

Les jeux vidéo

Un jeu vidéo est une activité de loisir basée sur des périphériques informatiques permettant d'interagir dans un environnement virtuel. Les supports de jeu vidéo les plus couramment utilisés sont les consoles de jeu et les ordinateurs mais les téléphones portables se transforment progressivement, eux aussi, en véritables plateformes multimédia. Les genres vidéoludiques sont nombreux : aventure, combat, course, tir subjectif, jeu de rôle, sport ou encore stratégie, pour ne citer qu'eux.

Né il y a une quarantaine d'années, le marché du jeu vidéo n'a cessé de se développer depuis la sortie du célèbre jeu d'arcade *Pong* qui a suscité l'engouement du public. Le jeu vidéo occupe une place de plus en plus importante dans l'éventail des produits culturels et le chiffre d'affaire de l'industrie du jeu vidéo dépasse aujourd'hui celui de l'industrie cinématographique. Logiciel le plus utilisé au monde, le jeu vidéo est adopté par les nouvelles générations dès leur plus jeune âge. Créés à des fins éducatives, commerciales, politiques ou sociales, certains jeux, les serious games, parviennent même à sensibiliser et mobiliser leurs utilisateurs. Les principes du game design servent quant à eux de base de réflexion aux artistes du numérique et aux webmasters afin de mieux impliquer l'utilisateur dans sa visite. L'importance du jeu vidéo s'est accrue ces dernières années au point de devenir un objet d'étude scientifique.

Ces quelques éléments témoignent de l'importance des jeux vidéo, aussi nous pouvons nous demander en quoi les jeux vidéo ont un impact croissant dans la société. Pour tenter d'y répondre, nous dresserons tout d'abord un panorama des évolutions du jeu vidéo. Nous exposerons ensuite les impacts économiques, techniques, culturels et idéologiques du jeu vidéo.

I) Panorama des évolutions du jeu vidéo

❖ Les prémices du jeu vidéo

L'histoire des jeux vidéo débute par un acte manqué, celui de la société Loral Electronics. En 1951, elle charge Ralph Baer, un jeune ingénieur américain, de concevoir le meilleur téléviseur jamais construit. Pour y parvenir, cet ingénieur ne voit qu'une solution : créer un téléviseur permettant à ses utilisateurs de jouer avec. Il est le premier à avoir l'idée du jeu vidéo, mais ses employés refusent son idée.

Un an plus tard, au Royaume-Uni, A.S. Douglas choisit pour illustrer sa thèse sur les interactions homme-machine de réaliser *OXO*, un morpion dont l'un des joueurs est contrôlé par ordinateur. Il s'agit du premier jeu graphique connu fonctionnant sur un ordinateur.

En 1952, le physicien Willy Higinbotham programme *Tennis for two*, un jeu de tennis simplifié qui fonctionne grâce à un oscilloscope relié à un ordinateur. Toutefois, il ne juge pas utile de déposer son invention.

En 1961 à Cambridge, le programmeur Steve Russel met au point avec un groupe d'étudiants le jeu *Spacewar* sur le premier mini-ordinateur de la société Digital afin de tester les possibilités de ce nouvel ordinateur. Le principe du jeu : deux vaisseaux spatiaux, contrôlés par manettes, lancent des missiles au centre de l'écran. *Spacewar* est rapidement distribué avec les nouveaux ordinateurs de Digital. Il est considéré comme le premier jeu vidéo influant.

Vers 1968, Ralph Bear crée la Magnavox Odyssey I, le premier prototype de console pouvant faire tourner différents jeux et qui sera commercialisé quelques années plus tard sous le nom d'Odyssey.

❖ La commercialisation de masse

En 1971, Nolan Bushnell et Ted Dabney crée un jeu d'arcades payant basé sur *Spacewar* qu'ils nomment *Computer Space*. Toutefois, le jeu ne connaît pas un grand succès car n'est pas assez abordable pour un public qui découvre ce type de produit pour la première fois. Malgré cet échec, les deux hommes décident l'année d'après de fonder leur propre société, et c'est ainsi qu'Atari voit le jour. La société met au point la première borne de jeu d'arcade, *Pong*, un jeu de tennis de table. Des milliers de machines sont vendues et l'engouement du public pour les bornes d'arcade apparait.

