



## **Les nouvelles tribus ludiques** ***Éthique et sports électroniques***

*Professeure en théorie et pratique des NTIC et du multimédia, spécialisée sur la question de l'interactivité et des sports électroniques, Samuelle Ducrocq-Henry enseigne au Département des sciences de l'éducation de l'UQAT depuis 2002 et rédige une thèse en communication s'intéressant notamment à l'émergence du jeu vidéo en réseau et du Lan Party. Elle est par ailleurs membre du Conseil d'Administration du Festival Arcadia de Jeu vidéo de Montréal.*

### **Mise en contexte**

À la lueur du succès phénoménal remporté par une pratique exponentielle des jeux vidéo, réunissant désormais de plus en plus souvent les membres d'une jeune famille nucléaire au cœur d'une même partie; suite également à l'annonce de statistiques retentissantes (où l'on découvre que l'âge moyen du joueur tourne autour de 28 ans, qu'un américain sur 3 estime que le jeu vidéo est l'activité la plus divertissante qui soit et que 2 américains sur 3 y jouent régulièrement, tandis que l'on dénombre près de 400 millions d'adeptes des jeux électroniques de part le monde), il faut souligner l'expansion phénoménale d'une des rares industries en constante croissance depuis plus de 30 ans, qui totalisait un chiffre d'affaire de près 23 milliards de dollars en 2002 (ce qui, à défaut de surpasser totalement celle du cinéma, joue littéralement au coude à coude avec elle<sup>1</sup>).

Or, il s'observe depuis quelques années une remarquable cassure générationnelle et de nouvelles pratiques sociales du jeu technologique autour d'un besoin de socialisation de joueurs cherchant à se réunir physiquement. On observe donc aujourd'hui l'émergence d'une pratique venant à l'encontre des théories alarmistes qui sonnaient le glas de la solidarité sociale, au profit d'une atomisation d'individus jouant désespérément seuls dans leur sous-sol. Et force nous est de constater que cette montée en force d'une nouvelle forme de socialisation accrue, supportée par ce qu'on pourrait qualifier, enfin à juste titre, de « miracle de l'informatique communicante » prend aujourd'hui forme autour d'une pratique de jeu bien spécifique : celle du jeu vidéo en réseau.

Ceci n'est cependant qu'un des divers constats relatifs à la nouvelle donne sociologique supportée par une pratique massive de jeux vidéo désormais interconnectés. Par-delà les débats habituels de la question de l'impact de l'image et de la responsabilité - ou non - des gestes interactifs posés par les joueurs au cœur des mondes virtuels, elle reste largement à étudier<sup>2</sup> et révèle, lorsque l'on se penche

---

<sup>1</sup> On annonçait en 2001 que l'industrie du jeu vidéo surpassait les ventes de l'industrie cinématographique; or les chiffres ne comprennent que les entrées en salle et non les ventes et locations de films, les deux géants ont été remis à pied d'égalité.

<sup>2</sup> Les jeux vidéo ayant longtemps été boudés par les milieux de la recherche, on manque encore cruellement d'études sur le sujet; en fait, les publications économiques, universitaires ou juste statistiques consacrées aux jeux vidéo – et se référant à une démarche scientifique –

plus avant sur la question, nombre de nouveaux champs socio-techniques à investiguer, qui remettent en cause bien des préjugés et laissent entrevoir bien des potentialités...

## **Les origines du jeu vidéo en réseau**

Une convergence historique entre industries informatique et des télécommunications, mais aussi des facteurs socio-économiques favorables tels les taux d'informatisation et de connectivité des foyers à Internet élevés<sup>3</sup>, ajoutée aux possibilités de jouer désormais à plusieurs (appelé mode « multi-joueur » offert de plus en plus souvent dans les jeux, par des concepteurs soucieux de répondre aux besoins d'une clientèle en quête d'expériences diversifiées), nous permettent d'assister aujourd'hui à l'émergence d'une nouvelle pratique du jeu vidéo, reliant machines et joueurs en présence.

Le principe en est simple : à la base, vous souhaitez partager avec d'autres joueurs le plaisir de tous vous retrouver virtuellement comme collaborateurs ou opposants au sein d'une même partie de jeu vidéo multi joueur. Chacun choisit son alter ego virtuel en début de partie et évolue par la suite dans le jeu avec ses objectifs propres, le plus souvent en équipe et dans un univers scénaristique basé sur le combat. Ainsi joue-t-on en mode multi joueur de son salon... à travers le monde, contre des joueurs danois ou australiens, et avec des joueurs français ou coréen, en s'affrontant au cœur d'une même partie, suivant des règles connues de tous. Naît naturellement bientôt chez les joueurs le goût d'une compétition en bonne et due forme... Les LAN parties voient ainsi le jour.

## **Le phénomène du Lan Party**

LAN signifiant Local Area Network, un lan party est une compétition de jeu(x) électronique(s) en réseau local. Il s'agit d'un regroupement de joueurs qui réunissent, dans une salle louée ou un sous-sol quelconque, leurs ordinateurs personnels, le plus souvent dernier cri, apportés sur place pour l'occasion. Les participants ont pour but commun de jouer ensemble, côte à côte, avec leur(s) coéquipier(s) ou bien face à leur(s) adversaire(s), en se retrouvant virtuellement au cœur d'une même partie de jeu vidéo « multi joueurs ».

On y pratique souvent les derniers jeux d'action (jeux de simulation tels des courses automobiles ou pilotages d'aéronefs, et diverses sortes de combats, parfois très raffinés), ainsi que des jeux de stratégie

---

sont peu nombreuses – moins d'une dizaine selon Laurent Trémel, sociologue français spécialiste des modes de socialisation de la jeunesse.

<sup>3</sup> 37 % des foyers québécois étaient connectés à Internet Haute vitesse en 2002, soit le 2<sup>ème</sup> taux le plus élevé au monde après celui de la Corée du Sud

(création et planification de cités virtuelles, gestion de conflits entre clans ou civilisations, etc.).

Ce type d'événement implique une organisation préalable, les participants devant tant apporter leur matériel que s'occuper de la sécurité de leurs biens, s'accommoder du lieu parfois peu confortable et tout cela dans l'improvisation totale du moment. Inutile de préciser combien ce genre de rassemblement demande de temps, d'argent, d'énergie et de volonté aux participants...



**Fig. 1 et 2** Le LAN ETS, plus grand événement de ce genre au Québec, réunissait les 23, 24 et 25 mai 2003 (et depuis lors, chaque année) plus de 300 joueurs de la Belle Province dans le grand hall de l'École de Technologie Supérieure de Montréal<sup>4</sup>.

