



Association
des Ludothèques
Françaises

Actes de la Formation d'Eté 2022

Mythes et légendes
autour du
Jeu vidéo

Sommaire

Introduction	p. 3
1. Le jeu vidéo aujourd’hui : qui sont les joueurs de jeu vidéo ?	p. 4
Conférence de Vincent Berry	
2. Analyser les jeux avec la classification ESAR	p. 9
Ateliers de co-construction	
3. Les jeux vidéo sont-ils des jeux comme les autres ?	p. 14
Atelier de co-construction	
4. Le lexique du jeu vidéo	p. 16
Conférence d’Elodie Maizeray	
5. Les effets potentiels du jeu vidéo : démystification et prévention	p. 21
Table-ronde avec l’ASNAV, Pédagojeux et l’ALF	
6. Jeux vidéo et discriminations : quels problèmes ? quelles solutions ?	p. 27
Table-ronde avec Game Her, Afrogameuses, et atelier de co-construction	
7. La place du jeu vidéo dans la société	p. 31
Conférence de Xavier Calvi	
8. Jeu vidéo et soutien à la parentalité	p. 34
Atelier de co-construction	
9. Construire une proposition de jeux vidéo	p. 35
Ateliers de co-construction	
10. Jeu vidéo et handicap	p. 39
Conférence de Ludovic Lacanal	
Conclusion	p. 42
Annexes	p. 43

Introduction

Mythes et légendes autour du jeu vidéo : des effets induits spécifiques ?

Le jeu vidéo, un jeu à part ? Cette formation a permis aux stagiaires de cerner les caractéristiques de cet univers ludique qui attire autant qu'il interroge. Entre pratiques et théories, il s'agit de se construire une pensée qui favorise le choix d'intégrer ou non du jeu vidéo comme usage à part entière de la ludothèque, et d'acquérir les connaissances nécessaires à sa mise en place et son accompagnement.

Ces cinq jours avaient pour objet de permettre aux participants de découvrir les réalités du monde vidéoludique, de construire ou de développer une proposition de jeu vidéo, d'identifier les enjeux sociétaux qui y sont rattachés et le rôle que peut avoir la ludothèque vis-à-vis des publics et des politiques publiques.

1. Le jeu vidéo aujourd'hui : qui sont les joueurs de jeu vidéo ?

Conférence de Vincent Berry, sociologue, maître de conférences à l'Université Sorbonne Paris Nord.

Démarche pédagogique

Afin d'ouvrir cette réflexion sur la place à donner au jeu vidéo en ludothèque, il nous est apparu indispensable d'avoir une vision la plus objective possible de la réalité des pratiques. Ceci pour sortir des représentations orientées et des stéréotypes qui marquent fortement les discours sur le jeu vidéo.

Comme l'évoque le titre de l'ouvrage *La fin du Game ?*¹, ainsi que l'illustration de couverture qui l'accompagne, les pratiques de jeu vidéo ont largement évolué au cours du temps, sans doute plus vite que les représentations que l'on s'en fait. Les différentes études menées sur les pratiques de loisirs (Insee) et culturelles (Ministère de la Culture) des Français.es permettent de saisir ces mutations.

I. Quelques éléments historiques

Les premières expérimentations pour jouer avec des écrans datent du milieu du XXe siècle². En 1962, un groupe d'étudiants américains crée le jeu *Spacewar!*, dont la notoriété influencera considérablement l'évolution du jeu vidéo. L'identité de ses créateurs est caractéristique de la culture des campus américains, qui jouera un rôle prépondérant dans l'élaboration d'une culture ludique³ et deviendra la culture « geek » : de jeunes étudiants en informatique, blancs, passionnés de science-fiction.

Il faut attendre les années 1980 pour que la pratique du jeu vidéo commence à se diffuser massivement, jusqu'à devenir la pratique incontournable représentative de la culture ludique. Ce développement s'inscrit dans un processus plus général d'augmentation du temps consacré au jeu, que l'on peut mettre en lien avec l'idée de l'avènement d'une « civilisation des loisirs »⁴. En France, cette effervescence ludique se manifeste par exemple avec l'apparition des magazines *Jeux&Stratégie* (jeux de logique, jeux informatiques, wargames, jeux de rôles) en 1980 et *Tilt* (Jeux électroniques et jeux vidéo) en 1982.

¹ Gerber David et Tar-Minassian Hovig (dir.), *La fin du Game ?*, Presses universitaires François Rabelais, 2022.

² Voir à ce sujet le livre de Damien Djaouti (2019), *Préhistoire du jeu vidéo*, Pix'n Love.

³ C'est d'ailleurs au sein de ce même milieu que se diffusa au début du XXe siècle le *Landlord's Game* d'Elizabeth Maggie, qui allait être copié plus tard sous le nom de *Monopoly*.

⁴ Dumazedier, J. (1962). *Vers une civilisation du loisir*, Paris : Seuil.

A cette époque, les équipements sont cependant encore peu performants et les usages peu fréquents. Des études révèlent que 15% des foyers possèdent des « jeux électroniques », avec des temps d'utilisation de 35 minutes par semaine en moyenne au milieu des années 80 (contre 2h par semaine en 2010 à titre de comparaison). Ces chiffres évoquent donc plutôt des pratiques de loisirs des jeunes générations. Celles-ci se sont cependant trouvées massivement marquées par ces nouvelles pratiques, et surtout de manière durable : loin d'être un effet de mode, la pratique du jeu vidéo s'est jusqu'à aujourd'hui fortement ancrée dans les pratiques de loisirs. Le faible pourcentage de foyers équipés s'explique par le fait que le jeu vidéo se pratique alors encore beaucoup en salle d'arcades. Celles-ci sont des lieux largement appropriés par les classes populaires, mais au sein desquels on rencontre une certaine mixité sociale.

Les premières consoles de salon (inventées dans les années 1970) se diffusent aussi dans les années 80, mais leur coût en fait d'abord un produit réservé aux classes moyennes ou supérieures. Une rupture est cependant initiée par Nintendo avec la diffusion de la console NES (en 1987 en Europe), qui démocratise ce type de produit, avec un angle d'approche visant des pratiques très familiales.

La fin des années 90 et le début des années 2000 marquent une massification des pratiques, qui concernent alors plus de 50% de la population. La pratique chez les jeunes s'accélère, et débute de plus en plus tôt, vers 6 ans environ (aujourd'hui elle peut commencer à partir de 2 ans sur tablettes et smartphones). Cette dynamique s'est accentuée jusqu'à aujourd'hui, où l'on constate que 80% d'une classe d'âge est concernée par ces pratiques.

Pour rendre compte de cette évolution, on dit souvent aujourd'hui que le jeu vidéo est devenu la première industrie culturelle en termes de chiffre d'affaires. Il s'agit cependant d'un lieu commun, dont le degré de véracité dépend surtout de la méthode de calcul. On constate également que la définition même du jeu vidéo devient plus floue, avec notamment la transposition des jeux de société sur des plates-formes numériques, ou encore des pratiques de jeux de rôle en visioconférence.

II. Qui joue à quoi aujourd'hui ?

D'une manière générale, il est important de garder à l'esprit que le jeu le plus joué est le Solitaire, avec d'autres jeux comme le Sudoku, le Démineur, etc. Mais bien qu'étant les plus répandues et les plus fréquentes, loin devant celles des *gamers*, ces pratiques sont largement invisibles. Cela tient au fait que la pratique du jeu vidéo a connu le même processus de structuration que les autres formes culturelles, avec l'émergence de différents niveaux de légitimation et une hiérarchisation qualitative des jeux et des manières de jouer.

A l'échelle de la population, les jeux les plus joués sont donc les jeux de patience : le Solitaire, les jeux de tuiles comme le Shanghai ou le Mahjong Titan. Les jeux de musique et de danse, également

très pratiqués, se caractérisent par leur forte dimension intergénérationnelle. Mais au-delà de ces généralités, la sociologie des usages fait apparaître des variations très différentes selon les paramètres que sont le milieu social, l'âge ou encore le genre.

Selon le milieu social

Bien que le jeu vidéo soit une pratique présente dans l'ensemble des milieux sociaux⁵, les études sociologiques révèlent, comme pour toutes les industries culturelles de masse, une importante stratification sociale des pratiques. Celle-ci se traduit notamment dans les supports de jeux utilisés : alors que les bornes d'arcades restaient majoritairement rattachées à des pratiques populaires, les consoles de jeux relèvent davantage des pratiques des classes moyennes et les ordinateurs de pratiques plus savantes (professions intellectuelles, cadres...).

Cette stratification se retrouve également dans les genres de jeux pratiqués. A l'exception de quelques jeux, comme *Fifa*, qui provoquent l'adhésion quel que soit le milieu social, on constate que les différentes catégories socioprofessionnelles ne jouent globalement pas aux mêmes genres de jeux⁶. Les jeux de voiture relèvent ainsi par exemple surtout de pratiques ludiques populaires, tandis que les jeux de gestion (type *city builder*, *4x*, ...) sont plus présents chez les classes moyennes et supérieures. On constate alors aussi un effet de classe dans les études menées sur les jeux : ceux qui sont le plus étudiés sont précisément ceux auxquels jouent les classes moyennes, donc les universitaires.

Une telle stratification ne concerne en revanche pas les plus jeunes. On n'observe pas d'effet lié à l'origine sociale chez les 16-18 ans, qui ont tendance à jouer aux mêmes jeux que leurs pairs (*Fortnite*, *Roblox*, ...). Il y a donc un effet de conformité, mais indépendamment du milieu social.

Selon l'âge

Sans surprise, les pratiques vidéoludiques varient également avec l'âge des joueurs. Le temps de jeu est ainsi toujours corrélé au temps global de loisirs dont dispose les individus et à sa rythmicité. En vieillissant, on constate des durées de jeux qui s'allongent mais à des fréquences moindres.

Chez les enfants, la place hégémonique du jeu vidéo parmi les activités de loisirs constitue la norme. Cette activité occupe souvent une place centrale dans leurs occupations, et ils peuvent s'y adonner à tout moment, en tout lieu. Les temps de jeux se caractérisent par des sessions plus courtes et plus fréquentes (en raison du rythme scolaire et familial, et du contrôle exercé par les parents). Il en va de même chez les jeunes, dont la pratique reste très intensive. Les genres de jeux

⁵ Contrairement au jeu de société, qui reste très largement une pratique de classes moyennes.

⁶ Il s'agit bien sûr d'une tendance globale repérable sur de vastes échantillons, qui n'empêche pas les singularités individuelles.

pratiqués ne sont cependant pas les mêmes que pour les adultes, avec une préférence marquée pour les jeux de simulation et de faire semblant, de musique et de danse, ou encore de plateforme.

L'entrée dans l'âge adulte marque souvent une période charnière de régulation et de restriction des pratiques, qui va de pair avec l'entrée dans le monde du travail. Les fréquences se réduisent mais la durée augmente. L'accès à la parentalité constitue aussi souvent une rupture dans les pratiques, avec un ajustement à ce que permettent les possibilités sociales, ce qu'illustrent l'exemple type des jeunes parents arrêtant de jouer à *World of Warcraft*.

Enfin, la banalisation du jeu vidéo a amené à l'introduire au sein des pratiques d'accompagnement du vieillissement. On a pu craindre pendant un temps que le jeu vidéo puisse avoir un impact sur les sociabilités, mais cela ne semble pas être le cas. On constate cependant avec le vieillissement une tendance à l'homophilie, c'est-à-dire au fait de se rapprocher de personnes qui nous ressemblent, mais qui n'est pas propre au jeu vidéo. L'avenir est à penser sous l'angle de l'accompagnement des générations qui ont grandi avec des pratiques de jeu vidéo.

Selon le genre

Les études font état d'une féminisation massive des pratiques dans les années 90, avec 20% de joueuses. On peut donc penser que le jeu vidéo était encore une pratique très majoritairement masculine. Cependant, ces résultats doivent être pris avec précaution, car des biais méthodologiques ont pu (et peuvent encore) conduire à une sous-estimation, voire une invisibilisation des joueuses et de leurs pratiques (effets de questionnaire conduisant à une sous-déclaration par exemple). Cela tient aussi au fait que les pratiques considérées comme typiquement féminines (*girl's games*) sont souvent délégitimées (« ce ne sont pas des vrais jeux »), voire oubliées dans les enquêtes. Ainsi, d'un point de vue qualitatif, on constate que cette féminisation s'effectue de manière très conservatrice : le fait que les filles se dirigent vers des jeux « de garçons » peut se trouver valorisé, mais non l'inverse.

