendre l'interactivité de la parole, la compétence communicationnelle du destinataire, l'encyclopédie (l'ensemble des connaissances prérequis à l'univers du jeu), le couple auteur-lecteur modèles, l'intertextualité et la transtextualité. Le phénomène d'intertextualité fait bien comprendre que le jeu joué, pour ainsi dire, est un fragment de texte qui se situe dans le continuum de l'univers culturel de l'enfant. *Super Mario* ou *Sonic* ne tombent pas de nulle part comme un météorite sur la planète. Avant l'arrivée du jeu vidéo, il existait un *hypotexte* où sont transmis à l'enfant beaucoup d'éléments d'une culture de masse qui vient du cinéma, des journaux et des livres, de la télévision, etc., de même, il y aura aussi un *hypertexte* qui transformera *Super Mario* en BD, en émission de télé ou en produits dérivés. Et Dieu sait comment les enfants

(29) CASETTI, 1990, p. 42

(30) ECO, 1985, p. 5

(31) ECO, 1990, p. 63

sont rapides à comprendre les liens à établir entre les divers médias, entre les différents discours présents simultanément sur la scène publique. Contrairement à leurs parents, ils savent se mouvoir dans les eaux troubles de la création culturelle !

Les jeux vidéo tiennent compte de l'impression de participation que peut créer chez les enfants l'appartenance au monde médiatique, ils savent très bien établir une synchronicité avec tous les segments de l'industrie médiatique, ils peuvent miser sur l'effet de synthèse culturelle qui se traduit par le succès économique que l'on connaît. Comme on le sait, des entreprises comme *Nintendo* et *Sega* tentent par tous les moyens de se lier à la télévision (jeux de compétition et dessins animés), au cinéma (films, clubs vidéo) et à l'univers du spectacle, à la BD, aux jouets (figurines, poupées, camions) et au monde des gadgets qui entourent l'enfant (la literie et les accessoires de la chambre à coucher, les effets scolaires). L'imbrication transculturelle a un double avantage

- une stratégie de marketing qui permet d'augmenter les profits de *Nintendo* et des entreprises associées,

- un effet de renforcement culturel qui concourt à entourer l'enfant d'un univers cohérent de signes. Baignant dans un univers de multimédias, les enfants n'ont pas de difficulté à passer d'un support à l'autre. Autant les adultes considèrent dommageables la multimédiatisation des entreprises culturelles telles *Nintendo*, *Disney* et autres *majors* américains (ce qui leur permet de décliner sur le marché toute la série des produits dérivés à partir d'un film ou d'un jeu vidéo), autant la récurrence des signes rassurent les enfants en organisant leur environnement.

Mais pour une *teste bien faite*, et habituellement pour la majorité des parents et des adultes, cela constitue un fouillis indescriptible, plein de contresens, d'anachronismes et d'invéraisemblances. Autant d'éléments hétérogènes ne tiennent ensemble que parce qu'ils coexistent dans un

espace imaginaire, logé dans la mémoire de l'ordinateur ou dans la tête des enfants. Dans une ronde infernale, le héros que nous sommes (nous occupons la place du curseur dans le traitement de texte) sont entraînés, tel Ulysse, dans l'interminable voyage autour du monde. La culture moderne est une culture de type mosaïque, comme disait A. Moles, mais toute culture n'est-elle pas composée de fragments plus ou moins hétéroclites, recueillis au hasard des fouilles archéologiques, des oublis de la mémoire collective et des pénibles reconstitutions des savants et des érudits ? Nos artistes programmeurs de ludiciels ont vingt ans et les mondes qu'ils créent sont plus fantastiques qu'informatifs, postmodernes plutôt que classiques !

Une troisième approche : une analyse de type socio-affectif

Il s'agit pour nous de comprendre un certain nombre de phénomènes de la pratique des jeux vidéo, qui apparaissent à mesure que l'on interviewe un nombre important de personnes, enfants, adolescents et adultes (32). La première chose que l'on peut constater est que les jeux électroniques n'ont pas, selon nous, le même rôle dans la vie des enfants, des préadolescents et des adolescents, quoiqu'il s'agisse d'un phénomène continu d'apprentissage, d'engouement et de déclin qui va de 6 à 7 ans (un peu plus jeune pour les plus brillants) jusqu'à 15 ou 16 ans, où l'on voit diminuer drastiquement la courbe d'intérêt, en faveur d'autres activités, comme les rencontres amoureuses et le copinage, l'écoute de la musique, le cinéma en salle ou les activités plus intellectuelles ou plus sportives. Mais il ne faut pas ignorer qu'un nombre significatif d'adultes jouent aussi sur les consoles de leurs enfants, avec eux (ce qui peut être interprété comme un geste de partage ou d'accompagnement) ou sans eux, quasiment à leur insu.