Si à haut niveau la compétition se tient dans des cadres prestigieux, (tel le Futuroscope de Poitiers en France, hébergeant chaque année l'ESWC), la plupart des lan-parties se déroulent dans un cadre improvisé prenant place dans des lieux publics divers, tels des salles polyvalentes, des salles de classe ou des gymnases durant les week-ends. En fait, le Lan-Party traditionnel s'est toujours distingué jusqu'ici par sa spontanéité dans une ambiance maison, bon enfant et sans fioriture ni luxe, où chacun se charge d'apporter son propre matériel informatique, aussi coûteux que fragile, tout en se contentant d'une chaise aussi inadaptée qu'inconfortable pour passer des dizaines d'heures de jeu et d'un simple duvet pour passer la nuit par terre en cas de défaite. En guise de nourriture, on tient le coup avec force cannettes de soda et de boissons énergisantes de style GURU, des sachets de chips et des pointes de pizza à gogo (le Lan-party s'étendant le plus souvent sur plus de 48 heures de compétition non-stop). On a donc affaire la plupart du temps à une sorte de tournoi de fortune (ou de camp scout électronique!) qui donne lieu à toutes sortes de souvenirs photographiques sympathiques et rocambolesques qui pullulent sur la plupart des sites web relatant les résultats des derniers événements

<sup>4</sup> Photographies de Samuelle Ducrocq-Henry. Tous droits réservés.

locaux.

Fait intéressant à souligner, pour avoir assisté à nombre de lan parties et jusqu'à la 1ère Coupe du Monde en France, il est édifiant de constater l'ambiance calme et parfaitement sereine dans laquelle se déroule l'événement, et ce sur plusieurs jours et malgré la fatigue extrême des joueurs – devant se concentrer sans repos pendant des heures devant des milliers de visiteurs, alors que les compétiteurs se « mitraillent » allègrement (bien qu'avec style et force stratégie), pendant des heures sur écrans, malgré crampes et maux de tête. Il est clair qu'aucune autre activité sportive ne peut se targuer d'un tel pacifisme décontracté et bon enfant, pour des événements de cette ampleur dans un tel contexte de pratique. Cela donne matière à réflexion quand la question de la violence et de sa portée dans les jeux vidéo inquiète tant de détracteurs des jeux vidéo depuis plus de 20 ans...

Finalement, le phénomène du LAN-party (aussi appelé en France « LAN-arena ») ne cesse de se multiplier, alors qu'il n'en est encore qu'à ces débuts. Bref, après plusieurs années d'un régime aussi spontané « qu'underground », les lan parties se sont répandues à un tel point et ont connu un tel succès auprès de joueurs toujours plus nombreux et compétitifs, qu'ils ont nécessairement mené à la mise en place d'un cadre de plus en plus structuré de compétition... C'est ce que l'on appelle depuis peu « les sports électroniques ».

### **Le spectaculaire ludique : entre sport et média**



On a affaire ici à un phénomène social qui, bien qu'émergent tout juste en Occident, est plus ancien en Corée du Sud (qui est chef de file en matière de jeu en réseau, sur l'impulsion d'un gouvernement désireux de soutenir stratégiquement des retombées économiques prometteuses). Comprendons que cet authentique sport comptent ses « athlètes », sortes de stars adeptes du jeu (les « pro-gamers » ou joueurs professionnels, pouvant gagner jusqu'à 100 000 \$ US par an), ses lieux de pratiques (les centres de jeux vidéo en réseau urbains se multiplient en Amérique du Nord tandis qu'on en compte plus de 22 000 en Corée du Sud), et ses 2 grands rendez-vous biannuels (soit « l'ESWC » et

les « WCG », respectivement la Coupe du Monde des Jeux vidéo (ou Electronic Sports World Cup, qui se tient en France en juillet depuis 2003) et les World Cyber Games, organisés par Samsung en Corée du Sud.

Ces événements sont marqués par un certain gigantisme. Dans le cas de la première édition de l'ESWC par exemple, outre la participation des 400 meilleurs joueurs recrutés en 2003 dans 32 pays participants ou de 150 journalistes présents pour couvrir l'événement, plus de 156.000 dollars ont été octroyés aux vainqueurs, 600 000 spectateurs ont assisté en direct sur Internet (Web et vidéo) à l'événement et plus de 140 000 pages Web ont été dédiées au sujet.

Les chiffres font rêver : quand 750.000 euros sont octroyés au seul budget de communication de l'ESWC, en prenant en compte l'ESWC et les « World Cyber Games », les compétitions organisées par la « CPL » aux USA, ainsi que les milliers de lan-parties organisées dans le monde entier, le chiffre d'affaires généré par les compétitions de jeux vidéo représente de manière directe un minimum de 150.000.000 d'euros.<sup>5</sup>

Il faut dire que ces compétitions de jeux vidéo ont véritablement accédé au titre de sport avec l'avènement de ces deux grandes compétitions mondiales. La dimension sportive a quant à elle été largement mise en lumière par des procédés scientifiques, souvent spectaculaires de façon assez intéressante. Par exemple à Poitiers, les chefs d'équipe étaient équipés en 2003 d'un cardiofréquencemètre permettant de retransmettre en temps réel sur écrans géants leurs battements du cœur; j'ai ainsi pu observer des « pointes » stupéfiantes à plus de 150 battements par minutes, notables par exemple lorsque l'unique joueur encore vivant d'une équipe se tenait en embuscade pour affronter seul ses adversaires sur Counter Strike. En fait, c'est tout le corps du joueur qui participe à l'action justifiant de fait la dimension sportive de l'activité : « Au cours d'une partie de jeu vidéo de haut niveau, l'ensemble du corps est en action.

La première qualité d'un champion est la maîtrise de ses émotions, de son souffle, de son stress. C'est ensuite l'acuité visuelle qui fait la différence: savoir observer, analyser presque intuitivement une situation, anticiper l'adversaire. Vient enfin l'action, le mouvement des doigts sur le clavier ou de la main sur la souris, le plus précisément possible, le plus rapidement possible. Les sports électroniques se situent en tant que sport entre le jeu d'échecs et le tir à l'arc, ils font appel à de multiples ressources mentales et à une capacité d'action juste et rapide entre le cerveau et la main. »<sup>4</sup> Anecdote à souligner, demande à déjà été faite au Comité organisateur des Jeux olympiques pour intégrer les sports électroniques à ces olympiades.

---

<sup>5</sup> Extrait du dossier de presse de La Coupe du Monde des Jeux Vidéo 2004 (édité par le comité organisateur, Ligarena)

Comprenons aussi que la professionnalisation des jeux, soudain prise plus au sérieux dans le monde occidental depuis l'ESWC (qui accuse cependant un net retard par rapport à l'Asie sur ce point), explique également l'attrait exercé par le jeu chez les joueurs en réseau occidentaux (les meilleurs devront s'exiler en Corée s'ils veulent faire carrière). À titre comparatif, en Corée du Sud les matchs sont retransmis à la télévision et les « pro-gamers » sont d'authentiques stars, que des centaines de fans viennent solliciter pour un autographe... En fait en 2004, plus d'un million de dollars numéraires ont été offerts par les 2 circuits internationaux professionnels et les tournois biannuels américains (CPL)<sup>4</sup>.



