

LA REVUE NEC

CONSTRUIRE UN NUMÉRIQUE
D'INTÉRÊT GÉNÉRAL

www.numerique-en-communs.fr

NUMÉRIQUE
EN COMMUN[S]

Jeux vidéo & numérique d'intérêt général

REPORTAGE

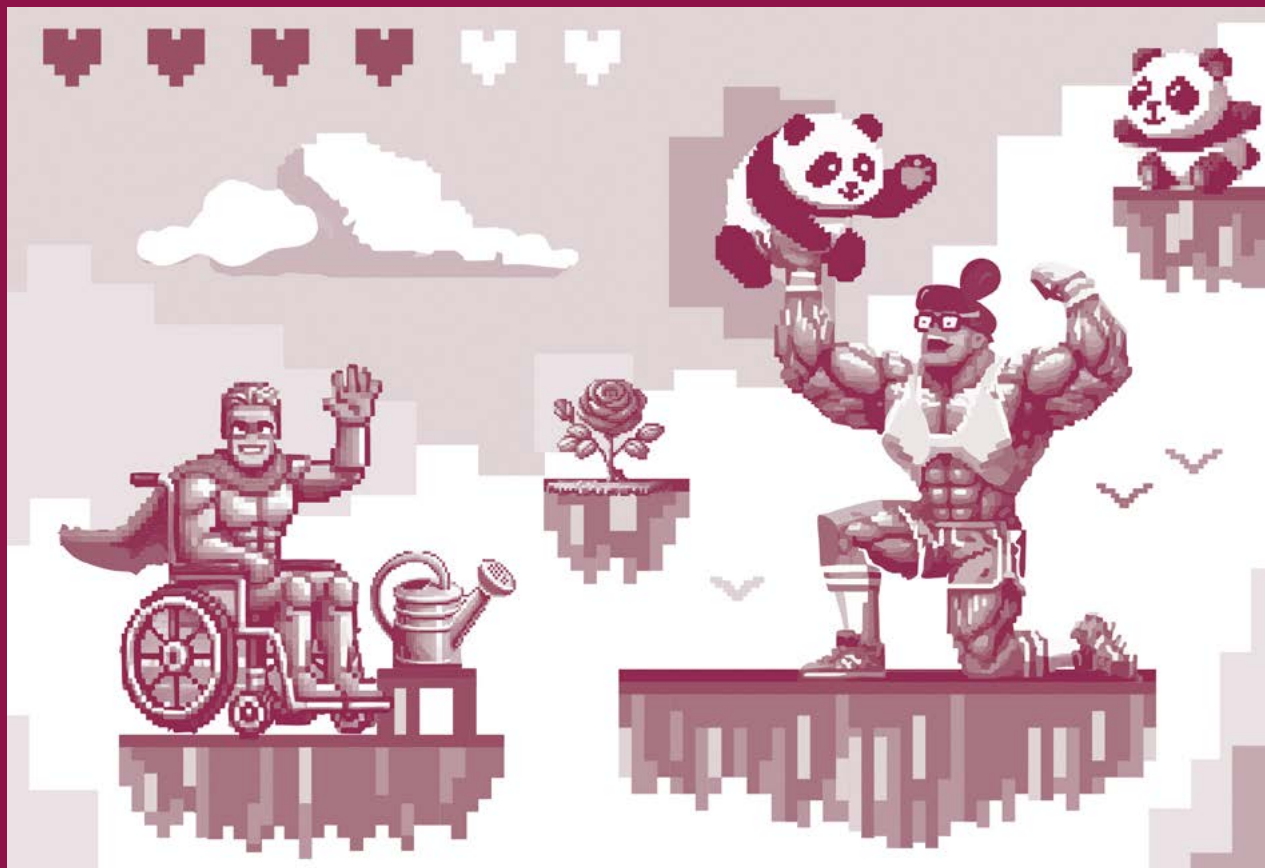
Gaming House de l'insertion : Faire de la pratique du jeu vidéo un levier d'insertion professionnelle

ÉCLAIRAGE

Fair play, le jeu vidéo ?

