
La machine métaphysique ¹

Matériaux pour une analyse des comportements des Nintendo Kids

par J.P. Lafrance

Résumé

Nous analysons ici l'impact des jeux vidéo sur les enfants et les adolescents, plus spécifiquement les effets d'une certaine catégorie de jeux dont raffolent les jeunes, mais qui affolent les adultes, les jeux de type réactif présents sur les plates-formes Nintendo ou Sega par exemple. Mais nous n'étudions pas les jeux uniquement selon une grille de type *Uses & gratifications*, comme ont tendance à le faire les Anglo-saxons à la manière de Katz et de Blumler, mais d'une triple façon:

Premièrement, comme des fonctionalistes en considérant les jeux pour ce qu'ils sont et pour ce qu'ils représentent. Les jeux infèrent une série de comportements qu'on peut qualifier de violents, de réactifs, de bestiaux mêmes, etc. On peut analyser les signes qui portent des messages de sexisme, sinon de machisme, des sentiments de puissance, etc. De telles études 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 le jeu en le considérant comme un acte

de culture qui doit être effectué par l'acteur-joueur, selon les multiples potentialités de la 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 (comme la consommation, la télévision, la marche dans la ville...), un peu à la manière de De Certeau, qui disait que "l'usage doit être analysé pour lui-même". 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.

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

¹ Article publié dans la RÉSEAUX "La machine métaphysique, matériaux pour une analyse des comportements des Nintendo Kids", Réseaux, Paris, aut. 1994

En conclusion, nous soulignerons que le jeu-média fait problème (pour la moralité publique, pour la télévision, etc) , puisqu'on risque de croire que la vie est un jeu ...

"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 "2 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 qui convenu d'appeler les **jeux vidéo** sont un ensemble assez hétéroclite de jeux anciens et nouveaux pour publics variés; plusieurs études fort savantes sont complètement déphasés parce qu'elles s'adressent indistinctement à toutes sortes de jeux et à toutes sortes de clientèle³. Il serait donc nécessaire de distinguer les effets des jeux sur plusieurs types de personnes, à divers âges, en fonction de divers catégories de jeux. En effet, les enfants ne jouent pas nécessairement les 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 Diberder⁴ distinguent, pour leur part, trois sortes de jeux:

² Kay Allan, v.p. et chef scientifique d'Atari Inc, in **Video games and human development**, papers of a symposium at the Harvard Graduate School of Education, Cambridge, Mass, mai 1983

³ On sait fort peu de choses 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 détermine 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.

⁴ Le Diberder, A.et F., **Qui a peur des jeux vidéo ?**, La Découverte, Paris, 1993

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 pré-adolescents et le malheur des parents -- La plupart des études de nature psychopédagogique porte 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 Dragons et les Dungeons, 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 préados ou initient eux-mêmes leurs enfants "avec assez de complaisance" au plaisir du Nintendo. Chez les adultes, il existe une grande différence de comportement entre les jeux sur ordinateur 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 pré-adolescents (9-12 ans), les adolescents (14-16 ans). Et certains proposent que l'on analyse aussi leurs effets sur les parents et les professeurs⁵...

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

⁵ 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

histoires de leur enfance -- la victoire des forces du bien sur les forces du mal, des puissances souterraines contre les puissances du ciel et de la lumière, l'agressivité des dragons dégoûtants et pervers contre les princesses belles et innocentes et tutti frutti --, 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 faire le transfert d'action vécue sur un mode symbolique et la réalité. Tout se passe comme si les adultes comprenaient 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 psychopédagogiques à l'oeuvre sont probablement les mêmes. Par contre il faut voir la différence entre les contes racontés aux enfants d'autrefois, dans les livres d'histoires et les jeux manipulés sur les consoles vidéo. Ce n'est pas ni dans le contenu, ni dans le contenant, mais dans la façon comment 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** à l'oeuvre dans la pratique de la machine ludique.

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

Premièrement, il est possible d'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 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 de la 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 (comme la consommation, la télévision, la marche dans la ville...), un peu à la manière de De Certeau, qui disait que "l'usage doit être analysé

pour lui-même"⁶. 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.

Troisièmement, le jeu peut analyser comme un acte de sociabilité, puisque l'on joue toujours avec les autres. Mais comme le dit Michel Maffesoli⁷, le jeu des adolescents relève plutôt du groupisme que d'une certaine socialité adulte, rationnelle et assumée.