C. Sirois, Photographe

Point intéressant à souligner et qui range les sports électroniques dans la catégorie des sports coûteux et peu rémunérateurs pour les amateurs, si les joueurs risquent parfois de perdre leur coûteuse machine de plus de 4000 \$, peu adaptée pour l'heure par l'industrie aux fréquents déménagements que nécessitent les lan parties, ils ne jouent que pour la gloire ou presque : les butins des gagnants sont le plus souvent assez modestes (claviers, souris, jeux ou t-shirts)...

Quoiqu'il en soit chez tous les joueurs, qu'ils soient professionnels ou non, rares sont ceux qui se voient offrir un salaire pour jouer, puisque l'on compte à peine 100 joueurs professionnels au monde (saliés pour leur activité), dont 75% en Corée et environ 5000 joueurs actuellement sponsorisés pour leur participation aux tournois de jeu vidéo sur la planète. Il s'avère donc nécessaire de bien saisir la motivation qui les pousse à tant d'efforts ou sacrifices...

Mais quelle est donc cette satisfaction qu'ils traquent à travers la pratique du ludique virtuel? Quels impacts exerce le jeu sur leur esprit? Sur leur vie?

## **Naissance des nouvelles tribus ludiques**

Sur le plan social, rappelons la connotation péjorative rattachée aux jeux vidéo – encore tenace aujourd’hui<sup>6</sup>. Les jeux ont en effet longtemps été entrevus par les chercheurs comme des facteurs de désocialisation (ce que je qualifierai d’effet « centrifuge » des jeux vidéo, de par l’éloignement des individus qu’ils peuvent générer). Le Figaro, dans un article intitulé « faut-il confisquer les jeux vidéo? » de juillet 1993, donnait la parole au sociologue Dominique Wolton, qui les rangeait dans les techniques « qui renforcent la course à la solitude des personnes qui s’en servent ». De même, Liliane Lurçat, psychologue au CNRS, interrogée par Le Parisien dans son édition du 23 décembre 1992, mettait ainsi les parents en garde : « Peu à peu, on voit se développer un phénomène d’enfermement. Un enfermement qui évolue vers une forme de dépendance et de conditionnement. [...] Le jeu est individuel et induit plus de mutisme que la télévision. » On prévoyait donc ce que j’appellerais un « effet centrifuge » opéré par ces technologies ludiques sur leurs usagers, c’est-à-dire qu’elles éloigneraient les individus les uns des autres en les isolant proportionnellement à l’assiduité des pratiques.

Cependant, force nous est de constater aujourd’hui que l’effet inverse se produit. Les joueurs, qui se côtoient régulièrement durant leurs parties sur Internet par avatars interposés, se recherchent pour former des clans ou s’affronter entre adversaires, et se réunissent spontanément à l’occasion pour s’affronter de visu dans le cadre d’une compétition improvisée, le Lan party. C’est ce que je qualifierais cette fois « d’effet centripète », ou rassembleur, des technologies ludiques en réseaux.

Observable depuis à peine 5 ans, ce phénomène de socialisation spontanée a totalement échappé aux experts, et ce pour deux raisons : d’une part technique, avec l’émergence de nouvelles pratiques communicantes soutenues par les technologies en réseau ainsi que le développement accru du mode multi joueur dans les jeux vidéo, et d’autre part du fait d’une socialisation des joueurs, effective bien que virtuelle et donc longtemps ignorée. Or, ceux-ci se fréquentent assez régulièrement, via les serveurs de jeux en réseau, pour qu’une reconnaissance s’instaure entre eux, permettant la formation de véritables clans nécessaires pour permettre des compétitions entre équipes (on s’affronte habituellement à cinq contre cinq sur Counter-Strike par exemple).

Ces clans ainsi formés développent des tactiques de jeu qui leur sont propres, sortes de secrets industriels bien gardés qui feront toute la différence en compétition. Ils adoptent aussi des sortes de

---

<sup>6</sup> Les effigies du « geek informatique » ou de l’« otaku », ces caricatures modernes d’individus asociaux et nihilistes, manifestant une assuétude marquée envers les nouvelles technologies, en sont d’ailleurs la meilleure illustration.

rites (des pratiques régulières en équipe, complète ou non, se font parfois sous un même toit, alors que les joueurs disputent des parties via un serveur Internet). On observe aussi des dynamiques de groupe particulières, teintées de plus ou moins de complicité ou de compétitivité (provocations, « inside jokes » entre joueurs, etc.) qui contribuent à favoriser une bonne performance collective. Finalement, ces clans développent un vocabulaire bien à eux<sup>7</sup>, mais aussi une même « piété » teintée de respect voire de fétichisme envers leur machine, aussi coûteuse que performante et souvent anthropomorphisée et finalement de même espoirs (reconnaissance et performance à haut niveau de compétition). Curieusement, mises bout à bout, toutes ces caractéristiques ne sont pas sans nous rappeler la possible résurgence d'une forme de tribalisme annoncé il y a longtemps par McLuhan<sup>8</sup>...

À une époque contemporaine présentant de plus en plus les symptômes d'une société « postmoderne », (que l'économiste Jeremy Rifkin<sup>9</sup> reconnaît aux signes manifestes d'un intérêt individuel plus marqué par la recherche d'expériences que par l'accumulation de biens, mais aussi par la recherche d'un bien-être accordant une place prépondérante au divertissement<sup>10</sup>, notamment chez les adultes, que je qualifierai de « ludisme » et qui rappelle la notion de ludologie<sup>11</sup> avancée par Gonzalo Frasca), il faut bien reconnaître que les jeux vidéo en réseau, jumelés à la dimension assez spectaculaire et organique du lan-party, où tous forment à la fois, par le jeu des câblages, un tout et des entités distinctes, sont naturellement dans l'air du temps.

L'intérêt social actuel marqué par la dimension ludique des nouvelles technologies médiatiques (qu'elle soit virtuelle via les jeux vidéo ou réelle via le phénomène de télé réalité), largement investi par cette jeune génération d'individus « protéiformes »<sup>12</sup> pour reprendre le terme de Jeremy Rifkin, c'est-à-dire naturellement enclins à utiliser les nouvelles technologies, à adopter plusieurs identités et à jongler avec diverses tâches simultanément, permet de véritablement parler de l'émergence de « nouvelles tribus ludiques ». Aussi, pourrait-on estimer que les pratiques ludiques et les plateformes

---

<sup>7</sup> Dans le cadre de Lan parties, j'ai noté l'échange de termes très particuliers entre joueurs, sortes de codes tactiques propres à chaque équipe. Nombre d'exemples m'ont été fournis par les joueurs dans les quelques 200 sondages que j'ai pu recueillir depuis 2001, dans le cadre de lan parties tenues au Canada et en France, auxquelles j'ai pu assister.