Chez les plus jeunes, l'accélération des pratiques au sortir de la petite enfance se traduit différemment selon le genre. Chez les garçons, cette augmentation se ralentit en effet autour de 15-16 ans avec l'entrée au lycée, alors qu'elle survient plus tôt chez les filles (autour de 12 ans, à la période du collège). Les joueuses passionnées peuvent ainsi rencontrer des difficultés dans leurs relations sociales lors de la période du collège.

Conclusion : quelles perspectives ?

La place du jeu vidéo dans les loisirs est désormais fortement enracinée (il s'agit selon les enquêtes Insee du premier poste dans le budget des familles dans la catégorie des loisirs). La tendance actuelle est d'abord à la multiplication des supports de jeu et des plateformes. Bien que

l'ordinateur reste dominant pour les pratiques vidéoludiques, le smartphone commence à le concurrencer sérieusement. Les usages des uns et des autres varient cependant selon les catégories socio-professionnelles, ce à quoi la production de jeu tend également de son côté à s'ajuster.

Il y a bien sûr eu un effet du confinement de 2020 sur la pratique du jeu vidéo, qui s'est considérablement élargie à cette occasion (de même que la pratique et la consommation de jeux de société ont explosé durant cette période). Comme pour la chute conséquente de la fréquentation des lieux de sociabilisation (cinémas, associations, ludothèques...), il est encore trop tôt cependant pour dire si ces effets seront durables ou se résorberont.

Les enjeux pour l'ALF

L'enjeu d'une objectivation de la réalité actuelle du jeu vidéo est de permettre de sortir des représentations stéréotypées (l'adolescent passant des heures sur un jeu de tir) pour appréhender la pluralité des pratiques. Elle doit aussi inviter à un décentrage des professionnels « connaisseurs », pour lesquels le risque est d'entrer avec les publics dans un phénomène de reproduction de leurs propres pratiques personnelles. La démocratisation culturelle du jeu vidéo, comme d'ailleurs celle du jeu de société, ne passe en effet pas par la transmission des pratiques d'une classe sociale vers les autres, mais par la prise de conscience par chacune de ces classes de l'existence de cultures ludiques multiples et non hiérarchisées. Enfin, cette vision d'ensemble des pratiques sociétales doit nous amener à envisager de manière proactive les évolutions à venir et la place que les ludothèques peuvent tenir dans l'accompagnement des pratiques vidéoludiques.

2. Analyser les jeux avec la classification ESAR

Atelier de co-construction

Démarche pédagogique

Après le temps introductif présentant la réalité des pratiques actuelles, et un temps d'expérimentation de différentes formes de jeu, il s'agissait de voir comment les ludothécaires peuvent déjà rendre compte du jeu vidéo en mobilisant les outils habituels de leur profession, et notamment le système de classification ESAR. Ceci afin de mesurer la distance plus ou moins grande séparant des pratiques de jeu vidéo considérées comme spécifiques des autres formes de jeu et de vérifier la transposabilité des techniques professionnelles.

I. Parler des jeux

Même sans connaître l'univers des jeux vidéo, l'expérimentation d'un jeu est suffisante pour permettre aux ludothécaires de mobiliser tout un ensemble de ressources théoriques qui leur permet d'analyser le jeu.

1. Description du matériel

Comme pour l'inventaire d'un espace de jeu symbolique ou d'un de société, la pratique d'un jeu vidéo nécessite un matériel complet. Par exemple écran, ordinateur, console, câbles de branchement, manettes, casque VR, connexion internet, etc.

2. Principes généraux du jeu

Une fois le jeu découvert, les ludothécaires se sont montrés à l'aise pour expliquer simplement en quoi il consistait, parfois en employant des termes issus de leur culture ludique « classique ». *Have ho* a ainsi pu être présenté comme un jeu « d'ambiance », « coopératif », « de parcours » ou encore un « party game ».

3. Effets induits potentiels

Le jeu vidéo, à part sur les points liés à l'usage des écrans auxquels il faut être sensibilisé⁷, peut produire le même type d'effets que les autres formes de jeux. L'expérimentation et l'observation des jeux permet là encore aux ludothécaires d'envisager les effets potentiels des jeux, que ce soit en termes de sollicitation de compétences (motricité, coordination, observation, planification, déduction, etc.), de ressentis émotionnels (plaisir, frustration, excitation, apaisement, peur...) ou d'interactions sociales (entraide, impatience, rivalité, échanges sur les expériences partagées...).

⁷ Cf. p. 20-25

4. Accompagnement des publics

Enfin, ce temps de travail a permis de montrer que le fait d'expérimenter les jeux conduisait assez automatiquement les ludothécaires à envisager des manières de les présenter aux publics et à imaginer les modalités d'accompagnement à mettre en place. Par exemple, sur le jeu en réalité virtuelle *Eagle flight*, à présenter d'abord l'intérêt du jeu, puis à mettre en garde contre les sensations possible de vertige ou de mal de mer (*motion sickness*).

II. Analyser avec ESAR

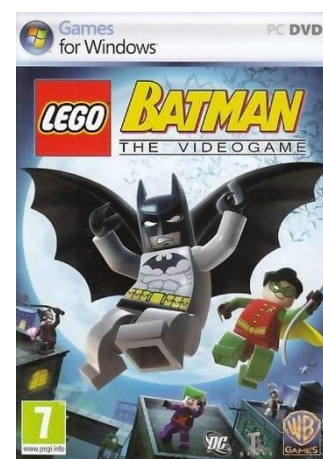
L'outil de classification ESAR⁸, qui se fonde sur les aptitudes psychologiques utilisées pour pratiquer le jeu, permet aux ludothécaires qui en ont la maîtrise d'analyser les jeux vidéo comme n'importe quels autres jeux. On constate alors que, même s'ils ne possèdent pas le vocabulaire spécifique des amateurs de jeu vidéo, les ludothécaires qui utilisent cet outil sont à même de porter un regard souvent plus affiné que ces derniers sur les jeux.

A titre d'exemple, l'analyse suivante nous est proposée par Rolande Fillon, co-auteure du système ESAR :

Nom du jeu : Lego Batman

Description : Créateur : Traveller's Tales (Royaume-Uni) Éditeur : Warner Bros Interactive/DC Comics (Etats-Unis), 2008. Jeu vidéo pour consoles Wii, Xbox 360, Playstation 2, Playstation 3, Nintendo DS, Playstation Portable et pour ordinateur PC (Windows).

Le joueur incarne différents rôles issus du personnage Batman, dans un univers graphiquement construit à partir de briques LEGO. Différents scénarios sont proposés pour un ou deux joueurs, principalement axés sur l'exploration et le combat. Il s'agit d'une suite spirituelle à *Lego Star Wars* et *Lego Indiana Jones*, où l'univers fictionnel de Batman remplace celui plus classique du cinéma Hollywoodien. A noter que la sortie de ce jeu vidéo fut accompagné par des boîtes de jouets Lego estampillées "Batman".



Analyse psychologique ESAR

Pour vous permettre de connaître ce qui a guidé nos choix dans cette analyse ESAR, nous avons ajouté des commentaires et explications.

*Le premier niveau d'analyse ESAR pour un jeu est de nommer notamment si c'est **un jeu d'Exercice, Symbolique, d'Assemblage ou de Règles ?***

⁸ ESAR est le principal système de classification utilisé en ludothèque, élaboré par Denise Garon, Rolande Filion et Manon Doucet.

Selon la méthodologie ESAR, une « catégorie est dominante ». Elle permet ainsi d'identifier la fonction prédominante du jeu, et ce, à l'aide de la première facette A ou de ce premier niveau d'analyse.

De ce fait, la question est :

Est-ce un JEU D'EXERCICE ? Non, Lego Batman n'est pas un jeu qui suppose une simple répétition pour le plaisir des effets produits, comme le jeu d'exercice le définit. Ce jeu va plus loin dans le plaisir d'y jouer. En revanche, d'autres jeux font appel à ce type de jeu sensoriel souvent d'observation visuel ou de répétition de son, etc. mais pas ce jeu Lego Batman.

Est-ce un JEU SYMBOLIQUE ? Non, l'aspect « symbolique » est sous-jacent dans ce jeu Lego Batman. Même si au premier abord, le jeu semble proposer au joueur de « faire semblant d'être Batman », au fur et à mesure que le joueur avance dans son jeu, il découvre empiriquement les règles du jeu (il ne faut pas toucher tel ennemi, seul tel personnage peut ouvrir cette porte, etc.). Plusieurs jeux, font appel notamment aux jeux symboliques comme jouer à habiller sa poupée, coiffer une mannequin, etc., mais pas ce jeu Lego Batman.

Est-ce un JEU D'ASSEMBLAGE ? Non, ce jeu Lego Batman n'a que le nom et l'allure des dessins ou des personnages. Bien qu'il s'agisse d'un jeu estampillé par la marque « Lego », il n'y a pas la notion d'assemblage dans ce jeu, à l'instar de certains titres « Lego Star Wars » et de « Lego Indiana Jones » basés sur le même principe ludique d'assemblage. Or, ce jeu Lego Batman ne place pas le joueur dans cet univers de construction.

Donc :

Est-ce un JEU DE RÈGLES ? OUI Il s'agit donc ici d'un jeu de règles où il faut faire avancer son personnage, en attaquant ou en détruisant l'ennemi, en déplaçant son personnage, etc., tout en suivant une trame narrative et où il y a un scénario prédéfini à respecter. En plus de l'aspect narratif, ce scénario met surtout en avant des règles de jeux et un respect de règles qui sont nécessaires pour « gagner » ou réussir le jeu. Les joueurs ont des objectifs précis à atteindre pour terminer chaque niveau (atteindre une position donnée, ouvrir une porte, tuer un ennemi, ne pas se faire toucher par les ennemis, etc.) ainsi qu'un ensemble de moyens (diriger un personnage à la fois, sauter, tirer, changer de personnage pour avoir d'autres aptitudes, etc.). Le jeu se termine lorsque le joueur a accompli tous les objectifs à atteindre et ce, pour les différents niveaux du jeu. Pour ce jeu, le temps moyen nécessaire pour accomplir tous les objectifs proposés, autrement dit la « durée de vie » du jeu, est estimée entre 10 et 30 heures, selon le niveau du joueur. Le fait que le jeu permet de sauvegarder la partie, à l'endroit où le joueur se trouve dans l'histoire, est important afin qu'il puisse terminer en y retournant plusieurs fois.

Facette A : Types de jeux

Facette A

A412 ou R12 Jeu de règles virtuel

cotes d'info supplémentaires

A403 ou R03 Jeu de circuit et de parcours

A404 ou R 04 Jeu d'adresse

[3 descripteurs maximum mais un seul sur la boîte de jeu]

À ce premier niveau d'analyse s'ajoutent des compétences ou des habiletés.

Facette B : Habiletés cognitives

B308 Différenciation spatiale

B309 Associations d'idées

B310 Raisonnement intuitif

Commentaire : Dès de départ du jeu, le joueur comprend par essais et erreurs qu'il faut toucher les cibles et par simple raisonnement pratique, il applique ce raisonnement, dans l'action immédiate. Il coordonne ensuite ses actions dans le simple but imposé par le jeu à l'écran : éviter, se déplacer, atteindre, détruire, etc. Le principe de « répétition par essais et erreurs » est d'ailleurs fondamental dans beaucoup de jeux vidéo. Leurs règles étant « cachées », il faut parfois les découvrir par « essais et erreurs » avant d'arriver à mettre en place une « méthode » gagnante qui exige de se différencier dans l'espace virtuel devant soi, de faire des associations d'idées sans être tenu de devoir envisager plusieurs aspects à la fois.

Facette C : Habiletés fonctionnelles

C302 Discrimination visuelle

C311 Coordination œil-main

C315 Orientation spatiale

Commentaire : La discrimination visuelle est très sollicitée dans ce jeu mais aussi la dimension auditive, par les sons émis par les différents protagonistes du jeu, et ils sont suffisamment caractéristiques pour qu'ils puissent servir au joueur pour les repérer. Cet élément est secondaire mais présent parfois. L'orientation spatiale pour diriger son personnage dans cet espace jeu est cependant vraiment nécessaire.

