

Jeux vidéo et responsabilité

Jérémy Agolini

Résumé

La pratique de jeux vidéo est un phénomène culturel complexe, tant au point de vue individuel qu'au point de vue des relations et des appartenances. Il recouvre des pratiques, des expériences du monde, des innovations, des programmations et inventions d'une extrême diversité : presque tout peut faire l'objet d'un jeu vidéo ! Phénomène qui n'est pourtant pas sans limites, tant dans la façon dont il est conçu que dans ses effets néfastes, notamment d'addiction, sur le joueur et donc sur son entourage...

Il est à mettre en lien avec la mutation psycho-sociétale observée de plus en plus dans les fonctionnements institutionnels, familiaux et sociétaux, et qui impliquent des changements radicaux d'ordre éthique, anthropologique, social, psychologique et épistémologique...

Cet article examinera le jeu vidéo en particulier en rapport avec le jeu au sens général, lequel peut susciter autant l'engouement, l'adhésion (la passion ?) que l'aversion et le rejet intolérant.

Confrontés fréquemment, souvent de façon addictive et même quotidiennement, à la violence, à la guerre, à la mort, avec l'attitude stratégique qui en découle plus ou moins (les jeux vidéo constituent un exutoire à la violence), l'activité des joueurs est-elle viable ? Les jeux vidéo sont-ils une calamité ? Comment accueillir et peut-on justifier ceux qui en font grand usage ? On assiste depuis le début du XXI^{ème} siècle à un changement psycho-sociétal profond, des mutants peuplent les écoles, les crèches, les collèges, les lycées, les services sociaux, etc. Marcel Gauchet, Maurice Sachot, Charles Melman, Bernard Fourez et Jean-Marie Apostolidès, repris avec bonheur par Jean-Paul Gaillard¹, ont mis en évidence ce phénomène de mutation. Il semble que les jeux vidéo relèvent et participent de cette mutation.

Il s'agit d'un phénomène culturel relativement récent, apparu dans les années 80 et même 70 (l'antiquité si on se réfère aux critères de l'innovation en jeux vidéo et informatique), phénomène qui comme toute nouveauté n'est pas toujours bien accueilli (du moins par ceux qui, d'un âge avancé, assistent effarés à ce changement dans nos sociétés). Il me semble même qu'il est relativement stigmatisé (qui n'a pas entendu parler de *geeks* ?), la relation de couplage homme-machine faisant peur.

Le risque de s'enliser, de se dissoudre dans le jeu vidéo existe bel et bien. C'est un risque constant, qui implique la recherche permanente d'un équilibre entre le monde virtuel et le monde dit réel.

C'est à Jean-Paul Gaillard, thérapeute et enseignant systémicien (bien connu il me semble au sein de l'association MCX), que je dois largement l'idée de cet article, comme dans une large mesure l'ensemble de son contenu finalement. Il a dit que « (je) fais des jeux intelligents » ! Il m'a permis de réconcilier les différents aspects et activités de ma vie, tout en me suggérant la possibilité d'une approche constructive, dont certains pré-mutants comme moi constateront peut-être l'utilité.

Françoise Kourilsky écrit :

¹ J-P. Gaillard, *Enfants et adolescents en mutation, mode d'emploi pour les parents éducateurs, enseignants et thérapeutes*, 2009, ESF éditeur.

« La plupart du temps, les personnes se préparent à leur négociation en listant et en cumulant tous les arguments qui justifieraient le bien-fondé de leur position et de leur demande. Alors qu'il s'agit pendant cette phase (de préparation de la négociation) de se mettre à la place de l'autre : de réfléchir aux arguments auxquels il pourrait être sensible et aux objections qu'il pourra opposer. Je le souligne encore : on ne peut rencontrer l'autre qu'en allant sur son terrain, il s'agit donc de sortir de sa bulle. »²

Il se trouve que mon but est de persuader, notamment le lecteur, et peut être moi-même, sinon du bien-fondé de l'univers virtuel, mais peut être au moins de ses vertus ludiques et pédagogiques. Notamment pour apprendre des langues, et plus particulièrement celles qui s'échangent en réseau et Internet. De même les jeux peuvent inclure une dimension ou un récit historique plus ou moins fidèle. Nous reviendrons sur cet aspect du jeu. D'autre part, plus important, beaucoup de jeux font intervenir la mémoire en particulier et (surtout) les jeux de stratégie, font employer les neurones en général. Les jeux dits « d'aventure » quant à eux sont souvent non-violents, ou moins violents. Enfin, de nombreux jeux aiguisent les réflexes et impliquent la coordination visuo-motrice.