En 1977, Atari lance la Video Computer System, une console de jeux à cartouches.

L'âge d'or du jeu d'arcade débute en 1978 avec la sortie de *Space Invaders* dont le succès convainc des dizaines de constructeurs de rejoindre ce marché en créant leurs propres jeux vidéo.

❖ Les années 80 : une décennie en demi-teinte

En 1981, le chiffre d'affaires des sociétés de jeux vidéo atteint déjà aux Etats-Unis les 5 milliards de dollars. Mais fin 1983, le marché du jeu est fragilisé par une faible qualité et une dispersion des formats. De nombreux constructeurs et entreprises du jeu vidéo déclarent faillite ; c'est le Krach du jeu vidéo.

A la même époque, la diffusion à grande échelle des micro-ordinateurs débute et les jeux vidéo se développent alors principalement sur les ordinateurs personnels.

Durant cette décennie, des succès comme *Pac-Man*, *Donkey Kong*, *Mario* ou *The Legend of Zelda* voient le jour.

La société japonaise Nintendo commercialise une console de jeu individuelle, la Famicom, tandis que la société américano-japonaise Sega sort la Master System.

❖ Des années 90 à la « next generation »

En 1990, les ventes de Nintendo s'envolent grâce au succès de *Super Mario Bros 3*. Sega développe pour sa part la Méga Drive, une console très puissante pour l'époque et crée par ailleurs son icône, Sonic. Nintendo contre-attaque avec la sortie de la Super-NES et de *Street Fighter II*, premier jeu de combat à succès. Pendant ce temps, la société Cyan lance *Myst*, un jeu intrigant dont les images cherchent l'hyper réalisme et qui permet ainsi une immersion encore jamais atteinte. *Myst* sera un des jeux vidéo les plus vendus de tous les temps.

Le premier FPS (first person shooter) à succès est *Wolfenstein 3D* d'id Software, dont le but est de monter les niveaux d'une forteresse nazie jusqu'à combattre le Führer. Quant au premier jeu de stratégie en temps réel, il s'agit de *Dune II* et on le doit à la société Westwood Studios.

En 1994, Sony sort la PlayStation et démarre très fort notamment grâce au succès de *Final Fantasy 7*. La Nintendo 64 fait son apparition deux ans plus tard, tandis qu'Apple sort la Pippin. Cette console, qui permet de jouer via Internet, est un échec commercial.

En 1997, *Ultima Online* sort. Il s'agit d'un des premiers jeux Heroïc Fantasy à univers persistant, c'est-à-dire qui évolue même lorsque le joueur n'est pas connecté. La même année, le jeu de course automobile *Gran Turismo* impose de nouveaux standards en matière de rendu visuel.

Sony lance en 2000 la PlayStation 2 : plus de 140 millions d'exemplaires seront écoulés. La même année, Electronic Arts lance son célèbre jeu de simulation : *The Sims*.

En 2001, tandis que Nintendo sort la Gameboy Advance et la GameCube, Microsoft entre sur le marché du jeu vidéo avec la Xbox.

La première console dite « next-generation » a été commercialisée en Europe fin 2005, il s'agit de la Xbox 360 de Microsoft. Capable d'afficher des graphismes somptueux en Full HD, elle est aussi la première plate-forme de jeux à exploiter efficacement le réseau Internet. Son navigateur intégré permet de jouer en réseau, de télécharger et de stocker des données sur un disque dur optionnel de 20-Go.

En mars 2007, la Playstation 3 de Sony sort. Disposant des mêmes atouts que la Xbox 360, elle présente en plus un disque dur intégré et permet de lire les blue-ray.

Face à cette surenchère de puissance, Nintendo décide pour sa part de miser avant tout sur l'originalité avec sa console de salon Wii basée sur un système capable de détecter la position, l'orientation et les mouvements dans l'espace de sa manette.

