

## **DERRIERE LE JEU VIDEO, C'EST TOUTE NOTRE CULTURE LUDIQUE QUI S'EST TRANSFORMEE** **Le monde culture et idées, 20.12.2012, par Anne Chemin (propos recueillis)**

*Vincent Berry est maître de conférences en sciences de l'éducation à l'université Paris XIII et membre de l'équipe de recherche "Loisir, jeu et objets culturels de l'enfance" au sein du laboratoire Experice. À l'approche de Noël, il analyse la place grandissante du jeu vidéo à côté du jeu traditionnel, et ses effets.*

### **Des études montrent que les enfants abandonnent de plus en plus jeunes les jouets pour les jeux vidéo. Est-ce le début d'une marginalisation du jouet "à l'ancienne" ?**

Les frontières d'âge, c'est vrai, se déplacent, mais je ne crois pas à une marginalisation du jouet : ce secteur est en progression constante depuis plusieurs années. Aujourd'hui, pour les jeux vidéo, l'âge-clé semble se situer autour de 11 ans, au moment de la préadolescence et de l'autonomisation. Avec mes collègues, nous menons en ce moment une étude sur les chambres d'enfant et la culture matérielle enfantine : c'est à cet âge-là que la chambre se transforme. Les objets de l'enfance, et notamment les jouets, ont tendance à disparaître au profit de l'ordinateur, de la console et des jeux vidéo.

C'est une façon de marquer le passage à une nouvelle période de la vie. Avant, le jeu vidéo est présent dans le foyer, mais il est installé et pratiqué dans le salon. Au moment de la préadolescence et de l'adolescence, la console ou l'ordinateur apparaissent dans la chambre et les modalités de jeu se transforment : les enfants privilégient une sociabilité entre pairs ou, au contraire, une pratique solitaire. C'est aussi à ce moment-là qu'ils commencent à faire leurs devoirs seuls dans leur chambre, et non plus sur la table de la cuisine. Le jeu vidéo s'inscrit dans cette dynamique d'autonomisation.

### **En passant du jouet au jeu vidéo, les enfants passent de la manipulation physique d'un objet à la visualisation d'une image. Quelles en sont les conséquences ?**

Il y a des mécaniques communes au jouet et au jeu vidéo - le principe de la construction, par exemple, pour les Lego et le jeu vidéo Minecraft. La différence principale, c'est la puissance du dispositif du jeu vidéo et le type d'expérience qu'il produit : il recycle la culture ludique traditionnelle, mais il augmente la puissance de l'expérience. Pour peu d'actions, il envoie beaucoup de retours, de potentialités. On parle d'ailleurs, au sujet des jeux vidéo, d'expériences de jeu "augmenté".

### **Va-t-on perdre, avec le jeu vidéo, le plaisir de faire quelque chose avec ses mains ?**

Le plaisir de la manipulation est toujours présent dans le jeu vidéo. Il y a d'ailleurs une véritable culture matérielle autour de celui-ci - certains joueurs adorent les vieilles consoles, par exemple. Nintendo développe des consoles avec des couleurs et des designs différents auxquels les enfants sont très sensibles. En ce sens, les consoles portables sont un matériel ludique, une forme de jouet.

### **Peut-on dire que la culture du jouet était plus axée sur la question de l'apprentissage, celle du jeu vidéo sur le "fun" ?**

Le jouet, qui a une histoire très ancienne, a été très vite associé à la question de l'éducation, soit par les pédagogues ou les psychologues, qui affirmaient que le jeu favorisait le développement, soit par les industriels, qui concevaient des jeux dits "éducatifs". Cette tradition a été pour partie rompue avec l'arrivée de Barbie et de G.I. Joe dans les années 1960 : le discours sur le jouet a alors changé, le divertissement et le "fun" ont été assumés pour la première fois. Le mouvement éducatif s'est poursuivi, mais il se maintient aujourd'hui à la marge dans le domaine du jouet.

Le jeu vidéo a une autre histoire, mais on retrouve cette tension entre l'éducation et le divertissement - dans un mouvement chronologique inverse ! Dans une première phase, au cours des années 1970 et 1980, les jeux vidéo renvoyaient volontiers à l'amusement, au plaisir entre amis, au "fun". Puis, dans la décennie suivante, en France et ailleurs, on a assisté à la naissance du jeu ludo-éducatif et des cédéroms culturels. C'était le cas d'Adibou ou des Zoombinis. Certains souhaitaient faire apprendre la lecture ou la reconnaissance des couleurs. Mais si ces jeux ont eu du succès pendant une dizaine d'années, ils ont peu à peu disparu.

### **Vous dites qu'il existe un continuum très fort entre l'univers du jouet traditionnel et celui du jeu vidéo. Quel est-il ?**

Les jeux vidéo créent de nouvelles formes d'expériences ludiques, mais ils recyclent, aussi, l'univers traditionnel du jouet. Dans les Sims ou World of Warcraft, les personnages renvoient aux poupées ou aux figurines que l'on habillait et à qui l'on inventait des histoires. Les jeux vidéo de combats ou de soldats renvoient, eux, aux formes traditionnelles de jeux que l'on voit dans toutes les cours d'école autour de

l'affrontement. Les jeux vidéo fondés sur l'échange de biens virtuels entre personnages sont, eux, un écho, même lointain, du jeu de la marchande.