Facette D : Activités sociales

D103 Jeu individuel et jeu compétitif

D104 Jeu individuel et jeu coopératif

Commentaire : La situation est ici différente si le joueur joue seul ou s'il y a deux joueurs, la dimension coopérative n'apparaissant que lorsqu'ils sont deux. Quant à la compétition, elle se joue dans tous les cas contre la « machine » (il faut « battre », ou finir le jeu).

Facette E : Habiletés langagières

E305 Décodage de phrases

E306 Décodage de messages

Commentaire : Ce jeu requiert la capacité de savoir lire quelques consignes nécessaires au bon déroulement et à la réussite du jeu.

Facette F : Conduites affectives

F402 Reconnaissance sociale

Commentaire : Le défi dans ce jeu pousse le joueur à vouloir réussir et à souhaiter se rendre à tel ou tel niveau, et ainsi à se comparer avec les autres et obtenir leur reconnaissance et leur admiration. Ceci est lié à la dimension de « compétition contre la machine ou le jeu », qui attribue au joueur un pointage d'autant plus élevé qu'il a été performant.

Les enjeux pour l'ALF

A l'issue de ce temps de travail, il est apparu que les ludothécaires, même lorsqu'ils estimaient eux-mêmes avoir très peu de connaissances sur le jeu vidéo, pouvaient parfaitement produire une analyse et un discours pertinents sur les jeux. Le système ESAR, s'il ne correspond pas aux référentiels en usage dans les milieux des passionnés, permet ainsi tout à fait parfaitement de rendre compte des capacités sollicitées par les jeux (et pour cause, l'apparition du jeu vidéo n'ayant pas modifié le champ d'aptitudes dont l'être humain dispose). On peut néanmoins émettre une réserve quant au fait de ne retenir que la cotation descriptive « Jeu de règle virtuel » sur la boîte de jeu, ce qui essentialise la catégorie et ne met pas en avant la diversité des types de jeux qu'elle recouvre.

3. Les jeux vidéo sont-ils des jeux comme les autres ?

Atelier de co-construction

Démarche pédagogique

La transposabilité des outils de réflexion et d'analyse utilisés pour les autres formes de jeux au jeu vidéo pose la question de ce qui constituerait l'éventuelle spécificité de celui-ci. L'objectif de ce temps de travail a donc été d'essayer de dégager les caractéristiques spécifiques qui pourraient justifier l'existence d'une catégorie particulière que l'on intitulerait « jeu vidéo ».

La question de la définition du jeu vidéo n'est pas simple, et pose la question de ce qui en constitue la spécificité. L'exemple des jeux de règles pouvant être joués en ligne sur des plates-formes comme BoardGameArena, sur tablette, ou encore faisant appel à une appli (comme *Unlock !*) illustre la frontière parfois très floue entre les catégories.

Au fil des débats, il est apparu difficile de trouver des caractéristiques qui soient réellement propres aux jeux vidéo. Des éléments comme l'immersion, ou la possibilité de naviguer dans un monde « ouvert » se retrouvent par exemple dans le jeu de rôle (jeu symbolique, jeu de rôle sur table ou « grandeur nature »). Même des mécanismes « d'intelligence artificielle » existent pour certains jeux de règles, notamment coopératifs. On remarque par ailleurs que les éléments qui pourraient être spécifiques à certains jeux vidéo ne le sont pas non plus pour tous : l'utilisation d'internet permet par exemple l'existence de jeux en ligne massivement multijoueurs, mais, si cela est bien spécifique au jeu vidéo, cela ne le caractérise pas pour autant car tous les jeux ne sont pas massivement multijoueurs.

A partir de ce constat, la conclusion est qu'il nous semble préférable d'envisager le jeu vidéo non comme un type de jeu (absence de spécificité ludique), mais plutôt comme un type de support, se définissant par l'usage d'un écran, et plus précisément même par une interaction avec l'écran. L'utilisation de l'écran amène alors éventuellement des spécificités, notamment en ce qui concerne son bon usage. On peut alors affiner l'analyse en prenant en compte la place que prend l'écran dans le jeu : centrale et exclusive, dans le cas de ce que l'on entend habituellement par jeu vidéo, et plus périphérique dans des jeux comme *Unlock!* ou *Atmosfear*, où il côtoie d'autres matériels de jeu.

Cependant, la dimension informatique, si elle n'apporte pas véritablement de spécificité en termes de mécanismes ludiques, n'est pas sans incidence sur l'expérience de jeu. Par la puissance de calcul dont il dispose, l'ordinateur facilite ainsi grandement l'accès au jeu, sa manipulation et sa diffusion massive. Si l'on reprend l'exemple d'un jeu immersif en monde ouvert, certes la même expérience peut être vécue dans un jeu de rôle, mais en fournissant un travail considérable. La transposition de jeux de société sur support numérique l'illustre bien, avec des temps d'initialisation des parties bien plus courts, des manipulations réduites, des calculs de points automatiques, etc. Sous cet

angle, le jeu vidéo apparaît moins comme une pratique ludique spécifique que comme une facilitation de l'accès à des expériences de jeu.

Enfin, si ce qui ressort de notre analyse est le peu de spécificité du jeu vidéo, il va sans dire que celle-ci n'est pas universellement partagée et que le jeu vidéo, en tant que catégorie, est fortement investi socialement. On trouve donc des communautés qui se définissent par le jeu vidéo (*gamers* passionnés, secteur professionnel, mais aussi farouches opposants...), voire par certains jeux particuliers, et qui peuvent même parfois contester la légitimité des autres pratiques. Si le jeu vidéo présente donc peu de spécificités, on trouve cependant des cultures du jeu vidéo spécifiques⁹. D'où l'existence de manières de parler, de styles de jeux propres, de références partagées propre à ce groupe et à ses sous-groupes. C'est également cette distinction en milieux socio-professionnels spécifiques qui conduit à une situation où le jeu vidéo voit sa dimension culturelle institutionnellement reconnue alors que ça n'est pas le cas pour les autres jeux.

En conclusion, on peut dire que les spécificités du jeu vidéo ne tiennent pas à des mécanismes ou des types d'expérience ludiques qui leur seraient propre, mais à l'utilisation particulière d'un matériel (écran et ordinateur) et à la constitution de cultures ludiques spécifiques.

Les enjeux pour l'ALF

La question d'une spécificité ou non du jeu vidéo est extrêmement intéressante pour l'analyse des pratiques ludiques. Elle amène notamment à contester les termes du débat « pour ou contre le jeu vidéo », en invitant à ne pas essentialiser la présence d'un écran dans un jeu, mais à la questionner au-delà.

L'existence d'une catégorie jeu vidéo aussi prégnante vient en effet occulter des catégorisations qui pourraient parfois s'avérer plus pertinentes : on considérera par exemple différemment un jeu de cartes de deck-building selon qu'il se pratique avec un matériel réel ou sur écran, alors qu'on inscrira dans la même catégorie « jeu vidéo » un jeu simple jeu d'action-réaction et un jeu narratif comportant une certaine profondeur.

L'affirmation de l'expertise des ludothécaires implique donc de dépasser l'opposition courante entre jeu vidéo et autres jeux pour faire valoir d'autres manières d'analyser les jeux. C'est à ce prix que nous pourrions valoriser l'ensemble des jeux, au-delà de la répartition sectorielle des activités ludiques.

⁹ Ce qui peut aussi être le cas pour le jeu de règles, avec des communautés spécifiques comme les rôlistes ou les joueurs de cartes à collectionner.

4. Le lexique du jeu vidéo

Intervention d'Elodie Maizeray, cheffe de projet web et gaming

Démarche pédagogique

Les temps précédents ont fait ressortir que si les jeux vidéo présentent peu de spécificités en termes d'analyse, ce n'est pas le cas en revanche dans leurs modes d'appropriation social. La diversité des usages et des codes sociaux se retrouve notamment dans le langage employé pour parler des jeux et des pratiques. L'intervention d'Elodie Maizeray visait à donner aux participants quelques éléments de base du vocabulaire des joueurs passionnés ou du milieu professionnel.

En guise d'introduction, l'intervenante évoque les différentes fonctions d'un vocabulaire spécifique au jeu vidéo. Il peut tout d'abord s'agir de simplifier les manières de parler en remplaçant des périphrases complexes par un terme unique, par exemple « straffer » pour dire « se déplacer latéralement ». Il peut également s'agir de mieux comprendre les réalités auxquelles on se trouve confronté en créant de nouveaux concepts pour en rendre compte : c'est ainsi que l'on crée des catégories et sous-catégories de jeux comme « FPS » ou « MOBA ». Enfin, il s'agit de s'approprier un certain vocabulaire technique pour un usage courant, dans une démarche que l'on pourrait dire de vulgarisation. D'où l'inclusion de termes comme « Ping » ou « UI » / « HUD »¹⁰.

Sans surprise, de nombreux termes employés proviennent de l'anglais. Des termes francisés peuvent parfois exister, mais l'emprunt de mots anglais est souvent la norme¹¹.

On peut regrouper le lexique en trois grandes catégories :

I. Le vocabulaire pour parler des jeux

Jeu solo / jeu multi : jeu en solitaire / Jeu à plusieurs.

Jeu online : jeu en ligne.

MOBA : pour « Multiplayer Online Battle Arena », jeu d'affrontement en équipe en ligne.

RPG : pour « Role Playing Game », jeu de rôle.

Battle Royal : jeu dans lequel les joueurs s'éliminent mutuellement jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un seul.

¹⁰ On peut ajouter à ces fonctions celle de se forger une identité propre par le fait de partager des manières de parler spécifiques.

¹¹ Mais même les mots « anglais » sont toujours appropriés d'une manière « française », par exemple dans leur prononciation ou dans leur dérivation (conjugaison par exemple, on dira : « J'ai farmé le boss du level 3 »).

MMORPG : pour « Massively Multiplayer Online Role Playing Game », jeu de rôle en ligne massivement multijoueur.

RTS/STR : pour « Real Time Strategy » et « Stratégie en temps réel »

FPS : pour « First Person Shooter », jeu de tir à la première personne.

FFA : pour « Free for all », qui désigne soit un mode de jeu où chacun joue pour soi (pas d'équipes ni de coopération), soit des jeux, modes de jeux ou serveurs en accès libre.

F2P : pour « Free to play », type de jeu auquel il est possible de jouer gratuitement (bien que comportant des fonctionnalités payantes).

Serious Game : pseudo-jeu destiné à des fins de formation ou d'éducation.

Jeu narratif : jeu dont le principal mécanisme ludique consiste à faire vivre une histoire.

Visual Novel : type de jeu narratif se présentant sous la forme d'une histoire illustrée interactive.

Open World : pour « monde ouvert », type de jeu dans lequel le joueur peut explorer un vaste univers de manière non-directive.

Platformer : jeux de plate-forme, c'est-à-dire jeu d'adresse consistant à déplacer un personnage le long d'un parcours en évitant les obstacles.

II. Les termes utilisés pendant qu'on joue

a. Pour parler des joueurs et des personnages

Avatar/Skin : l'apparence que le joueur donne à son personnage (ou à lui-même) dans le jeu.

Skill : « compétence », talent du joueur.

Casual Gamer : joueur occasionnel, à l'origine un terme péjoratif qui a perdu cette connotation.

Hard Core Gamer : joueur passionné et acharné.

Newbie : joueur débutant sur un jeu.

Noob : même signification, mais employée de manière péjorative pour désigner quelqu'un qui jouerait mal.

AI : pour « intelligence artificielle »

Bot : diminutif de « robot », qui désigne souvent dans les jeux de faux joueurs dissimulant des programmes automatiques.

Main : personnage principal d'un joueur dans un jeu proposant la création de multiples personnages.

PNJ (NPC/ADD) : pour personnage non-joueur (*non-playing character*), un personnage qui ne représente pas un joueur mais fait partie de l'univers du jeu.

Boss : personnage figurant un adversaire et dont la défaite marque une étape importante dans la progression du jeu.

Farmer/Grind : effectuer de manière répétitive la même action de jeu.

Camper : terme légèrement péjoratif pour désigner un joueur qui attend au même endroit qu'une action se produise.

Stuff : matériel, équipement dont dispose un personnage.

b. Pour parler de ce qui se passe dans le jeu ou en périphérie

Checkpoint : point de sauvegarde, à partir duquel il est possible de reprendre le jeu sans recommencer depuis le début.

Drop / Loot : récompense trouvée dans le jeu, notamment lors de la défaite d'un personnage adverse.

Lootbox : « coffre à butin », récompenses aléatoires que l'on peut trouver dans les jeux, ou parfois acheter.