Avec 149 millions d'unités écoulées, la nouvelle console portable de Nintendo, la DS, (qui possède un écran tactile) devient la console la plus vendue de tous les temps, devant la Playstation 2. La Nintendo 3DS, sortie cette année, se distingue quant à elle par son affichage en 3D.



Devenir incollable en jeux vidéo

Pour tout connaître de l'histoire du jeu vidéo, nous vous invitons à découvrir les 12 épisodes de la série « La fabuleuse histoire des jeux vidéos » : <http://www.youtube.com/watch?v=1mOWVQU1820>



Le jeu vidéo s'expose

Depuis le 10 novembre et jusqu'au 9 janvier, l'exposition « Game Story » au Grand Palais à Paris retrace l'évolution de l'esthétique dans le jeu vidéo. L'exposition s'adresse aussi bien aux néophytes qu'aux gamers et le cheminement historique proposé aux visiteurs permet de mieux comprendre cette industrie culturelle. Pour plus d'informations : www.rmngp.fr/Game-Story/

II) Impacts économiques

A. Un secteur dynamique pour l'emploi

❖ De nombreux acteurs

Il y a encore quelques années, certaines sociétés de production s'occupaient de toutes les étapes de création d'un jeu vidéo et prenaient même en charge sa distribution. Mais la création des jeux vidéo se complexifie de plus en plus et chaque composante d'un jeu requiert des compétences spécifiques. Créer un jeu nécessite donc la collaboration de nombreux corps de métiers très spécialisés.

Les studios de développement : il s'agit généralement de PME de 5 à 200 personnes indépendantes ou intégrées à des sociétés éditrices. Les studios ont en charge la conception et la réalisation des jeux vidéo. Ils produisent un exemplaire unique, le master, qu'ils vendent à un éditeur avec les droits associés. Une équipe de développement nécessite le travail de nombreux professionnels : scénaristes, game designers, directeur artistique, programmeurs, testeurs, musiciens et graphistes, pour ne citer qu'eux.

Pour réaliser un projet de jeu vidéo, les studios peuvent faire appel à des fournisseurs, notamment pour acheter des logiciels. Tout peut être développé en interne mais faire appel à des fournisseurs permet souvent un gain de temps, d'argent et une certaine garantie de qualité. Les studios peuvent aussi faire appel de manière ponctuelle à des fournisseurs de services s'il leur manque en interne des compétences nécessaires au développement du jeu.

Les éditeurs sont pour leur part en charge de la production, du marketing et de la promotion des jeux vidéo. Les plus importants d'entre eux s'occupent par ailleurs de la distribution, c'est-à-dire qu'ils font fabriquer les jeux et les livrent aux grossistes-détaillants.

Les fabricants de consoles sont également des acteurs prépondérants du marché. Ils s'occupent de la conception d'un système informatique dédié au jeu vidéo, le font fabriquer ou le fabriquent eux-mêmes et assurent le marketing et la distribution. Ils exercent aussi une activité d'éditeur. Ils contrôlent la qualité des produits, imposant le respect d'une charte de qualité très précise avant d'autoriser la commercialisation du jeu. Ils se rémunèrent sous forme de royalties, avec par exemple un pourcentage sur les ventes du jeu.

La distribution (au sens de la vente au détail) est assurée dans les grandes surfaces et dans des boutiques spécialisées mais aussi sur Internet puisque de plus en plus d'enseignes proposent des jeux vidéo en ligne à des prix plus attractifs. Certains sites permettent de télécharger des jeux à l'unité tandis que d'autres proposent de s'abonner à des bouquets de jeux. On trouve aussi des formules originales comme celle du site www.humblebundle.com sur lequel les joueurs achètent les jeux au prix qu'ils veulent.

❖ Un secteur qui génère des emplois

Le marché du jeu vidéo en France représente plus de 10 000 emplois et l'AFJV (l'Agence française pour le jeu vidéo) recensait en 2008 plus de 430 entreprises du jeu vidéo implantées à travers le pays. Le nombre de régions accueillant une entreprise du jeu vidéo n'a cessé d'augmenter en France et, aujourd'hui, il n'y a que dans le Limousin qu'on n'en recense aucune.