En conclusion, nous soulignerons que le jeu-média fait problème, puisqu'on risque de croire que la vie est un jeu...

Une 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 faisons bien attention de 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 demiurge 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 deuxième, 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

⁶ De Certeau, Michel, **l'invention du quotidien**, Folio / Essais, Gallimard, 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'oeil voyageur**, disponible au CNET de Paris.

⁷ Maffesoli, Michel, **Le temps des tribus**, Paris, éd. Méridiens-Kliencksieck, 1988

de la méthode, mais on ne peut pas réfléchir sans méthode ! Probablement que l'interactivité informatique introduit 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 and nunc* où un monde a à naître;
- 2- l'information qui est organisé 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 que est le fait de l'acteur, celui qui joue.

Une machine métaphysique -- Le grand penseur de la culture informatique, Sherry Turkle⁸ du MIT, décrivait le jeu vidéo comme “**une machine métaphysique**” qui donne l'expérience de l'infini, qui 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 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.⁹ 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

⁸ Turkle, Sherry, **les enfants de l'ordinateur**, Denoël, Paris 1986, p. 77

⁹ 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

pas de conséquences importantes sur la conduite de la vie. Il n'est pas surprenant que la pré-adolescence 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 "accro" ont de sérieux problèmes d'affirmation de la personnalité. Ne jouons-nous pas tous dans nos périodes d'instabilité émotionnelle ?

"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)"¹⁰.

**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

Mais indépendamment de la passion avec lequel 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

¹⁰ Mabillet, 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

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 Provenzo¹¹ montre que l'impact de la technologie des jeux vidéo sur notre culture 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, s'ils viennent de la ville ou de la campagne, qu'ils soient garçons ou filles. Ce type d'analyse de type boudieusienne n'a pas encore été faite, à ma connaissance.

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.

¹¹ Provenzo, Eugene. **Video Kids, Making Sense of Nintendo**, Harvard University Press, London 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 (1980, p. 83), "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 (1982) par exemple, "simulations allow the student to take risks and makes mistakes without serious and real consequences". Selon Forman, "simulations represent controllable worlds" (Forman, 1983)
- Quant à Malone (1981, p. 226), il croit que trois éléments caractérisent les jeux vidéos: le défi, la fantaisie et la curiosité. "The best educational games involve active student participation, group co-operation, logical thinking, various level of challenges using visual and sound stimulation" ¹²
- 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.

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. ¹³

¹² Voir entre autres: 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

¹³ G.W. Selnow. "Playing Videogames: the Electronic Friend" dans **Journal of Communications**, vol. 34, 1984, p. 155-156.

L'oralité des jeux vidéo -- Le premier grand succès des jeux électroniques fut le fameux Pac-man, qui est un petit organisme, plutôt d'aspect 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, digère, 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 couleurs. Quand Pac-man devient vert, jaune ou rouge, on sait s'il est rassasié, s'il fait une indigestion ou 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.

SuperMario 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 élémentaires de la *psychologie* des personnages les situent d'emblée 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... A remarquer que ce sont souvent des robots ou des monstres qui se battent entre eux, d'une façon aussi élémentaire que brutal, comme pour départager un gagnant; ensuite, l'action reprend son cours, sans tellement 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."¹⁴. 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 flashbacks ni de flashforwards - 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 "working out your game strategy involves a process of deciphering the logic of the game, of understanding the intent of the game's

¹⁴ Gillian Skirrow. "Hellivision: an analysis of video games" dans **High Theory/Low Culture: Analysing popular television and film**, Manchester: Manchester University Press, p. 130.

designer, of achieving a 'meeting of the minds' with the program."¹⁵ Il n'est pas nécessaire de comprendre le fonctionnement de la machine, mais de son programme. Tout est sur l'opération de la machine et sur les habiletés 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 avec le 23ième tir et à 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.

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.

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 - 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 video game."¹⁶

¹⁵ Sherry Turkle. **The Second Self: Computers and the Human Spirit**. New York: Simon & Schuster, 1984, p. 68.

¹⁶ Terri Toles. "Video Games and American Military Ideology" dans **The Critical Communications Review, Vol. III: Popular Culture and Media Events**, Vincent Mosco & Janet Wasko, Ed., Norwood, N.J.: Ablex, 1985, p. 217.

