

LE JEU VIDÉO

De façon discrète mais extrêmement rapide, les jeux vidéo se sont invités dans notre quotidien. Si l'on remonte de 50 ans, on se retrouve approximativement à la naissance de la première console de jeu vidéo. Aujourd'hui ils se sont installés sur nos ordinateurs, nos téléphones et tablettes, sur des consoles, certains étant portables et prévues pour être emmenées presque partout. On se retrouve alors avec des objets ou applications qui nous entourent constamment mais qui restent pour beaucoup une chose étrangère.

Un bref historique

Bien qu'il reste un objet récent, l'apparition du jeu vidéo est un peu plus ancienne que ce que l'on pense généralement. C'est en 1947 qu'apparaît l'ancêtre du jeu vidéo, le « *cathode-ray tube amusement device* », le premier jeu électronique. Jamais commercialisé, ce prototype simule un tir d'artillerie contre des cibles dessinées sur un film plastique posé sur l'écran d'un oscilloscope. Par l'intermédiaire de boutons et d'interrupteurs, le joueur influe sur la trajectoire du tir, qui se courbe sur sa fin grâce au tube cathodique. Le brevet de cette machine a été redécouvert en 2002. Il était alors resté complètement inconnu. Par conséquent il n'a eu aucune influence sur le développement de l'industrie du jeu vidéo elle-même mais a été le précurseur à ce qui allait arriver ensuite. Quelques décennies plus tard c'est en 1972 qu'est commercialisé la première console de jeu, l'Odissey, marquant le début de l'industrie vidéo-ludique. C'est à partir d'un jeu de cette console que naîtra le premier jeu d'arcade, *Pong*, parfois prit, à tort, pour le tout premier jeu vidéo. Les années 80 verront quant à elles la démocratisation de ce média avec notamment l'arrivée de la console NES de Nintendo, première console japonaise à sortir en Amérique du Nord. Au fur et à mesure, trois entreprises finiront par dominer le marché des consoles : Sony, Microsoft et Nintendo. Mais

l'industrie ne s'arrête pas là. Dans le même temps, les jeux vidéo se sont aussi imposés sur les ordinateurs puis sur téléphone et tablette.

Mais c'est quoi un jeu vidéo ?

Parmi les différentes définitions du jeu vidéo que l'on peut trouver, certains aspects semblent former une structure constante. Ainsi, il serait « *un jeu électronique doté d'une interface utilisateur permettant une interaction humaine ludique en générant un retour visuel sur un dispositif vidéo.* » Une définition qui reste donc plutôt vague.

Depuis *Pong* où l'on devait déplacer une plateforme pour faire rebondir et renvoyer une balle jusqu'à aujourd'hui avec par exemple



cyberpunk 2077, le jeu le plus médiatisé de cette année, qui vous fait incarner un personnage que vous personnalisez dans une ville futuriste remplie de quêtes, il existe une variété immense de jeux vidéo. À quelques exceptions près, ils peuvent tous entrer dans des catégories et sous-catégories qui permettent aux joueurs potentiels de s'y retrouver, à condition de connaître un minimum le lexique particulier qui s'y applique ! Parmi les genres les plus courants et qui font beaucoup parler d'eux pour diverses raisons, il y a les jeux de tirs. Mais attention, même une catégorie qui peut paraître aussi simpliste est remplie de sous-genres différents. On peut y trouver des FPS pour *First Person Shooter* ou jeu de tir à la première personne, des TPS ou *Third Person Shooter*. Dans ces deux cas, le joueur déplace lui-même le personnage

ou véhicule qu'il incarne. On trouve également le *Shoot Them Up*, dans lequel les déplacements sont souvent plus limités et où l'on affronte des vagues d'ennemis dans des niveaux de plus en plus difficiles. Enfin, le *Rail Shooter* limite encore plus les mouvements et le joueur se retrouve à suivre un chemin prédéfini par le jeu lui-même. Voilà pour les jeux de tirs, mais il existe bien d'autres catégories : les *Role Playing Game* ou RPG, héritiers des jeux de rôle papier, les simulateurs de course et de vol, les jeux de sport, les jeux de gestion etc. Il y a virtuellement un jeu pouvant correspondre à chacun et il est impossible de donner une explication concise de tous les genres existants. Même des jeux anciens tels que les échecs peuvent se retrouver sous format vidéo-ludique, des jeux dont le nombre d'utilisateurs a considérablement augmenté durant les confinements...



