

DU LOISIR À LA CULTURE, *que reste-t-il de ludique dans le jeu vidéo ?*

En l'espace d'un demi-siècle, le jeu vidéo est passé du simple divertissement enfantin à un objet d'art et de recherche, mais aussi un support éducatif, un sport et un spectacle, jusqu'à obtenir certaines formes de légitimation culturelle de la part des milieux éduqués supérieurs.

VINCENT BERRY

Si le jeu vidéo demeure un objet relativement marginal de la recherche en sciences humaines et sociales, les enquêtes sur les pratiques culturelles constatent année après année l'importance croissante prise par cet objet dans le quotidien et les loisirs des Français. Qu'il s'agisse de « mondes virtuels » tels que *World of Warcraft*, dans lesquels des joueurs vivent une « deuxième vie » en ligne, ou de pratiques dites « e-sportives » qui rassemblent les « meilleurs » joueurs (mondiaux) de *League of Legends* au sein de compétitions filmées, ou encore, à l'image de *Candy Crush* ou du *FreeCell*, de jeux « occasionnels » que l'on pratique dans les transports en commun, le jeu vidéo est devenu en l'espace de quarante ans un objet culturel majeur. Parmi les premiers loisirs chez les enfants et les adolescents, en expansion chez les adultes et les seniors, il concerne, sous des formes diverses, toutes les composantes ou presque de la société : près d'un quart de la population française déclare jouer à un jeu vidéo quotidiennement, un second quart au moins une fois par mois, tandis que 35 % des Français ne déclarent aucune pratique vidéoludique dans l'année écoulée. Bien évidemment, ces indications très générales masquent l'extrême diversité des pratiques aussi bien en termes de contenus et de fréquences que de contextes d'usage et de publics. Les pratiques les plus intensives se situent du côté des publics jeunes (enfants, adolescents et jeunes adultes), tandis que les pratiques occasionnelles se développent chez les adultes et les seniors. De la même façon, les jeux « médiatiques » et « médiatisés » par la presse généraliste et spécialisée, tels que *Red Dead Redemption II*, concernent la frange moins âgée de la population française, alors que les « petits jeux » comme le *Solitaire* ou le *Démoneur* sont privilégiés par les plus anciens.

Si l'on accepte cependant, comme ici, une définition large du jeu vidéo, sous l'angle d'un dispositif technique qui (re)produit sur un écran un jeu dont les règles ont été programmées, le caractère massif de sa pratique interroge aujourd'hui différents champs du monde social. S'agit-il d'un « simple » divertissement, d'un (nouvel) art, d'un (nouveau) sport, d'un problème social dont les excès seraient à encadrer, comme le propose l'OMS ? Serait-il tout cela ?

UN DIVERTISSEMENT

L'étude de son histoire et de sa consommation révèle une lente évolution de son statut culturel, au point qu'il est aujourd'hui ambigu. Né aux États-Unis de détournements de technologies scientifiques, universitaires et militaires pendant la guerre froide, le jeu vidéo s'est d'abord diffusé en Amérique puis en Europe sous l'angle d'un divertissement à l'intention de la jeunesse : l'une, populaire, sous la forme de « bornes d'arcade » ; l'autre, plus favorisée, sur ordinateurs et consoles. Une première stratification des publics s'opère en effet dès les premières formes de commercialisation. Considéré comme un prolongement ou un lointain et jeune cousin du flipper, du billard, du baby-foot, des machines à sous ou des jeux mécaniques, le jeu vidéo trouve une place à partir du milieu des années 1970 dans des endroits dédiés au loisir et au divertissement : salles d'arcade, fêtes foraines, cafés, boîtes de nuit, casinos... Les jeux sont alors produits sous la forme de « bornes », c'est-à-dire de coffres en bois cachant le dispositif électronique. À vocation marchande, ils offrent une forme d'expérience ludique singulière : des jeux facilement compréhensibles et accessibles en termes de règles mais dont le niveau de difficulté est vite croissant, à l'image de *Pong*,

Donkey Kong ou *Pac-Man*. Il s'agit de capter rapidement le joueur et de l'encourager à continuer en insérant des pièces : « *Insert coins* », affichent les écrans. Cette culture du jeu vidéo dite de l'« arcade », toujours active aujourd'hui, concerne les jeunes issus des milieux populaires et des classes moyennes qui fréquentent les salles, les cafés et les différents établissements proposant ces bornes, au regard des témoignages et des rares enquêtes de l'époque. On y observe déjà des premières formes de compétition, entre usagers des lieux mais aussi à des niveaux plus institutionnalisés : des *leagues* et des tournois sont organisés.