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 leurs habiletés stratégiques et tactiques et les conduisent à obéir aux ordres avec efficacité et sans hésitation. Et il n'est surprenant non plus que tous les fabricants aient vu leur ventes de jeux de guerre monter en flèche, pendant le conflit avec l'Iraq... Il n'est pas surprenant non plus que le modèle de couverture de l'information durant cette guerre fut la guerre électronique, **Wargame**, guerre chirurgique, Tempête du désert, victoire de l'Occident contre le diabolique Saddam¹⁷. Dans ces guerres (comme la guerre des Malouines où les journalismes 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, sous tous les continents, dans toutes les civilisations. Dans plusieurs jeux, comme les shoot them up, les beat them all, les Dragons et les Donjons, la syntaxe demeure relativement simple. Il s'agit de détruire l'adversaire en le tirant, 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 un 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

¹⁷ Le jeu vidéo fut la référence obligée des intellectuels pour décrire la guerre du Golfe, sa converture médiatique par CNN, sa fin rapide, l'environnement décontextualisé, etc. Voir Baudrillard, Jean, **La guerre du Golfe n'a pas eu lieu**, Paris, Galilée, 1991 et Wolton, Dominique, **Wargame, l'information et la guerre**, ed. Flammarion, 1991

bons, qu'ils soient beaux, sympathiques, candides, touchants, et les distinguer des méchants, difformes, laids, égoïstes, ou franchement dégoulinants.

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?

Evidemment, ça dépend du type de jeu. Les jeux de stratégie, les jeux de hasard et les jeux élaborés comme les jeux de rôles 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. Etant donné l'importance relative du phénomène des jeux Nintendo/Sega, nous nous restreindrons ici à un examen de ce type de jeu.

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

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

- la destruction d'une chose technologique (vaisseau spatial, avions, robots, missiles, etc.), des ennemis abstraits (d'une autre planète, des monstres, des soldats ennemis), d'un seul ennemi identifié, typiquement très puissants (Satan, le Sorcier, le Dragon)
- le joueur doit faire preuve de sa compétence - ex. simulation des 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).

Eugene Provenzo a analysé le contenu de dix des plus populaires des jeux Nintendo¹⁸. 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 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 tous cas, bien moins que dans la plupart des films présentés dans les kiosques vidéo ou même à la télévision¹⁹. 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 garçon de quatrième année 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."²⁰ 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 !

¹⁸ Provenzo, Eugene. **Video Kids, Making Sense of Nintendo**, Harvard University Press, London 1991

¹⁹ 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 Swartzengerg...)

²⁰ Eugene Provenzo, déjà cité, p. 126.

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 fantaisies orales 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.

A 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 de 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.²¹

Quelle image les jeux véhiculent-ils de la nature humaine? En parlant du jeu *Mega Man II*, un enfant de deuxième année 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 dépendait de la manière dont ils avaient été programmés et que leurs programmes pourraient être changés à volonté.²² Que vaut une

²¹ 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

²² Eugene Provenzo, p. 92.

vie dans l'univers des jeux? Celles des ennemis anonymes ne valent pas grande chose. Même la vie du protagoniste peut être rachetée. 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 laquelle 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 dans le monde des jeux vidéo. Les jeux ne reflètent pas le fait qu'on définit notre identité à l'intérieur d'une culture et un contexte. La distorsion des messages et des règles culturelles existantes est démontré par le jeu vidéo *Blades of Steel*, une simulation du hockey. Comme on le sait, des bagarres arrivent souvent au hockey mais ils 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 bagarrer ou s'il se bagarre mal.

Un monde masculin -- Les personnages féminins ont rarement un rôle de choix dans les jeux vidéo. D'un échantillon de 100 jeux à succès, Terri Toles a observé que les femmes ou les filles étaient absentes dans 92 % des jeux; dans le 8% qui contenait des images féminines, 6% représentait les femmes dans le rôle de "damsel-in-distress". Seulement 2% des jeux avait un personnage féminin dans un rôle actif, mais ces femmes ne sont pas humaines: dans un cas, Mama Kangaroo essaye de récupérer son enfant, dans l'autre il s'agit de Ms. Pac-Man.²³

En fait, les figures féminines sont rarement des 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 le sexe faible qui

²³ Terri Toles, op. cit. p. 214.