J'ai eu la chance de découvrir toute une famille de joueurs dont j'ai interviewé tour à tour la mère (34 ans), le fils (7 ans) et le

(32) L'enquête dont on parle ici a porté sur une trentaine d'enfants, de 7 ans à 15 ans, recrutés dans une vingtaine de familles d'un milieu urbain du Québec.

copain de palier du fils (12 ans) qui avaient tous des attitudes fort différentes en face du même *Nintendo*

L'enfant entraîné dans la force attractive de la communauté émotionnelle –

L'enfant de 8 à 12 ans représente le plus typique des vidéomaniaques. Dans toute famille nord-américaine moyenne comportant au moins un enfant de la tranche d'âge de 8 à 14 ans, il y a un *Nintendo* ou un *Sega*. Les enfants apprennent souvent seuls ou, s'ils ont des aînés, ils s'initient en regardant les autres jouer. De toute façon, tous les enfants ont entendu parler des jeux vidéo. Le grand avantage du jeu vidéo par rapport à tous les autres jeux, c'est que l'enfant peut jouer seul, ou contre la machine, à un type de jeu comme *Super Mario*. Ce qui ne permet pas de conclure que l'enfant aime mieux jouer seul ! Quand il réussit à trouver un copain, il préfère en général le jeu collectif, le jeu de sport (hockey, basket, course automobile, baseball) où l'affrontement est au centre du défi. La supposée solitude que crée la vidéomanie est un mythe des parents. Le renforcement de l'individualisme est une idée entretenue par les chercheurs politiquement correct. Mais la sociabilité des jeux vidéo n'est pas celle des communautés responsables et politiquement responsables, telles qu'imaginées à la période des Lumières par les rationalistes.

Les jeunes de cet âge ont tous à peu près les mêmes comportements, ils adorent le *Nintendo* (je n'ai rencontré personne que cela laisse indifférent et qui ne joue pas, quand l'occasion se présente, sauf de très rares exceptions qui sont littéralement soustraites au jeu par des parents traditionnalistes qui mettent leurs enfants à l'abri de toute influence externe). Ils sont totalement incapables d'avoir une attitude critique, ils aiment sans vraiment être ca-

pables d'en expliciter le pourquoi et le comment et l'idée de jouer déclenche chez eux un sentiment de joie communicative, aucunement tempérée par la réprobation des parents ou des enseignants (« tu perds ton temps, c'est bête, c'est violent, ça t'énerve, cela t'empêche de faire tes devoirs, de sortir jouer dehors, de lire »), ou par l'indifférence ou le mépris des aînés qui ont pu, eux aussi, quelques années plus tôt, se livrer au même rituel.

A n'en pas en douter, les enfants de 8 à 14 ans vivent d'une façon emphatique l'atmosphère (le *Stimmung* des Romantiques allemands, ou le *feeling* de la jeunesse américaine) de la communauté émotionnelle, de la tribu où prédominent les mécanismes de contagion des sentiments ou de l'émotion vécus en commun « De quelque nom qu'on l'appelle (émotion, sentiment, mythologie, idéologie), la sensibilité collective, en dépassant l'atomisation individuelle, crée les conditions d'une aura qui va spécifier telle ou telle époque : l'aura théologique des croisades au Moyen Age, l'aura politique au XVIII^e siècle, l'aura progressiste au XIX^e siècle (33). L'aura de la tribu des *Nintendo Kids* est de nature consummatrice et technologique, ce phénomène, très caractéristique de cette fin de siècle, se vit davantage comme un abandon de la personnalité plutôt que comme un renforcement de l'individualité, dans son aspect d'horizon infini ou de richesse incommensurable.

Les caractéristiques de la communauté émotionnelle, toujours selon Maffesoli, sont l'aspect éphémère, la composition changeante, l'inscription locale, l'absence d'une organisation et la structure quotidienne. L'attitude groupale vit essentiellement dans l'intensité de l'être-ensemble et peut instantanément s'activer au moment où les conditions suffisantes sont créées.

(33) MAFFESOLI, 1988, p. 26. Le terme de tribalisme est une notion qui a été définie dans le même texte par Maffesoli comme suit : La métaphore de la tribu permet de rendre compte du processus de désindividualisation, de la saturation de la fonction qui lui est inhérente, et de l'accentuation du rôle que chaque personne est appelée à jouer en son sein.

Du côté du social, la structure mécanique, l'organisation économique-politique, les individus dans les fonctions qu'ils jouent dans la société, et les groupements contractuels. Du côté de la socialité, une structure complexe et organique, les masses, les personnes dans les rôles qu'elles jouent, et les tribus contractuelles.

