

**Conférence Nationale « Cultures numériques, éducation aux médias et à l'information »,
Lyon, 21-22 mai 2013**

Table ronde 6 - Éduquer aux médias et à l'information : une urgence pour l'école ? Quels enjeux ? Quels contenus de formation ?

Contribution de Laurent Trémel
Sociologue

Question : les jeux vidéo, oubliés de la rencontre ?

Depuis près de 30 ans, la pratique des jeux vidéo présente une grande importance dans les modes de socialisation de la jeunesse et dans leur rapport aux « petits écrans » (puisqu'ils peuvent être joués sur des postes de télévision et des écrans d'ordinateurs et maintenant sur tablettes, consoles et téléphones portables).

M'intéressant à la question depuis une quinzaine d'années, ayant produit plusieurs travaux sur ce sujet, je m'étonne de constater qu'apparemment, notamment dans la Table ronde n°1, alors qu'il est question des responsabilités de l'école face aux cultures numériques et que l'on questionne à juste titre des notions médiatiques telles que « Digital natives », « Millenium Learners » ou encore « Génération Y », de ne voir apparaître aucune réflexion spécifique sur la pratique des jeux vidéo.

Certes, et assez paradoxalement peut-être étant donné « l'ancienneté » de cette activité ludique, peu de données quantitatives fiables permettant de faire la part des choses sont disponibles sur cette pratique culturelle.

La frilosité du milieu universitaire jusqu'au début des années 2000 (liée en partie au mandarinate et au « bornage » des domaines de recherche par des sujets épousant les canons de la science normale) a conduit notre pays à prendre du retard par rapport à ce qui a pu se passer dans le monde anglo-saxon (développement du domaine des *Cultural studies*, puis des *Game studies*).

Inversement, depuis quelques années, il est devenu « à la mode » de parler de jeux vidéo et de les étudier en université. Toutefois, ces études, pour la plupart du temps réalisées par des jeunes chercheurs technophiles de sexe masculin, fréquemment « gamers » ou anciens « gamers » (c'est à dire joueurs de jeux vidéo passionnés), entraînent des biais. Souvent, ces travaux comportent des parties constituant un plaidoyer pour les jeux vidéo visant à relativiser, ou à contester plus fortement, les critiques sociales s'étant développées sur ce phénomène depuis plusieurs années. Parfois, on remarque aussi des liens, pouvant être jugés problématiques – au nom, certes, de conceptions de l'université pouvant être perçues comme un peu « anciennes » - entre certains chercheurs et les industriels du multimédia, liens dont le développement a été favorisé par la « professionnalisation » de l'Université et la légitimité accrue qu'il y a eu à construire là des partenariats avec des entreprises suite à dix années d'inflexions libérales liées aux pouvoirs politiques en place.

Au titre des biais, on remarquera ainsi la réutilisation peu distanciée de données

promues par l'industrie des jeux vidéo, telle que la fixation d'une « moyenne d'âge » du « joueur de jeu vidéo » à 35 ans et plus, obtenue à partir de sondages où l'on exclue par exemple les répondants âgés de moins de 16 ans (...), contribuant à relativiser les critiques pouvant être émises sur le contenu des jeux par divers intervenants (notamment des parents et des éducateurs), au motif que les joueurs seraient désormais « adultes », alors que la population principalement concernée par la pratique des jeux vidéo (en termes de fréquence et de durées des parties), reste composée d'enfants, d'adolescents et de « jeunes adultes » de sexe masculin. On note aussi une abondance de travaux sur les jeux auxquels jouent ces jeunes chercheurs, tels que par exemple *World of Warcraft* (WOW), mais quasiment rien sur d'autres produits, tels que les jeux destinés aux petites filles, promouvant des modèles caricaturaux des rôles féminins.

L'école doit donc se préoccuper des incidences de la pratique des jeux vidéo sur la culture et le comportement des jeunes. Là, ils sont plongés, plusieurs heures par semaine, dans des univers virtuels « accueillants » via le jeu d'un « avatar », qui les propulse au rang de sportif de renom, de magicien aux pouvoirs démesurés, de combattant d'exception, de maffioso, ou encore de chef d'état. Le tout en parallèle à un contexte de « crise » rendant problématique l'insertion dans la « vraie vie » et les possibilités d'émancipation par rapport aux parents. Dans les univers des jeux vidéo, les joueurs - jeunes et moins jeunes - sont confrontés à des valeurs, des idéologies (telles que par exemple une vision du sport basée sur la compétition effrénée et l'écrasement de l'adversaire, ou encore des jeux fortement dominés par l'expression d'une « masculinité militarisée » problématique pour reprendre une expression de l'universitaire canadien Stephen Kline).

Alors qu'il est ici question de se préoccuper spécifiquement de l'utilisation des téléphones portables par les élèves, je m'étonne par conséquent que le thème des jeux vidéo n'ait pas donné lieu à une réflexion spécifique dans le cadre de cette Conférence nationale, en lien avec la citoyenneté notamment : les "valeurs" prônées dans ces jeux sont-elles compatibles avec les valeurs de la République transmises par l'école ?

Laurent Trémel, Sociologue

Co-auteur avec Tony Fortin de *Mythologie des jeux vidéo*, Paris. Le Cavalier Bleu. 2009.