



DOSSIER

LE JEU VIDÉO : DE L'ART OU DU COCHON ?

Longtemps considéré comme un divertissement pour les enfants, le jeu vidéo est devenu en l'espace de quarante ans un objet culturel majeur. Désormais également pratiqué par des publics plus âgés, qui ont grandi avec lui, et de plus en plus mixtes, compte tenu d'une participation féminine toujours plus importante, il a été investi par d'autres sphères de la société, jusqu'aux milieux éduqués supérieurs, et est même devenu un objet d'étude universitaire. Multisupport, interactif, convivial, éducatif, ludique, artistique..., il peut même aujourd'hui revêtir l'aspect d'un sport, voire d'un spectacle. Faisant appel au son, au texte et/ou à l'image, il éveille notre sensibilité motrice comme notre plaisir esthétique.

Les éditeurs ont su adapter leurs modèles économiques au développement des mobiles et des tablettes, à tel point que le jeu vidéo est devenu, selon Pierre-Jean Benghozi et Philippe Chantepie, l'industrie culturelle du XXI^e siècle.

Il n'échappe pas pour autant aux critiques récurrentes quant à son caractère addictif, au point que l'OMS a récemment ajouté le « trouble du jeu vidéo » à son répertoire officiel des maladies.

Alors, de l'art ou du cochon, le jeu vidéo ? Pour appréhender ce phénomène singulier, nous nous sommes posé quatre questions : en quoi est-il un jeu, un art, l'industrie du XXI^e siècle, un « produit » addictif ? Quatre questions pour quatre articles à la fois didactiques et informatifs, synthétiques et analytiques.

**P.30 En quoi est-il un jeu ?
Du loisir à la culture,
que reste-t-il de ludique
dans le jeu vidéo ?,
par Vincent Berry**

**P.38 En quoi est-il un art ?
De quoi le jeu vidéo est-il
l'art ?, par Thomas Morisset**

**P.46 En quoi est-il une
industrie ?
Pourquoi le jeu vidéo
est l'industrie culturelle
du XXI^e siècle, par Pierre-
Jean Benghozi et Philippe
Chantepie**

**P.56 En quoi est-il addictif ?
Quand des adolescents
tout-puissants tiennent
le monde dans leur poing,
par Michaël Stora**