<sup>8</sup> « McLuhan avait d'ailleurs fait état d'un retour possible du tribalisme... Les tribus, fondées sur des intérêts communs spécialisés, se nomment aujourd'hui Macintosh, Donjons et Dragons, alter mondialistes » Denise Proulx, revue Réseau - automne 2004, p.18.

<sup>9</sup> Rifkin, Jeremy. (2002) L'âge de l'accès : la révolution de la nouvelle économie; traduit de l'américain par Marc Saint-Upéry. Paris : La Découverte, 494p.

<sup>10</sup> Des articles comme celui de la revue En route, de décembre 2004 et faisant la couverture, consacré aux jouets pour adultes et intitulé « Interdit aux moins de 18 ans : Aujourd'hui, le jouet pour adultes se collectionne, mais, attention, défense de jouer avec lui ! » sont très révélateurs de ce nouvel esprit ludique omniprésent et socialement admis.

<sup>11</sup> "Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative", Gonzalo Frasca<sup>11</sup>, published in Parnasso#3, Helsinki, 1999. "We will propose the term *ludology* (from *ludus*, the Latin word for "game"), to refer to the yet non-existent "discipline that studies game and play activities". Just like narratology, *ludology* should also be independent from the medium that supports the activity. -- Our main goal was to show how basic concepts of ludology could be used along with narratology to better understand videogames. (...) We think that once ludology grows, its applications to videogames will be very helpful."

<sup>12</sup> On parle aussi communément de la « Génération Internet ».

communicantes sont symptomatiques d'une quête collective de la tant attendue société de loisirs, naissant là où on l'attendait peut-être le moins, au carrefour des technologies réseautiques, de la compétition sportive et du jeu vidéo...

## **Du jeu**

Le jeu tient une place prépondérante dans l'histoire sociale humaine. En l'étudiant de plus près, on s'aperçoit qu'il constitue non seulement un besoin mais aussi un facteur d'apprentissage ; nombre de mammifères en bas âge apprennent par le jeu (à ceci près que chez les humains, le jeu restera une constante et une pratique de plaisir toute leur vie durant, marquant notamment les moments de détente délivrés des aléas du quotidien). Un facteur crucial dans l'activité ludique concerne donc la disponibilité. Ainsi, les joueurs les plus assidus, couramment appelés «hardcore gamer» (jouant sur une base régulière plusieurs heures par jour) deviennent monnaie courante, surtout chez les jeunes aux études, les plus susceptibles de disposer de cette fameuse disponibilité. Ces joueurs sont d'autant plus représentatifs qu'ils correspondent dans l'ensemble aux joueurs férus de jeu en réseau, les plus à même de participer également à des Lan parties dans le but de confronter les meilleurs joueurs.

On remarque donc que dans le contexte actuel de pratique du jeu en réseau, les amateurs de Lan sont souvent des joueurs assidus de sexe masculin, disposant d'une part d'une éducation où l'ordinateur aura joué un rôle formatif, ne serait-ce qu'en milieu scolaire ou via des logiciels éducatifs, mais aussi disponibles pour développer une expertise de jeu sur une base hebdomadaire – si ce n'est quotidienne et dotés d'un équipement PC hautement performant.

En ce qui a trait au profil psychologique des joueurs, il faut comprendre que pour nombre de joueurs s'affrontant dans des Lan Parties, toute leur vie tourne autour du jeu vidéo : ils se tiennent à jour quant aux dernières nouveautés technologiques, sorties des jeux et performances informatiques – développant ainsi très tôt une attitude réflexe de veille technologique, tout à fait symptomatique des professionnels des NTIC. On peut dire que ces joueurs recherchent avant tout dans un lan le contact et l'échange avec d'autres passionnés du jeu.

Une nuance importante reste à faire : si nous cherchons à comprendre qui joue aux jeux en réseau dans une optique plus large, comprenons d'emblée que les jeux sur consoles (jeux vidéos) restent l'apanage des plus jeunes, tandis que les jeux sur PC (jeux informatiques) sont davantage associés aux publics plus âgés (66% des joueurs sur PC ont plus de 18 ans, dont 40 % âgés de 36 ans et

plus, contre 54% pour les consoles). Ainsi serait-il assez mal vu, en dehors de rares compétitions circonstanciées souvent promues dans une perspective marketing par les développeurs, de débarquer dans un lan avec une console dans l'espoir d'y affronter d'autres joueurs !

## **Les facteurs de motivation psychologique dans la pratique du jeu**

Les travaux de recherche menés par la sociologue et professeur au MIT Sherry Turkle<sup>13</sup>, nous permettent de retracer quelques lignes directrices intéressantes quant au rapport de fascination que l'ordinateur entretient avec l'esprit humain. En fait, nous devrions parler ici de l'attitude ambivalente généralement admise face à l'ordinateur, clairement illustrée par le fait que, si l'ordinateur nous facilite la vie, dans la mesure où l'on gère et produit grâce à lui plus vite et mieux (du côté des avantages recensés), il crée aussi des bouleversements inquiétants dans les façons de procéder et de produire dans le cadre de la vie professionnelle et personnelle.

L'ordinateur occasionne tout d'abord un fossé culturel générationnel profond, dans la mesure où les parents (non pas ceux de la jeune génération des joueurs des années quatre-vingts mais tous les autres) se sentent étrangers à ces nouvelles pratiques et connaissances techniques que leur progéniture maîtrise... et qui les dépassent.

Sherry Turkle mettait en évidence il y a déjà 20 ans, qu'il se crée une nouvelle forme d'intimité entre l'homme et la machine, qui relève du pouvoir exercé par l'ordinateur sur notre psyché de façon quasi hypnotique. C'est d'ailleurs précisément ici que les jeux vidéo s'illustrent le mieux, dans la mesure où le joueur, loin de garder le statut d'un simple téléspectateur passif devant un média télévisuel, devient tout au contraire le co-auteur actif qui, via l'interface ludique et les principes interactifs, expérimente une nouvelle forme de pouvoir fictif à travers l'ordinateur. L'auteur souligne aussi que: « le débat public sur les jeux vidéo, qui se nourrit d'analogie avec la télévision et la drogue, est plein d'image de joueurs pris dans une dépendance stupide. Mais il n'y a rien de stupide à vouloir dominer un jeu vidéo. Il est nécessaire d'avoir beaucoup de qualités pour arriver à les maîtriser. » Précisons donc d'emblée que le jeu vidéo est un lieu de confrontation non pas entre homme et machine, mais plutôt entre cerveaux humains (celui du concepteur et celui du joueur), via des interfaces interactives qualifiées par Turkle de « microcosmes électroniques interactifs ».

---

<sup>13</sup> Turkle, Sherry; The Second Self – traduit en français par Claire Demange sous le titre : Les enfants de l'ordinateur, Éditions Delanoel, 318 p. Paris, 1986.