En référence aux fonctionnements familiaux et institutionnels de l'entreprise, F. Kourilsky décrit les « résistances » comme un « tremplin pour progresser » et elle inclut par ce terme le fonctionnement homéostatique des systèmes humains. Elle considère donc la caractéristique auto-organisationnelle du vivant certes comme un élément sur lequel on peut et même on doit s'appuyer pour promouvoir le changement, mais elle laisse le considérer comme un moyen plutôt qu'une fin qui est l'« objectif » de changer, quoi qu'il en coûte (bien qu'elle recommande instamment de préserver et soutenir *l'écologie des systèmes humains*). Je préfère la position de J.P. Gaillard qui affirme élégamment : « la demande de changement est avant tout une demande de non-changement ». Pour aborder un joueur en prétendant lui faire changer d'habitudes il faut donc :

- « - comprendre l'autre si nous voulons ensuite nous faire comprendre ;*
- explorer ce qui pourra motiver son désir de coopérer pour trouver un accord avant de vouloir à tout prix le convaincre ;*
- identifier les valeurs partagées avec l'interlocuteur.*

Cette phase préparatoire consiste essentiellement à anticiper les objections éventuelles, les valeurs, les attentes de votre interlocuteur pour en faire des points d'appui lors de la négociation (...).³ »

Il faut donc observer un être vivant dans son ensemble et, pour cela, il faudra inventer un autre mode d'interaction que le réductionnisme : c'est la modélisation, c'est-à-dire la création d'un modèle de l'objet observé.

Je reprendrai de façon approximative ce schéma trouvé dans un forum internet dédié à un jeu vidéo⁴, au moins ses grands traits :

² F. Kourilsky, *Du désir au plaisir de changer*, 1995, Dunod, p. 261

³ Op. cit. 261-262

⁴ Conçu par la compagnie Paradox interactive, dont les jeux de stratégie sur PC sont bien connus

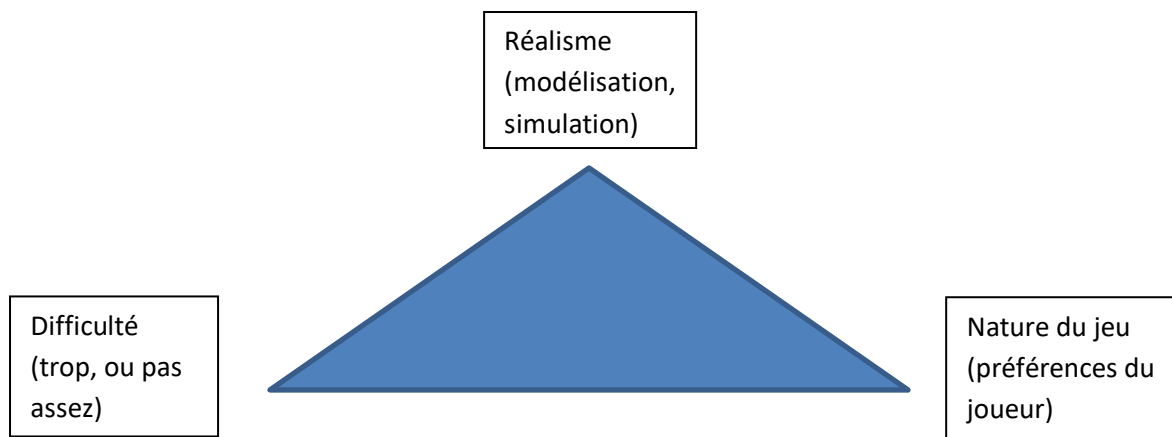


Schéma : comment fonctionne le jeu (vidéo)

Le fait de jouer implique inévitablement quantités de petites vexations et contrariétés, qu'on peut assimiler à du bruit⁵, peut-être davantage pour certains jeux que pour d'autres. Si le jeu est trop facile on n'apprend pas. S'il est trop difficile il est décourageant. Les limites à son réalisme sont tout aussi inévitables. Un jeu privilégie par exemple soit la fidélité historique soit il est plutôt axé sur le *gameplay*, ce qui implique des choix parfois difficiles pour les développeurs (dans le cadre d'un jeu vidéo), devant souvent choisir l'un plutôt que l'autre, et résulte en des ruptures, des approximations douloureuses qui nuisent à la jouissance par le jeu, souvent de façon non-consciente ou à peine perceptible.