On distingue 5 régions principales du jeu vidéo :

- Ile-de-France
- Rhône-Alpes
- Nord-Pas-de-Calais
- Alsace
- Languedoc-Roussillon

Sans surprise, le jeu vidéo est à la mesure des déséquilibres nationaux puisque plus de la moitié des entreprises du jeu vidéo sont installées en Ile-de-France et que 65 % des offres d'emploi y sont localisées. Rhône-Alpes, est la deuxième « région vidéoludique » française et représente 16% des offres d'emploi. Le Rhône regroupe à lui seul 93% des offres de la région.



Comment intégrer l'industrie du jeu vidéo ?

De nombreuses écoles proposent aujourd'hui des formations dédiées aux différents métiers du jeu vidéo. Parmi les plus célèbres : l'Ecole Nationale, Supinfogame, ISART, Lisaa et Creajeux. Elles sont le plus souvent accessibles à bac+2. Si ces écoles offrent un sérieux bagage, elles ne sont pas obligatoires pour travailler dans l'industrie du jeu vidéo. Les recruteurs portent de l'intérêt aux réalisations personnelles (mini-jeux, rédaction de critiques...) et plébiscitent les touche-à-tout.

A. Un secteur qui génère d'importants revenus

❖ Quelques chiffres

En 2008, le revenu global de l'industrie du jeu vidéo dépassait les 40 milliards de dollars, les Etats-Unis totalisant 17,2 milliards à eux seuls.

Le jeu vidéo occupe en effet une place de plus en plus importante dans l'éventail des produits culturels. Au 1er semestre 2005, pour la première fois en France, un jeu vidéo est d'ailleurs arrivé en tête des ventes de produits culturels : *Gran Turismo 4*, avec près de 19 M€ générés en moins de 4 mois, précédait la vidéo de *Shrek 2* (16 M€), l'album des *Enfoirés* (15 M€) et le *Da Vinci Code* (11,8 M€). L'industrie du jeu vidéo réalise aussi des revenus grâce aux nombreux produits dérivés à l'effigie de ses héros. Parmi les tendances, il y a celle qui consiste à décliner des jeux vidéo en version analogique. Le jeu vidéo *Angry Bird* qui cartonne sur smartphone existe ainsi depuis peu en version plateau avec de véritables cartes et pions.

Aujourd'hui, l'industrie du jeu vidéo génère même un revenu plus important que celui du cinéma. A ce sujet, il est intéressant d'observer les liens qui existent entre ces deux industries. Face au succès croissant des films « grand public » construits uniquement sur des rebondissements haletants, on peut penser que les jeux vidéo influencent très nettement les producteurs de cinéma. Le courant hyperréaliste du cinéma serait ainsi une sorte de transposition des univers des jeux vidéo. Une chose est sûre, c'est qu'aujourd'hui le cinéma et les jeux vidéo s'influencent mutuellement. Les jeux vidéo ont été les premiers à s'inspirer du 7^{ème} art mais le cinéma à son tour regarde du côté des jeux vidéo. L'adaptation de jeux en films, motivée par l'aspect financier, est un véritable phénomène de mode : *Tomb Raider*, *Mortal Kombat*, *Prince of Persia*, *Super Mario Bros* et tant d'autres ont ainsi été transposés. Et pourtant, les adaptations cinématographiques de jeu vidéo se soldent par des échecs cuisants. Les spectateurs, joueurs ou non, n'adhèrent pas. Il en va de même pour les critiques. Censées reconquérir un public qui délaisse le cinéma au profit de l'ordinateur ou de la console, ces adaptations n'ont jamais réussi jusqu'à présent à atteindre leurs objectifs. Cependant, pour l'industrie du jeu vidéo, ces adaptations représentent des profits supplémentaires.

III) Impacts techniques

A. Les jeux vidéo, simulateurs de progrès techniques

L'impact des jeux vidéo sur le progrès technique est indéniable puisque les ordinateurs évoluent en fonction des besoins croissants de réalisme et de rapidité des jeux vidéo.