La dimension d'apprentissage inhérente à la pratique du jeu est ici essentielle : on doit somme toute assimiler rapidement un grand nombre d'information sur sa structure et sa stratégie, et ainsi, comme le dit Turkle, «on apprend à apprendre ». En fait, le joueur cherche à décoder et à faire sien le langage et la pratique associés à chaque jeu.

Psychologiquement parlant, certaines aptitudes se développent avec l'usage du jeu vidéo ; prenant l'exemple de PacMan Turkle précise ceci: « il faut toujours penser plus vite que le monstre ne bouge : il faut se situer au delà de la pensée ». On pourrait imaginer que cette disposition d'esprit et d'action spécifique à la pratique du jeu vidéo se compose d'un savant mélange de réflexes et de réflexion, de l'ordre d'un savoir et d'une gestuelle anticipatifs, très proche de l'improvisation dans la pratique d'un instrument de musique, dans le respect de règles (tels les accords mélodiques).

C'est d'ailleurs ce point de vue relié à la potentialité pédagogique que soulignent de plus en plus de journalistes et experts rattachés à l'étude du jeu vidéo : il nous apprend la gestion et l'expérimentation du processus inductif. Ainsi, à la question : «Les "bons" jeux ne sont donc pas pour vous exempts de violence ? », Marie Beloeil, répondait<sup>14</sup>: « Je me suis intéressé aux messages idéologiques diffusés au travers des jeux vidéo. Au-delà de la thématique de la violence, il me semble que les jeux vidéo développent un modèle de fonctionnement néo-libéral. Même dans le jeu vidéo le plus violent, il va s'agir d'accumuler des ressources, d'accumuler des compétences et de les gérer efficacement. Tout est traduit dans une perspective comptable. »



Selon Turkle, les motivations derrière le jeu, selon qu'il est pratiqué seul ou à plusieurs, restent liées principalement à trois enjeux: celui de la performance (compétition, jeu de pouvoir), celui de la quête identitaire (se prouver quelque chose à soi, aux autres), et le besoin de divertissement compensatoire, anti-stress. Cette dernière dimension cathartique constitue ainsi une pratique exutoire assez courante (pensons notamment aux cadres qui s'y adonnent après des journées d'un travail exigeant, dans une approche quasi rituelle des plus intéressantes pour psychologues et sociologues).

---

<sup>14</sup> Dans un article paru le 02 juillet 2002 dans le Monde Interactif

Un témoignage de cette pratique nous est présenté par la journaliste Gentiane Lenhard : « Quand je suis fatigué du travail, après être resté coincé dans les embouteillages, je fais une petite partie de course automobile, je fonce, je grille tous les feux rouges et je me sens bien » (Nicolas, 28 ans).<sup>15</sup>

Faisant écho au travail de Turkle, le réseau Éducation-Médias, qui a pour but au Canada de favoriser chez les jeunes la formation d'une pensée éclairée et critique à l'endroit des médias souligne également les bons côtés des jeux vidéo: « En jouant aux jeux vidéo, l'enfant développe certaines compétences qui lui permettent de mieux fonctionner en société. Parmi ces avantages on peut souligner qu'ils : fournissent une forme sociale et amusante de divertissement ; encouragent le travail d'équipe et la coopération lorsqu'ils sont joués en groupe ; initient les enfants à la technologie (ceci est particulièrement important pour les filles qui n'utilisent pas autant la technologie que les garçons) ; accroissent l'estime et la confiance en soi des enfants lorsqu'ils maîtrisent un jeu donné ; développent des habiletés scolaires comme la lecture et les mathématiques et améliorent leur capacité à résoudre des problèmes, leur coordination, leur rapidité d'exécution et leur mémoire. »<sup>16</sup>

Mais derrière cette analyse sur les motivations des joueurs demeure la question des impacts psychologiques de jeux souvent violents et donc celle des enjeux éthiques soulevés par ces pratiques.

### **Entre violence et assuétude : la chasse aux sorcières**

Le point reste délicat pour une industrie qui tente tant bien que mal de se protéger, soit en ratifiant des cotes de violence à ces jeux, soit en soulignant la part de responsabilité des revendeurs et des parents. Dans tous les cas, l'information demeure un point clé. Ainsi, le 23 novembre dernier, l'Interfaith Center for Corporate Responsibility, aux États-Unis, donnait une conférence de presse. En est sortie l'annonce du top 10 des jeux les plus violents à ne pas acheter à Noël (qui sont, du premier au dixième: Doom 3, Grand Theft Auto: "San Andreas", Gunslinger Girls 2, Half Life 2, Halo 2, Hitman: Blood Money, Manhunt, Mortal Kombat, Postal 2, Shadow Heart).<sup>6</sup>

Soulignons cependant, pour briser tout présupposé, que la violence gratuite dans le cadre de parties collectives n'est pas de mise : « les amateurs français de wargames ont une expression consacrée et péjorative qui désigne les joueurs dont le jeu est gouverné par l'instinct de violence : un

---

<sup>15</sup> Lenhard Gentiane; « Faut-il avoir peur des jeux vidéo? », p.70

<sup>16</sup> [http://www.media-awareness.ca/francais/parents/jeux\\_video/inquietudes/violence\\_jeux.cfm](http://www.media-awareness.ca/francais/parents/jeux_video/inquietudes/violence_jeux.cfm)

« Gros Bill » est un barbare, qui n'a rien compris aux principes fondamentaux du jeu et dont les actions désordonnées sèment généralement la consternation chez les autres joueurs. »<sup>17</sup>

À ce titre, tous les jeux contenant une violence extrême sont étiquetés comme tels par l'ESRB (Entertainment Software Rating System). Tous sont donc cotés « Mature », et destinés à des joueurs de dix-sept ans et plus.

Et comme l'industrie tente, tant bien que mal, de se justifier (car le blâme est lourd à porter seul), elle rappelle ainsi que si de tels jeux se retrouvent dans les mains d'enfants plus jeunes, la responsabilité n'incombe pas aux compagnies de jeux vidéo, mais plutôt à leurs parents. Et comme l'ont souligné certains de mes étudiants dans un de mes cours d'interactivité lors d'un débat enfiévré sur la question qui semblait diviser la classe – ce qui est fort représentatif des opinions mitigées du reste de la société, un argument bien défendu et souvent mis de l'avant est le suivant : « Si des gens de dix-sept ans ne savent pas faire la différence entre la réalité et la fiction, ils ont alors un problème plus sévère que le jeu vidéo<sup>18</sup> ».