CARTE BLANCHE À

chloé desmoineaux : Ctrl+Alt+Queer, fini le « gay button », on reprend les commandes !



La revue Numérique En Commun[s] paraît gratuitement tous les quatre mois. Elle est produite dans le cadre d'un partenariat entre l'association vives voies et le Programme Société Numérique de l'Agence Nationale de la Cohésion des Territoires (ANCT). On la retrouve sur les événements NEC.

Au fil des pages, on y découvre des éclairages sur les points aveugles de la construction du numérique d'intérêt général, des enquêtes sur celles et ceux qui s'engagent pour le faire vivre ainsi que sur des initiatives inspirantes au service d'un numérique plus éthique, plus ouvert, plus durable et plus inclusif.

Chaque numéro est construit autour d'un dossier thématique (empreinte écologique du numérique, santé et inclusion numérique, illettrisme et inclusion numérique, jeux vidéo & intérêt général) et valorise les contenus produits lors des événements NEC (NEC locaux et NEC national).



Vives voies est un collectif pluridisciplinaire du tiers-secteur de la recherche engagé dans la défense du numérique d'intérêt général. Il œuvre pour inventer et partager des projets qui explorent les liens entre les mondes des sciences humaines et sociales, de la culture, des solidarités et du design.

www.vivesvoies.fr



Le Programme Société Numérique de l'ANCT appuie les collectivités et l'ensemble des acteurs de proximité sur toutes les questions liées aux usages numériques et au numérique d'intérêt général. Le programme porte à ce titre la politique nationale d'inclusion numérique (dont la feuille de route 2023-2027 s'intitule « France Numérique Ensemble ») qui vise à permettre à tous les Français et toutes les Françaises de bénéficier pleinement des opportunités offertes par le numérique.

www.societenumerique.gouv.fr



NUMÉRO 4 - AUTOMNE 2024

Jeux vidéo & numérique d'intérêt général

Décrypter les enjeux, documenter les bonnes pratiques des territoires français en termes de numérique d'intérêt général, éclairer les points aveugles des médiations socio-numériques et montrer que l'inclusion n'est pas une réponse au surnombre de retardataires mais une exigence adressée au numérique de demain.

@numérique-en-commun-s 

Revue mise à disposition du public gratuitement
et sous Licence Ouverte / Open Licence



Numérique en Commun[s] – NEC est une démarche portée par le Programme Société Numérique de l'Agence Nationale de la Cohésion des Territoires (ANCT). Depuis 2018, NEC propose un cadre de réflexion pour penser et construire collectivement un numérique d'intérêt général. De nombreux partenaires y sont associés : ministères, agences de l'Etat, régulateurs, collectivités, associations et coopératives.

Grâce à un événement national emblématique et des déclinaisons locales tout au long de l'année, NEC fédère une large communauté d'acteurs et d'actrices unis par le souhait de faire émerger un numérique à la fois inclusif, éthique, durable, ouvert, accessible et souverain.

Porteuse d'une véritable culture numérique basée sur la solidarité et la coopération, la démarche NEC permet ainsi de co-construire les outils partagés de l'inclusion numérique, expérimenter des services numériques, penser les évolutions des usages numériques, structurer des gouvernances et des systèmes vertueux au service des territoires et de celles et ceux qui y vivent.

ISBN : 978-2-492484-75-9
ISSN : 3073-486X

NUMÉRIQUE
EN COMMUN[S]



© Marion Bornaz

Note à l'attention de la lectrice et du lecteur

Dans ce carnet, nous avons décidé d'adopter les principes d'une écriture inclusive. Par ce choix, nous voulons montrer qu'en utilisant cette forme rédactionnelle, il est possible de contenir les stéréotypes de genre, d'assurer une meilleure représentation des femmes dans la langue et d'éviter leur enfermement dans un répertoire restreint de rôles et de situations, limitant de fait leurs possibilités d'être et d'agir. Nous sommes conscientes et conscients que certains

marqueurs typographiques d'écriture inclusive comme le point médian peuvent perturber la lecture, notamment pour les personnes dyslexiques, les personnes aveugles ou malvoyantes utilisant des logiciels de synthèse vocale, les personnes en apprentissage ou en difficulté avec la langue écrite.