Par ailleurs, le terme d'aura est emprunté à Walter Benjamin, Essais, Paris, Denoël-Gonthier, 1983, mais chez Benjamin, l'aura se rapporte au phénomène de l'expérience esthétique.

Dans le cas qui nous occupe, à chaque fois que j'ai réuni deux ou trois jeunes pour parler de jeux vidéo, la rencontre tournait à la foire, et les seuls capables d'articuler un discours significatif étaient les adolescents en train de dépasser le stade du groupisme – les derniers de famille sont, par ailleurs, plus rapidement contraints d'abandonner le refuge de l'émotion collective, quand ils sont laissés en plan par leurs aînés. Les jeunes vidéomaniaques sont incapables de se projeter dans un futur (dans une histoire), c'est une *extase* au quotidien « Pour reprendre l'opposition classique (entre social et socialité de base, entre société organisée et communauté emphatique), la société est tournée vers l'histoire à faire, la communauté quant à elle épuise son énergie dans sa propre création (ou éventuellement sa récréation) (34) » Il est remarquable que les enfants de l'ère *Nintendo* ne sont pas capables d'imaginer le futur (les nouveaux jeux, la nouvelle télévision, la nouvelle technologie, la nouvelle culture) Peut-être y sont-ils déjà !

L'angoisse humaine de la séparation – La tribu est un refuge contre l'anxiété, et ce n'est pas étonnant que l'instinct se développe à cet âge de la vie où l'enfant doit quitter le cocon sécurisant de la famille pour affronter la compétition, pour travailler dans un univers technologique qui ne sera plus le même que celui de la génération précédente, pour fixer ses valeurs en composant un tableau harmonieux (au moins cohérent) sur la palette des mille couleurs de la société de consommation. Mais il ne faut pas croire qu'il existe un projet éducatif là-dessous et toute distinction entre les jeux dits éducatifs et les jeux amusants ne renvoie pas au contenu même de l'activité, mais au type de sociabilité à l'œuvre. C'est ce qui désespère les parents qui se sentent exclus de cette communauté infantile (pour un moment affranchie de la fêrerie des

adultes), et qui n'arrivent pas à donner un contenu *utile* aux activités de leur rejeton.

« La sensibilité collective issue de la forme esthétique aboutit à une liaison éthique (35) » Vous avez là le trépied sur lequel repose toute la structure du phénomène de la communauté émotionnelle : un vouloir-être ensemble, vécu sous le mode esthétique (le sentir en commun) et dégageant une éthique (le liant collectif) (36). La tribu a une morale, la morale de sa survie, avec une vitesse surprenante, le micro-groupe peut se mobiliser pour défendre ses valeurs et ses institutions : empêcher la fermeture d'un lieu de rassemblement, défendre l'existence d'un radio de musique rock ou pop, défendre une activité post-scolaire. Le processus de fusion pulsionnelle est vécu par les proches (parents, éducateurs, grands frères et grandes sœurs) comme une démarche d'exclusion, puisque la puissance (qu'il ne faut pas confondre avec le pouvoir qui contraint de l'extérieur) obéit à une force centripète qui ramène en son sein tous les membres égarés de la communauté. Tout se passe comme si la tribu donnait la force à chaque individu de vivre et de survivre (que la force soit avec toi ! Voilà la formule magique de certaines émissions de télévision infantiles qui utilisent le cérémonial de l'initiation pour rassembler leur public). C'est ainsi que le micro-groupe donne une certaine compétence – qui n'est pas cependant utilisable, en dehors du cercle (tout le monde, parents, professeurs, enfants, s'entend pour dire que jouer au *Nintendo*, ça ne sert à rien, *c'est l'fun*, un point c'est tout !) Plusieurs psychologues insistent sur les habiletés qu'acquiert l'enfant dans la coordination de l'œil et de la main, dans la nécessité de pouvoir mener à bien plusieurs tâches concomitantes (*problem solving*). Cela est vrai pour les enfants en bas âge qui pénètrent sur la pointe des pieds dans la tribu médiatique. Aussitôt leur apprentissage de base fait, ils vivent autre chose de plus passionnant, de plus passionnel.