Ainsi, les capacités de calcul et de stockage des PC ont explosé. Des ordinateurs d'une puissance inimaginable sont mis à la portée du grand public. En 2000, un pentium III et 128 Mo de ram suffisaient pour faire tourner les *Sims*, ce qui n'est plus suffisant aujourd'hui pour faire tourner des jeux tels que *Shattered Horizon* et autres monstres extrêmement gourmands en ressources. L'heure est donc aux processeurs multi cœur, aux cartes 3D d'1 Go et aux disques durs d'1 To.

Les jeux vidéo sont donc un fabuleux stimulateur du progrès technique, ils sont à eux seuls les responsables des évolutions hardware. La localisation des hordes ennemies, l'intelligence artificielle, ou encore la gestion du nombre d'unités nécessitant des processeurs toujours plus puissants. Sans oublier les indispensables cartes graphiques qui devront faire tourner les dernières versions de DirectX afin d'éblouir le joueur avec des effets de pixel shader toujours plus mûres, ouvrant la voie à un réalisme fabuleux.

Le jeu vidéo s'impose ainsi comme le cheval de Troie du marché numérique. En effet, un nouveau jeu exigera inéluctablement l'achat d'une nouvelle machine, plus puissante, et la chose est d'autant plus primordiale pour le hardcore gamer, qui joue en ligne, et dont la moindre image par seconde gagnée pourra faire la différence.

Le jeu vidéo et ses sempiternelles innovations ne cessent de repousser les limites des machines, les rendant caduques, exigeant des supports de stockage toujours croissants : disquettes, CD, DVD... Certains jeux ne nécessitent d'ailleurs même plus l'utilisation de CD ou de DVD.

B. La fin du modèle éditorial traditionnel

Si les jeux vidéo sont initialement vendus sous forme de boîte ou de jaquette contenant un CD, une nouvelle norme voit le jour : le jeu dématérialisé. Autrement dit, l'achat du jeu en ligne via son téléchargement. Le studio américain Valve s'impose comme le leader du marché grâce à sa plate-forme *Steam* utilisée par des millions d'utilisateurs à travers le monde. Cette plate-forme gère des contenus multi-joueurs et permet aux utilisateurs de télécharger des jeux via l'achat de clés. Ainsi, le joueur n'achète plus de CD, il achète un numéro de série et paie un serveur s'il veut bénéficier d'un lieu virtuel sur lequel il pourra jouer en multi joueur avec ses amis. Ce nouveau modèle éditorial, qui n'est pas sans rappeler le shareware ou adoneware, met fin au modèle éditorial traditionnel. S'agit-il d'un progrès ou de la décadence d'un système qui semblait bien fonctionner ? En effet, le jeu dématérialisé rend parfois impossible la partie offline, mais également la revente de jeux de particulier à particuliers. Sans oublier l'hypothétique faillite de la plateforme en question, qui rendrait le jeu inutilisable.

Toutefois, la dématérialisation présente aussi ses avantages : suppression des coûts de fabrication et, surtout, possibilité pour les développeurs indépendants de concevoir des jeux originaux à coûts réduits.

Les smartphones, les tablettes tactiles, les télévisions connectées et les ordinateurs représenteront près de 8 milliards de terminaux en 2015, contre moins de 600 millions pour les consoles classiques. Le jeu vidéo se propage plus vite depuis qu'il est dématérialisé et de nombreuses technologies se calquent d'ailleurs sur lui.