En réalité, la communauté scientifique elle-même ne s'accorde pas sur la question. Ainsi, l'Iowa State University of Science and Technology aurait mené deux études conjointes sur le sujet. Il aurait été conclu que les jeunes jouant régulièrement à des jeux vidéo seraient plus violents immédiatement après une partie. Cette conclusion laisse perplexe, car on sait que le même phénomène peut être observé à la sortie d'un cinéma, lors d'une projection d'un film d'action. Une autre étude avait d'ailleurs été réalisée à ce sujet et concluait que l'effet était temporaire, dû à l'excitation du moment. Mais cette recherche a rapidement été discréditée par le docteur Guy Cumberbatch (psychologue et expert en analyse de la violence dans les médias, invité sur les plateaux de la chaîne américaine ABC), qui juge qu'« il est cependant bien difficile de définir les répercussions des jeux vidéo avec des expériences effectuées en laboratoire »<sup>19</sup>.

À dire vrai, celles-ci ne reflètent souvent pas une pratique librement consentie d'un jeu choisi (aucune étude ne s'intéresse aux critères de choix d'un jeu devenu favori, ni aux motivations poussant à débiter ou conclure une partie, etc.), le tout dans un contexte froid de laboratoire aseptisé, très éloignée de la chaleur intime d'un foyer, tel que le souligne le docteur Jeffrey Goldstein<sup>20</sup>. En fait, la plupart des

---

<sup>17</sup> Le Diberder, Alain et Frédéric. (1998) L'univers des jeux vidéo, Paris : La Découverte, 274 p.

<sup>18</sup> Louis-Pierre Roussy, étudiant de 2<sup>ème</sup> année du baccalauréat en multimédia à l'UQAT

<sup>19</sup> Radio-Canada <http://www.radio-canada.ca/url.asp?nouvelles/46/46249.htm>

<sup>20</sup> «Does playing violent video games cause aggressive behavior? Playing by the Rules», Jeffrey Goldstein, Ph.D. Cultural Policy Center, University of Chicago 27 October 2001

recherches menées sur la question de la violence, ne définissent ni ne nuancent la forme de violence étudiée. Ainsi, comme l'ont souligné à juste titre les frères Le Diberder, « on ne devrait pas utiliser les mêmes mots pour évoquer la violence d'un jeu selon qu'il invite le joueur à des actions violentes dans un contexte explicitement violent - comme un combat de rue, ou dans un contexte non violent comme dans un jeu de sport. [...] Si le cadre du jeu reste celui de centaines de morts au service d'un but guerrier, [...] le joueur y passe en fait son temps à réfléchir. »<sup>21</sup>

Le très sérieux magazine Nature a quant à lui publié des résultats plutôt surprenants. Ne faisant aucune mention des répercussions négatives que l'on reproche habituellement aux FPS (first person shooter), celui-ci a étonné en publiant leurs bienfaits : reconnaissance et mémoire des formes accrues, amélioration des réflexes, etc.<sup>22</sup>.

Ici reste cependant un dernier talon d'Achille à mettre en lumière, là où se dresse la détresse de certains parents en prise avec le problème de la dépendance aux jeux que présentent certains enfants, dont le profil psychologique est particulièrement sensible à celle-ci. Cette détresse est particulièrement éloquente dans le documentaire canadien « First Person Shooter »<sup>23</sup>, où des parents essayent tout en terme d'exercice de l'autorité pour réguler le jeu compulsif de leur jeune garçon, en passant de l'interdiction partielle au retrait de l'ordinateur (vite abandonné face au constat d'un jeune fuyant alors le foyer en quête de centres de jeux pour retrouver un poste informatique), aux diverses formes de chantages affectifs et trocs divers pour éviter l'échec scolaire...

Il arrive en effet que certains individus plus jeunes ou plus fragiles (les raisons ne sont pas encore toutes identifiées, on parle de prédispositions psychologiques ou physiologiques, voire de l'absence d'encadrement parental efficace), peuvent s'avérer assez influençables dans leur pratique du jeu vidéo pour développer une certaine forme de dépendance.

Dans l'émission « Zone Libre » du 24 janvier 2003, intitulée « Faut-il craindre l'effet des jeux vidéo ? », la science avance une hypothèse intéressante via le travail d'Alain Dagher, neurologue à l'Institut de neurologie de Montréal, qui cherche à comprendre ce qui provoque la libération de dopamine dans le cerveau. En effet, la dopamine est un neurotransmetteur considéré comme la réponse à une activité plaisante. En étudiant le cerveau de gens normaux qui consommaient de l'alcool ou des amphétamines et même de la nourriture, le docteur Dagher et ses collègues ont mesuré la libération de dopamine et pu voir où cela se passait exactement dans le cerveau. « *On croit que le degré de libération de dopamine*

---

<sup>21</sup> Le Diberder, Alain et Frédéric. (1998) L'univers des jeux vidéo, Paris : La Découverte, 274 p.

<sup>22</sup> Magazine Nature : <http://www.nature.com/news/2003/030527/full/030527-5.html>

<sup>23</sup> Bengier Robin, Sompton Christopher ; « First person Shooter, VHS, 2002 (réalisé avec le Fonds Canadien de Télévision et le soutien du gouvernement du Canada).

*est un facteur de risque pour la dépendance. Les gens qui libèrent le plus de dopamine, que ce soit en réponse aux drogues ou, par exemple, aux jeux vidéo, [démontrent un] risque de devenir dépendant. »*

Par ailleurs, sur la question de la supervision parentale, il faut mentionner les travaux de recherche d'Elisabeth Fichez, d'Alain Dubus, Germain Pauwels, du laboratoire de recherche en sciences de la communication de l'Université française Lille 3, dans leur essai intitulé : « Les jeux vidéo dans l'espace familial. Le point de vue des parents »<sup>24</sup>. Les auteurs y ont opéré, suite à nombre d'entretiens, une classification des modalités de régulation parentale face aux jeux vidéo qui comprennent quatre degrés. Du degré 0, correspond à une absence totale de régulation de la pratique des jeux et parfois même des autres médias, (les parents délaissant la question pour des raisons d'absence, d'accaparement par le travail, de perte d'autorité parentale ou de confiance naturelle dans le capital culturel transmis»), au degré 3 de régulation, celui où le contrôle parental semble le plus éclairé ou discriminant. « Le produit à ce niveau commence à avoir une identité, à être nommé, à avoir des qualités ou des non qualités différenciées : le graphisme, la musique, le scénario... Les parents, mieux renseignés sur la question, exercent un esprit critique sur le contenu des jeux ».

Je citerai ici un père avisé émettant une suggestion pertinente quant au problème de la durée du jeu (p.28) : « Vous avez des enfants qui ne vont s'arrêter qu'au bout de 3 heures sans interruption, ce n'est pas très bon, il faudrait des jeux qui se coupent au bout d'un moment pour obliger les enfants (à s'arrêter) [...]. Le problème avec les jeux vidéo c'est que vous avez tellement de chemins que, pour sauvegarder, il faut aller jusqu'au bout [...] pour éviter de recommencer tout à zéro. [...] ils poussent à ne pas s'arrêter... »

Cette idée d'interruption du jeu aux 30 minutes par exemple (suggérée par psychologues et neurologues) est en fait une suggestion se rapprochant du principe télévisuel de pauses publicitaires (ce qui représente une idée de créneau financier qui, j'en suis sûre, ne devrait pas laisser les concepteurs indifférents, puisque depuis peu on observe des intrusions publicitaires au cœur des environnements des jeux<sup>25</sup>). On constate donc ici que des parents suffisamment éclairés pourraient en fait véritablement contribuer par leurs remarques et suggestions, fruits de maintes observations in situ, à l'amélioration des jeux dans leur forme ou leur contenu. Gageons d'ailleurs que cette observation va s'avérer de plus en plus courante, les parents des jeunes familles nucléaires actuelles et à venir étant eux-mêmes issus de la fameuse « Génération Nintendo »...