(34) MAFFESOLI, *idem*, p. 30

(35) *Idem*, p. 33

(36) L'éthique est en sorte le ciment qui va faire tenir ensemble les divers éléments d'un ensemble donné (MAFFESOLI, *idem* p. 36)

L'information secrétée par le groupe est plutôt de nature initiatique, ritualiste et répétitive. Comme le disent les guides *Nintendo* et *Sega*, « les conseils, trucs et stratégies permettent d'augmenter vos points, de traverser certains obstacles ou certaines situations difficiles. Si vous êtes vraiment coincés dans un jeu, aller aux supersecrets et vous trouverez peut-être le tuyau qui vous dépannera ». Il existe également des mots de passe, des techniques secrètes ultra-efficaces, et des astuces tordues que l'on peut trouver dans les livres ou revues, que les enfants achètent très peu mais dont ils connaissent malgré tout le contenu, grâce aux réseaux informels d'amis, de compagnons de garderie, de voisins de palier et d'immeuble, de copains d'école ou de cousins. Le secret partagé est un ciment puissant de cohésion de cette socialité de base. Les jeux sont fort complexes et ont des niveaux croissants de difficulté qui peuvent aller jusqu'à huit ou dix, non seulement il faut éviter les pièges, mais acquérir la bonne vitesse d'exécution, savoir où se diriger, etc. Une telle compétence n'est pas à la portée de tous, les experts semblent pouvoir réussir *Mario Bros* en six mois. C'est trop long pour un joueur moyen et il n'y a pas d'autres façons de comprendre l'intérêt des jeux d'arcade que de recourir à des explications comme la communauté émotionnelle. Je reste toujours estomaqué par la réaction de cette mère (qui, on le verra plus loin, jouait pratiquement en cachette de son fils), quand elle a appris qu'il existait des trucs pour aller plus vite et que, comble d'ironie!, elle l'ignorait alors que son fils, lui les connaissait !

La persistance d'un éthos de groupe s'explique par le partage d'un espace commun, réel ou symbolique, qui donne une assise au déploiement des activités de groupe. Nous l'avons dit plusieurs fois, les communautés émotionnelles n'ont pas d'histoire, parce qu'elles n'ont pas de projet structuré (rationnel), elles s'épuisent à exister dans le temps présent et elles disparaîtront comme elles sont venues, dans la confusion et dans le désordre – il existe une logique des passions et une logique politico-rationnelle, et il ne faut pas les

confondre ou tenter de les superposer. Ces micro-groupes vivent cependant dans un espace commun, ou plutôt dans des espaces hétérogènes qui peuvent se superposer sans difficulté. L'une des caractéristiques des jeux vidéo est le mouvement, la capacité de se mouvoir sans aucune contrainte – du moins sans perte de sens – dans le monde imaginaire.

L'adulte pris au piège de la passion –

A ma grande surprise, nombreux sont les adultes jouant au *Nintendo*, mais ne l'avouent pas ! On l'apprend sous le sceau du secret, par la technique du bouche à oreille, de la rumeur, du secret mal dissimulé, de la confidence chuchotée. Autant l'enfant claironne son plaisir du jeu, autant l'adulte avoue sa faiblesse comme un péché, une tare. L'exercice du jeu est une jouissance chez l'enfant, chez l'adulte, il est vécu comme une souffrance, parce qu'il a peur d'être consumé par lui.

Le cas de cette mère que j'ai interviewée est tout à fait remarquable. *Nintendo* est entré dans la maison à la demande de l'enfant. Non seulement ce n'est pas la mère (à l'époque, elle avait trente ans) qui a appris à jouer à l'enfant de quatre ans, mais c'est le contraire. Pourquoi ? Voici l'éternelle raison : les petits apprennent plus rapidement que les adultes. Mais la mère n'a à peu près pas joué avec l'enfant. Le soir, après les informations, elle se retire dans le salon et joue seule jusqu'à des heures très avancées de la nuit, pendant que toute la famille dort. L'expérience de la joueuse solitaire a duré six mois, jusqu'à ce qu'elle réussisse à passer à travers, jusqu'à ce qu'elle batte *Mario*. Elle y est arrivée péniblement, étape par étape, à coup de patience et à force de mémoire.

Les jeunes copains de son fils lui disaient de « passer des tableaux », de « gagner des vies ». Elle ne comprenait pas. Pourtant elle se savait plus habile qu'eux, et elle réussissait moins bien qu'eux. C'est avec consternation qu'elle a appris par la suite qu'il existait des codes secrets pour contourner les obstacles les plus difficiles. Se sentant un peu flouée, elle prit la décision de ne plus jouer, de ne pas passer de

Mario Bros à *Mario 2* ou *3* Tout se passe comme si les jeunes profitaient des ressources du micro-groupe (voir plus haut) pour réussir les épreuves, tandis que les adultes sont renvoyés à leur solitude et à leur impuissance individuelle. Les enfants jouent par empathie, les adultes par essais et erreurs.