CONSOLES ET ORDINATEURS

Suivant de près les jeux d'arcade, mais d'une diffusion moins large à leurs débuts, les jeux vidéo sur console et ordinateur suivent des logiques différentes, en termes d'adresse aux publics mais aussi de contenus. La console de salon valorise d'abord le divertissement familial, comme en témoignent les publicités de certaines des premières consoles à succès (la VCS d'Atari ou la NES de Nintendo par exemple) : parents et enfants partagent un moment convivial autour de l'écran. De son côté, l'ordinateur, qui concerne les milieux favorisés et dont la diffusion est encore plus restreinte jusqu'au début des années 1990,

développe une rhétorique commerciale différente : le jeu vidéo est central, mais il apparaît comme une utilisation parmi d'autres de l'« informatique ». En ce sens, il s'adresse aux jeunes (enfants et adolescents mais aussi adultes), dont la maîtrise de ces technologies alors nouvelles est déjà présentée comme décisive pour leur avenir et leur emploi. Cette différenciation selon les supports de jeu ne se limite pas à une segmentation marketing ou à une stratification sociale. Elle est à mettre en relation avec des formes singulières de types de jeux. Adaptant des produits issus du monde de l'arcade, la console et l'ordinateur proposent des productions spécifiques et différentes : des jeux plus longs, aux niveaux de difficulté plus variés, aux *gameplays* (mécaniques) plus diversifiés, tels que les *wargames*, les jeux de stratégie ou les jeux de rôle et d'aventure textuels et graphiques. Trois voies de *game design* (création de jeu) se dessinent selon les machines (mais se recoupent souvent par des logiques d'adaptation) : des jeux faciles d'accès mais difficiles à maîtriser ; des jeux plus conviviaux et enfantins ; des jeux dont la dimension narrative et la temporalité sont plus longues.

« Pour bon nombre d'observateurs, il n'y a plus aucun doute à avoir : les jeux vidéo sont un nouvel art vivant. »

MASSIFICATION

Au tournant des années 1990, une première transformation sociologique et culturelle s'opère. Comme l'observent alors les premières enquêtes sociologiques en France dans ce domaine, on assiste à une massification de la pratique, liée notamment à une augmentation de l'offre de jeux et au développement du marché de l'occasion et de la location. Cette massification ne signifie pas une homogénéisation des pratiques (des différences sociales demeurent quant aux types et aux modes de consommation selon les milieux sociaux), mais elle marque le développement sans cesse croissant du jeu au sein des loisirs des jeunes dans les différentes strates de la population.

Loin d'être réductible à une pratique infantine, pourtant toujours majoritaire, le secteur du jeu vidéo prend peu à peu en considération une forme de vieillissement des joueurs et développe un discours sur la « maturité » du jeu vidéo, qui se traduit par une communication publicitaire moins infantine et par la production de contenus considérés comme plus adultes, abordant des problématiques sociales, à l'image du

jeu *Grand Theft Auto*. Si Nintendo cibait les enfants dans un premier temps avec sa console NES, Sega et sa Mega Drive visent les adolescents, alors que la PlayStation de Sony privilégie les jeunes adultes dans sa communication. Aussi artefactuels et discutables que soient ces logiques d'affichage et ces discours promotionnels, ils témoignent d'une inscription durable du jeu vidéo dans le champ des pratiques culturelles au-delà de l'enfance.