C. Ludicisation de technologies numériques

L'ergonomie est l'un des concepts clés des jeux vidéo et de nombreuses analogies existent entre l'interface des jeux vidéo et les autres logiciels du marché (de bureautique par exemple) par la présence de codes similaires. Ainsi, un bouton gris signifie qu'une action est possible,

mais actuellement indisponible. L'icône d'une disquette permet quant à elle de sauvegarder le jeu ou le travail en cours. L'iconographie est souvent la même afin de ne pas perturber l'utilisateur et pour qu'il s'approprie l'interface en fonction de ses compétences. Il s'agira pour l'ergonome de simuler une certaine « intuitivité », bien qu'il n'y ait pas à proprement parler d'interface intuitive, tout étant le fruit d'un apprentissage. Pour ce faire, les concepteurs tentent également de prendre une métaphore de la vie courante, pour expliquer l'interface. Une personne qui travaille avec l'outil informatique est en général un adulte sachant lire. Toutefois, avec les jeux vidéo, les utilisateurs peuvent être des enfants. Pour eux, l'interface doit donc être plus simple et plus accessible.

Ainsi, l'habillage des jeux change. Esthétiquement, l'interface essaie de coller le plus possible à l'univers graphique proposé par le jeu vidéo. Mais pour une immersion encore plus grande, il est important de limiter au maximum la présence de fenêtres, qui ne doivent pas dépasser 40% de la surface de l'écran. Avec le logiciel *Photoshop* par exemple, il est possible de faire disparaître complètement les fenêtres et donc de rendre l'interface invisible.

Ainsi, les interfaces dans les jeux vidéo sont tributaires des logiciels de travail qui leur sont antérieurs, elles ont des fonctionnalités et des codes identiques.

Toutefois, si les jeux vidéo s'inspirent des logiciels de travail, c'est par le jeu vidéo que l'enfant ou le jeune adulte va s'initier aux logiciels de travail. D'où l'apparition du « digital native ».

IV) Impacts sur la culture numérique

A. Digital natives vs Digital immigrants

On appelle Digital natives les personnes ayant toujours connu Internet et habituées aux appareils et logiciels numériques. Il s'agit d'un néologisme inventé par le consultant américain en TICE Mark Prensky, qui est également directeur général et fondateur d'une entreprise vendant des jeux vidéo éducatifs. Les Digital natives auraient développé des compétences nouvelles en matière de raisonnement, à force de stimuler des zones de leur cerveau sur des actions hypertextuelles.

Les Digital immigrants apparaissent en opposition à ces créatures fortement numérisées. Il s'agit de l'ensemble des travailleurs qui ont dû se faire à l'informatique malgré une plasticité synaptique sclérosée par le temps et moins flexible que celle des enfants.



Nous sommes tous des joueurs !

Halte aux idées reçues ! L'âge moyen des utilisateurs de jeux vidéo est de 35 ans et 63% des Français s'avouent joueurs, dont 52% de femmes. Progressivement, les hardcore gamers, joueurs passionnés qui aiment le challenge et la difficulté, laissent la place au casual gamers, joueurs occasionnels. Certains prétendent que les casual gamers ont une approche superficielle du jeu vidéo et que leur culture vidéoludique est très réduite. Toujours est-il qu'ils représentent un marché de masse pour l'industrie du jeu vidéo.

B. L'essor des serious games

On appelle serious game un jeu vidéo dont le but est de rendre attrayant et interactif un sujet sérieux de type pédagogique, communicationnel, marketing, informatif ou même idéologique. Il s'agit d'une tendance lourde comme en témoigne le chiffre d'affaires mondial des *serious games* : près de 10 milliards d'euros par an. Récemment, le centre des congrès de Lyon leur consacrait d'ailleurs un salon.

Les jeux vidéo apparaissent comme un formidable support pour faire passer des messages puisqu'ils impliquent le joueur, contrairement aux autres médias plus passifs. Ce dernier est alors plus réceptif et potentiellement plus enclin à apprendre.

On distingue différents types de serious games : les jeux publicitaires ou « advergames », les jeux engagés, les jeux d'entraînement et de simulation, les jeux pédao-mercatique et les jeux ludo-éducatifs.