La tribu des Nintendo Kids affectionne particulièrement les jeux de groupe. Cette mère déteste les jeux collectifs. Elle dit elle-même être incapable de jouer contre un autre. Elle a déjà aimé jouer dans les arcades. Les jeux qu'elle préférerait furent le fameux *Pac-Man* et les courses automobile où l'on prend la place du conducteur. Dans les sports, elle préfère les jeux d'équipe. Dans *Mario Bros*, elle joue contre la machine, dans les jeux de société, pourtant, elle a de la difficulté à « mettre le paquet » pour vaincre. Dans Nintendo, elle joue pour vaincre la machine, mais en fait cela se retourne contre elle, elle se bat elle-même. C'est une invention démoniaque. « A chaque fois que je finissais de jouer au Nintendo, je n'étais pas fière de moi, j'avais perdu mon temps ». Sentiment de vide ! Absence de limite ! Quelque chose comme une drogue, comme l'alcool ou la manie du sport. C'est un vice caché, une tare ! « *Ce fut comme quelque chose de trop dans ma vie. J'ai vécu avec Mario Bros pendant six mois.* »

« *Les jeux vidéo sont une machine métaphysique* », disait S. Turkle. « *Une simulation par ordinateur est un système qui reproduit les principaux éléments qui permettent de trouver les meilleurs moyens de diriger, de contrôler, de résoudre ou d'accepter les meilleures solutions d'un problème* » (37). La méthode du *problem-solving*, de la résolution de problèmes, peut être une pédagogie de l'acceptation de la finitude, un apprentissage des limites de l'existence. Par contre, cela rappelle à certaines personnes l'incessant échec de leur vie, et l'obligation intérieure de répéter sans cesse les mêmes situations et de perpétuer les mêmes échecs. La plupart

des jeux peuvent devenir compulsifs. Pour certains adultes, le jeu vidéo rappelle la détresse des drogués de jeux de hasard et des intoxiqués des salles d'arcade et des casinos.

Conclusion : Faut-il interdire le jeu-média ?

La simulation à double sens – En français, la simulation a un sens positif, « c'est une méthode d'étude consistant à remplacer un phénomène par un modèle plus simple, mais ayant un comportement analogue », ou un sens négatif, « action de faire croire que l'on est atteint d'une maladie pour en tirer un avantage » (38). Toute l'ambiguïté de nos rapports éthico-pédagogiques avec le jeu, qui est l'entreprise de simulation par excellence, vient du fait que cette activité dissimule en même temps qu'elle simule, qu'elle a affaire en même temps au faux, au vrai, au vraisemblable, qu'elle risque d'affecter le jugement moral des individus, trop facilement enclins à confondre le mal et le bien, le réel, l'irréel, le surréel, l'hyperréel. Le danger peut venir de deux sources : ou la simulation est tellement réaliste qu'existe un risque certain de confusion, ou l'espèce humaine est tellement faible qu'elle demeure à la merci de son imagination.

Maintenant que les systèmes d'information sont technologiquement au point, grâce à la fusion vidéo/informatique/réseaux, pour permettre à des coûts économiquement acceptables l'interactivité, il est probable que le public des médias demande plus que du spectacle, plus que des histoires jouées sur scène. Si on regarde l'évolution des médias, on se rend compte qu'on a accès à des produits de plus en plus interactifs. Les processus de rétroaction (feed-back) mis en avant dans les médias de masse depuis quelques temps pour horizontaliser la communication de masse (usage de la télématique ou du téléphone pour interroger les auditeurs, expérience de TVI comme celle de Vidéoway, etc.) ne

(37) NOOMAN, 1981, p. 132

(38) Extrait du petit Larousse, édition de 92

sont que des formes élémentaires d'interactivité, incomparables avec celles des jeux

Il existe quatre formes d'interactivité

- Au degré 0, le déroulement de l'action est linéaire et l'utilisateur est passif, puisqu'il ne peut intervenir, sinon en arrêtant tout. C'est le cas de la télévision actuelle

- Au premier degré, l'utilisateur peut avoir une action sur la machine (arrêt, pause, retour en arrière, accélération, zapping). C'est l'usage du magnétoscope

- Au deuxième niveau, la vidéo est couplée à un micro-ordinateur. L'utilisateur n'intervient plus sur le programme, puisque l'action est pilotée par le micro qui réalise les instructions contenues dans le programme, mais agit selon les données prévues. C'est le cas des jeux vidéo traditionnels, comme Mario ou Sonic

- Au troisième niveau, le micro-ordinateur gère les dialogues entre l'utilisateur et le vidéodisque. Le programme est conçu et développé comme un tout indissociable. Prenons par exemple un simulateur de vol ou de conduite automobile

- Au quatrième niveau, nous sommes réellement dans la simulation ou même dans la réalité virtuelle. Donnons comme exemple le jeu Dragon Lair (la Caverne du dragon), où le joueur pénètre dans l'antre du dragon. Les interfaces homme-machine sont déterminantes pour permettre à l'utilisateur de se sentir en situation réelle et de réagir comme s'il y était en personne (39)