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 manoeuvrer le général, sous une pluie de de flèches, peut ensuite le regarder violer une jeune femme indienne (sans défense mais souriante) attachée comme Jeanne d'Arc au bûcher²⁴. 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 pré-adolescents. 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 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.²⁵

²⁴ 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 est disparu rapidement du marché...

²⁵ Eugene Provenzo, p. 97.

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 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 l'extension des capacités, 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 trousse de secouristes, SuperMario 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 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 audio-visuelle 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 SuperMario, 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 bédéistes; 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 tranforme une BD en jeu vidéo.

Le jeu vidéo est **une oeuvre 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 mis 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 sémio-praticiens 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'oeuvre 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'oeuvre, 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 monde²⁶." En d'autres termes, l'énonciation est une **instance de**

²⁶ Casetti, Francesco, **D'un regard l'autre, le film et son spectateur**, Presses Universitaires de Lyon, 1990, p. 42

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 oeuvre 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 ²⁷". 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 fonctionner²⁸." On connaît les concepts qu'Eco a élaboré 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. SuperMario ou Sonic ne tombe 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 SuperMario en BD, en émission de télé ou en produits dérivés... Et Dieu sait comment les enfants sont rapides pour comprendre les liens à faire entre les divers médias, entre les différents discours présents simultanément sur la scène publique. Contrairement à leur parents, ils savent se mouvoir dans les eaux troubles de la création culturelle !

²⁷ Eco, Umberto, **Lector in fabula. Le rôle du lecteur ou de la coopération interprétative dans les textes narratifs**, Paris, Grasset, 1985, p. 5

²⁸ Eco, U, **Lector in fabula**, édition livre de poche, Biblio/essais, Grasset, 1990, p. 63

Les jeux vidéo connaissent bien 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 (film, 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 multimédia, 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*, i.e. habituellement pour la majorité des parents et des adultes, cela constitue un fouillis indescriptible, plein de contresens, d'anachronismes et d'invraisemblances. Autant d'éléments hétérogènes tiennent ensemble 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 textes) est entraîné, 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 adultes²⁹. 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'agit d'un phénomène continu d'apprentissage, d'engouement et de déclin qui va de 6 à 7 ans (un peu plus jeunes pour les plus brillants) jusqu'à 15 ou 16 ans où l'on voit diminuer drastiquement la courbe de l'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 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 façons, 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, i.e. contre la machine, à un type de jeu comme SuperMario. Ce qui ne permet 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 supposé solitude que crée la vidéomanie est un mythe des parents: le renforcement de l'individualisme est une idée entretenue par les chercheurs *politically 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.

²⁹ 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 de Québec

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 soustraits au jeu par des parents traditionalistes 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 capables 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.

À ne pas en douter, les enfants de 8 à 14 ans vivent d'une façon empathique 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 siècle³⁰. L'**aura** de la tribu des Nintendo Kids est de nature **consommatoire 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-

³⁰ Maffesoli, **Le temps des tribus**, Paris, éd Méridiens-Kliencksieck, 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 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'il joue 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

ensemble et peut instantanément s'activer au moment où les conditions suffisantes sont créées. 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 empathique), 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)"³¹. 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'oeuvre. C'est ce qui désespère les parents qui se sentent exclus de cette communauté infantile (pour un moment affranchi de la fêrule 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".³² 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 ³³). La tribu a une morale, la morale de sa survie; avec une vitesse surprenante, le micro-groupe peut se mobiliser pour défendre

³¹ Maffesoli, idem, p. 30

³² Idem, p. 33

³³ L'éthique est en sorte le ciment qui va faire tenir ensemble les divers éléments d'un ensemble donné (Maffesoli, idem, p. 36)

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 soeurs) 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'entendent 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'oeil et de la main, dans la nécessité de pouvoir mener à bien plusieurs tâches concomitantes (problem solving). Pour moi, 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...

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'écoles 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 difficultés 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, sans recourir à des explications comme la communauté émotionnelle. Je suis 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 mais lui le savait !