---

<sup>24</sup> On retrouvera cet essai dans l'ouvrage collectif « Construction sociale de l'univers social des jeux vidéo », de Elisabeth Fichez et Jacques Noyer. Collection Travaux et Recherches, paru aux Éditions du Conseil Scientifique de l'Université Charles-de-Gaulle - Lille3, 173 p. Lille, 2001.

<sup>25</sup> La publicité s'insinue dans les jeux vidéo (Canoë, octobre 2004) <http://www2.infinet.com/cgi-bin/imprimer.cgi?id=154015>

Mais comprenons d'emblée qu'en ce qui a trait spécifiquement au jeu vidéo en réseau et aux LAN-Parties, qui se déroulent généralement autour de jeux de tir à la première personne - considérés comme les plus violents – une bonne majorité des joueurs sur PC sont aussi plus âgée que les joueurs de consoles et sont même souvent des (jeunes?) adultes. La question de la responsabilité et du choix se pose donc dans le jeu en réseau autrement que pour les plus jeunes face aux jeux vidéo en général. Il est cependant important de souligner que tous les jeux sont cotés en Amérique du Nord par l'ESRB et que 70% d'entre eux sont classés « E » pour tous (Everyone). Bien sûr, lorsqu'on les interroge, les joueurs maintiennent quant à eux (y compris et surtout les plus jeunes), que ce qui est vu comme violent par leurs aînés leur semble quant à eux plutôt « comique et divertissant ». Et de renchérir Sébastien, joueur de 25 ans, éducateur sportif interrogé dans une salle de jeu parisienne par Aymeric Renou : « Je suis contre les armes, contre l'intervention américaine [en Irak] et je ne fais rien de mal dans ma vie. Le jeu en ligne c'est surtout pour me défouler. Entre réel et virtuel, je fais la différence! »

Ceci dit, en regard de ce débat somme toute assez classique sur la question du poids de l'image et du « faire semblant » (qui relèvent tous deux des traditionnels jeux de guerre qu'on se livrait tous plus jeune en jouant aux cow-boys et aux indiens, sans qu'il en naisse plus tard une discrimination ou des débordements notoires chez les individus une fois adultes), il existe des préoccupations beaucoup plus graves à mon sens et très peu soulignées, telle la question de la sous représentation féminine parmi les joueurs<sup>26</sup>. En effet, des journalistes de TF1 réalisant un reportage sur le plus grand Lan party français en 2002, qui réunissait plus de 800 joueurs, soulignaient alors déjà que : « les joueuses, se comptent sur les doigts de la main ».

Les rares qui y évoluent, sont en fait très valorisées et reconnues par leurs homologues masculins. En ce sens, le site Web [womengamers.com](http://womengamers.com) relatant exploits et renommée de certaines joueuses est très édifiant sur la question.

Justine Cassel souligne ici un point important: « les jeux vidéo constituent l'usage le plus fréquent d'un ordinateur chez les enfants de 2 à 18 ans. Et les jeux vidéo augmentant les compétences informatiques, cela signifie que les filles pratiquent moins ce type de loisirs, elles acquièrent moins de compétences techniques que les garçons; les garçons décrochent les emplois bien payés qui exigent cette compétence et les filles n'ont pas accès à ces postes. »<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Il faut se méfier des statistiques de 2002 qui annonçaient que 43 % des joueurs étaient des filles. Ces chiffres, quelques peu faussés pour les besoins d'une industrie parfois en quête d'arguments marketing, comprenaient toute femme ayant un jour ouvert un jeu, et non des adeptes sur une base de pratique régulière.

<sup>27</sup> Le Diberder, Alain et Frédéric. (1998) L'univers des jeux vidéo, Paris : La Découverte, 274 p.

## Jeux vidéo et industrie culturelle : vers un nouveau divertissement de masse ?

Un aspect frappant est observable dans la plupart des jeux récents et touche la norme actuelle en matière de scénarisation et d'effets spéciaux, qui s'inspirent directement et de plus en plus souvent des traitements cinématographiques (cadrages, travelling, jeux de caméras aux effets de dramatisation notoires, etc.). Ces références notoires au média cinématographique, auquel le jeu vidéo cherche ainsi à faire ouvertement concurrence, s'avère particulièrement frappant dans les bandes annonces et génériques introductifs des jeux (à ce niveau, la mise en situation initiale du terrifiant jeu *Silent Hill* est un morceau de choix, digne d'une mise en scène à la croisée de Hitchcock et de films inspirés de Stephen King).

Fait curieux, alors que le jeu vidéo, qui a supplanté le cinéma hollywoodien en terme de record de ventes, s'attache de façon quasi systématique à jouer la carte du traitement cinématographique, l'industrie du film s'inspire quant à elle à présent des jeux : ainsi, des films comme *Tomb Raider* et sa fameuse héroïne Lara Croft, sont tirés des jeux vidéos à succès, alors que nous avons jusqu'ici été plutôt habitués à l'inverse. Généralement, les jeux vidéo sont en effet inspirés des fictions portées au grand écran (certains succès de Disney l'ont été, tel *Aladin* et le *Roi Lion*, mais aussi les succès d'*Indiana Jones*, de la *Guerre des Étoiles* et du *Seigneur des Anneaux*), qui sont autant d'illustrations du principe évoqué plus haut, que je qualifierai de *recyclage médiatique*. De la même façon, nombre de jeunes achètent les trames sonores tirées de leurs jeux vidéo préférés, ce qui constitue une nouvelle catégorie offerte par l'industrie musicale, celle des « Video game soundtracks », telle par exemple l'actuelle compilation sur cd tirée du célèbre jeu de hockey *NHL Rivals 2004* (sorti sur Xbox).