Par ailleurs, au niveau des contenus, le public a de plus en plus des exigences de vérité ou de vraisemblance, qui le porte des grandes sagas d'époque vers les *reality shows* et bientôt vers les Donjons et Dra-

gons, les Meurtres et Mystères ou les vastes simulations de SimCity dont vous êtes vous-même le héros

Si on prend comme exemple l'extraordinaire succès de *Nintendo-Sega* qui ont réussi en dix ans à saturer le marché des jeux pour les 7-13 ans (leur chiffre d'affaires est maintenant de plus de 4 milliards de dollars américains), il faut prendre au sérieux l'hypothèse de l'interactivité des supports et des contenus. C'est d'autant plus probable que plusieurs télédiffuseurs s'interrogent à l'heure actuelle pour savoir s'il leur reste encore un public télévisuel pour cet âge qui consacre en moyenne une heure par jour à la *Nintendomania*

On peut prendre comme hypothèse que le premier marché de masse du multimédia interactif est le jeu vidéo. Et le succès phénoménal de Nintendo et Sega infirme le fait que les technologies interactives soient coûteuses, complexes et peu attrayantes

1 - Des matériels simples et robustes - capables de résister aux préadolescents en proie aux pires traumatismes nerveux ! -, comme les consoles 16 bits Megadrive Sega ou SuperNES, ont pu être vendues dans un contexte concurrentiel autour de 500 francs à Noël 1992, sans que leur bas prix n'entraîne la chute en bourse des compagnies qui offraient ces rabais

2 - Un simple Joystick constitue une interface efficace pour établir les relations entre la machine et l'utilisateur, et il n'est pas besoin des tableaux de bord dignes de la Guerre des étoiles pour interagir. Les interfaces de l'ère interactive ne seront pas des claviers, des télécommandes ou d'autres instruments de programmation qui exigent la planification d'étapes pour réaliser une action. Bien au contraire, l'interaction exige qu'on soit au cœur de l'action, au volant d'un bolide, au commandement d'un vaisseau spatial, sur un champ de tir. On n'a donc pas le temps d'en planifier le déroulement une fois pour toutes, le mouvement est du type action-réaction. Etant

(39) Pour plus d'informations, voir le « Bulletin de l'IDATE », n° 20, juillet 1985, dans un article de Jean-José Wanèque, Vidéodisque et image interactive

Cette typologie me semble reprise du Videodisk Design Production Group de l'université du Nebraska

donné que l'action est évolutive et adaptative, et non programmatique et prévisionnelle, le système doit être en mesure d'afficher continuellement l'état transitif de l'opération en cours

3 - Le succès auprès des jeunes clientes n'indique pas que l'actuelle génération soit désabusée, ignare et portée par ses instincts primitifs « Ils ne savent plus apprécier le charme discret d'un Proust ou d'un Jean Renoir, les vertus provocatrices d'un Godard ou la passion d'une Marguerite Duras », disent les parents baby-boomers. Par contre, ils ont l'air déchaîné d'abattre des avions de combat qui se désintègrent une fois atteints, passionnés par une partie de basket, crispés au volant d'une formule 1 ou perdus dans un labyrinthe inextricable. L'intérêt des jeunes pour les jeux vidéo ne s'explique pas par le caractère primitif des résultats (attitudes binaires du gagne ou perds, du vis ou meurs), mais par le défi de vivre sans cesse des situations inédites, du jamais fait ou du jamais vu. Les jeux vidéo sont profondément intelligents, parce qu'ils reposent sur le principe du « jamais deux fois la même solution ». Ce sont essentiellement des actions axées sur des processus, dont le résultat n'est qu'une terminaison rapide.

Quel intérêt peut-il y avoir à une chasse à l'homme, sinon la satisfaction de vaincre tous les obstacles ? Ceux qui affirment que les jeux sont primitifs n'ont pas compris que la distinction entre simulation et réalité est la neutralisation du résultat de l'action. Dans l'existence quotidienne, les conséquences de l'action risquent d'être dramatiques (la mort d'un homme, pour reprendre notre exemple) et le résultat anihile tout retour sur l'action même. Le jeu vidéo est un pur processus esthétisant, l'action pour l'action, le plus plaisir du faire, la pure légèreté de l'être. Sinon le jeu est un fait divers et les faits divers n'ont de sens dans les journaux que si le journaliste en interprète les conséquences existentielles et en tire des leçons !