De ce fait, nous avons fait le choix d'employer les doublets (« les citoyennes et les citoyens »), de favoriser le recours

aux noms de métiers ou titres au féminin (en privilégiant les mots historiques comme « autrice » et « chercheur » plutôt que les néologismes « auteure » et « chercheuse ») et d'adopter une règle longtemps en vigueur en français : l'accord de proximité (« toutes celles et ceux » ; « les articles et tribunes publiés »). Pour arrêter ces choix typographiques, nous nous sommes notamment inspirées de la charte publiée par la revue féministe La Déferlante¹.

¹ Voir La Déferlante (2021), « Marche orthotypographique de La Déferlante ».

AVANT-PROPOS

Rassemblements emblématiques nés en 2018, les événements Numérique en Commun[s] sont le reflet d'une dynamique nationale et locale, dans laquelle une large communauté d'actrices et d'acteurs de terrain se réunit autour de la construction d'un numérique d'intérêt général. Au-delà d'incarner un instrument de sensibilisation et de diffusion d'une véritable culture du numérique d'intérêt général, les NEC sont également de formidables leviers d'évolution des politiques publiques. Documenter et partager cette dynamique pour penser, plus largement encore, les enjeux que pose la présence croissante du numérique dans notre société nous semblent essentiels. C'est la raison pour laquelle nous avons souhaité produire collectivement « La revue NEC ».

La revue NEC, gratuite et en libre accès, a ainsi pour objectif de questionner l'ensemble des manières de voir, de penser le numérique d'intérêt général, ses effets, ses opportunités. Chaque numéro de la revue a vocation à participer à un mouvement de description, de composition et de diffusion d'un numérique plus inclusif, plus éthique, plus soutenable.

À travers l'exploration de différentes thématiques, la revue NEC vous présente ce trajet d'instauration d'un numérique d'intérêt général français et européen.

En se penchant spécifiquement sur le thème des jeux vidéo, le quatrième numéro de la revue, que vous avez sous les yeux, aspire à sortir des idées reçues sur cette pratique culturelle très répandue au sein de la population française, notamment chez les plus jeunes. Comment éduque-t-on aux jeux vidéo aujourd'hui ? Quels rôles peuvent avoir les jeux vidéo au sein de parcours de médiation numérique ou encore d'insertion professionnelle ? Comment le jeu vidéo peut-il se révéler être un vecteur d'encapacitation, d'apprentissage et de valorisation de compétences ? Tout en gardant un regard critique, ce quatrième numéro contribue à répondre à ces interrogations en partant d'exemples de terrain. Il vient ainsi nourrir notre réflexion et celle d'acteurs locaux sur des actions mobilisant les jeux vidéo qui soient de nature à répondre à des enjeux plus globaux de politiques publiques (éducation, professionnalisation, soin...).



Léa Gislais

co-directrice du programme
Société Numérique, Agence
Nationale de la Cohésion des
Territoires.

SOMMAIRE



5 AVANT-PROPOS

9 FICHES D'IDENTITÉ DES ÉVÉNEMENTS NEC

PUY-DE-DÔME 10

DRAGUIGNAN / SUD 11

MARSEILLE / SUD 12

15

JEUX VIDÉO & NUMÉRIQUE D'INTÉRÊT GÉNÉRAL

ÉDITORIAL DU DOSSIER 16

PORTRAIT D'UN MÉTIER

Chargée / Chargé de mission
Ludicisation, réalité virtuelle (RV),
réalité augmentée (RA) 18

INITIATIVES LOCALES

Gaming House de l'Insertion :
Faire de la pratique du jeu vidéo un
levier d'insertion professionnelle 23

MÉDIATIONS CAPACITANTES (PART. I)

Le jeu vidéo : une médiation
pour soigner 27

MÉDIATIONS CAPACITANTES (PART. II)