Combo : enchaînement ou combinaison d'actions décuplant leur efficacité.

Frag : élimination du personnage d'un joueur.

Cooldown : temps de latence avant qu'une capacité utilisée redevienne disponible.

Fed-Ex / Fetch Quest : mission consistant à livrer ou récupérer un objet.

Cut scene : scène narrative non interactive interrompant l'action dans le jeu.

Soluce : solution.

DPS : pour « Damage per second », terme permettant d'évaluer la quantité de dégâts infligés aux adversaires sur le temps. Désigne aussi un type de personnage dont c'est la spécialité.

Straffe : fait de se déplacer latéralement sur le côté, comme à pas chassés.

Spawn : fait pour un personnage d'apparaître ou de réapparaître à l'écran.

Nerf/Buff : fait de réajuster (« nerf », en diminuant, « buff » en augmentant) l'efficacité d'un personnage, d'une compétence, d'un équipement, etc. dans un souci de rééquilibrage du jeu.

OP : pour « overpowered », désigne un élément de jeu d'une puissance déséquilibrée.

QTE : pour « Quick time event », action contextuelle imposant au joueur d'effectuer les manipulations indiquées à l'écran dans un temps imparti (appuyer sur des touches, se déplacer dans une direction...)

Haut-fait : objectif rempli dans le jeu.

Aggro : fait d'être la cible d'une attaque d'ennemis (joueurs ou PNJ).

Hitbox : « masque de collision », zone d'un élément de jeu sensible aux interactions avec les autres éléments (armes, projectiles...)

Rush : « ruée », technique d'attaque rapide, dont les modalités diffèrent selon les jeux.

c. Pour parler d'une situation rencontrée par le joueur

AFK : pour « Away from keyboard », expression utilisée pour signifier que le joueur n'est pas disponible sur le jeu.

Ragequit : fait d'abandonner une partie en cours du fait de la colère.

Trigger/Tilt : faire perdre son sang-froid à un joueur.

Kick : expulser un joueur d'une partie.

Cheat : tricherie, combine permettant d'obtenir un avantage imprévu.

Wallhack / Speedhack : techniques de triche permettant d'obtenir différents avantages par un hack du jeu.

Aimbot : « automate de visée », technique de triche permettant de viser automatiquement les cibles.

Ping : temps de réponse du serveur.

Desync / Input lag : décalage temporel entre l'exécution de commande ou la réception de données et leur affichage effectif à l'écran.

Freeze : plantage de l'affichage à l'écran, passager ou non.

III. Le jargon du milieu professionnel

a. Le jargon des pros, mais pas que...

AAA : jeu développé avec des moyens conséquents (équivalent d'un blockbuster).

Alpha / Bêta : versions de test du jeu, avant la version finale.

PvP / PvE : pour « player versus player » et « player versus environment », distinction entre les jeux ou modes de jeux où l'on joue contre d'autres joueurs ou contre le jeu.

DLC : pour « downloadable content », extension téléchargeable d'un jeu.

UI/HUD : interface utilisateur, rendant les informations et les possibilités d'action visibles à l'écran.

E3/Gamescom/PGW : grands salons de jeu vidéo internationaux (ou français pour la Paris Games Week).

E-sport : dimension sportive de la pratique du jeu vidéo (voir p. 30)

Bundle : pack proposant un ensemble de produits.

b. Le jargon des pros, pour les pros

Microtransactions : possibilité d'acheter des éléments de jeu individuellement et pour de faibles sommes.

Artwork : illustrations et autres représentations artistiques réalisées autour d'un jeu et de son univers.

Freemium : stratégie commerciale reposant sur la proposition gratuite du produit de base, dans l'intention d'inciter à l'utilisateur à acheter une version ou des fonctionnalités avancées.

Advergame : jeu publicitaire.

Game Design/Level Design : Techniques de la conception de jeux, dont les jeux vidéo, ou de niveaux dans les jeux.

Gameplay : manière dont un jeu se pratique, du point de vue du joueur.

Pre-production/Production/Post-production : différentes étapes de la production d'un jeu.

c. Les mots qui ont la cote

AR/MR/VR/XR : on désigne par l'abréviation XR toutes les formes de réalité modifiée par ordinateur, dont la réalité augmentée (AR), la réalité mixte (MR) et la réalité virtuelle (VR).

NFT : pour « Non fungible token », actif numérique caractérisé par son unicité, ce qui entraîne des utilisations en termes d'authentification d'œuvre.

Metaverse : « métavers », univers virtuel.

Speedrun : performance consistant à terminer un jeu le plus rapidement possible.

Twitch : service de streaming en direct, notamment de jeux vidéo et d'e-sport.

Caster : diffuser l'écran d'un ordinateur sur un autre écran ou une plate-forme.

Les enjeux pour l'ALF

Même si ce vocabulaire peut sembler très spécifique et que la prédominance de l'anglais puisse susciter des résistances, il est important pour les ludothécaires d'être aussi initiés à ces manières de parler pour pouvoir échanger et accompagner efficacement les publics. On remarque d'ailleurs qu'un certain nombre de ses termes sont partagés avec le milieu du jeu de règles, la porosité entre ces deux univers étant très forte.

La dernière catégorie de termes présentés par Elodie Maizeray, « les mots qui ont la cote », nous invite aussi à nous tenir informés des dernières tendances sociétales, tout en conservant un regard critique sur les nouveaux concepts proposés.

5. Les effets potentiels du jeu vidéo : démystification et prévention

Table-ronde avec Véronique Morin (ASNAV), Olivier Gérard (Pédagojeux) et l'ALF

Démarche pédagogique

Nous avons vu que la distinction d'une catégorie spécifique « jeu vidéo » n'était pas nécessairement pertinente pour l'analyse des pratiques ludiques. Cependant, cette distinction catégorielle est aujourd'hui bien ancrée, et suscite des mouvements d'identification (sentiment d'appartenir à une communauté gamer, manières de parler spécifiques...) ou au contraire de rejet.

En effet, on constate que la question du jeu vidéo est aujourd'hui très clivante, y compris en ludothèque (avec des discours de valorisation de la ludothèque comme espace « permettant de sortir des jeux vidéo »). Il nous est donc paru important de revenir ici sur les effets spécifiques induits par l'usage de l'écran comme matériel de jeu, pour faire la part des choses entre les discours excessivement alarmistes ou laudatifs.

I. Les effets des écrans sur la vue

Véronique Morin

Si les jeux vidéo ne sont en eux-mêmes pas spécialement mauvais pour la vue, l'utilisation de l'écran tend de manière générale à induire de mauvaises utilisations, qui, elles, ont des conséquences. Les écrans ne sont en effet pas adaptés à notre vision naturelle, qui est au repos quand elle porte sur des objets lointains, stables, situés droits devant soi et bien éclairés (soit le contraire de ce que nous faisons généralement devant un écran).

Face à l'augmentation considérable des temps passés devant les écrans, il importe donc de suivre quelques règles simples :

- **Se placer à une bonne distance** : au moins 1,5 fois la diagonale de l'écran regardé, qui doit se situer droit devant soi.
- **Dans une bonne lumière** : en étant situé de manière perpendiculaire aux fenêtres et jamais dans le noir.
- **Avec ses lunettes** : même les petits défauts visuels doivent être corrigés en permanence devant les écrans.
- **En faisant des pauses** : une aide mnémotechnique : une pause de 20 secondes toutes les 20 minutes en regardant à 20 mètres.

Le non-respect de ses règles peut entraîner une fatigue visuelle qui s'exprime de différentes manières (on parle de CVS, pour *computer visual symptom*) et des troubles permanents de la vision.

II. Les effets des jeux vidéo sur le sommeil

Olivier Gérard

Les jeux vidéo, et plus largement les écrans, présentent plusieurs caractéristiques susceptibles d'avoir une incidence négative sur le sommeil des joueurs. C'est la raison pour laquelle des règles simples peuvent être mises en place pour éviter ces effets.

Tout d'abord, les jeux sont globalement de plus en plus captivants, invitant les joueurs à passer plus de temps à jouer, ce qui peut retarder l'heure du coucher. Selon les jeux pratiqués, ceux-ci peuvent également générer des stimulations fortes qui provoquent une certaine excitation du joueur. Enfin, la lumière bleue émise par les écrans bloque la sécrétion de la mélatonine (hormone du sommeil).

Une pratique saine du jeu vidéo doit donc s'inscrire dans le respect des temps de sommeil, en suivant les recommandations suivantes :

- Mettre fin au jeu 1h à 1h30 avant le coucher
- Eviter les écrans dans la chambre, notamment pour les enfants et les jeunes
- Jouer à des jeux ne présentant pas trop de stimulations le soir
- Enfin, la pratique du jeu vidéo ne doit pas se faire au détriment de l'exercice d'une activité physique.

III. Les effets des jeux vidéo sur la violence

Olivier Gérard et Antonin Mérieux

La question de la relation entre violence et jeu vidéo est complexe, et dépasse les raccourcis que l'on retrouve souvent dans les discours médiatiques. On observe également une ambivalence dans l'image des jeux vidéo, qui tend à devenir de plus en plus positive (ceux-ci étant de plus en plus pratiqués), alors même que le jeu vidéo est fréquemment accusé d'être générateur de violence.

Encore faut-il préciser que tous les jeux ne comportent pas de contenus violents, et que quand c'est le cas cette violence peut prendre des formes très diverses : images réalistes ou non, univers de jeux variés, différents degrés de violence physique (présence de sang ou non), insultes, actes immoraux, voire cruels (torture, violence sur des personnes vulnérables), violences sexuelles, mais aussi violences psychologiques (manipulation, pression) et symboliques, plus insidieuses et difficiles à repérer. Ainsi, entre les personnages de types cartoon qui se lancent des bananes ou des images réalistes de rituels sataniques, le spectre est très large. La question pourrait donc se poser de savoir ce que l'on entend par violence. La classification PEGI constitue déjà un premier

repère, grâce à une icône « violence » (qui ne précise cependant pas le type de violence dont il est question), et à l'indicateur d'âge (PEGI 16 ou 18, ce qui représentent respectivement 18% et 15% de l'offre de jeux vidéo).

Cependant, le lien entre jeu vidéo et violence n'est pas qu'une affaire de contenu, car il interroge aussi le comportement des joueurs, avec ce que l'on appelle les comportements toxiques, notamment en ligne (la distance et l'anonymat relatif d'internet facilitant d'une manière générale le recours à la violence). C'est la raison pour laquelle les jeunes joueurs doivent généralement être accompagnés sur ce type de jeux, même si le contenu est adapté à leur âge.

Les effets de la violence dans les jeux sur le passage à l'acte dans la réalité font débats, car ceux-ci sont difficiles à repérer et à évaluer. Certaines études se montrent alarmistes, tandis que d'autres se veulent plus rassurantes. Des effets à court terme ont été mis en évidence, comme une agressivité, une irritabilité, et parfois des pensées violentes, mais ceux-ci paraissent s'estomper trop rapidement pour donner lieu à un passage à l'acte. Cela doit cependant aussi être mis en relation avec l'intensité de la pratique (facteur de répétition) et le niveau d'engagement dans le jeu. Il est également difficile d'évaluer la part liée aux représentations (histoire, images...) et la part liée au gameplay (jeu compétitif ou non, jeu faisant appel aux réflexes ou à la stratégie...).

D'autres études concluent parfois à une fonction d'exutoire (cathartique) des jeux violents, mais d'autres contestent cette conclusion. A l'inverse, on trouve aussi des études montrant un phénomène de désensibilisation, c'est-à-dire de banalisation de la violence dans le réel. D'autres enfin montrent des corrélations entre des profils de joueurs violents et une pratique de jeux vidéo violents, mais concluent un peu rapidement à l'existence d'une causalité et surtout au sens de cette causalité (alors que l'on pourrait naturellement penser que les personnes aux comportements violents vont plus facilement se diriger vers des jeux de ce type). En l'état actuel de la recherche, il est donc difficile de se prononcer sur une tendance globale.

En revanche, il est bien certain que les effets potentiels dépendent d'une multitude de facteurs : type de jeux joués, intensité de la pratique, âge, environnement, maturité psychique, échanges autour du jeu, etc. Il n'y a donc pas une réponse unique qui peut être donnée à la question de savoir si les jeux favorisent ou canalisent la violence, mais des paramètres à prendre en compte dans l'analyse de chaque situation rencontrée dans toute sa singularité.