Le jeu est construit une fois pour toutes, et le joueur se trouve limité (voire même condamné) à obéir à un programme instruit d'avance et face auquel il n'a pas vraiment le pouvoir de changer. Ce qu'on appelle *mods*⁶ est peut-être une solution à ce problème : le programme est modifiable, mais là encore il ne peut l'être que dans certaines limites, en particulier instituées par les concepteurs eux-mêmes et par la limite dans les compétences de l'auteur du *mod* lui-même. S'en suivent *bugs*, frustration et découragement face à la difficulté d'intégrer la complexité du monde, le changeant du réel, l'extravagance de l'univers, l'imprédictibilité du vivant, pour en faire un jeu divertissant, viable et rétributif, récompensant directement les centres neuraux du plaisir...

« La contrainte (et non l'option) stratégie de survie, conduit donc à chercher activement dans l'environnement, des substances, des comportements ou des objets qui sont connus pour être aptes à réanimer l'axe hédogène. Le problème alors est

⁵ Ce qu'on appelle bruit, dans le jargon systémique (en particulier le modèle de l'auto-organisation par le bruit ; Atlan, 1972-1974) est le fait qu'un phénomène ou processus qui nous est nouveau échappe aux « boîtes préformées qui organisent notre pensée et qui définissent et balisent étroitement nos champs et nos moyens d'action. » C'est une anomalie ! Il est alors perçu comme un « bruit » informe et inintelligible que notre caractéristique auto-organisationnelle nous conduit le plus souvent à rejeter comme non-avenu.

⁶ Auxquels s'ajoutent le remue-méninges et débat permanent dans les forums autour des nouveaux jeux, qui supposent la possibilité de changer le jeu, à condition d'arriver à capter l'attention des responsables du produit !

que ces objets sont, comme c'est le cas de tous les objets externes, inaptes à remplacer un processus interne. L'activation artificielle du réseau hédogène (qu'on appelle très improprement circuit de la récompense) ne donne que des sensations à court terme que le sujet sera conduit à réitérer inlassablement. Plus cette activation se reproduira, plus elle renforcera le réseau nociceptif (c'est-à-dire aussi les sensations et les sentiments douloureux), poussant ainsi le sujet à augmenter les doses ou les comportements pour obtenir le même effet, et plus elle diminuera l'efficacité globale du système motivationnel. Toutes les substances psychoactives (...), tous les contenus high-tech hyperstimulants : jeux vidéo, jeux en ligne, MSN (ou Skype, Discord), porno, etc., stimulent artificiellement le réseau hédogène et le saturent (instruction), générant un des syndromes les mieux connus des professionnels médico-psycho-éducatifs : le syndrome de démotivation. ⁷»

Quelques dates

L'histoire du jeu vidéo débute dans les années 1950, où l'idée naît au sein d'universités lors de recherches sur l'informatique. Les jeux vidéo ne se font connaître du public qu'à partir des années 1970 avec la commercialisation des premières bornes d'arcade ainsi que les premières consoles. Le jeu vidéo devient alors une industrie et un marché. Au début des années 1980, les jeux vidéo sont principalement joués sur des bornes d'arcade, mais ils seront peu à peu développés sur les ordinateurs personnels. Le marché des jeux sur console, fragilisé, s'effondre à la fin de l'année 1983. Depuis les années 2010, le jeu vidéo se développe sur smartphone, grâce à des appareils de plus en plus puissants et des écrans de plus en plus grands. En 2021, quatre générations de consoles (mais ce chiffre trouvé dans un article Wiki est discutable) se sont succédé. L'histoire du jeu vidéo se confond largement avec l'histoire du jeu sur PC, ce qui constitue aujourd'hui une part considérable de la consommation vidéo-ludique.