Enfin, autre constat frappant dans les nouveaux jeux vidéo, la question de la *durée potentielle* de pratique du jeu. Bien sûr, rares (et plutôt frustrants) sont les jeux ne permettant pas une sauvegarde de la partie en cours mais il faut comprendre que la complexité de certains jeux, ajoutée à l'efficacité de l'intelligence artificielle du programme, créent non seulement des obstacles passionnants à l'avancement dans le jeu (où tout est parfois possible, comme dans le cas des jeux de rôles) mais appellent de plus les joueurs à achever une première aventure – ou lecture - du jeu d'une certaine façon, puis à commencer une nouvelle partie, et ce encore et encore sans jamais revivre la même expérience ou faire le tour de la production. C'est un peu le principe des poupées russes appliqué aux jeux vidéo : un jeu dans un jeu, dans un jeu... La durée potentiellement infinie de nombreux jeux (tel *Sim City*) exerce une incidence majeure dans les discriminations faites à l'encontre des jeux vidéo par ses nombreux détracteurs, dans la mesure où ils alimentent les risques d'assuétude aux jeux. Il s'agit bien

sûr ici d'une stratégie marketing des concepteurs, s'assurant d'une part la survie de leur production durant un certain laps de temps sur le marché et d'autre part la fidélisation d'utilisateurs qui «s'acclimatent» puis s'approprient leurs univers. Mais c'est aussi là que l'on risque d'assister à un renversement technologique et humain peut-être bien plus alarmant que la question de la violence ou de l'assuétude: celle de l'emprise du temps machine supplantant le temps humain...

## **Conclusion : les défis des concepteurs**

Face à ces nouvelles réalités sociales et en regard de questionnements éthiques sur la violence, l'assuétude ou, plus récemment et inquiétant selon moi, la sous représentation du sexe féminin parmi les joueurs, il reste à soulever le rôle crucial que doivent venir jouer les développeurs de jeux. En effet si ceux-ci créent des mondes – dont le coût de production avoisine couramment celui d'un long-métrage et dont les joueurs s'empressent de vouloir maîtriser les règles, il n'en reste pas moins qu'ils sont responsables du modèle culturel qu'ils proposent et des défis qu'ils ont à relever en terme de possibilités scénaristiques.

Celles-ci sont à mon sens encore sous-exploitées, peut-être au nom d'une standardisation, déjà bien connue au cinéma, tendant à niveler l'originalité pour plaire un peu à tout le monde (et amortir financièrement les frais de production).

Ceci dit, il semble évident que de nouvelles propositions sont attendues, tant par les joueurs que par les médias et le public moins bien disposé à l'égard des jeux vidéo. Les joueurs ne sont d'ailleurs pas, pour la plupart, indifférents à la question de l'éthique dans les jeux vidéo (lesquels sont encore trop souvent gratuitement violents, reconnaissons-le, et ce majoritairement dans le domaine du jeu vidéo en réseau à défaut d'autres développements de scénarios permettant des compétitions), ni à d'autres formules scénaristiques. Or, cinéma et jeux vidéo arrivent à l'heure d'une collaboration potentielle évidente, tant en terme de faisabilité technique supportée par de nouveaux supports aux capacités de stockage qui font rêver<sup>28</sup>, que de qualités audiovisuelles et conceptuelles s'avérant désormais complémentaires, le tout élevé au carré de potentialités interactives illimitées. Combinés aux moyens mis en place dans le cadre de compétitions électroniques, à l'immense attrait d'un public non moins grand, aux moyens colossaux mis en place par une industrie prometteuse qui n'en est qu'à ces débuts, il y a fort à parier que les gouvernements et les milieux éducatifs ne devraient pas tarder à s'intéresser aux immenses possibilités que les technologies ludiques en réseau pourraient faire naître, tant en

---

<sup>28</sup>Tel le Blu-ray disk, permettant d'archiver plus de 2 heures de vidéo haute définition sur un nouveau genre de support DVD

matière d'apprentissage et de formation, que de nouveau divertissement de masse, au carrefour des problématiques du sport, des arts, du cinéma, du show-business et de la réseautique. Ainsi est-il possible d'entrevoir prochainement de nouvelles avenues où les spectateurs seront appelés à devenir collectivement « co-auteurs » de mondes autonomes, de haute qualité audiovisuelle et sous-tendus par des modules d'intelligences artificielles de plus en plus poussés<sup>29</sup>.

À la lumière d'une telle analyse et en regard de tous ces constats, lorsque l'on parle désormais de jeu vidéo, la véritable violence serait de taire ou d'ignorer plus avant un phénomène social émergent d'une telle envergure. En fait, cela signifierait nécessairement, pour tout média soucieux de refléter les préoccupations et pratiques sociales émergentes, une rupture avec une tranche complète et de plus en plus grandissante de la population, qui ne pourrait que le laisser songeur...



Présentation du mod de jeu Evarena réalisé à l'UQAT par 5 finissants dans le cadre du bac. en multimédia et du certificat en création 3D, lors du LAN Evarena du 15 mai 2005 à Rouyn-Noranda, avec son concepteur, Gilbert Arcand ici au micro (engagé depuis chez Ubisoft).

#### Notes sur l'auteur :

*Samuelle Ducrocq-Henry débute actuellement, au sein du doctorat conjoint en communication des universités Concordia, UQAM et De Montréal, la rédaction d'une thèse s'intéressant notamment à l'émergence du jeu vidéo en réseau et du Lan Party, qu'elle perçoit comme le nouveau divertissement de masse de l'avenir au cœur d'une convergence entre sport et médias<sup>30</sup>. La chercheur souhaite soulever le fort potentiel ludoéducatif que de telles pratiques, jumelées à de nouveaux défis scénaristiques et mises en formes communicationnelles<sup>31</sup>, pourraient faire naître dans divers champs des sciences humaines, tel celui de l'éducation ou de la sociologie.*

<sup>29</sup> <sup>29</sup>Tel le Blu-ray disk, permettant d'archiver plus de 2 heures de video haute definition sur un nouveau genre de support DVD

<sup>29</sup> Voir sur ce point le phénoménal logiciel d'intelligence artificielle « Alice », avec lequel on peut dialoguer sans peine ou impasse pendant presque des heures, et qui semble avoir hérité de la dimension empathique de son aïeule « Eliza » en plus d'un degré de raffinement et d'auto apprentissage stupéfiant. <http://www.alicebot.org/>

<sup>29</sup> Recherche s'appuyant sur près de 300 sondages recueillis par la chercheur depuis 2001 dans le cadre de lan parties occidentaux auxquelles elle a assisté. Exposé de son approche du phénomène disponible lors de plusieurs entrevues (Radio-Canada etc depuis avril 2002) sur : <http://www.radio-canada.ca/url.asp?radio/techno/entrevues.asp?whichpage=3&pagesize=12>

<sup>29</sup> Comme le souligne, Pierre-Léonard Harvey, professeur en communications de ego (revue RÉSEAU, automne 2004, p.20) : « Je crois que nous faisons face à l'un des plus gros défi de transformation des mœurs depuis l'invention du cinéma. »

<sup>31</sup> Une entrevue télévisée avec la chercheur tenue lors de l'émission « Revanche des Nerdz » sur Z Télé le 13 janvier 2005 et portant sur sa problématique, est consultable en fichier vidéo compressé à l'adresse suivante: [http://www.lesamazones.net/cv\\_sam.htm](http://www.lesamazones.net/cv_sam.htm)