III. Les effets des jeux vidéo sur la pratique excessive

Olivier Gérard

Depuis 2019, l'OMS reconnaît l'existence de « troubles du jeu vidéo » en tant que troubles de l'addiction. Ceux-ci se diagnostiquent à partir des comportements du joueur, si une détérioration des fonctionnements sociaux, de manière continue ou récurrente, est constatée de manière évidente sur 12 mois. Concrètement, cela se traduit par une impossibilité pour le joueur d'arrêter

ou réduire sa pratique, qui devient une priorité absolue. Les autres activités, la vie familiale, se trouvent sacrifiées, et la pratique de jeu se poursuit malgré les effets négatifs perçus par le joueur.

On ne parle donc d'addiction que pour des cas assez sévères, où la dimension pathologique est bien caractérisée. Ce type de trouble doit être pris en charge par des professionnels de la santé psychique, et les soins donnent généralement de bons résultats avec très peu de cas de rechute.

Cependant, sans en arriver à ce stade, il arrive que la pratique de jeu vidéo se révèle suffisamment importante pour avoir des conséquences problématiques pour le joueur passionné ou pour son entourage. On parle dans ce cas de jeu problématique.

Les effets d'une pratique excessive, à des degrés différents selon la forme qu'elle prend, peuvent se traduire par de la fatigue et des troubles du sommeil, donc par une nervosité et une irritabilité accrue. Une forme d'isolement social peut se produire, qui n'est pas nécessairement un isolement complet mais peut être une sociabilité exclusivement au sein de la communauté de joueurs, au détriment des autres activités et groupes sociaux. Dont la famille, d'où l'apparition possible de tensions. Tout cela peut se traduire par une baisse des résultats scolaires, des investigations étant en cours sur un lien éventuel avec les troubles de l'attention.

Les nouveaux modèles du jeu vidéo tendent à favoriser le développement d'une pratique excessive, avec l'explosion du jeu en ligne et les effets d'entraînement qu'il produit et l'arrivée du e-sport et du jeu en compétition qui implique de longues heures d'entraînement¹². Cependant, dans bien des cas, la pratique excessive de jeu vidéo ne semble être que le symptôme de difficultés issues d'une cause extérieure. Rejeter entièrement la faute sur le jeu vidéo peut donc être une manière de fermer les yeux sur un problème plus fondamental et de déculpabiliser.

IV. Les effets des jeux vidéo sur le cerveau

Antonin Merieux

Comme pour ce qui a été vu à propos des effets du jeu vidéo sur la violence et sur la pratique excessive (qui sont aussi des effets sur le cerveau), la plupart des études, recherches et discours portant sur le jeu vidéo affichent des positionnements très clivés. On trouve d'un côté des publications louant les effets bénéfiques du jeu vidéo sur toutes sortes de compétences et faisant leur promotion comme outil thérapeutique ou d'apprentissage, et de l'autre de sérieuses mises en garde dont *La Fabrique du crétin digital* de Michel Desmurget est assez représentative. Il peut donc être difficile pour les parents comme pour les professionnels de s'y retrouver. Au lieu d'être un

¹² Sans oublier que de plus en plus de jeux sont explicitement conçus de manière à maintenir le joueur captif le plus longtemps et régulièrement possible, cf. partie suivante.

appui éclairant, l'argument scientifique devient un moyen pour chacun de se conforter dans ses a priori en se référant aux études qui vont dans son sens.

Cette disparité de discours très tranchés n'est pas nouvelle et n'est pas propre non plus au jeu vidéo¹³. Elle provient de différents facteurs, notamment épistémologiques (les limites de la démarche expérimentale, dont les protocoles sont toujours critiquables) et éthiques, avec les enjeux médiatiques et financiers dans lesquels les chercheurs se trouvent pris. Il faut donc se montrer prudent dans la référence aux discours scientifiques et parvenir à prendre chez chacun ce qui peut permettre d'accompagner les publics de manière mesurée. Il ne s'agit donc ni de diaboliser le jeu vidéo, qui est comme nous l'avons vu une forme de jeu tout comme les autres, ni d'être dans le déni des problèmes qu'il peut poser ou d'en exagérer les vertus.

Il nous faut notamment relativiser les études vantant les effets du jeu vidéo sur tel ou tel type de compétence. Tout d'abord parce qu'elles tendent parfois à confondre corrélation et causalité. On l'a vu à propos de la violence : on peut certes observer statistiquement que les joueurs de jeux violents sont plus violents, mais cela ne permet pas de se prononcer sur l'existence d'une causalité, sur le sens de celle-ci, ou sur un éventuel effet d'entraînement. Une étude mettait ainsi en évidence des baisses de la délinquance au moment de la sortie des jeux GTA, que l'auteur expliquait pour le fait que les délinquants potentiels étaient trop occupés par le jeu pour commettre leurs délits. Le même problème de corrélation se posait pour une étude remarquant que les joueurs de *Starcraft* présentaient un niveau plus élevé pour certaines fonctions cognitives, car nous avons vu avec Vincent Berry que la pratique de certains types de jeux pouvait être rattachée à certaines catégories socio-professionnelles.

Il faut également remarquer que si l'on peut démontrer que la pratique du jeu vidéo peut renforcer certaines aptitudes, cela est également vrai pour n'importe quelle activité pratiquée avec suffisamment d'intensité. C'est d'ailleurs l'une des raisons pour lesquelles nous sommes convaincus de l'intérêt du jeu de manière générale ! Mais pratiquer certaines activités de manière plus intensive implique aussi d'en pratiquer moins d'autres, et donc de moins développer d'autres capacités. C'est pourquoi l'on peut tout aussi bien s'extasier des performances de la génération des « enfants du numérique » dans certains domaines ou s'en alarmer dans d'autres. Certes certains jeux, particulièrement étudiés car en tête des ventes, renforce les capacités visuo-spatiales, mais est-ce d'un autre côté ce dont la société a véritablement besoin aujourd'hui ?

Enfin, il faut bien dire que les intérêts économiques liés au secteur du jeu vidéo et l'influence des lobbys viennent aussi brouiller la compréhension avec la tenue parfois d'un double discours. Ainsi les communautés pro-jeu vidéo ont-elles poussé les hauts cris lorsque l'OMS a reconnu un trouble du jeu vidéo, alors même que l'industrie du jeu vidéo emploie des psychologues pour renforcer la

¹³ Nous l'avons vu récemment lors de la pandémie de covid-19.

dimension « addictive » de certains jeux (terme qui est parfois lui-même utilisé comme argument de vente !) en exploitant les systèmes de boucle de récompense liés au circuit de la dopamine. La notion de « cultures entravantes » de Sophie Marinopoulos illustre bien cette dualité d'une activité à la fois intéressante par sa dimension culturelle et problématique en ce que cela peut se faire au détriment de la diversité des pratiques.

Face à cette diversité des discours et à la complexité des controverses, il appartient donc au professionnel de garder la tête froide tout en prenant conscience des enjeux. Il est en effet avéré que les effets favorables du jeu vidéo profiteront plus aux populations favorisées, tandis que les autres souffriront davantage des effets négatifs. La mission sociale des ludothèques de proposer une égalité d'accès au jeu implique donc de se saisir de cette thématique et d'accompagner les publics en connaissance de cause.

Les enjeux pour l'ALF

L'enjeu nous semble être d'adopter un positionnement juste et constructif par rapport à l'usage des écrans dans les activités ludiques, qui ne relève ni d'une diabolisation des écrans ni d'un enthousiasme ingénument excessif. La construction d'une identité des ludothèques comme référentes sur la question du jeu ne peut se faire en occultant un pan aussi conséquent des pratiques ludiques.

Cela d'autant plus que les besoins sociétaux autour de l'accompagnement de ces pratiques sont très forts. De par leur proximité privilégiée avec l'ensemble des publics, c'est à elles que revient la tâche d'accompagner les publics (enfants, parents, professionnels...) autour d'un bon usage des jeux vidéo.

6. Jeux vidéo et discriminations : quels problèmes et quelles réponses ?

Table-ronde avec Vanessa Chicout (Afrogameuses) et Elouan Brault (Game'Her), et atelier de co-construction

Démarche pédagogique

La lutte contre toutes les formes de discriminations est aujourd'hui un enjeu sociétal majeur. Comme celles-ci se rencontrent à tous les niveaux de la vie sociale, les pratiques de jeu sont évidemment concernées, et par conséquent les pratiques de jeu vidéo également. Ce temps d'échange et de travail avait donc pour objet de permettre d'identifier les formes que prennent ces discriminations dans le cadre du jeu vidéo et de proposer des pistes d'actions pour les prévenir et y répondre en ludothèque.

Les espaces de socialité sont toujours potentiellement confrontés à la question du conflit, plus encore quand une dimension compétitive est présente, et plus encore quand il s'agit d'une activité en ligne, où la distance et l'anonymat facilitent le passage à l'acte agressif. Le jeu vidéo cumulant souvent ces critères, il constitue un terrain sensible à l'expression de comportements discriminants ou de stéréotypes.

I. Les pratiques discriminatoires entre joueurs

Lorsque le conflit prend la forme d'une attaque motivée par un trait d'identité des joueur.euses ou portant sur celui-ci, on peut parler de discrimination. Celles-ci peuvent donc porter sur le genre, l'origine culturelle ou ethnique, l'âge, le physique, l'orientation sexuelle ou encore le handicap. Mais quel que soit le prétexte, elles relèvent d'une même dynamique de comportement toxique contre les personnes et de stigmatisation de certains traits de la personne.

Ces pratiques discriminatoires se manifestent lorsque les joueur.euses ne sont plus anonymes, par exemple par l'utilisation du chat vocal dans les jeux en ligne, ou dans la pratique du *streaming*. La voix ou l'apparence de la personne permettent alors aux agresseurs de se saisir de ce trait d'identité pour donner matière à des propos sexistes, racistes, etc. Mais parfois le pseudo ou les informations de profil des joueurs suffisent à suggérer des représentations. De ce fait, un certain nombre de joueur.euses peut être amené à avoir des comportements d'évitement, en coupant micro et caméra pour ne pas devenir la cible de ce type de remarques. Parfois, certain.es en viennent même à arrêter de jouer en ligne ou à un jeu particulier. Les communautés ne sont en effet pas les mêmes d'un jeu à l'autre, certaines pouvant se montrer plutôt bienveillantes et d'autres particulièrement toxiques (il peut suffire même d'une minorité active et visible au sein de

la communauté pour installer une certaine connotation et faire fuir les autres joueurs.euses). Si les discriminations ont toujours été présente, la dimension e-sportive tend à les exacerber¹⁴.

Il est difficile de réagir soi-même aux comportements toxiques et harcèlement. L'exaspération des victimes étant le but recherché, les réactions de celles-ci peuvent se retourner contre elles et les amener à se trouver isolées et exclues. Bien sûr, les jeux en ligne ou les comptes Twitch peuvent faire l'objet d'une modération, et les propos haineux peuvent y être signalés. Mais ces modérations sont rarement prises en charge par les plateformes, et doivent être prises en charge par la communauté, ce qui est à la fois éprouvant et chronophage. Il est de plus souvent difficile d'être entendu, et il faut multiplier les signalements pour susciter une réaction. Dans les faits, peu de comportements sont sanctionnés (dans une logique de profit, les gérants des plateformes et les éditeurs n'ont pas intérêt à exclure des joueurs). De plus, les sanctions peuvent souvent être contournées (en créant un nouveau compte par exemple). Des systèmes de récompense du fair-play existent parfois, mais souvent pour des jeux où la communauté est déjà plutôt bienveillante.

De ce fait, les comportements discriminatoires bénéficient d'une certaine impunité, ce qui n'aide pas à les faire disparaître. Les discriminations de genre sont donc par exemple monnaie courante et constituent une réalité avec laquelle les joueuses doivent composer, car il n'est pas toujours facile de trouver des espaces réels ou virtuels sécurisants. Celles-ci sont particulièrement victimes d'une dé-légitimation de leurs compétences et par extension de leur droit à jouer.

II. Stéréotypes et représentation de la diversité dans les jeux

Si les comportements des joueurs peuvent poser problème, que ce soit directement en jeu ou à sa périphérie (par exemple sur les forums communautaires ou les réseaux sociaux), ceux-ci sont issus de stéréotypes et de préjugés qu'ils viennent renforcer en retour. Ces représentations discriminatoires sont véhiculées à une plus grande échelle, y compris au sein des jeux vidéo (mais c'est également vrai pour les autres types de jeux). On ne peut donc complètement dissocier les comportements toxiques des représentations diffusées par les jeux eux-mêmes.