Le langage interactif – L'informatique est davantage qu'un média comme un autre, la mise au point dans les années 60-70 d'outils logiciels a changé non seulement notre mode de rapport à la réalité, mais la théorie des communications elle-même et notre rapport à l'autre. A terme, l'ordinateur ne pouvait faire autrement que de contaminer les autres médias ! En 1948, le paradigme lasswellien du qui, dit quoi, à qui, par quel canal, avec quel effet ? marque l'histoire des sciences de l'information et de la communication, au point qu'il est à l'origine de la poussée de la compréhension des phénomènes de communication et des médias de la deuxième moitié du XX^e siècle. La célèbre proposition du chercheur américain donnait un cadre de référence aux actes communicatifs en permettant de les appréhender, cette manière de dire est encore largement prépondérante dans la pensée contemporaine. Au point que si on demande rapidement à n'importe quel élève de définir la communication, il lui viendra spontanément à l'esprit de le faire sous forme de processus interactif qui fait circuler une information de l'émetteur au récepteur, et vice-versa.

Dans l'interactivité, le schéma de Lasswell fonctionne mal, car ni l'émetteur, ni le récepteur ni le message n'ont le même statut. Le monde est complexe et changeant et est en perpétuelle transformation. « L'auteur est un bâtisseur d'espaces visuels et sonores » (40), « son propos ne vise plus à émettre un message, au sens classique du terme, mais à bâtir un système, à créer un ensemble dans lequel sont prévus les emboîtements, les passerelles, les voies de circulation, en fonction de cheminements logiques élémentaires et d'un dispositif de signalisation et de repérage » (41). Dans le jeu vidéo, l'enfant entre dans le monde de Super Mario ou de Sonic, se transforme en acteur et vit l'histoire de ce héros de bande dessinée, il n'a pas de choix, il entre dans le jeu ou n'entre pas. Le plaisir du jeu vient probablement de la sensation de pouvoir se modeler au

(40) LELU, 1985

(41) MARCHAND, 1987 p 9

système et de le dominer de l'intérieur. Le concepteur du jeu n'est pas un conteur d'histoires ou un donneur de leçons, c'est un architecte d'univers, et l'utilisateur, un héros démiurgique qui contrôle le monde qui se donne à faire.

Le récepteur ne reçoit pas un message qu'il interprète, décode, restitue dans un contexte donné. Il est, pour ainsi dire, immergé à l'intérieur du sens qu'il constitue à chaque instant. Le message est en fait composé d'une multitude de micro-informations de contrôle, aucune n'est vraiment primordiale, mais toutes sont essentielles, puisqu'elles amènent au résultat final. Tout au long du processus itératif, aucune décision n'est vraiment obligatoire, puisqu'on peut toujours « se rattraper » au dernier moment. L'image qui convient au langage interactif est le réseau ou le maillage (l'information se boucle et elle est toujours disponible pour de nouvelles combinaisons), tandis que le schéma lasswellien est un langage d'ingénieur qui a été élaboré pour comprendre le phénomène de l'engorgement des appels sur les lignes téléphoniques. L'information dans les réseaux interactifs est multiforme, touffue et évolutive, et la seule chose qui la rend pertinente est sa capacité à résoudre un problème, à mener vers la solution finale. « Le message, dès lors qu'il peut être recomposé, réorganisé, bref modifié en permanence sous l'impact croisé des interventions du récepteur et des contraintes du système, perd son statut de message émis (42) »

Les jeux et la télévision – Nous connaissons l'impact des jeux vidéo sur les enfants. Si on voulait prendre un ton sentencieux, on dirait aux parents de prendre au sérieux leurs enfants, surtout quand ils jouent, puisque c'est dans ces activités non obligatoires que se révèle leur vraie nature. Il est toujours quelque chose que les parents ne peuvent pas apprendre aux enfants, et c'est ce qui spécifie une génération par rapport à l'autre. La question que nous posons à propos des jeux sur ordinateur est de se demander s'il y aura conti-

nuité entre les comportements ludiques des enfants et ceux des jeunes adultes ou des adultes de demain. En un mot, l'engouement pour les *vidéogames* est-il temporaire et passager, et résistera-t-il à l'âge adulte où dominant le sens des responsabilités, la nécessité du travail, l'importance de la famille et des relations amoureuses. Tel un leitmotiv qui revient sans cesse de la part des parents « mais quand les enfants apprendront-ils à être sérieux ? »

Il est à peu près certain que les adultes ne jouent plus à partir d'un certain âge à *Mario Bros* ou à *Sonic* – quoique nous ayons constaté qu'un nombre non négligeable de parents jouent sur la console de leurs enfants, parfois en cachette il est clair qu'il existe des catégories de jeux qui sont peu populaires chez les enfants, par exemple les jeux de rôle et les jeux de situations. Les jeunes jouent moins au golf qu'au hockey, ils préfèrent les jeux d'arcade à réflexes immédiats aux jeux complexes de stratégie ou de simulation. Les plus âgés affectionnent les jeux de cartes, de patience et de réflexion. Mais tous âges confondus, si l'on répartissait la population en cinq tranches, on constaterait que, aux deux extrémités, il existe 20 % de personnes qui affectionnent ou détestent les jeux. Pour les premiers, tout est prétexte à transformer une situation en pari, en confrontation, en simulation, en scénarios multiples, pour les seconds, il y a incapacité à remettre en question le caractère impitoyable et inéluctable de la réalité. Pour les uns, le jeu est une nécessité vitale, tension libératrice, catharsis, « machine métaphysique », gymnastique émotionnelle, pour les autres, il est pure baliverne, mensonge et tentative de détournement de la réalité. Pour ceux qui affectionnent modérément ou très modérément l'activité ludique, c'est l'occasion qui fait le larron.