Les jeux engagés ou « political games » ont pour vocation la dénonciation de problèmes politiques ou géopolitiques. Certains jeux engagés détournent les graphismes et/ou les règles classiques, d'autres sont entièrement créés pour défendre une cause ou dénoncer des abus. C'est le cas du jeu *Mac Donald's videogame* du collectif italien Molle Industria, sorti en 2006, dans lequel le joueur se retrouve à la tête de la firme *Mac Donald* et peut semer des OGM, corrompre des politiciens, nourrir les vaches avec des déchets industriels ou encore détruire des villages. Plus récemment, le jeu *Amnesty the Game* propose au joueur de sauver six condamnés à mort et de convaincre différents gouvernements d'abolir la peine capitale. Réalisé par Amnesty International, ce jeu espère sensibiliser un public jeune au droit à la vie.

Les jeux d'entraînement et de simulation permettent pour leur part à l'utilisateur de s'entraîner à exécuter une tâche ou une manœuvre, à l'instar des serious games militaires développés dans le but d'entraîner des militaires.

Les jeux pédao-mercatiques ou « edumarket games » abordent quant à eux le volet des enjeux sociaux. C'est le cas du jeu *Food Force* lancé en 2005 par les Nations Unies pour sensibiliser les enfants au combat contre la famine menés par l'organisation.

Pour ce qui est des serious games ludo-éducatifs, ils ont comme leur nom l'indique une vocation éducative. Ils peuvent concerner l'éducation classique, scolaire, à l'instar de la série des *Adibou*. Ils peuvent aussi entrer dans le cadre de campagnes de prévention, comme c'est le cas du jeu *Happy Night* créé par la ville de Nantes pour sensibiliser les jeunes au problème de l'alcoolisme.

Dans *Adibou* comme dans les autres jeux ludo-éducatifs, chaque bonne ou mauvaise réponse entraîne une réponse différente de la part du jeu. Nul doute que les enfants se trompent parfois volontairement pour apprécier les différentes répliques proposées par le jeu. Quelle jubilation en effet de contempler la sanction du monstre ! Toujours est-il que l'école se doit sûrement de proposer des outils numériques aux jeunes enfants afin de leur donner les meilleures chances de réussite dans un monde du travail désormais numérique.

En permettant de sensibiliser et parfois même de mobiliser leurs utilisateurs, les serious games témoignent donc eux aussi de l'impact croissant des jeux vidéo sur la société. Mais puisque les jeux vidéo ont un fort impact, ne sont-ils pas aussi utilisés pour véhiculer des idéologies latentes et pernicieuses ?

IV) Impacts idéologiques

Si l'on reproche souvent au jeu vidéo sa violence physique, peu sont les personnes ayant mis en relief les implications idéologiques qui lui sont propres. Pourtant, les jeux vidéo peuvent être les miroirs voire les acteurs d'une idéologie.

A. Le jeu vidéo, miroir du libéralisme politique occidental

Les jeux vidéo imposent souvent au joueur un certain manichéisme politique, dans lequel les « forces du bien » affrontent les « forces du mal ».

Le jeu *Delta Force*, par exemple, se déroule sur les dernières zones d'opérations américaines.

Le vice est d'autant plus grand qu'il s'agit d'un first person shooter, autrement dit, d'un jeu à la première personne. L'immersion est donc totale, il y a fusion entre le joueur et l'avatar, contrairement aux jeux proposant des avatars dirigés à la troisième personne. Dans le FPS, la distanciation est nulle, le joueur n'est plus le démiurge tout puissant, qui commande son pantin à l'écran en lui faisant accomplir toutes les abominations possibles et imaginables (cf. *GTA, Gangster...*). Le joueur devient l'avatar.

Le jeu *Postal* balaie quant à lui l'ordre établi, par son immense violence associée à un gameplay en vue subjective. Le jeu a d'ailleurs été interdit dans de nombreux pays dont la France. S'agissait-il de l'exploitation d'un nouveau filon commercial, hérité au politiquement incorrect ou une adhésion anti-libérale ?

La série des *Delta force*, pour sa part, s'avère moins dans la contre-culture et est diffusée légalement, tout en proposant un contenu tout aussi douteux idéologiquement parlant. Toutefois, comment reprocher à un jeu vidéo guerrier de véhiculer des idées barbares et violentes ? Il ne fait que remplir sa fonction. Par contre, le jeu vidéo en tant qu'acteur idéologique, peut poser plus de problèmes.