À propos du jeu et du sérieux

Il est possible que l'aversion montrée par les détracteurs des jeux vidéo⁸ ne soit pas due spécialement ou seulement au lien entre le joueur et sa machine, mais simplement au fait même qu'il s'agit d'un jeu, ce qui me semble hypocrite dans la mesure où chacun aime jouer à un moment ou à un autre de sa vie et de ses interactions avec le monde extérieur. En effet :

« Un troisième concept relatif à la classe qui est souvent mal compris à cause d'une mauvaise identification des types logiques est le « jeu ». Les actes particuliers qui constituent une séquence donnée de jeu peuvent, naturellement, se produire chez les mêmes personnes ou chez les mêmes animaux dans d'autres sortes de

⁷ Jean-Paul Gaillard, Roland Coenen, Francine Frieß & Guy Hardy, « Vers une neuro-éco-systémique. Manifeste pour l'urgence d'un changement », *Thérapie familiale*, 2011.

⁸ En suis-je un malgré-moi ? Ma posture à l'égard de ceux-ci a considérablement évolué au fil de l'écriture et des changements et ajustements liés à cet article...

séquences. Ce qui est propre au « jeu », c'est que ce terme désigne des contextes dont les actes constitutifs ont une pertinence et une organisation différentes de celles qu'ils auraient dans le non-jeu. Il se pourrait même que l'essence du jeu réside dans la négation partielle de la signification qu'auraient dans d'autres situations les actes du jeu.⁹»

Citant Wittgenstein, Thomas Kuhn observait, concernant le processus de perception et de classification :

« Bien que l'étude de certains des attributs communs à un groupe de chaises, de feuilles ou de jeux puisse nous aider à utiliser à bon escient le terme correspondant, il n'y a pas de groupe de caractères qui soit simultanément applicable à tous les membres de la classe et à eux seuls. D'autre part, mis en présence d'une activité nouvelle pour nous, nous y appliquons le mot « jeu » parce qu'il y a un air de famille entre ce que nous voyons et un certain nombre d'autres activités que nous avons déjà apprises à appeler de ce nom.¹⁰ »

Edgar Morin ajoute même que :

« Qui dit stratégie dit jeu. (...) Les éco-systèmes présentent naturellement les conditions du jeu, puisqu'ils sont à la fois déterministes (règles du jeu) et aléatoires (incertitudes du jeu).¹¹ »

Une autre citation encore, celle de C. G. Jung :

« L'activité créatrice de la force imaginative arrache l'homme à son assujettissement, au « Rien que », et l'élève sur le plan du jeu. Et l'homme, comme le dit Schiller, « n'est pleinement lui-même que dans le jeu ».¹² »

On peut dire que l'homme est un animal ludique au même titre qu'il est un animal social.

« C'est comme la vie – un jeu dont le but est de découvrir les règles, lesquelles, pour leur part, changent constamment et restent introuvables (...) Ça ressemble plutôt à ce que font les chatons et les chiots.

Mais pourquoi les chatons et les chiots jouent-ils¹³? »

Pour les êtres vivants le jeu constitue un ou des apprentissages qui se traduisent en action sur le monde extérieur ou dans un monde imaginaire. Pour Giambattista Vico le jeu se retrouve dans « l'enfance du monde ; car nous l'avons dit, les enfants sont merveilleusement propres à l'imitation du vrai. Cette faculté est (la génitrice) de la poésie, qui n'est autre chose que l'imitation.¹⁴ » Celui qui joue reproduit et imite par son action ce qu'il observe dans son environnement.

D'autre part il est amusant de constater, notamment en assistant à plusieurs à un même jeu, l'identification aux personnages et les difficultés qui en découlent. On hésite alors pour en parler entre le « je », d'identification radicale au personnage, avec le « nous », qui fait d'avantage participer l'entourage, et éventuellement permet

⁹ Gregory Bateson, *La nature et la pensée*, 1979, p. 132

¹⁰ Thomas S. Kuhn, *La structure des révolutions scientifiques*, 1970, p. 88

¹¹ Edgar Morin, *la Méthode 2, la vie de la vie*, 1980, Points, p. 227

¹² Carl Gustav Jung, *l'Âme et la vie*, 1945, p. 223

¹³ Gregory Bateson, *Vers une écologie de l'esprit*, tome 1, 1972, p. 40

¹⁴ Giambattista Vico, *La science nouvelle*, 1744, p. 395

de répartir la responsabilité du jeu en impliquant les autres, ou le « il » ou « elle » désignant le personnage, plus détaché et plus prudent.