Les stéréotypes classiques

Comme beaucoup de domaines, le monde du jeu vidéo est rempli de stéréotypes. Ainsi, alors que l'on imagine souvent le joueur lambda comme un adolescent généralement de sexe masculin et plutôt introverti devant son ordinateur ou sa télé sur laquelle est branché la console, les chiffres et statistiques nous montre que cela n'est pas exactement le cas. Selon une étude du Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs (SELL) datant de 2019, l'âge moyen du joueur ne cesse d'augmenter pour atteindre 40 ans (42 ans chez les hommes et 39 ans chez les femmes). Les tranches d'âge les plus jeunes en sont les plus adeptes : 96% des 10-17 ans jouent aux jeux vidéo. 52% des joueurs sont des

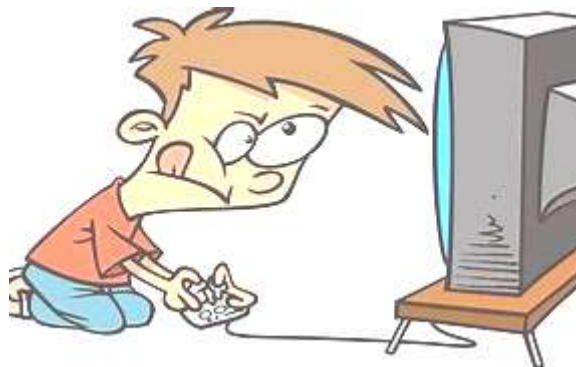
hommes, ce qui en fait une pratique plutôt mixte. Le smartphone est aujourd'hui le support le plus utilisé par les joueurs (53%) juste devant l'ordinateur (50%) et la console connectée au téléviseur (46%). Les ordinateurs et les tablettes regroupent les joueurs les plus âgés, tandis que les consoles de jeu TV ou portables regroupent des populations plus jeunes. Dans cette même étude, on peut voir que les « joueurs » ont tendance à avoir des pratiques culturelles plus importantes. Ils sont 77% à aller au cinéma contre 74% pour l'ensemble des internautes répondant à l'étude. 22% à aller au théâtre contre 21% mais encore 32% se rendent à un événement sportif contre 28%. L'isolement que l'on peut parfois imputer aux jeux vidéo se retrouve donc contredit dans cette étude. Et pour cause, il est une pratique culturelle à part entière, accessible depuis chez soi tout en pouvant être communautaire, notamment par les jeux en ligne ou en réseaux. Prenons l'exemple des *Metal Gear Solid*. Une série très influencée par le cinéma avec une intrigue très James Bond. Ce sont des jeux de guerres/infiltrations dont l'histoire, trop complexe pour être racontée en quelques lignes, est profondément critique envers la bombe nucléaire. Ce qui est assez compréhensible au vu du profil de son créateur, Hideo Kojima, japonais né dans les années 60. Le vécu de cet homme, probablement très touché par le sujet en question se retrouve dans le produit final. Et bien dans le dernier jeu en date, (*Metal Gear Solid V : the Phantom Pain*), qui possède une partie de jeux en ligne, une cinématique est cachée dans les fichiers. Pour pouvoir y accéder, il faut que l'ensemble des joueurs d'un même serveur ait désamorcé l'ensemble des bombes nucléaires dans le jeu. Bien que ce ne soit qu'un jeu, la symbolique est puissante. Des gens bien réels qui ne se connaissent pas, et ne se rencontreront jamais ou sans le savoir œuvrent ensemble pour une même cause : le désarmement nucléaire ! Un message fort transmis par le biais de ce média qui fait agir le joueur et ne le laisse pas en spectateur. Malheureusement, et cela nous est

souvent communiqué, le jeu vidéo comporte aussi son lot de risques.