LÉGITIMATION

Les années 2000 confirment le processus de massification de la pratique et marquent la sortie progressive du jeu vidéo de la seule sphère du divertissement enfantin et adolescent pour investir d'autres champs sociaux. Cette transformation se manifeste d'abord par l'amorce d'une légitimation culturelle. Des lieux de « haute culture » tels que le Centre Pompidou, le musée des Arts et Métiers ou la Cité des sciences abritent ou consacrent des expositions à la culture vidéoludique. Quelque temps auparavant, des « mouvements » dans l'art contemporain s'emparent du jeu vidéo, tel le pixel art, à l'image du travail de l'artiste français Invader qui envahit les villes du monde entier avec ses mosaïques inspirées de différents jeux des années 1980 comme *Space Invaders*, *Pac-Man* ou *Mario*. Avec le

développement du réseau Internet et des mondes virtuels, les publications se multiplient plus encore autour des notions d'« art numérique », d'« art multimédia », d'« art vidéoludique » ou d'« art du XXI^e siècle », au point qu'aujourd'hui, pour bon nombre d'observateurs, de journalistes, d'artistes, de critiques et d'essayistes, il n'y a plus aucun doute à avoir : les jeux vidéo sont un « *new lively art* », un nouvel art vivant. Dans le même temps apparaît une scène dite « indépendante » où des collectifs de *game designers* développent et revendiquent des formes de jeux alternatives à la production de masse, militantes, engagées, politiques, à l'image de *Papers, Please, September 12th* ou, plus récemment en France, *Enterre-moi, mon amour*.

GENTRIFICATION

Dans le monde académique, l'intérêt pour cet objet se fait également de plus en plus manifeste au tournant du XXI^e siècle. Des universités, d'abord anglo-saxonnes, font du jeu vidéo l'objet d'un champ de recherche spécifique en créant des départements de *games studies* sur le modèle des départements d'études culturelles ou littéraires. Tandis que des revues universitaires sont spécifiquement dédiées à l'étude du jeu vidéo, des thèses et des ouvrages académiques plus nombreux lui sont consac-

rés. Comme pour le domaine de l'art, cette attention du monde universitaire témoigne d'une forme de gentrification du jeu vidéo, entendue ici comme une appropriation de ce domaine culturel par les milieux éduqués supérieurs. L'effet de cette gentrification est particulièrement saillant lorsque l'on observe les jeux étudiés par les *games studies*. Il s'agit en majorité de titres plus spécifiques aux classes moyennes supérieures auxquels les chercheurs jouent. *A contrario*, les pratiques vidéoludiques populaires (les jeux de courses de voitures, par exemple) restent peu ou pas étudiées.

Cet intérêt du monde académique pour le jeu vidéo fait écho à une attention portée par le champ de l'éducation et de la formation professionnelle, dans lequel le recours au jeu vidéo se développe, du moins dans les discours. Si les jeux « ludo-éducatifs » (*Adibou*) et les CD-Rom culturels (*Versailles, Le Louvre*) ayant fait florès dans les années 1990 semblaient en perte de vitesse, de nouvelles pratiques se développent la décennie suivante autour des *serious games* (jeux sérieux), pensés pour l'apprentissage et la formation. Les encouragements parfois institutionnels à utiliser le jeu vidéo en classe, mais aussi le développement d'un secteur professionnel dédié à ces produits éducatifs, contribuent à susciter de façon souvent performative un

regard nouveau sur le médium et une forme de valorisation, au point de lui attribuer quelque valeur et propriété « pédagogiques ».

SPORTIVISATION ET SPECTACULARISATION

Un dernier changement de statut, plus récent, peut enfin être noté : le passage du divertissement à celui de sport. Dès ses origines, sur arcade notamment, le jeu vidéo s'est affiché comme une pratique agonistique. Avec *Pong* ou *Donkey Kong*, on assistait déjà à des formes de tournois, organisés souvent localement. Cette dynamique compétitive a perduré et, sous l'appellation de « sport électronique » ou « e-sport », elle est aujourd'hui en quête d'institutionnalisation. Sous la pression de joueurs et d'associations, dont certaines réclament la reconnaissance du jeu vidéo au rang des disciplines olympiques, mais aussi du lobby d'une partie des éditeurs qui y voient un intérêt au-delà de la seule dimension culturelle, cette reconnaissance prend des formes diverses dans le monde. En Corée du Sud par exemple, le ministère de la Culture, des Sports et du Tourisme prend en charge l'organisation de certains classements. En France, à l'initiative du ministère de l'Économie et des Finances, l'association France Esports a été développée en avril 2016 afin de réfléchir à un

cadre juridique pour l'encadrement des récompenses, dans les tournois notamment.