B. Le jeu vidéo, acteur d'une idéologie

Certains jeux sont utilisés par les Etats comme de véritables outils politiques, ils ne sont plus les miroirs d'une idéologie, ils en sont les acteurs.

Ainsi, *America's Army* est un FPS de propagande visant à recruter des jeunes. Selon le Pentagone, 28% des joueurs visitent ensuite le site de l'US Army, directement accessible depuis le jeu par une icône activée en permanence.



Et la dépendance, dans tout ça ?

Le jeu vidéo n'est pas un divertissement insignifiant et sa pratique déraisonnée peut avoir des conséquences néfastes. Le phénomène de l'otakisme illustre cette déviance. Un otaku désigne une personne monomaniacale qui ne vit plus que pour son hobby. Le jeu vidéo n'est plus alors le reflet d'une quelconque réalité, il enferme au contraire le joueur dans une bulle cotonneuse et le coupe du monde extérieur. Si de nombreux spécialistes s'accordent à dire qu'il existe des usages abusifs du jeu vidéo, l'existence d'un phénomène d'addiction demeure fortement débattue. Le jeu « pathologique » serait de plus en plus fréquent, toutefois les critères cliniques de l'addiction (abandon d'autres activités, modification de l'humeur, rechutes etc.) sont rarement constatés.

Face aux problèmes d'addictions, certains pays tentent d'instaurer des couvre-feux sur les MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) pour les jeunes joueurs. Le fait que les gouvernements se mettent à légiférer sur les jeux vidéo témoigne là encore de l'impact grandissant des jeux vidéo dans la société.

Au terme de cette analyse, nous pouvons donc dire que les jeux vidéo ont un impact croissant sur la société du fait de leur évolution rapide et constante qui stimule les progrès techniques. Ils sont toujours à la conquête de nouveaux publics, peuvent sensibiliser et mobiliser leurs utilisateurs à une cause ou même être les miroirs voire les acteurs d'idéologies. Leur industrie, en plus de réaliser des revenus à faire pâlir de jalousie les autres produits culturels, génère de plus en plus d'emplois, y compris en France. Aussi nous semble-t-il nécessaire, comme l'explique le psychothérapeute Benoît Virole dans son ouvrage *Du bon usage des jeux vidéo*, « [d'accepter] pleinement la révolution apportée par les jeux vidéo en les utilisant comme moteur d'un changement positif dans l'ordre de la culture. [...] Au bout du compte, ils enrichissent des productions humaines et apportent une nouvelle contribution à l'histoire des outils de civilisation. »

Bibliographie et webographie

- ▶ Benoît Virole, *Du bon usage des jeux vidéo et autres aventures virtuelles*, Hachette, 2003
- ▶ Tony Fortin, Philippe Mora, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, L'Harmattan, 2005
- ▶ *Revue des sciences sociales (La)*. . 45, *Jeux et enjeux* Strasbourg : Université de Strasbourg, Service des publications, 2011

- ▶ *Le game design de jeux vidéo : approches de l'expression vidéoludique* / [introduction] sous la direction de Sébastien GenvoParis : l'Harmattan, 2006
- ▶ « Histoire du jeu vidéo », wikipedia.org
- ▶ « A la découverte des jeux vidéo sérieux », tempsreel.nouvelobs.com, 21-11-11
- ▶ « Le Grand Palais érige le jeu vidéo en art numérique », tempsreel.nouvelobs.com, 09-11-11
- ▶ Jean-Yves Kerbra, « L'Empire du Pixel Levant - Brève histoire des jeux vidéo », afjv.com, 26-12-06
- ▶ Daniel Kaplan, « Les jeux vidéo, une industrie culturelle française », internetactu.com, 24-08-06
- ▶ jpalba2208, « La fabuleuse histoire du jeu vidéo », youtube.com, 03-10-08
- ▶ AFJV, L'emploi dans l'industrie des Jeux Vidéo en France, afjv.com, 18-04-08
- ▶ « Les modèles économiques du jeu vidéo et les différents intervenants », jeuxvideopc.com