Machinima, quand le jeu vidéo nous
passe la caméra 30

RESSOURCES

6 jeux et 1 console pour un numérique
d'intérêt général 34

CARTE BLANCHE —

Ctrl+Alt+Queer, fini le « gay button »,
on reprend les commandes ! **37**

Ctrl+Alt+Queer, fini le « gay button »,
on reprend les commandes !37

ÉCLAIRAGE

Fair play, le jeu vidéo ?	43
---------------------------------	----

Fair play, le jeu vidéo ?43

HORIZONS NUMÉRIQUES

Jeu vidéo et numérique : une alliance anti-écologique ? 51

Jeu vidéo et numérique : une alliance anti-écologique ?51

CONTROVERSES AUTOUR DE _____

Les jeux vidéo rendent-ils violents ?56

Les jeux vidéo rendent-ils violents ?56

GLOSSAIRE

Les mots du jeu vidéo	59
-----------------------------	----

Les mots du jeu vidéo 59

VARIA

RETOUR SUR... NEC 23

Apprendre par la bande : un projet de recherche de Dominique Pasquier & Quentin Gilliotte 62

Apprendre par la bande : un projet
de recherche de Dominique Pasquier
& Quentin Gilliotte 62

CARNET D'ENQUÊTE

PorTReA : une base de données pour
« jouer l'interconnaissance »64

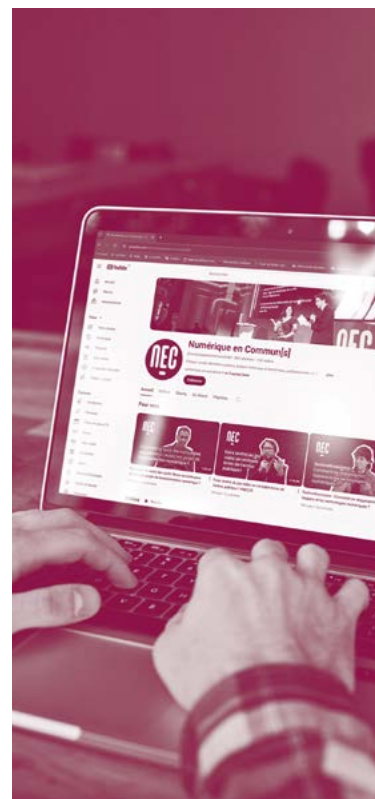
PorTReA : une base de données pour
« jouer l'interconnaissance »64



69

RESSOURCES

RESSOURCES
NEC NATIONAL 68



© Marion Bornaz

LES REVUES
NEC

À PROPOS DE CETTE REVUE

CRÉDITS



© Marion Bornaz

FICHES D'IDENTITÉ

— DES ÉVÉNEMENTS NEC — MENTIONNÉS DANS CETTE REVUE

par françois huguet

*Développer la capacité de toutes
et tous à se saisir des opportunités
du numérique en accompagnant
notamment la transition
numérique des territoires*

PUY-DE-DÔME

DATE ET LIEU DU NEC : lundi 16 octobre 2023, Centre National de la Fonction Publique Territoriale (CNFPT) de Clermont-Ferrand

COMITÉ D'ORGANISATION : HINAURA, coordonné par Stéphane Gardé, consultant-formateur en inclusion et médiation numérique à La Coop Num, référent territorial

Pratiques culturelles et transformations numériques : s'adapter aux (r)évolutions en cours et à venir

numerique-en-communs.fr/hec-puy-de-dome

Organisé dans le cadre du festival « Connexions 2023 », le NEC Puy-de-Dôme était réservé aux professionnelles et professionnels. Une occasion d'échanger sur les concepts de culture numérique, de *ludicisation², de réalité virtuelle et de réalité augmentée, et de réfléchir aux enjeux d'accessibilité au numérique pour des personnes en situation de handicap.