Cette sportivisation du jeu vidéo fait écho à sa spectacularisation. Ce n'est en effet plus seulement un jeu auquel on joue, mais un jeu que l'on regarde. Le succès sur YouTube des vidéos « let's play » ou encore de « speed-run », qui mettent en scène des parties de jeux, mais aussi le développement de plates-formes spécifiquement dédiées à la diffusion de sessions de jeux, comme Twitch, témoignent d'un intérêt grandissant pour le jeu vidéo sous l'angle du spectacle, même si à ce jour le public d'e-sport reste marginal au regard de celui des sports nationaux traditionnels.

LUTTES SYMBOLIQUES

En l'espace d'un demi-siècle, le jeu vidéo a vu son statut évoluer : simple divertissement enfantin, adolescent et adulte, objet culturel, objet d'art et de recherche, support éducatif, sport, spectacle. Ces transformations ne doivent pas masquer la permanence des discours et des analyses critiques qui l'accompagnent mais qui évoluent

également dans le temps. Tôt dans son histoire (on peut penser à *Death Race* en 1976, adapté du film éponyme, dans lequel les joueurs peuvent écraser des passants), il est suspecté de banaliser

« *Comme toute pratique culturelle, le jeu vidéo est une affaire de rapport de classe, de perception et de légitimité culturelle.* »

voire d'encourager la violence dans ses contenus. Dans une perspective proche, des travaux soulignent les dimensions idéologiques et américano-centrées que certains développent dans des titres en apparence moins violents, des jeux de stratégie ou de simulation par exemple, tels *Civilization* ou *Les Sims*. Toujours d'actualité, les analyses portant sur les

représentations en termes de genre mettent en évidence les formes de domination masculine et de sexisme véhiculées par le jeu vidéo. Enfin, avec le succès des jeux en ligne et des mondes virtuels au début des années 2000, les notions d'« addiction », de dépendance, de jeu « excessif », ou plus récemment de « trouble du jeu vidéo », comme le propose l'OMS, sont autant de contrepoints à l'émergence des nouveaux discours sur les statuts artistique, culturel, éducatif ou sportif du jeu vidéo.

Les changements de statut opérés par le jeu vidéo tiennent en grande partie à l'évolution socio-démographique de ses

publics et à son caractère massif : un vieillissement de la population (même si les jeunes restent les principaux utilisateurs en termes de fréquence), une pénétration dans tous les milieux sociaux (avec une stratification sociale en termes de contenus et de modalités) et une gentrification de certaines pratiques. Les enquêtes sociologiques, aujourd'hui nombreuses, sur les pratiques révèlent un monde relativement hétérogène : un noyau central et majoritaire d'enfants, d'adolescents et de jeunes adultes particulièrement investis, une pratique plus occasionnelle et distinguée chez les adultes, et une pratique très minoritaire mais en progression chez les seniors. Le paradoxe de ces études est de montrer que parfois certains « joueurs » ignorent qu'ils jouent. Les enquêtés peuvent en effet se considérer comme « non-joueurs » mais avoir une pratique régulière, parfois quotidienne, de « petits jeux » comme *Candy Crush*, *Angry Birds* ou le *Démoneur*. Cette différenciation tient au fait que, rapportées aux représentations médiatiques et culturelles dominantes (celles de jeux à longue durée supposant un investissement conséquent), leurs activités ludiques « occasionnelles » ne leur semblent pas relever du domaine. Comme toute pratique culturelle, le jeu vidéo est une affaire de rapport de classe, de perception et de légitimité culturelle. D'un point de vue sociolo-

gique, c'est parce qu'il s'agit d'une pratique de masse et d'une pratique trans-classe qu'il est devenu un enjeu de lutte culturelle et symbolique, de distinction parfois, au point d'être quelquefois considéré comme autre chose, voire plus, qu'un jeu. Sa dimension ludique ne relève donc pas seulement de ce qu'il propose dans ses contenus, mais aussi et surtout de ce que les agents sociaux en disent, en font et en perçoivent au regard de ce que d'autres en disent, en font et en perçoivent.

POUR ALLER PLUS LOIN

- Vincent Berry, *L'Expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, PUR, 2012.
- Mathieu Tricot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011.