

Interroger autrement les jeux vidéo

Niels Weber, Association RNVP, avec
Eva Saro, fondation images et société

fondation images et société



Les jeux vidéo doivent aujourd'hui être considérés comme des objets culturels au même titre que les romans, les pièces de théâtre, les films ou les morceaux de musique. Sans même ouvrir le débat d'une nouvelle forme d'art, il est évident que les jeux vidéo peuvent être interrogés, évalués et critiqués pour mieux comprendre notre société.

L'association Rien Ne Va Plus est en charge de faire de la prévention du jeu excessif dans le canton de Genève. Bien que la pratique du jeu vidéo ne soit pas malsaine en soi, elle peut avoir des conséquences négatives si elle n'est pas réfléchie. Afin de repousser les risques potentiels de jeu excessif, il est important de pouvoir parler de ses propres pratiques numériques et d'amener les jeunes à le faire également. À travers ce genre de réflexion, nous visons une prise de conscience et de recul, bien souvent occultée par la banalisation du fait de « simplement jouer ».

Même si ce loisir reste encore majoritairement masculin, les filles sont de plus en plus nombreuses à s'y adonner. Lorsque les statistiques prennent en compte tous les types de jeux, y compris ceux sur mobiles, un joueur sur deux serait une joueuse. La plupart des jeunes jouent donc et le font principalement suite à un effet de mode induit notamment par de puissantes campagnes marketing. Lorsque nous demandons à une classe d'école « Qui joue? », toutes les mains se lèvent. En revanche, ces mêmes mains se baissent quand nous questionnons « Qui parle de jeux vidéo avec ses parents? ». Généralement, le sujet est uniquement abordé dans les familles lors de conflits : l'heure d'aller au lit, de passer à table, d'aller à l'école, de faire ses devoirs, etc. Il devient alors important d'ouvrir des espaces de dialogues pour pouvoir mettre des mots sur ce qui se vit dans et autour des jeux.

Nous constatons ainsi que, si les jeunes ont un avis plutôt rationnel sur les jeux vidéo, ils ne pensent pas nécessairement à en questionner certains aspects qui semblent s'être inscrits dans une sorte de « normalité ». *Combien de personnages de jeux vidéo féminins connaissez-vous? Est-ce que les jeux vidéo ne sont que pour les hommes? Avez-vous déjà vu un héros noir?* Ce genre de question surprend, mais représente un point d'entrée très utile pour aborder la pratique des jeux et c'est pourquoi nous développons ce type de « décod'image » avec la fondation images et société. Les influences multiculturelles sont en effet plutôt limitées, que ce soit à travers les distributions des rôles ou les stéréotypes que ses personnages véhiculent (trop) souvent. Il n'est pas rare de voir des héros masculins

Vos premières réactions face à ces portraits?

Cochez ce qui convient

- ☐ ■ Tiens! Un homme fort qui paraît vulnérable?
- ☐ ■ Pourquoi les héroïnes sont-elles souvent très jeunes?
- ☐ ■ Qui a l'air plus puissant?
- ☐ ■ Lequel préféreriez-vous incarner?



1. Uncharted 4, développé par Naughty Dog et édité par Sony, 2016
2. Tomb Raider, développé par Crystal Dynamics et édité par Square Enix, 2013

équipés d'armures imposantes et cohérentes, dans un univers de batailles, où la puissance est de mise, alors que les femmes sont plutôt fournies en « bikinis blindés ». Ces héroïnes ne sont pas forcément moins performantes et elles sont aussi, parfois, représentées par des personnages à fort caractère, mais elles seront souvent illustrées selon les mêmes codes régissant les représentations dans les médias. Car les jeux vidéo sont comme un prisme à travers lequel il est possible de comprendre le fonctionnement de notre société; comme un microcosme à analyser pour se préparer à se questionner à plus large échelle.

Les ateliers « Jeux vidéo et débats – je vis des hauts et des bas » proposent à des adolescent-e-s de découvrir ou d'explorer deux jeux pendant trente minutes chacun, avant de passer à une phase de discussion durant laquelle ils sont amenés à critiquer, mais aussi décrire, l'expérience vécue. Pensée pour des groupes de quatre à dix personnes, la démarche s'adresse à tous les adolescent-e-s, qu'ils soient joueurs ou non, ainsi qu'à leurs éducateurs/trices/enseignant-e-s/parents.

Pour plus d'information, contacter l'association RNVP, www.rnvp.ch.