PORTRAIT DU TERRITOIRE

Intégré à la nouvelle région administrative Auvergne-Rhône-Alpes, le Puy-de-Dôme concentre une grande part de sa population et de ses emplois autour de Clermont-Ferrand, pôle économique majeur qui étend son attractivité sur plus du tiers du territoire (ce qui suscite de nombreux déplacements domicile-travail). Quatre autres pôles – Issoire, Thiers, Ambert et Saint-Éloy-les-Mines – structurent le département avec une influence nettement moindre. Le Puy-de-Dôme se caractérise par un clivage territorial entre les espaces urbanisés et les communes rurales (où vivent 206 000 personnes, soit le tiers de la population du Puy-de-Dôme) qui cherchent à limiter leur isolement.

EN BREF

POPULATION	662 285 habitantes et habitants
TYPE DE TERRITOIRE	département
TAUX DE CHÔMAGE	7,8 %
TAUX DE PAUVRETÉ	12,9 %
TAUX DE NON-COUVERTURE TRÈS HAUT DÉBIT	5,2 %
TAUX DE NON-COUVERTURE 4G	6,1 %
INDICE DE FRAGILITÉ NUMÉRIQUE	5,4 /10
TAUX D'ILLECTRONISME	17 %

² Les termes en gras précédés d'un astérisque sont définis dans le glossaire du dossier, p. 57.

DRAGUIGNAN/ SUD

DATE ET LIEU DU NEC : 24, 25 et 26 novembre 2023, à MODE 83 (Méditerranée Ordinateurs pour le Développement et l'Emploi), Draguignan, Var

COMITÉ D'ORGANISATION : Hub du Sud, MODE 83, préfecture de région – Provence-Alpes-Côte d'Azur, ville de Draguignan, C-NUM

Journée dédiée aux professionnelles et professionnels de la médiation numérique, de l'éducation et de l'accompagnement socio-professionnel

L'étape varoise de la série des NEC du Sud organisée entre 2023 et 2024 à Avignon, Bollène, Cavaillon, Draguignan, Marseille, Nice, Gap et Digne-les-Bains
numerique-en-communs.fr/hec-sud

Le jeu vidéo ensemble : un événement labellisé NEC organisé dans le cadre de la troisième édition du Draguignan Gaming Festival. Au programme, l'impact psychologique des jeux vidéo, les pratiques collectives du jeu vidéo, l'organisation de séances éducatives avec le jeu vidéo.

PORTRAIT DU TERRITOIRE

Draguignan est la deuxième ville administrative du Var après Toulon, et la cinquième ville du département par sa population. Sous-préfecture, Draguignan dispose d'une économie locale à fort potentiel (plus de 4 000 entreprises dont 400 commerces dans le centre historique).

L'association MODE 83, qui intervient depuis 1996 en tant qu'acteur du développement local sur l'ensemble du territoire de la région PACA, opère depuis Draguignan. Centre de ressources numériques au bénéfice de tous les publics, des collectivités et des associations, MODE 83 agit en partenariat avec les acteurs du territoire, notamment les entreprises locales, structurant ainsi une dynamique public/privé.

EN BREF

POPULATION	40 015 habitantes et habitants
TYPE DE TERRITOIRE	commune (sous-préfecture)
TAUX DE CHÔMAGE	10,6 %
TAUX DE PAUVRETÉ	20 %
TAUX DE NON-COUVERTURE TRÈS HAUT DÉBIT	7,4 %
TAUX DE NON-COUVERTURE 4G	7,2 %
INDICE DE FRAGILITÉ NUMÉRIQUE	6,6 /10
TAUX D'ILLECTRONISME	15,2 %

MARSEILLE / SUD

DATE ET LIEU DU NEC : Mardi 16 janvier 2024, hôtel de ville de Marseille

COMITÉ D'ORGANISATION : Hub du Sud (Hub pour l'Inclusion Numérique en région Provence-Alpes-Côte d'Azur), préfecture de région – Provence-Alpes-Côte d'Azur, ville de Marseille, Urban Prod, ICOM Provence (Centre ressource Handicap et Numérique)

Numériques, Accessibilités & Handicaps

L'étape bucco-rhodanienne de la série des NEC du Sud organisée entre 2023 et 2024 à Avignon, Bollène, Cavaillon, Draguignan, Marseille, Nice, Gap et Digne-les-Bains

numerique-en-communs.fr/hec-sud

NEC Marseille a interrogé les enjeux de l'accessibilité numérique, l'un des piliers de la médiation numérique, laquelle a pour principal objectif de permettre à tous les individus, quelle que soit leur situation, d'accéder aux ressources numériques.