Dangers et réglementation

Lorsque l'on parle du risque des jeux vidéo, on entend souvent parler de la violence que ces derniers pourraient susciter. Jusqu'à aujourd'hui, aucune étude n'a pu montrer de véritables corrélations entre le fait de jouer à des jeux violents et le fait d'être violent. D'ailleurs, si on y regarde d'un peu plus près, il est assez courant qu'un type de média, généralement devenu populaire, notamment auprès des jeunes, soit accusé de ce travers. Au tout début des années 2000, c'était les films d'horreurs qui alimentaient la polémique sur ce sujet. Notamment au travers de crimes bien réels et extrêmement tragiques mettant en scène des costumes de films d'horreur de l'époque. Qu'en est-il vingt ans plus tard ? Aucune corrélation n'est faite entre la consommation de film d'horreur et une violence exacerbée qui en découlerait. Il en est de même pour les jeux vidéo. Premièrement parce que tous ne sont pas violents. Les jeux de gestion, de courses, de simulation, de stratégie ou même les jeux narratifs, extrêmement nombreux, sont des jeux qui ne possèdent aucun caractère violent. Certains sont même très oniriques ou relaxant. Et pour les autres ? Qu'en est-il de ses jeux vidéo violents où le seul but est de se battre ou de commettre des crimes ? La réponse est la même, aucun lien. C'est comme les films ou les séries. Il n'y a pas eu plus de tentatives de braquages de banques suite à la diffusion de la *Casa de papel* ou de trafic de drogues après *Breaking Bad*. En revanche, même si ces médias n'influencent pas sur notre comportement dans ce sens, ils ne sont pas tous à mettre entre toutes les mains. Il s'agit donc d'être vigilant, notamment en ce qui concerne les plus jeunes. Il n'existe pas de restriction d'âge à l'achat d'un jeu mais on retrouve quand même une classification et des recommandations, notamment le système PEGI¹ qui indique l'âge minimum recommandé

ainsi qu'une représentation du contenu pouvant être sensible. La présence de langage grossier, de violence, de drogue, de sexe, l'horreur et le fait de pouvoir jouer à des jeux d'argent même si cela reste avec l'argent fictif présent dans le jeu. Tous ces critères déterminent la restriction d'âge recommandé par le système PEGI.



D'autres risques sont existants en ce qui concerne le jeu vidéo. Et beaucoup dépendent de notre propre pratique. En ligne ou en réseau, on ne choisit pas toujours avec qui l'on se retrouve dans nos parties. Et lorsque qu'on ne peut pas filtrer les personnes avec qui nous entrons en interactions, cela nous laisse à la merci de comportement inadéquat de la part des autres joueurs. Des insultes ou des propos offensants peuvent être facilement envoyés ou dits. J'ai personnellement une expérience vécue lors d'une formation. Nous avons installé tout le matériel pour pouvoir jouer à 6 ou 8 en même temps à un jeu dont le principe est l'affrontement de deux équipes. Une partie du groupe que nous étions jouait pendant que l'autre observait les comportements, puis évidemment nous échangeons ensuite les rôles. Il est intéressant de se rendre compte que même les personnes les plus calmes peuvent voir leur comportement se modifier et devenir plus agressif. Bien que nous étions tous adultes et sans tensions véritables entre les membres du groupe, des mots déplacés, insultes, moqueries, etc. ont pu être observé lors de cette expérience. Il n'y avait aucune mauvaise intention et personne n'était visé en particulier mais cela a dérangé la plupart d'entre nous, surtout en tant qu'observateur. Le jeu vidéo en

¹ Pan European Game Information = information européenne sur les jeux vidéos.

lui-même en était-il responsable ? Ou est-ce un comportement induit par le fait d'être engagé dans un jeu de manière générale ? Je n'ai pas de réponse définitive ou qui puisse s'appuyer sur des études plus vastes. Il est quand même ressorti du débat qui a suivi cette expérience la réflexion selon laquelle les comportements dont nous avons été témoins n'étaient pas si différents des comportements que l'on retrouve dans les sports d'opposition d'équipe. Parmi les risques également existant, on retrouve, comme sur internet de manière générale la possibilité de rencontrer des personnes mal intentionnées. Le harcèlement y est donc possible, tout comme les tentatives d'arnaques ou d'embrigadement. Heureusement, la plupart des jeux vidéo en ligne aujourd'hui possède des outils permettant de signaler les comportements inappropriés. Il est assez simple de signaler une personne, d'indiquer la raison du signalement et même de joindre un complément d'explication. Bien sûr, ce n'est pas avec un unique signalement que des mesures seront prises mais par le cumul de ceux-ci. La sanction pour la personne actrice de mauvais comportement pourra être le bannissement, l'exclusion de son compte dans le jeu et ainsi l'impossibilité de jouer à ce jeu via ce compte.