L'exemple le plus parlant des stéréotypes véhiculés dans l'industrie est sans doute l'hypersexualisation des personnages féminins (notamment dans les jeux de combat), à laquelle fait pendant, de manière plus discrète, l'accentuation des traits rattachés à la virilité chez les personnages masculins. Attention cependant : le problème n'est pas que des personnages féminins soient sexualisés, ce qui reviendrait à dénier aux femmes le droit de revendiquer cette sexualisation, mais que *tous* les personnages féminins (dans un jeu ou dans un style de jeu) le

¹⁴ Ce qui est un problème plus généralement posé par la dimension sportive, cf. l'ouvrage dirigé par Camille Dal et Ronan David, *Football : sociologie de la haine*.

soient, comme si cela était une caractéristique essentielle du genre. C'est cet enfermement dans des modes de représentations limités que l'on appelle un stéréotype.

Le problème relève donc fondamentalement de l'absence globale de diversité dans les représentations de certains types de personnes (de nombreux contre-exemple existent bien sûr fort heureusement, notamment du côté de la scène indépendante, mais ceux-ci restent quantitativement marginaux). Le facteur culturel joue aussi un rôle important : ainsi on constate que les représentations de la masculinité ne sont pas les mêmes dans les jeux américains et les jeux japonais (alors que les représentations de la femme tendent presque universellement à l'hypersexualisation).

Ces stéréotypes ne sont bien sûr par propres au jeu vidéo car ils reflètent plus globalement l'état des représentations et des jugements dans la société. Toutefois, le milieu du jeu vidéo semble être un secteur particulièrement propice aux discriminations, à la fois dans les communautés actives et dans l'industrie elle-même. Les scandales récents liés aux pratiques au sein de l'entreprise Ubisoft ou de l'Ecole 42 ont notamment montré que les questions du genre et de l'orientation sexuelle sont encore largement problématiques dans ce secteur. Le milieu professionnel restant assez confidentiel et largement dominé par les figures masculines, blanches et hétérosexuelles, il est difficile pour les victimes de discriminations de prendre la parole. Beaucoup quitte le milieu dès leurs études ou leurs premières années d'exercice, ce qui ne facilite pas l'évolution des mentalités.

III. Comment agir en ludothèque ?

Face à ces problèmes, les ludothèques se doivent donc de mettre en place des actions pour prévenir la discrimination et soutenir les victimes. Voici quelques pistes que les échanges lors de la formation ont permis de suggérer :

1) Intervenir sur le fonds de jeu

L'éducation à la diversité peut passer par la représentation de celle-ci dans l'offre de jeux proposée. Certains jeux ont explicitement pour message la sensibilisation à certaines thématiques : la transidentité pour *Tell Me Why*, l'homosexualité dans *A Normal Lost Phone*, la charge mentale dans *A Comfortable Burden*, etc. Il s'agit cependant là de jeux « à message » qui ne seront pas ludiquement attrayant pour tous. Il peut donc être pertinent de proposer aussi des jeux qui mettent naturellement en scène la diversité sans que cela ne soit l'objet explicite du jeu. Des titres comme *Hades*, ou *Overwatch*, en sont des exemples.

Le fonds de jeux doit également être représentatif de la diversité de ce qui existe, y compris en termes de publics cibles. Ce qui veut dire que même si nous récusons le fait qu'il y ait des « jeux de filles » et des « jeux de garçons », la réalité est qu'hommes et femmes ne jouent pas aux mêmes

jeux et que toutes les pratiques doivent être présentées et également valorisées (il n'y a pas de « vrais jeux » par opposition à des pratiques jugées comme secondaires).

2) Renforcer la visibilité et donner la parole

Les groupes discriminés peuvent être rendus visibles et mis en avant par les ludothèques, de manière à combattre les stéréotypes et renforcer l'inclusivité. Il est possible par exemple de mettre en avant des « figures modèles » auxquelles les joueurs.euses pourraient s'identifier, comme la joueuse professionnelle Kayane pour la représentation des femmes. Mais il faut faire attention à ne pas valoriser que les personnes de haut niveau, ce qui pourrait laisser entendre que les personnes discriminées auraient à « faire leurs preuves » pour être considérées comme légitimes. Dans la mesure du possible, il peut être pertinent aussi de manifester la diversité au sein des équipes de ludothécaires.

3) Agir sur l'aménagement de l'espace

Comme pour le fonds de jeu, l'espace doit refléter la diversité dans son esthétique (affiches de jeux diversifiés par exemple).

4) Mettre en place des outils informatiques et informer sur leur existence

- L'application *Bodyguard* permet de censurer automatiquement les propos inappropriés (selon le paramétrage de l'utilisateur).
- La plate-forme GamingSquad propose aux joueurs de se retrouver sur les différents jeux autour d'une communauté éthique. La condition est cependant d'authentifier son inscription avec un document d'identité : en renonçant à l'anonymat, l'utilisateur accepte ses responsabilités.

5) Conduire des actions de sensibilisation

Différentes actions peuvent être imaginées pour faire sensibiliser à ces questions (Création de personnages et d'avatars de différents genres, Temps d'échange et de jeu en non-mixité puis mixtes, etc.), mais il faut faire attention à ne pas sortir du champ d'action des ludothèques, qui est de donner à jouer.

Les enjeux pour l'ALF

Les jeux vidéo sont des jeux comme les autres, mais les communautés de joueurs ou de professionnels peuvent avoir des spécificités, notamment en ce qui concerne les pratiques discriminatoires et les comportements toxiques. Le jeu vidéo appelle donc à ce niveau à une vigilance particulière. Les ludothèques, déjà très impliquées dans la lutte contre les stéréotypes de genre, doivent donc étendre et transposer les pratiques qu'elles ont souvent mise en place autour du jouet à ces nouveaux supports, dans un souci d'inclusivité.

7. La place du jeu vidéo dans la société

Conférence de Xavier Calvi, CEO de WildCatsProduction et producteur d'émissions radio

Démarche pédagogique

Le jeu vidéo occupe, on l'a vu, une place centrale dans les pratiques de loisirs des publics. De ce fait, il génère de nombreux phénomènes en périphérie de la pratique ludique elle-même, comme son institutionnalisation sportive (e-sport) et sa visibilité médiatique (influenceurs). Comme ils participent de la place du jeu dans la société, il nous a paru utile de sensibiliser les ludothécaires à ces questions, de manière à ce qu'ils puissent à leur tour échanger avec leurs publics autour de ces pratiques.

En introduction, Xavier Calvi amène le fait que le jeu vidéo peut en effet être considéré comme une pratique de geek... c'est-à-dire de près de 75% de la population, qui, selon une enquête, se reconnaît dans cette culture. La persistance des stéréotypes véhiculés à propos des joueurs de jeu vidéo apparaît donc très éloignée des réalités d'aujourd'hui, et semble plus répondre à des facilités médiatiques.

I. Qu'est-ce que l'e-sport ?

« E-sport »¹⁵ est la contraction de l'anglais « electronic sport », qui désigne une pratique sportive sur écran, donc de jeu vidéo. Sa définition renvoie donc à celle de sport, qu'on peut définir comme une activité physique solitaire ou collective régie par des règles¹⁶. Le jeu vidéo rentre dans cette définition, car sa pratique nécessite d'excellentes capacités physiques des joueurs. On peut par ailleurs considérer la dimension physique comme un entraînement du cerveau¹⁷. De plus, la notion de sport renvoie à celles de compétition, de performance, d'effort et de dépassement de soi, qui se retrouvent parfaitement dans l'e-sport.

Les événements e-sportifs se présentent donc comme des rencontres vidéoludiques dans un esprit d'émulation, encore qu'on puisse faire une différence entre les pratiques intensives (e-sport compétitif) et récréatives (e-sport entertainment). Selon les cas, ces rencontres peuvent se dérouler dans des espaces dédiés (le stade de Bercy par exemple, accueille régulièrement des événements e-sportifs) ou entièrement en ligne. Comme pour les autres sports, des arbitres veillent au bon déroulement du jeu.

¹⁵ Plusieurs manières d'écrire existent : « e-sport », « esport » ou « eSport ». Nous retenons celle qui nous semble la plus pertinente.

¹⁶ Comme pour le jeu, la définition du sport n'est pas simple, car elle croise plusieurs caractéristiques qui peuvent être présentes ou non : activité physique, règles précises, institutionnalisation.

¹⁷ Ce qui est alors le cas d'à peu près toutes les activités existantes, cf. p. 23-25.

Signes majeurs de la reconnaissance de l'e-sport : le club du Paris-Saint-Germain se tourne lui-même vers l'e-sport, avec l'achat de joueurs professionnels, tandis qu'on trouve en Allemagne une fédération de sports électroniques. Ce volet montre l'assimilation de l'e-sport au sport dans sa dimension économique, et comme un nouvel espace d'investissement potentiel pour les entrepreneurs. Cette dimension financière appelle bien entendu une vigilance éthique sur le développement du secteur.

II. Le monde de l'e-sport

Des compétitions de jeu vidéo étaient déjà organisées sur les campus américains dans les années 1980, bien avant l'apparition du terme « e-sport ». Aujourd'hui, la scène internationale est encore largement dominée par les joueurs coréens, puis par les pays économiquement forts (Europe, Russie, Etats-Unis, Japon...). La France dispose donc elle aussi d'un certain potentiel.

De même que les sports traditionnels se répartissent en discipline, les pratiques d'e-sport se diversifient avec les jeux pratiqués. On peut ainsi identifier quelques grandes catégories :

- Les FPS (Overwatch, Counter-Strike Call of Duty, Fortnite...), qui restent aujourd'hui dans les mentalités fortement associées à l'image du jouer de jeu vidéo.
- Les MOBA (League of Legends, Heroes of the Storm, DOTA 2...)
- Les trading cards, ou cartes à collectionner (Hearthstone...)
- Le jeu FIFA, qui peut constituer une catégorie à part entière, bien qu'on puisse le considérer comme une pratique essentiellement récréative, dans la mesure où la compétition est fortement marquée par l'exploitation de glitches¹⁸.

Une grande particularité de l'e-sport, contrairement aux autres disciplines sportives, est que les jeux pratiqués sont la propriété intellectuelle des éditeurs, qui ont donc la main sur l'organisation des compétitions.

Malgré les nombreux jeux qui sortent sur le marché (des chiffres évoquent 1.500 sorties par semaine), l'e-sport ne concerne cependant qu'une infime partie d'entre eux (de nombreux jeux publiés ne seront d'ailleurs quasiment pas joués !). De plus, la quasi-totalité de l'audience ne porte que sur une dizaine de titres différents. Cette audience est cependant extrêmement importante, certains événements dépassant le milliard de vues.

Un tel engouement suscite le développement d'activités périphériques : comme dans le monde du sport, on trouve donc des commentateurs, des journalistes, des coaches, des organisateurs d'événements, etc., mais aussi des activités plus récentes liées au développement des pratiques

¹⁸ Défaut dans la structure du jeu pouvant être utilisé par les joueurs pour obtenir un avantage non prévu lors de la conception.

numériques (influenceurs, streamers, etc.) Envisager une carrière professionnelle dans l'e-sport ne se réduit donc pas à devenir joueur professionnel, mais conduit vers une diversité de métiers possibles.

III. Accompagner les pratiques

Comme toute pratique de consommation de masse, l'e-sport génère lui aussi des pratiques et des comportements problématiques, qui sont encore assez mal régulés. Triche, dopage, matchs truqués, ont ainsi facilement trouvé à se transposer du sport à l'e-sport, mais les sanctions contre les joueurs restent rares.

Par ailleurs, alors que la mixité de genre dans l'audience de l'e-sport relève d'une quasi-parité, on constate que les e-sportives sont fréquemment victimes de harcèlement. La question de la mixité des compétitions se pose également, car les femmes restent quantitativement peu présentes dans les compétitions de haut niveau. On peut également observer des manières de jouer différentes dans les situations de mixité et de non-mixité.

Il y a donc matière à proposer un accompagnement des jeunes souhaitant se diriger vers des pratiques e-sportives et de leurs familles, à commencer par informer et à rediriger éventuellement vers les ressources et partenaires locaux (clubs d'e-sport par exemple). L'e-sport étant actuellement très peu organisé au niveau local (alors que le niveau international est bien implanté), les ludothèques peuvent avoir leur rôle à jouer dans cet accompagnement de proximité.