PORTRAIT DU TERRITOIRE

Marseille est la deuxième commune la plus peuplée de France avec 873 076 habitantes et habitants, et la première du littoral méditerranéen et de Provence. Un Quartier de la Politique de la Ville (QPV) sur dix de France métropolitaine est situé en PACA ; Marseille concentre à elle seule la moitié des habitantes et habitants de ces QPV, parmi les plus pauvres de France métropolitaine. Seulement la moitié des ménages y bénéficie d'un logement social, soit le plus faible pourcentage, toutes régions confondues. L'insertion professionnelle des résidents – et plus particulièrement des résidentes – de ces quartiers est particulièrement difficile. Les familles monoparentales, les étrangères et étrangers, les jeunes y sont surreprésentés. L'illectronisme métropolitain reste dans la moyenne, même si le taux d'utilisation quotidienne d'internet est assez faible.

EN BREF

POPULATION	873 076 habitantes et habitants
TYPE DE TERRITOIRE	métropole
TAUX DE CHÔMAGE	9,9 %
TAUX DE PAUVRETÉ	26 %
TAUX DE NON-COUVERTURE TRÈS HAUT DÉBIT	1,72 %
TAUX DE NON-COUVERTURE 4G	1 %
INDICE DE FRAGILITÉ NUMÉRIQUE	n.c.
TAUX D'ILLECTRONISME	15 %

L'indice de fragilité numérique (IFN)

L'IFN est un outil de détection des territoires où une partie significative de la population risque d'être en situation d'exclusion numérique. Cet indice est construit sur la base de facteurs d'exclusion regroupés en 4 axes, à savoir :

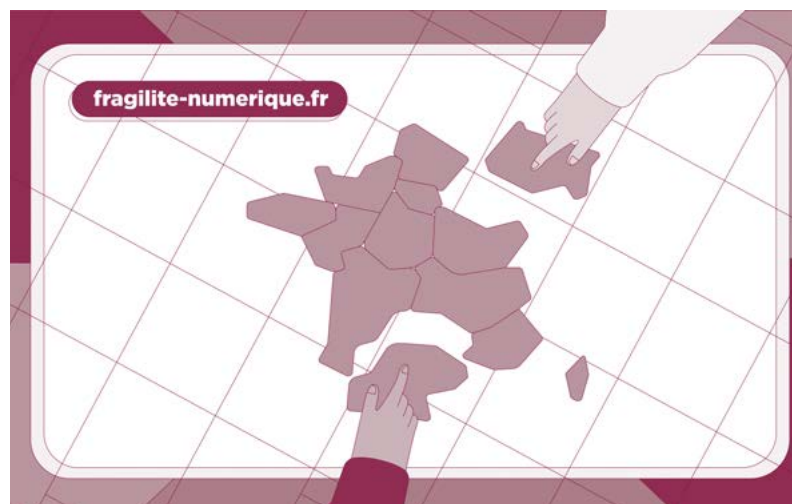
- ▶ Les compétences numériques ;
- ▶ L'accès au numérique ;
- ▶ L'accès à l'information ;
- ▶ Les compétences administratives.

L'indice de chaque territoire est relatif : le risque de fragilité numérique d'un territoire se mesure par rapport aux autres territoires. Le score de chaque territoire est observable pour chaque indicateur pris séparément, ou pour un ensemble d'indicateurs. Il est reporté sur une échelle allant de un à dix, un représentant un risque faible associé à la couleur bleue, et dix, un risque fort associé à la couleur rouge. Plus une zone tend vers le rouge, plus sa population est susceptible d'être en situation d'exclusion numérique.