Les autres joueurs ne sont pas la seule source potentielle de comportement néfaste. Les studios de jeu vidéo eux même peuvent agir soit de manière malhonnête soit posséder des systèmes économiques douteux.

Il faut bien se rendre compte qu'avec sa démocratisation, le jeu vidéo s'est transformé en une industrie potentiellement très lucrative. Cependant, le processus de création d'un jeu est extrêmement long et du début de la création à la commercialisation, des années entières peuvent s'être écoulées. Des années durant lesquelles aucun revenu n'est généré. C'est pourquoi des pratiques alternatives ont vu le jour. Au-delà des financements participatifs que l'on peut retrouver dans de nombreux domaines de créations aujourd'hui, le *early access*² s'est répandu dans l'industrie

vidéoludique. Pour expliquer cette mécanique de manière simple, c'est le fait d'acheter le jeu avant la fin de sa création, voire au tout début. Généralement cela se couple avec la possibilité de participer à plus ou moins de degrés au développement du jeu. De manière financière évidemment en premier lieu mais également en pouvant faire des retours d'expériences ou des signalements de bugs. Le concept est extrêmement intéressant pour de nouveaux studios qui n'ont encore aucune création. Elle l'est également pour les joueurs eux-mêmes qui peuvent s'impliquer davantage. Mais acheter un jeu pas fini c'est prendre le risque qu'il ne le soit jamais où bien que le produit final ne corresponde pas aux attentes car il prend une autre direction. Dans ce cas la déception peut être grande et de l'argent dépensé pour pas grand-chose.



Mais même un jeu vendu fini peut être basé sur un modèle économique qui peut être questionnant et donc questionné. Les jeux gratuits sont très présents sur mobile mais existent également sur console ou ordinateur. Il n'est pas rare que pour être rentable tout un tas d'artifice soit mis en place. Des objets, des tenues, des niveaux, gagner de l'expérience pour améliorer son personnage plus rapidement... Tout ces exemples peuvent être monnayables avec de l'argent bien réel et bien que cela rende en soi des jeux accessibles à presque tout le monde puisqu'ils sont en eux-mêmes gratuits (mais pas les équipements sur lesquels ils se jouent) ils peuvent aussi vite devenir un gouffre financier si l'on se laisse happer par cette démarche. La plus pernicieuse

²Littéralement : accès très tôt.

de toute est le principe des *loot box*³, qui sont déjà tombées sous le coup de la justice dans d'autres pays. Les *loot box* ce sont des objets, généralement des boîtes, contenant divers objets qui une fois achetées doivent être ouvertes. Mais les objets contenus dans ces boîtes sont générés de manière aléatoire. Un objet commun ayant beaucoup de chance de sortir de ces boîtes, un objet plus rare moins de chance et un objet extrêmement rare encore moins. Cette pratique s'apparente donc à un jeu d'argent. On achète un ticket métaphorique en espérant toucher le gros lot qui arrive rarement. Bien que les jeux d'argent soient interdits à tout mineur en France, on peut retrouver cette pratique dans des jeux accessibles aux enfants, selon la classification PEGI. Lorsque l'on sait qu'un paiement se retrouve à un clic si l'on a rentré ses coordonnées bancaires, il peut être plus simple pour un mineur d'avoir recours à cette pratique, plus que dans n'importe quel lieu de vente de jeux d'argent.



Quelles sont les pratiques ?

Le jeu vidéo en temps que simple divertissement possède déjà de nombreuses possibilités. La variété des formats et des supports permet des possibilités infinies. Mais depuis des années il s'est également développé sous d'autres pratiques. En restant dans le domaine du loisir, le *speed run*⁴ est une pratique bien plus complexe qu'il n'y paraît. Cela consiste à finir un jeu le plus vite possible et bien qu'au premier abord cette pratique puisse paraître un peu idiote, ce sont de