Pour ce qui concerne le porno

Il est possible de tricher avec le porno, c'est tout ce qui fait sa perfidie et sa dangerosité. On peut inventer toutes sortes de ruses et de raffinées formes de consommation, qui en font potentiellement une boucle récursive et addictive dont il est difficile de se tirer. Les jeux se permettent d'introduire du porno et le porno se prévaut de jeux vidéo (mais les films aussi se le permettent, comme certaines BD, qui incluent des séquences dites « érotiques », c'est-à-dire « modérément porno »).

Je reprends les lignes de J. P. Gaillard à propos de Richard Tremblay (qui affirmait : « Jean-Jacques Rousseau, comme Aristote, accusait le théâtre de nuire au développement moral des jeunes, aujourd'hui on accable les médias... ») :

« Non seulement il n'est pas impossible que Rousseau et Aristote aient eu raison, dans la mesure où, à leurs époques respectives, le théâtre était la principale structure captatrice de l'émotionnel, mais contrairement à ce qu'affirme Tremblay, ce sont les tenants des médias qui accablent les chercheurs qui osent mettre en évidence les effets délétères du constant spectacle de violences gratuites que les médias contemporains déversent sur les enfants dès leur plus jeune âge.¹⁵ »

Une différence essentielle entre les jeux virtuels et les autres médias est l'interactivité : le joueur est actif, pour le meilleur et pour le pire, alors qu'on parle de « film d'action » pour désigner une vidéo qui dessert la dose régulière et requise, de violence et de morts et de carnage, mais il me semble qu'elle implique nettement plus l'absorption passive du spectateur.

Selon Edgar Morin, « *le jeu de la vie comporte toujours un sujet jouant pour-soi, et l'éco-système de ce joueur est lui-même constitué par les interactions entre myriades de joueurs.* » C'est d'autant plus vrai pour le jeu en ligne et en réseaux, qui montre un potentiel de socialisation virtuelle considérable pour ceux qui s'y adonnent. Cela dit, il implique de se soumettre à des contraintes, d'adhérer à l'utilisation d'outils, de logiciels, de nouveaux réseaux, d'applications toujours plus nombreuses, changeantes avec une logique d'optimisation et des jeux toujours plus poussés afin de se montrer conforme aux groupes et individus interconnectés.

Cela peut se comparer avec l'évolution et le fonctionnement du cerveau.

Au niveau d'un cerveau, par exemple, l'accroissement quantitatif de neurones, puis l'accroissement quantitatif d'interconnexions entre les neurones, conduit à un accroissement de l'activité de perturbation mutuelle, c'est-à-dire à un abaissement des contraintes organisationnelles de redondance ; il peut en résulter la production de nouveaux réseaux, lesquels s'infligent des perturbations mutuelles qui conduisent à un abaissement des contraintes organisationnelles de redondance, dont résulte la

¹⁵ J-P. Gaillard, *Enfants et adolescents en mutation* p. 185

production de nouveaux réseaux, etc. ; le cerveau est ainsi modélisable comme un système toujours très loin de l'équilibre, lieu d'un état de crise permanent.

En conclusion

Pour conclure et pour en revenir à la mutation psycho-sociétale décrite par les auteurs précédemment cités, alors que Charles Melman craint une aphanisis de la pensée, une disparition du désir de la pensée dans ce nouveau façonnement psycho-sociétal, je constate plutôt un émoussement de la sensibilité, en particulier la sensibilité à l'univers des symboles, dans la pratique régulière de jeux vidéo.

Le piège du jeu vidéo est qu'il tend facilement à devenir une finalité en elle-même. Finir le niveau, accomplir telle ou telle mission, chercher à atteindre tel but, finir le jeu, puis passer à un autre jeu... la finalité devient alors finalité de la finalité, le jeu devient travail avec des impératifs à atteindre et c'est la vie elle-même qui avec des habitudes comportementales toujours plus éloignées de la vie réelle se trouve dédiée et accaparée par le jeu.