### **On dit souvent que les jeux vidéo sont plus violents. Qu'en pensez-vous ?**

La tradition des jouets guerriers - armes, soldats de plomb, G.I. Joe, Les Maîtres de l'univers - est très ancienne. En revanche, la mise en scène de la violence dans les jeux vidéo est plus spectaculaire : il y a de l'image et du mouvement, ce qui rend le processus plus engageant. On critique les jeux vidéo mais en réalité, c'est toute la culture ludique enfantine qui s'est transformée. Au moment des premières polémiques sur la violence des jeux vidéo, dans les années 1990, les reproches visaient tout autant les jeux vidéo que les figurines des Power Rangers ou les dessins animés japonais comme Dragon Ball Z, Les Chevaliers du zodiaque ou Ken le survivant. Aujourd'hui, la violence en général est de moins en moins un euphémisme, mais elle reste fictionnalisée dans le monde du jeu.

### **Les jeux vidéo ont-ils repris la séparation filles-garçons de l'univers du jouet ?**

Au tout début du jeu vidéo, quand les industries ne connaissaient pas encore bien le marché, il y a eu un moment de doute : les fabricants pensaient qu'il n'y avait, dans leur clientèle, que des garçons et ils hésitaient à "sexualiser" les jeux. Mais ils ont vite repris les habitudes du monde du jouet. Le cas emblématique, c'est Pac-Man, le personnage en forme de camembert qui a été un grand succès. Quand les industriels se sont rendu compte qu'il y avait un public de joueuses, ils ont immédiatement créé une Miss Pac-Man.

Du côté des fabricants, cette "sexualisation" du jeu vidéo est venue de Nintendo, une industrie qui est issue du monde de la carte (comme les Pokémon) et du jouet. Lorsqu'elle s'est mise au jeu vidéo, elle a gardé les mêmes réflexes que pour le jouet traditionnel. Ce processus s'est accéléré lorsque Mattel, le créateur de Barbie, a édité des jeux vidéo : il avait l'habitude de "sexualiser" ses jouets, il s'est donc mis à fabriquer des "girl's games", comme Barbie Fashion Designer, qui propose aux utilisatrices de dessiner et d'imprimer des vêtements pour leur poupée Barbie. Les industriels ont appliqué les stratégies éprouvées du domaine du jouet : hyperféminisation des personnages et des univers, création de codes couleur marquant un univers pensé comme féminin (poupées, équitation), développement de publicités s'adressant directement aux filles.

Aujourd'hui, la division filles-garçons est aussi marquée dans les jeux vidéo que dans le jouet traditionnel, y compris au niveau du packaging - rose pour les filles, bleu pour les garçons. Les jeux de maternage, de "faire semblant", de poupées, de stars, sont tous destinés aux filles - c'est le cas par exemple d'Imagine Babies ou d'Hannah Montana Superstar. Les jeux de guerre, d'affrontement, sont destinés aux garçons. Pierre Bruno, un chercheur qui s'est spécialisé en jeux vidéo, a analysé ce phénomène dans les années 1990 : il parlait, pour les jeux vidéo, de "traditionalisme rénové".

### **Y a-t-il des pratiques différentes du jeu vidéo selon les milieux sociaux ?**

Depuis les années 1990, le jeu vidéo pénètre tous les milieux sociaux ou presque. Il existe une vaste gamme de produits : les jeux de sport, notamment, séduisent à la fois les classes populaires, les classes moyennes et les milieux favorisés. Ce qui change, en revanche, c'est le discours que l'on tient sur les jeux. Il y a une pratique dite "cultivée" ou "savante", pour citer à nouveau Pierre Bruno - les gens "théorisent" leurs manières de jouer -, et une pratique dite "vulgaire" - on joue pour le plaisir, sans chercher une valeur pédagogique à son activité.

### **En quoi les jeux vidéo nous racontent-ils l'évolution de l'univers ludique ?**

Le jeu vidéo est une pratique culturelle en voie de légitimation : elle est de plus en plus considérée comme une activité digne d'intérêt. Pour preuve : des musées y consacrent des expositions. Mais, derrière le jeu vidéo, c'est toute notre culture ludique qui s'est transformée. Aujourd'hui, le monde du jeu et du divertissement en général s'est considérablement développé : les gens jouent de plus en plus, qu'ils soient enfants, adolescents ou adultes, femmes ou hommes, issus de milieux populaires ou de classes supérieures. Les jeux vidéo, les jouets, mais aussi les jeux de société sont beaucoup plus présents dans notre quotidien qu'il y a une cinquantaine d'années. Ils occupent une place importante dans tous les espaces sociaux.

Cette diffusion de la culture ludique est un effet de génération pour partie lié à une transformation des industries de l'enfance. Les enfants nés dans les années 1960 aux Etats-Unis ou dans les années 1970 et 1980 en France ont été soumis à une diversité inouïe de jeux, de jouets, de films et de dessins animés. Ces enfants qui ont bénéficié d'une culture ludique plus variée - je ne juge pas de la qualité - sont devenus grands, mais l'on constate une continuité entre le jeu des enfants qu'ils étaient et celui des adultes qu'ils sont devenus.

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