véritables communautés qui s'y attellent et sont nécessaires. Car pour finir un jeu le plus vite possible, il faut comprendre tous les mécanismes qu'il permet, parfois sans que les développeurs du jeu n'y aient eux-mêmes pensé. Une combinaison d'action peut entraîner une nouvelle possibilité qui permet d'effectuer une nouvelle action jusqu'alors impossible. Pour donner un exemple assez simple : dans un jeu d'aventure où l'on contrôle un personnage qui doit se rendre d'un point A à un point B en devant suivre normalement un certain chemin, une façon de gagner du temps peut être de faire exploser un objet prêt de soi tout en effectuant un saut pour bénéficier du souffle de l'explosion et franchir une distance plus grande que ce qu'il est possible avec un saut classique et ainsi atteindre un lieu ou une zone normalement hors d'atteinte et ainsi passer tout une partie du jeu. Bien sûr, il existe des techniques encore plus complexes et certaines nécessitent de comprendre comment le jeu a été créé et codé pour en trouver les failles et les exploiter. En résumé, cette pratique consiste à chercher, explorer, tester et comprendre le jeu d'une façon bien plus profonde qu'un joueur lambda. Mais quitte à parler de joueurs classiques et non classiques abordons la pratique professionnelle, via ce que l'on appelle aujourd'hui l'*e-sport*⁵. Le principe est exactement le même que dans le sport en général : des clubs, des joueurs, des tournois, des matchs et des classements. À mon sens, les qualités et les reproches que l'on peut faire à cela sont exactement les mêmes que pour le sport en général. Personnellement, c'est l'argent engrangé et les récompenses de certains tournois, à coup de dizaines de milliers de dollars pour la première place ! Mais l'argent généré par le jeu vidéo peut également servir des causes plus charitables. Le *Z Event* en est l'exemple parfait. Cet événement réunit durant un week-end, des streamers, c'est-à-dire des personnes vivant de la production de contenu vidéo sur le jeu vidéo. Pendant deux jours ces derniers sont connectés

³ Boîte à butin.

⁴ Course rapide.

⁵ Se prononce « isport ». e = *electronic*.
Littéralement : sport électronique.

un maximum de temps et reçoivent des promesses de don. Depuis sa création en 2016, cet évènement a récolté un total de plus de dix millions d'euros pour diverses associations. La dernière édition en date, en 2020 a ainsi récolté plus de 5 millions d'euros au profit d'Amnesty International. Comme quoi le jeu vidéo peut aussi réunir les personnes autour d'une bonne cause !

à raison, il reste un outil de divertissement, de recherche et d'expérimentation puissant. Et si on s'y penche assez longtemps on pourra se rendre compte que les défauts et les qualités que l'on peut lui attribuer ne sont autres que celles et ceux que l'on veut lui donner. Même s'il reste aujourd'hui difficile de définir ce qu'est un jeu vidéo, s'il y a bien une chose qu'il sera, c'est ce que nous voudrions et accepterons d'en faire. Il n'est qu'un outil entre



Pour finir, j'aimerais revenir sur le jeu vidéo de manière générale. Phénomène assez récent dans notre histoire, il est devenu au fil du temps un objet de plus en plus complexe. Parfois victime d'une image négative, à tort ou

nos mains : libre à nous de nous en divertir, de l'expérimenter ou de le négliger.

Jean Thomas.

TÉMOIGNAGES

Jeux vidéo : la moitié des seniors y jouent.

D'après le blog Or gris (seniors acteurs des territoires dans une société pour tous les âges)

Le jeu vidéo est le produit culturel le plus consommé par les Français ! Une enquête récente de Quintonic⁶ relève le rapport des seniors aux loisirs vidéo-ludiques, que ce soit sur le web via un ordinateur, un smartphone ou une tablette, ou dans une moindre mesure, sur une console.

C'est incontestable. Ces dernières années, les jeux vidéo s'adressent à un public beaucoup plus large et notamment aux seniors. Une nouvelle tendance qui pourrait paraître surprenante mais finalement, pourquoi ce passe-temps ludique serait-il réservé aux ados ?

Le loisir vidéo-ludique se serait-il fait une place de choix dans le cœur des plus de 50 ans ? En effet, loin d'être de petits consommateurs occasionnels de ce type de loisirs, les seniors semblent accorder un volume horaire conséquent au jeu. Parmi les membres interrogés, 43% déclarent ainsi y passer en moyenne une à deux heures par jour et 21% y consacrent même plus de deux heures par jour. Rappelons que la moyenne française est de 12 heures par semaine.