Mais, au-delà de l'aspect proprement jubilatoire du jeu, se profilent les ressources de la simulation qui est l'une des grandes découvertes du génie logiciel et de l'intelligence artificielle des dix dernières années. « La simulation nous semble consti-

(42) MARCHAND, idem

tuer en économie de l'information un des principaux modes de production du savoir, mais aussi un outil sans équivalent dans le domaine de la prise de décisions (43) » Simulations de situations (en gestion des ressources financières, administratives ou écologiques, simulations médicales ou mi-

litaires), simulation de rôles où l'approche de l'autre est étudiée dans toute sa complexité Il n'est pas étonnant que le développement des jeux vidéo ait mobilisé les meilleurs programmeurs, recrutés en très grande majorité dans la vingtaine, un peu anarchisantes, hirsutes et écologistes

RÉFÉRENCES

BENJAMIN, Walter, *Essais*, Paris, Denoël-Gonthier

DE LORIMIER, Jacques, *Ils jouent au Nintendo*, Montréal, 1991, éd Logiques/sociétés

ECO, Umberto, *Lector in fabula Le rôle du lecteur ou de la coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Grasset, 1985, p 5

DE CERTEAU, *L'invention du quotidien, arts de faire*, Essais-Folio, Paris, 1990

GODFREYSON, John, *An investigation of attitudes towards the use of computer games and simulations in the primary/classroom environment*, Educational Research Institute of British Columbia, Report no 84 7, Vancouver, 1984

GREENFIELD, Patricia Marks, *Minds and Media*, Harvard University Press, 1984

KAY, Allan, v p et chef scientifique d'Atari Inc, *Video games and human development*, papers of a symposium at the Harvard Graduate School of Education, Cambridge, Mass, mai 1983

KEGAN, Robert, *Donkey Kong, Pac-man and the meaning of life*, Video games and human development, séminaire, Harvard Graduate School and Education, Cambridge, Mass, 22-24 mai 1983

KINDER, Marsha, *Playing with power*, University of California, 1991

LE DIBERDER, A et F, *Qui a peur des jeux vidéo ?*, La Découverte, Paris, 1993

MABILLOT, Vincent, *Le sens en action des jeux vidéo, la modélisation de la médiation*, mémoire de DEA 92/93, Sciences de l'information et de la communication de Lyon 2

MARCIL, C et Riopel, M , *L'invasion invisible*, éditions L. Courteau, Montréal 1993

MARCHAND, Marie, et le SPES, *Les paradis informationnels*, Paris, Masson, 1987

MAFFESOLI, Michel, *Le temps des tribus*, Paris, éditions Méridiens-Klienck-dieck, 1988

NEGROPONTE, N , *L'organisation et l'utilisation des réseaux*, revue Pour la science, traduction française de Scientific American, oct 1991

PROVENZO, Eugene *Video Kids, Making Sense of Nintendo*, Harvard University Press, London 1991

SELNOW, G W , « Playing Videogames the Electronic Friend » dans *Journal of Communications*, vol 34, 1984, Godfreyson, John, *an investigation of attitudes towards the use of computer games and simulations in the primary/classroom environment*, Educational Research Institute of British Columbia, Report no 84 7, Vancouver, 1984

SHEFF, David, *Game over*, New York, Random House, 1994

SKIRROW, Gillian, « Hellivision an analysis of video games » dans *High Theory/Low Culture Analysing popular television and film*, Manchester Manchester University Press, p 130

TURKLE, Sherry, *The Second Self Computers and the Human Spirit* New York, Simon & Schuster, 1984

TURKLE, Sherry, *Les enfants de l'ordinateur*, Denoël, Paris 1986

TOLES, Terri, « Video Games and American Military Ideology » dans *The Critical Communications Review, Vol III Popular Culture and Media Events*, Vincent MOSCO & Janet WASKO, Ed , Norwood, NJ Ablex, 1985, p 217

WANEQUE, Jean-José , *Vidéo disque et image interactive*, Bulletin de l'IDATE, n° 20, juillet 1985