Les enjeux pour l'ALF

Les pratiques e-sportives touchent à la limite du jeu tel que le défend les ludothèques, en tant qu'activité gratuite et séparée de la réalité. Sans doute est-ce pour cela qu'elles peuvent être les mieux placées pour échanger à ce sujet avec les publics intéressés. En effet, l'intervention de Xavier Calvi a montré comment l'orientation sportive des pratiques vidéoludiques s'accompagne de tous les travers liés aux pratiques sportives institutionnelles et aux enjeux financiers qui vont avec. En tant que structure au service de l'intérêt général, les ludothèques présentent toutes les garanties éthiques et de neutralité pour informer et accompagner les publics autour de ces pratiques.

8. Jeu vidéo et soutien à la parentalité

Atelier de co-construction

Démarche pédagogique

A partir de l'ensemble des points abordés précédemment, il s'agit maintenant d'en faire la synthèse pour voir en quoi les ludothèques peuvent étendre leur action de soutien à la parentalité au champ du jeu vidéo. La question des écrans constitue en effet un enjeu majeur pour les familles, qu'il convient d'accompagner avec justesse et subtilité.

Accompagner les familles ne signifie pas, dans notre perspective d'éducation populaire, leur transmettre des manières de faire qu'il s'agirait d'appliquer à la lettre, mais leur permettre de s'approprier le sujet dans toute sa complexité pour pouvoir effectuer leurs choix éducatifs en connaissance de cause. L'objet de cette formation d'été en lien avec l'accompagnement de la parentalité est donc de permettre aux ludothécaires de se former pour qu'ils puissent ensuite partager et échanger avec les familles, avec notamment les fonctions suivantes :

- Informer sur l'univers du jeu vidéo, sa diversité et les pratiques qui l'entourent (*streaming*, e-sport, influenceurs...). L'objectif est pour l'enfant de lui permettre éventuellement de s'affranchir des « cultures entravantes » et de l'influence des médias et des pairs ; pour le parent de lui permettre de se sentir en capacité de s'approprier ces univers et pratiques qui lui sont parfois très étrangers et de les intégrer dans l'éducation de leur enfant. Pour les uns et les autres, il s'agit de casser les préjugés et de sortir des visions réductrices du jeu vidéo.
- Informer sur les recommandations sanitaires et éducatives liées à la vue, au sommeil (cf. p. 20-25), ou encore à l'âge (repère du 3-6-9-12 élaboré par Serge Tisseron, classification PEGI pour les contenus sensibles).
- Être un.e interlocuteur.trice bienveillant.e concernant les pratiques vidéoludiques. Il ne s'agit pas d'être moralisateur ou de livrer des solutions toutes faites, mais de faire preuve d'écoute et de compréhension pour amener les familles à construire leurs propres solutions ou à les soutenir dans la démarche d'aller chercher de l'aide auprès de professionnels spécialisés.

Les enjeux pour l'ALF

La notion de soutien à la parentalité, discutable sous certains aspects, n'en révèle pas moins les difficultés rencontrées par certains parents confrontés à des nouveaux usages pour lesquels ils ne disposent pas de repères. En tant que spécialistes du jeu, c'est aux ludothécaires qu'il revient d'accompagner les familles sur ce pan incontournable chez les enfants et les jeunes que constitue le jeu vidéo.

9. Construire une proposition de jeu vidéo

Ateliers de co-construction, avec Christian Prünster, ludothécaire et formateur.

Démarche pédagogique

Après les nécessaires bases théoriques, vient le moment de mettre concrètement en place un espace de jeu vidéo dans les structures. Bien qu'il n'existe pas de recette-type, applicable universellement à tous les contextes, et que ce type de travail soit une réflexion à mener en groupe autour de cas réels, comme cela a été le cas dans la formation, il est possible d'apporter ici quelques pistes pour les ludothèques désireuses de se lancer dans le jeu vidéo.

Le point de départ incontournable à la démarche de mettre en place une offre de jeu vidéo est l'élaboration d'un projet, c'est-à-dire une réflexion sur les intentions, les modalités et les moyens nécessaires. Il peut en effet y avoir de nombreuses façons de proposer du jeu vidéo, certaines parfaitement à l'opposé des intentions que nous défendons dans le Projet politique de l'ALF. D'où la nécessité de prendre le temps d'y réfléchir en amont.

A partir de ce projet, il sera également nécessaire de prendre en compte les thématiques suivantes pour mettre en place concrètement le jeu vidéo dans la structure.

I. Réglementation

Le prêt de jeux vidéo est soumis à la législation concernant les œuvres culturelles. Il n'est donc théoriquement pas autorisé de permettre un accès collectif aux œuvres sans en demander le droit et verser éventuellement une compensation aux auteurs ou aux studios. Cependant, si la pratique est illégale, il faut savoir qu'il n'existe pas pour autant de manière légale de procéder. Certes quelques fournisseurs proposent un catalogue de jeux avec les droits de diffusion, mais avec un nombre très restreints de titres d'une part, et parfois des doutes sur ce que recouvrent véritablement les droits en question d'autre part. Une demande de clarification juridique a donc été demandé à ce sujet en 2015 par l'Inspection Générale des Bibliothèques, restée sans réponse.

En attendant, la mise à disposition de jeu vidéo au public bénéficie d'une *tolérance de fait*. Jusqu'à présent, l'industrie du jeu vidéo n'a pas jugé nécessaire de répondre aux sollicitations, et aucune poursuite n'a jamais été engagée sur cette question. Les ludothèques sont donc encouragées à développer cette offre, sachant qu'il est possible que ces pratiques se trouvent un jour mises en question.

II. Aménagement d'un espace

Qu'il s'agisse d'un espace permanent dans une ludothèque fixe ou d'espaces éphémères en itinérance, voici quelques paramètres généraux à prendre en considération pour aménager un espace de jeu vidéo.

Supports fixes ou mobiles : le jeu vidéo peut être pratiqué sur des écrans fixes (consoles de salon, ordinateurs, vidéoprojection...) ou mobiles (tablettes, consoles portables, téléphones...). Dans le second cas, il peut tout de même être nécessaire de circonscrire la circulation de ces équipements à une certaine zone.

Nombre de postes : selon le choix des supports, la surface disponible et les jeux proposés (donc le nombre de joueurs pouvant potentiellement jouer ensemble sur le même écran), il sera possible d'aménager plus ou moins de postes de jeux. Il faut prendre garde à ce que l'espace puisse répondre à la demande, en lien avec la fréquentation de la ludothèque.

Distance par rapport aux écrans : la distance recommandée entre les joueurs et l'écran est de 1,5 fois la diagonale de l'écran. Il se crée donc un espace vide, qui ne doit évidemment pas devenir un espace de jeu ou de circulation.

Degré d'intimité : selon le projet, l'espace peut être accessible à tout un public qui souhaiterait assister en spectateur aux parties, ou au contraire réservés aux joueurs. Il faut notamment penser que tous les contenus ne sont adaptés à tous les âges (cf. la classification PEGI). Ainsi comment garantit-on qu'un enfant de 5 ans ne voit pas ses aînés jouer à un jeu PEGI 12 ?

Espace nécessaire pour les jeux proposés : certains jeux, comme les jeux de danse, la Wii ou certains jeux VR demandent de l'espace pour être pratiqués.

Attractivité et accessibilité de l'espace : l'espace de jeu vidéo ne devrait pas être présenté comme un espace radicalement différencié de ceux destinés aux autres formes de jeux. Son aménagement doit permettre à tous d'y avoir accès (dans la limite des règles de fonctionnement mises en place) et de s'y sentir à l'aise (cf. p. 26-29).

Place des professionnels dans l'espace : une réflexion doit être accordée à la manière dont l'aménagement de l'espace pourra faciliter le travail de médiation de l'équipe (présence à proximité, mais qui ne s'apparente pas à de la surveillance...)

III. Constitution du fonds

La question de la constitution d'un fonds de jeux vidéo est double : elle se pose à la fois au niveau des supports de jeu (tablettes, consoles, ordinateurs..., mais aussi quelle tablette ? quelle console ?) et des jeux que l'on souhaite proposer. Sachant que certains jeux ne seront accessibles que sur certains supports, et que chaque support peut avoir une identité un peu particulière en termes de catalogue de jeux disponibles. La marque Nintendo, par exemple, s'est positionnée comme une console familiale, là où la Xbox a une orientation plus *gamer*. L'ordinateur est plus souple dans ce qu'il permet, mais peut être moins intuitif dans son appropriation.

En fonction des types de publics auxquels on souhaite s'adresser, la proposition ne sera donc pas exactement la même. Il est cependant toujours bon d'essayer autant que possible de mettre en avant la diversité de l'offre existante, de manière à permettre à chacun.e de trouver ce qui lui

correspond. Il est également possible de sélectionner des jeux qui facilitent la transition vers d'autres types de jeu (jeux Lego, jeu vidéo et jeu de règles dans un même univers, etc.)

Selon le projet et le type d'usage envisagé, on pourra ensuite privilégier certains types de jeux plutôt que d'autres. Pour une proposition ponctuelle (par exemple en itinérance), on pourra ainsi préférer des jeux proposant des parties courtes plutôt que des jeux nécessitant des dizaines d'heures. Pour ce dernier type de jeux, qui peut aussi bien sûr avoir son intérêt, il faut également prendre en compte les possibilités de sauvegarde, et notamment le nombre d'emplacements disponibles, pour s'assurer que le jeu se prête à une utilisation par plusieurs personnes.

Comme pour les jeux de société, un équilibre est à trouver entre les jeux les plus populaires et médiatiques (dont il est pertinent de donner l'accès à tout le monde dans un souci d'égalité et pour donner des repères familiers au public qui découvre la ludothèque) et les jeux moins connus mais présentant souvent un intérêt ou un potentiel ludique plus élevé. Pour faire le parallèle, on pourrait ainsi considérer *Fortnite* et *Fifa* comme les *Uno* et *Monopoly* du jeu vidéo, dont la sur-représentation masque la diversité et la richesse de l'offre existante.

IV. Règles de fonctionnement de l'espace

Les règles de fonctionnement reprennent elles-aussi largement ce que les ludothécaires mettent en place sur les autres espaces : comportement respectueux, limitation du volume sonore, inclusivité, etc. Des précautions particulières peuvent être prises au niveau du matériel, souvent particulièrement onéreux (demander pour lancer un jeu ou pour avoir une manette, par exemple).

Avec une spécificité cependant, qui touche à la limitation du temps de jeu en raison du côté « addictif » des écrans, et de la demande parfois forte qui peut nécessiter une rotation des joueurs. Réservation de créneaux pré-définis, feuille horaire, chronomètre individuel sont différents moyens possibles de régler le temps de jeu. Attention cependant à ne pas être dans une logique gestionnaire du temps qui ne tienne pas compte de la spécificité des jeux : pour certains jeux, il peut être plus pertinent de raisonner en termes de nombre de parties que d'horaires fixes (notamment pour les jeux en ligne : interrompre une partie en ligne pénalise injustement les autres joueurs connectés !). Il n'est pas recommandé d'instaurer des règles du type « le gagnant continue à jouer » (sauf pour des occasions exceptionnelles, type tournois) car cela instaure une inégalité entre les joueurs.

Autre particularité, l'existence d'une classification des jeux en fonction de l'âge recommandé par rapport aux contenus, la classification PEGI. Attention, cette classification porte sur les scènes représentées, et leur dimension éventuellement violente ou dérangeante, et non sur la difficulté du jeu. La classification PEGI comporte à la fois un âge minimum recommandé pour jouer au jeu (ou en être l'observateur) et des icônes précisant le type de contenus potentiellement problématiques (langage grossier, violence, contenus sexuels, etc.)

Les enjeux pour l'ALF

Si, ainsi qu'on l'a vu précédemment, le jeu vidéo peut parfaitement trouver sa place en ludothèque, il reste préférable de ne pas en proposer que de le faire de manière inadaptée. Il fait de plus partie du travail des ludothécaires de réinterroger régulièrement, et éventuellement améliorer, leurs pratiques professionnelles. Les pistes suggérées ici, si elles doivent être adaptées aux spécificités de chaque structure et de chaque projet, constitue alors une base de réflexion possible sur les manières de rendre le jeu vidéo accessible en ludothèque et d'accompagner les publics dans cette pratique.