Ces chiffres sont révélateurs de l'intérêt que porte cette génération aux nouvelles technologies. Ces dernières années, on note l'émergence de plus en plus forte de la tendance du *casual gaming* : les éditeurs de jeux élargissent d'ailleurs leur offre en proposant des titres disponibles sur de nouveaux supports, avec des règles de jeu simples et s'adressant à tous les publics. Ces

⁶ Voir quintonic.fr Site d'activités senior pour sortir en groupes.

jeux rencontrent aujourd'hui un fort succès, notamment grâce à l'explosion des smartphones et des tablettes.

Si les seniors semblent en effet avoir une pratique appuyée du jeu, les raisons de ce succès sont-elles les mêmes que chez les plus jeunes ? À la question « pour quelle raison appréciez-vous le jeu ? », près de 60% des quinquas et plus invoquent la stimulation cérébrale. À l'inverse, seuls 4% d'entre eux mentionnent la quête de sensations fortes. Plus en quête de réflexion que de poussée d'adrénaline, les seniors sont en effet plus des aficionados du casse-tête chinois que du *survival horror* !

Enfin, 32% des quintoniciens⁷ interrogés indiquent préférer les jeux de cartes ; 31% les jeux de réflexion, de casse-tête, de calcul mental de type : *Candy Crush*, *Cérébral Academy* et 18% les jeux de lettres (mots fléchés, mots croisés...). À l'inverse, les seniors se montrent assez peu friands de jeux de rôle : seuls 0,7 % le désignent comme leur genre de prédilection, de jeux d'action (3 %), d'aventure (1 %) ou de sport (1,5%).

Les temps changent, et nos seniors aussi. Les jeux dématérialisés sont aujourd'hui adoptés par une tranche plus large de la population, comprenant les seniors. Ce phénomène est lié à la démocratisation des supports de jeu mobiles (tablettes, smartphones), et à leur simplicité d'utilisation.

Source :

https://www.senioractu.com/Jeux-video-la-moitie-des-seniors-y-joue_a16168.html

Je ne joue pas aux jeux-vidéo, et pourtant...

Quand Jean T m'a dit que je jouais aux jeux-vidéo, je ne suis pas tombée de ma chaise car j'étais bien assise. Quoi ? Candy Crush, un jeu vidéo ? Mon application de Scrabble sur mon téléphone, un jeu ? Ah bon !

Pour moi, les jeux vidéo se jouent sur consoles, sur Wii, en réseau, avec un ordinateur, etc. Je croyais que c'étaient systématiquement des jeux de guerre, de stratégie, d'action. Des trucs de « jeunes » quoi. Au fil de la discussion j'ai donc pris conscience que ma belle mère joue au jeu vidéo aussi puisqu'elle utilise une application pour jouer au bridge sur son smartphone ! J'avoue que j'étais loin de m'identifier comme joueuse. Plus nous discutons, plus je voyais de joueurs autour de moi. Pour faire simple, j'ai appris que le jeu vidéo se présentait sous forme « informatique ».

Je préfère de loin une bonne partie de « jeux de plateau » ou de jeux de cartes avec des ami.es en présenciel. Or, depuis que j'ai un smartphone, je joue au Scrabble ou à Tétris dans les salles d'attente (surtout que maintenant il n'y a plus de magazines).

L'autre jour, j'entendais à la radio qu'*Animal crossing* a été le produit culturel le plus vendu en 2020. Oui, j'ai bien entendu et vous avez bien lu : le jeu-vidéo est considéré comme un produit culturel. Il y en a de toutes sortes : sur la révolution française, sur les écosystèmes, pour travailler son équilibre...

Quand j'étais enfant, j'ai découvert *Pacman*. À cette époque, la stratégie parentale pour que nous ne restions pas « scotchés » sur l'écran était d'attendre... que les piles soient usées. Facile ! Aujourd'hui, j'ai l'impression d'avoir tout un monde à découvrir et j'ai vu que beaucoup de jeux vidéo ne sont pas du tout violents. Certains bénéficient pour leur production d'un budget qui peut dépasser celui d'un film d'Hollywood. Une vraie industrie !

Jeanny

⁷ Néologisme. Adhérent du réseau Quintonic.