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. Une des caractéristiques des jeux vidéo est le mouvement, i.e. 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, plusieurs adultes jouent 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 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 30 ans) qui a appris à jouer à l'enfant de 4 ans, mais 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 affectionnent 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 préférait 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. "A computer simulation is a system designed to reproduce essential aspects of reality for the purpose of finding ways to manage, control, solve, and / or ultimately agree upon the best solution for a problem" (Noonan, 1981, p. 132). 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"³⁴. Toute l'ambiguïté de nos rapports

³⁴ extrait du petit Larousse, édition de 92

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 surréal, l'hypperréel. 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 de l'avant dans les médias de masse depuis quelque 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 sont que des formes élémentaires d'interactivité³⁵, incomparables avec celle des jeux. Par ailleurs, au

³⁵ Il existe quatre formes d'interactivité:

- Au degré 0, le déroulement de l'action est linéaire et l'utilisateur est passif, puisque'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, le vidéo est couplé 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 vidéo-disque. 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'ancre 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.

Pour plus d'informations, voir le Bulletin de l'IDATE, no 20, juillet 1985, dans un article de Jean-José Wanèque, **Vidéo disque et image interactive**.

Cette typologie me semble reprise du **Videodisk Design Production Group** de l'Université du Nebraska.

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 Dragons, 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 des 7-13 ans (dont le chiffre d'affaires est maintenant de plus de 4 milliards de dollars américains), il faut prendre au sérieux l'hypothèse de l'interactivité de 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 / Sega infirme le fait que les technologies interactives soient coûteuses, complexes et peu attrayantes:

1- Des matériels simples et robustes -- capables de résister aux pré-adolescents 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 un 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 coeur 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 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 clientèles n'indiquent pas que l'actuelle génération soit désabusée, ignare et portée par leurs 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 déchainé 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'expliquent 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'en est que la 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 annihile 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 qu'en autant que le journaliste en interprètent les conséquences existentielles et en tirent des leçons !

La langage interactif -- L'informatique est plus qu'un média comme un autre; la mise au point dans les années 60-70 d'outils logiciels a changé non seulement notre modes 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 laswellien 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 20^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 itératif qui fait circuler une information de l'émetteur au récepteur, et vice-versa.

Dans l'interactivité, le schéma de Laswell 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"³⁶; "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 emboitements, les passerelles, les voies de circulation, en fonction de cheminements logiques élémentaires et d'un dispositif de signalisation et de repérage"³⁷. 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 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 demiurgique 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 est toujours disponible pour de nouvelles combinaisons), tandis que le schéma laswellien 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"³⁸

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 révèlent leur vraie nature. Il est toujours quelque chose que les parents ne peuvent pas

³⁶ Lelu, Alain, de **L'espace urbain à l'espace électronique**, bulletin de l'IDATE, Montpellier, juin 1985

³⁷ Marchand, Marie, et le SPES, **Les paradis informationnels**, Paris, Masson, 1987, p. 9

³⁸ Marchand, idem

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 continuité 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 domine 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 avons constaté qu'un nombre non négligeable de parents jouent sur la console de leurs enfants, parfois même en cachette ! C'est clair qu'il existe des catégories de jeux qui sont peu populaires chez les enfants, par exemple les jeux de rôles 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 les âges confondus, si on répartissait la population en cinq tranches, on constaterait qu'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 les 20% qui affectionnent modérément ou très modérément l'activité ludique, c'est l'occasion qui fait le larron...

Mais au delà l'aspect proprement jubilatoire du jeu, se profilent les ressources de la **simulation** qui est une des grandes découvertes du génie logiciel et de l'intelligence artificielle des dix dernières années. "La simulation nous semble constituer 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"³⁹. **Simulations de situations** (en gestion des ressources financières, administratives ou écologiques, simulations médicales ou militaires), **simulation de rôles** où l'approche de l'autre est étudiée dans toute sa complexité. Ce n'est pas étonnant que le développement des jeux vidéo est mobilisé les

³⁹ Marchand, p. 11

meilleurs programmeurs, en très grande majorité dans la vingtaine un peu anarchisante, hirsute et écologique.

Bibliographie

- Benjamin, Walter, **Essais**, Paris, Denoël-Gonthier
- De Lorimier, Jacques, **Ils jouent au Nitendo**, 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 ans simulations in the primary/classroom environment**, Educational Research Institute of British Columbia, Report no 84:7, Vancouver, 1984
- Greenfield, Patricia Marks, **Minds and Media**, Havard 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
- Mabilhot, 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-Klienckdieck, 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 Université 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 ans 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, N.J.: Ablex, 1985, p. 217.

Wanèque, Jean-José , **Vidéo disque et image interactive**, Bulletin de l'IDATE, no 20, juillet 1985