10. Jeu vidéo et handicap

Conférence de Ludovic Lacanal, Educateur de jeunes enfants et ancien professionnel du jeu vidéo.

Démarche pédagogique

Comme pour les autres types de jeux, la mise en place d'un espace de jeu vidéo doit comporter une dimension inclusive pour permettre à tous, autant que possible, d'en bénéficier. La spécificité du matériel peut rendre son utilisation particulièrement complexe pour les personnes porteuses de handicap, aussi des solutions peuvent-elles être mises en place pour leur en faciliter l'accès.

I. Quelques repères sur le handicap

La notion de handicap, inscrite dans la loi française et dans les textes de l'Organisation Mondiale de la Santé (OMS), est une notion plus sociale que médicale, qui met l'accent sur le rapport à l'environnement. L'idée d'inclusivité repose alors sur l'intégration de la personne dans l'environnement par l'adaptation de celui-ci. On en revient donc à des questions d'aménagement de l'espace, qui sont familières aux ludothécaires pour les autres types de jeux.

Le handicap peut par ailleurs prendre des formes très différentes (voir la définition légale ci-contre), et plus ou moins invalidantes. Ainsi, si le handicap est souvent associé à l'image du fauteuil roulant, il recouvre des réalités aussi diverses que les troubles du spectre autistique, la surdité ou la malvoyance. On estime qu'entre 6 et 12 millions de personnes seraient actuellement concernées en France.

« Constitue un Handicap, toute **limitation d'activité ou restriction** de participation à la vie en société subie dans son environnement par une personne en raison d'une **altération** substantielle, durable ou définitive d'une ou plusieurs fonctions physiques, sensorielles, mentales, cognitives ou psychiques, d'un polyhandicap ou d'un trouble de santé invalidant. »

Code de l'action sociale et des familles

Il faut également prendre en compte le fait que certaines anomalies qui ne sont habituellement pas vécues ni considérées comme un handicap puisse le devenir dans des situations de jeu (on pense par exemple au daltonisme).

II. L'adaptation du matériel et du logiciel

Un jeu vidéo peut être décomposé en une interface matérielle (manette, clavier, souris...) et une interface logicielle (menus et options d'ergonomie). La démarche inclusive consiste à agir sur ces paramètres pour atteindre un niveau satisfaisant entre la difficulté du jeu et les capacités du joueur (cf. la notion de « flow »). En pratique, ce sont les joueurs de handicap eux-mêmes et leurs familles qui ont commencé à travailler sur la question de l'adaptation des jeux et à sensibiliser l'industrie à ces questions.

Du côté logiciel, de plus en plus de jeux commencent à prendre en compte des paramètres d'inclusivité (au niveau de la difficulté, mais aussi de l'interface graphique ou de la sensibilité des boutons par exemple). La plupart permettent des configurations de touches personnalisées, ce qui fait le lien avec l'interface matérielle sur laquelle nous allons plus facilement pouvoir agir.

L'interface matérielle peut déjà être très diversifiée selon le support (téléphone, tablette, console portable ou de salon, etc.) et prévoir des modes d'utilisation différents (on pense à la Wii ou à la PS Move par exemple). L'adapter au joueur pour lui permettre une expérience de jeu satisfaisante est donc un véritable travail, qui tient un peu du « bidouillage ». L'essentiel est de partir de l'expérience de chaque joueur et de co-construire avec lui, en procédant par tâtonnements, pour trouver un dispositif qui corresponde aux spécificités de son handicap. Il va donc falloir bricoler avec le matériel existant pour le rendre utilisable, éventuellement en associant des connecteurs extérieurs (ce qui nécessite un budget).

Parmi les outils existants, la diffusion des imprimantes 3D a constitué une véritable révolution, qui permet de créer facilement les accessoires nécessaires à l'adaptation du matériel. Les kits électroniques Makey Makey offrent également des possibilités en permettant d'utiliser une grande variété d'objets comme interface.

Du côté de l'industrie du jeu vidéo, la manette Xbox Adaptive constitue la première porte d'entrée vers une interface adaptée, en permettant la connexion de périphériques diversifiés (pédales ou tout type de contacteurs). L'entreprise Logitech propose notamment un pack de contacteurs (Adaptive gaming kit). Cette manette est de plus associée à une prise en charge logicielle sur la Xbox, qui permet de configurer des profils d'utilisateurs et de jeux. La Xbox étant un produit de Microsoft, la manette n'est cependant pas compatible avec d'autres consoles (il semblerait toutefois que des « trucs » soient parfois utilisés pour dépasser cet obstacle).

III. Une réflexion en co-construction

Dans le travail pour rendre accessible le jeu vidéo aux personnes porteuses de handicap, le professionnel ne doit pas se positionner en « sachant », mais en accompagnant. Son rôle est de dramatiser la proposition et de construire avec les personnes, qui sont toujours les mieux placées pour savoir ce qui leur correspond. En effet, il faut certes prendre en compte les problématiques liées au handicap, mais aussi les attentes et les goûts des joueurs : la motivation pour pratiquer certains jeux ou type de jeux peut contrebalancer la difficulté d'accès (exemple d'un retour d'expérience avec des joueurs très motivés pour jouer ensemble à *Fifa*, ou d'un ancien joueur de FPS atteint d'amyotrophie spinale mais qui est parvenu à retrouver un excellent niveau). Une bonne connaissance du matériel est indispensable, de manière à pouvoir être force de proposition pour imaginer des solutions.

Il est souvent nécessaire de procéder par tâtonnement pour trouver ce qui est le plus adapté. Le modèle du *flow* peut être un bon outil pour penser l'adéquation entre la difficulté du jeu et les capacités des joueurs. Dans une action avec des joueurs hémiplésiques, *Forza horizon* a ainsi obtenu de bons retours dans la catégorie des jeux de voiture, car il dispose d'une fonction de retour en arrière avec des sorties de route qui ne sont pas pénalisantes. Dans la catégorie des jeux de plates-formes, *Crash Bandycoot* s'est révélé trop difficile, alors que *Rayman*, avec son défilement automatique, convenait mieux. *Castle crashers* s'est avéré être une mauvaise idée, en raison de la difficulté pour les joueurs à réaliser des combinaisons de boutons.

La spécificité de la situation de handicap peut aussi avoir un effet sur les préférences des joueurs. Le travail avec des personnes contraintes de se déplacer en fauteuil roulant a ainsi montré l'attrait que pouvait présenter pour eux les jeux d'exploration, de course, de vol, qui permettent (comme c'est souvent le cas avec le jeu) de réaliser dans l'ordre du symbolique ce qui n'est pas possible dans la réalité. Le jeu vidéo en ligne peut aussi avoir un côté confortable, car l'écran masque le regard qui peut être porté sur les personnes et invisibilise le handicap.

Un temps de jeu réussi amène d'ailleurs l'oubli du handicap, l'attention étant tout entière focalisée sur ce qui se passe à l'écran et sur le partage de l'expérience vécue. Les efforts collectifs déployés pour trouver des solutions sont donc largement récompensés par la richesse des rencontres humaines dans l'accueil de la diversité.

Les enjeux pour l'ALF

L'inclusion des personnes en situation de handicap est inscrite dans l'histoire des ludothèques, mais reste à développer pour ce qui concerne les pratiques ludiques plus récentes, comme le jeu de société et le jeu vidéo. Ce support particulier, s'il présente des contraintes techniques, peut aussi permettre de diversifier l'offre de jeux accessibles. Il ne s'agit donc pas seulement pour les structures proposant du jeu vidéo d'entrer dans une démarche inclusive, mais de faire prendre conscience aux structures accompagnant déjà le handicap de la ressource que constitue le jeu vidéo.

Conclusion

Le jeu vidéo a-t-il sa place en ludothèques ? Leur fonction n'est-elle pas plutôt de « faire sortir les enfants des écrans ? » A notre sens, c'est précisément pour répondre aux besoins d'accompagnement actuels autour des écrans que les ludothèques doivent s'emparer de la question du jeu vidéo. En tant que spécialistes du jeu, les ludothécaires sont en effet à la fois compétents et légitimes pour analyser les jeux vidéo, qui sont finalement des jeux comme les autres, et leurs effets sur les publics.

De par leur dimension d'équipements au service de l'intérêt général, que ce soit sous statut associatif ou relevant des collectivités, les ludothèques sont aussi les lieux qui peuvent garantir un regard neutre et dépassionné sur les pratiques vidéoludiques. Il ne s'agit en effet ni de diaboliser ces pratiques, ni de nier les effets nocifs que peuvent avoir certains usages non maîtrisés. Le rôle des ludothèques est alors d'informer, d'accompagner, et surtout, dans la perspective d'éducation populaire qui est la nôtre, de permettre à chacun de se positionner en conscience et d'exercer un regard critique sur le sujet.

En effet, l'univers du « jeu vidéo » est lui-même d'une grande complexité et diversité qui, dans le pire comme dans le meilleur, reflète celles de nos sociétés. Entre *blockbusters* et scène indépendante, entre jeux addictifs ou apaisants, entre diffusion de stéréotypes et inclusivité, entre comportements toxiques et convivialité, entre monétisation et désintéressement, les enjeux et les pratiques vidéoludiques peuvent s'inscrire dans des dimensions diamétralement opposées. Un accompagnement de qualité est donc nécessaire sur ce champ majeur de l'activité ludique, que les ludothèques ont aujourd'hui la possibilité de proposer.

Annexes

I. Le collectif Pédagojeux

PédaGoJeux est un collectif multi-acteur public / privé, créé en 2008 pour sensibiliser et informer les parents et les médiateurs éducatifs sur les enjeux liés à la pratique des jeux vidéo. PédaGoJeux, animé par l'Union Nationale des Associations Familiales (Unaf), édite un site de référence, www.pedagojeux.fr, qui aborde toutes les facettes du jeu vidéo.

Le collectif coordonne le programme Ambassadeurs Pédagojeux, qu'il est possible de rejoindre pour se faire le relais des actions et des ressources Pédagojeux. Les acteurs concernés par le programme sont les personnes morales, structures publiques ou associatives sans but lucratif, mais également des professionnels qui interviennent auprès des familles (parents et enfants) en matière de jeu vidéo (notamment les professionnels de la santé ou de l'éducation). Les ludothèques ont donc toutes leur place pour intégrer le dispositif.

II. Bibliographie

Il existe énormément d'ouvrage sur le jeu vidéo. Nous proposons ici une petite sélection représentative de la diversité des points de vue et des approches.

Berry Vincent, *L'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Presses Universitaires de Rennes, 2012

Carlo Erwan, *Start ! : la grande histoire des jeux vidéo*, Editions de la Martinière, 2011.

Djaouti Damien, *Préhistoire du jeu vidéo*, Pix'n Love, 2019.

Derfoufi Mehdi, *Racisme et jeu vidéo*, Maison des Sciences de l'Homme, 2021.

Genvo Sébastien, *Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéo*, L'Harmattan, 2009.

Gerber David et Tar-Minassian Hovig (dir.), *La fin du Game ?*, Presses universitaire François Rabelais, 2022.

Le Diberder Alain et Frédéric, *L'Univers des jeux vidéo*, La Découverte 1998.

Lejade Olivier, Triclot Mathieu (dir.), *La Fabrique du jeu vidéo*, Editions de la Martinière, 2013.

Stora Michaël et Madeleine Deny, *Télé et jeux vidéo, un bon dosage pour un bon usage*, Nathan, 2010.

Desmurget Michel, *La Fabrique du crétin digital*, Seuil, 2019.

Suvilay Bounthavy, *Héroïnes de Jeux Vidéo - Princesses sans détresse*, Ynnis éditions, 2021.

III. Sitographie

Association Afrogameuses : www.afrogameuses.com

Association Cap'game : www.capgame.fr

Association Game'Her : www.gameher.fr

Association Handigamer : www.handigamer.fr

Association loisirs Numériques : www.loisirsnumeriques.org

Collectif Pédagojeux : www.pedagojeux.fr

Site d'information sur les sorties : www.jeuxactu.com

Site du programme belge de prévention Yapaka : www.yapaka.be/thematique/jeu-video

Et bien sûr le site de l'ALF : www.alf-ludotheques.org

IV. Ludographie

Jeux présentés au cours de la formation

Eagle Flight

Heave-Ho

Ultimate Chicken Horse

Horizon

Spider Man – Miles Morales

Hollow Night

Fe

Oxenfree

Gris

Stanley Parable

Paper's Please



Ce document est placé sous licence Creative Commons