

---

# Les jeux vidéo : interrogations sur les contenus des jeux et les travaux de recherche s’y rapportant

Laurent Trémel\*<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Laurent Trémel, membre associé (CIRNEF) – Université de Rouen Normandie – France

## Résumé

Alors que la pratique des jeux vidéo s’est imposée, depuis plusieurs années, comme l’un des loisirs les plus pratiqués par les jeunes générations, les contenus de ces produits de l’industrie du loisir, conçus pour répondre aux attentes de ”publics cibles”, interrogent. Ceux-ci sont conçus pour offrir des possibilités de réalisation personnelle via un avatar dans un contexte de crise économique et sociale, marqué, pour les jeunes, par un chômage massif et la précarité professionnelle. Si l’on fait abstraction de quelques jeux ”militants” (en général réalisés avec peu de moyens et apparaissant donc moins ”attractifs” que les jeux commerciaux), la plupart de ces jeux s’inscrivent dans un registre idéologique en lien avec le néo-libéralisme et la valorisation de mécanismes ludiques renvoyant à une perspective capitaliste (accumulation de ressources permettant de franchir des ”niveaux”, gestion de paramètres numérisés définissant la puissance d’un personnage dans les jeux de combat, gestion de numéraires ou de ressources humaines dans les ”jeux de stratégie”, etc.). Par ailleurs, ces jeux présentent des aspects chronophages, ayant des conséquences sur le comportement des jeunes. A juste titre, les acteurs de l’éducation s’interrogent sur les effets pervers liés à une pratique excessive de ces jeux : il n’est pas rare que des enseignants identifient deux ou trois élèves par classe (en général des garçons) comme présentant des troubles qu’ils attribuent à une forte implication dans la pratique des jeux vidéo (sommolence, irritabilité, perte d’attention). Ces craintes de membres de la communauté éducative sont corroborées par des travaux d’experts ou des enquêtes. Citons notamment le rapport d’expertise collective de l’INSERM (avril 2014), le rapport du CESE de juin 2015, les résultats de l’enquête Health Behaviour in School-aged Children (HBSC) de 2016, démontrant des liens entre une pratique importante des jeux vidéo et le fait d’exercer des ”brimades scolaires” (voir sur ce point Ngantcha, Janssen, Godeau et Spilka, 2016), ou encore les données des enquêtes menées par le CNC et l’IFOP (2014, 2015) fournissant des indicateurs sur les durées et les fréquences de jeu, permettant d’identifier une population de ”joueurs passionnés” consacrant un temps important à la pratique des jeux vidéo, dépensant des sommes significatives en lien avec cette activité de loisir, pouvant y jouer la nuit, etc. La pratique des jeux vidéo doit donc être interrogée dans une perspective critique et on peut aussi poser la question de la compatibilité des idéologies diffusées dans les jeux vidéo avec les ”valeurs de l’école” et, plus généralement, celle d’une société comme la nôtre (alors que bon nombre de scénarios de ces jeux ”justifient” par exemple la logique des ”assassinats ciblés”, de ”terroristes” ou de créatures malfaisantes). Or, en parallèle, du moins en France, on constate la réalisation de travaux de recherche, souvent réalisés par des jeunes chercheurs de sexe masculin technophiles (fréquemment eux-mêmes joueurs ou anciens joueurs), ignorant les inquiétudes de la communauté éducative et présentant le médium sous un jour ”positif” (mise en avant des possibilités ”d’apprentissage” ou de ”socialisation”

---

\*Intervenant

par les jeux vidéo, plaider pour leur utilisation en classe, etc.). Fréquemment, dans ces travaux, les critiques adressées aux jeux vidéo sont renvoyées au registre de la "panique morale", délégitimées. On s'en doute, ces travaux sont perçus sous un jour favorable par les industriels du loisir, qui peuvent favoriser leur promotion et leur médiatisation, voire même parfois leur réalisation (en participant à leur financement via une implication dans le montage de projets recherche). La communication repose sur des travaux d'étude de corpus de jeux, d'analyse de discours et d'analyse de conjoncture menés depuis plusieurs années, ayant donné lieu à plusieurs publications, elle s'inscrit dans le troisième axe du colloque, concernant les "enjeux".

Descoubet A. (2017). "Quand l'étude des jeux vidéos passe par leur défense...", *Mondes sociaux*. URL : <http://sms.hypotheses.org/10093>

Ngantcha M., Janssen E., Godeau E. & Spilka S. (2016). Les pratiques d'écrans les collégiens, *Agora débats/jeunesses*, numéro hors série.

Trémel L. (2010). Les recherches sur les " jeux vidéo " : images du jeune et conceptions de l'université nouvelle. In Hamel J. (dir.), Pugeault-Cicchelli C. (dir.), Galland (O.), Cicchelli V. (dir.), *La jeunesse n'est plus ce qu'elle était*. Rennes. Presses Universitaires de Rennes.

Trémel L. (2011). Battleforge : jeu de stratégie et/ou mimesis d'une société capitaliste ? Eléments pour une ethnographie des univers virtuels. *Les Carnets de géographes*, 2. <http://www.carnetsdegeographes.org/>

Trémel L. (2013). Les univers virtuels : vers une nouvelle " civilisation du loisir " ?. *Médiation et Information (MEI)*, 37.

**Mots-Clés:** jeux vidéo, loisirs numériques, compensation sociale, liens école, loisirs, sociologie critique