« Il faut noter que l'étiquette de jeu ne circonscrit ni ne définit les actes qui constitueraient le jeu ; le terme de jeu ne s'applique qu'à certaines prémisses élémentaires d'un échange. Pour parler plus simplement, « jeu » n'est pas le nom d'un acte, ou d'une action : c'est le nom d'un cadre où se situe l'action. Dès lors, il est compréhensible que le jeu ne soit pas soumis aux règles normales du renforcement. En fait, quiconque a essayé d'interrompre des enfants en train de jouer sait l'exaspération qu'on ressent quand ses efforts sont tout simplement inclus dans le jeu, dont ils deviennent partie intégrante. ¹⁶»

Bibliographie

- APOSTOLIDÈS, Jean-Marie (2004). *Héroïsme et victimisation : une histoire de la sensibilité*. Éditions Cerf, 2011, 416 p.
- BATESON, Gregory (1972). *Vers une écologie de l'esprit*, tome 1. Paris : édition du Seuil 1977 trad. Française, 288 p.
- BATESON, Gregory (1979). *La nature et la pensée*. Paris : édition du Seuil 1984 trad. Française, 252 p.
- CALLON, Michel & LATOUR, Bruno, dir. (1990). *La science telle qu'elle se fait*. Éditions la Découverte, 1991, coll. TAP Anthropologie des sciences et des techniques, 396 p.
- Von FOERSTER, Heinz, dir. PRIEUR & REY. « Éthique et cybernétique de second ordre ». In *Systèmes, éthique, perspectives en thérapie familiale - Textes issus des travaux du Congrès « Système et thérapie familiale »*, Paris : ESF éditeur, 1991.
- FOUREZ, Bernard. « Personnalité psychofamiliale, personnalité psychosociétale ». In *Thérapie familiale*, 2004, n° 25, p. 255-275.
- FOUREZ, Bernard. « Les maladies de l'autonomie ». In *Thérapie familiale*, 2007, vol. 28, n°4, p. 369-389.
- GAILLARD, Jean-Paul (1999). *L'éducateur spécialisé, l'enfant handicapé et sa famille*. Paris : ESF éditeur 2008, 187 p.
- GAILLARD, Jean-Paul (2009). *Enfants et adolescents en mutation, mode d'emploi pour les parents, éducateurs, enseignants et thérapeutes*. 5^{ème} édition. Issy-les-Moulineaux : ESF éditeur 2014, 192 p.
- GAILLARD, Jean-Paul. « Le couple contemporain, entre institution et connexion ». In *Cahiers critiques de thérapie familiale et de pratiques de réseaux*, 2009, n°42, p. 13-25.

¹⁶ Gregory Bateson, *La nature et la pensée*, p. 145

GAILLARD, Jean-Paul et al. « Vers une neuro-éco-systémique. Manifeste pour l'urgence d'un changement ». In *Thérapie familiale*, 2011, vol. 32, n°1, p. 171-190.

GAUCHET, Marcel (2002). *La démocratie contre elle-même*. Édition Gallimard, coll. TEL, 420 p.

GAUCHET, Marcel (2008). *Conditions de l'éducation*. Édition Stock, coll. les Essais, 270 p.

JUNG, Carl Gustav (1945). *L'âme et la vie*. Éditions Buchet/Chastel, 1963 trad. Française, 415 p.

KOURILSKY, Françoise (1995). *Du désir au plaisir de changer*. 5^{ème} édition. Malakoff : Dunod 2014, 316 p.

KUHN, Thomas (1970). *La structure des révolutions scientifiques*. Paris : édition Flammarion, 1999 trad. Française, 288 p.

LUHMANN, Nicklas (1995). *Social systems*. Stanford California : Stanford university press, 627 p.

MATURANA, Humberto & VARELA Francisco (1992). *L'arbre de la connaissance*. Édition Addison Wesley France 1994 trad. Française, 256 p.

MELMAN, Charles (2005). *L'homme sans gravité*. Édition Gallimard, coll. Folio essais, 272 p.

MORIN, Edgar (1980). *La méthode 2, la vie de la vie*. Édition du Seuil, coll. Points, 482 p.

VARELA, Francisco (1989). *Autonomie et connaissance. Essai sur le vivant*. Évreux : édition Seuil, coll. Couleur des idées, 256 p.

VICO, Giambattista (1744). *La science nouvelle*. Domont : éditions Gallimard, 2020 trad. Française, coll. TEL, 448 p.