Sources :

Pour réaliser les portraits de territoire, nous nous sommes appuyés sur les ressources suivantes :

- ▶ La carte interactive « L'Observatoire des territoires » (Insee, Arcep) ;
- ▶ Les dossiers Insee du département du Puy-de-Dôme, de la ville de Draguignan, de la ville de Marseille et ceux produits par l'Insee Provence-Alpes-Côte d'Azur ;
- ▶ Les dossiers de la direction régionale de l'économie, de l'emploi, du travail et des solidarités de la région Auvergne-Rhône-Alpes (DREETS ARA) ;
- ▶ Arcep, Arcom, CGE, ANCT, Baromètre du numérique 2023 ;
- ▶ Les chiffres de l'observatoire des inégalités ;
- ▶ L'indice de fragilité numérique, cartographie pour comprendre le risque de fragilité numérique des territoires.



© fragilite-numerique.fr.



© Marion Bornaz

DOSSIER

QUAND LES JEUX VIDÉO - RENCONTRENT LE NUMÉRIQUE D'INTÉRÊT GÉNÉRAL

“

*Jouer à des jeux vidéo, pour moi
c'est pareil que d'être autour d'un
établi ou d'une table de cuisine, on
est en train de faire quelque chose
ensemble*

”

Nathalie Guimbretière
chercheuse et artiste.

L'éditorial

DU DOSSIER

Le jeu vidéo est une pratique culturelle majeure, qui ne cesse de progresser. En 1997, 19 % de la population jouent aux jeux vidéo, 36 % en 2008, 44 % en 2018 et 53 % en 2020³. Aujourd'hui, un enfant sur deux et un adulte sur trois jouent quotidiennement, et près d'un cinquième de la population française (environ 20 %) joue plusieurs fois par jour. Et 19 % des joueuses et joueurs français sont des personnes retraitées...

Pourtant, les jeux vidéo peinent à être reconnus comme une pratique culturelle pleinement légitime.

La stigmatisation très forte du médium et du secteur dans les années 1990 a laissé des traces. En 2016, dans une enquête réalisée par le ministère de la Culture, seules 7 % des personnes interrogées considéraient que le jeu vidéo était une activité culturelle (la seule activité à avoir un plus mauvais score était regarder la télé-réalité) – loin derrière « faire du jardinage », « collectionner des timbres » ou même « aller à la chasse ou à la pêche »⁴. Près de dix ans plus tard, cette représentation a évolué, notamment sous l'effet de politiques culturelles visant à soutenir l'industrie vidéoludique française et à redorer son image. Mais le jeu vidéo reste moins considéré que les livres ou le cinéma.

³ Les chiffres de ce paragraphe sont issus de l'enquête (2023) « Le jeu vidéo en France : une industrie et une pratique en progression continue », consultable sur viepublique.fr [en ligne].

⁴ Ministère de la Culture (2016), « Les représentations de la culture dans la population française », culture.gouv.fr [en ligne].



claire richard
directrice du numéro

Pour peu qu'on prenne le temps d'explorer un domaine qui ne se résume pas aux grandes franchises présentées en tête de gondole, le jeu vidéo est un fantastique support d'imaginaire et de communauté. Il peut à ce titre jouer un rôle précieux dans les mondes de la médiation numérique, et plus largement dans la construction d'un numérique d'intérêt général. C'est à cette promesse que s'intéresse ce dossier, qui trouve son origine dans le passionnant NEC organisé sur la thématique des jeux vidéo à Draguignan en 2023. Tout d'abord, des initiatives inspirantes : la mission locale d'Aix-en-Provence, qui utilise le jeu vidéo comme « levier et tremplin » dans l'accompagnement

professionnel des jeunes ; l'artiste Nathalie Gimbretière, qui crée des « machinimas », films réalisés avec des détenus à partir de séquences de jeux vidéo ; des thérapeutes, qui s'appuient sur le jeu vidéo dans leurs soins. Chacune à leur façon, ces initiatives montrent comment le jeu vidéo peut servir de lien, de support de relation et de tremplin – être, à tous les sens du terme, une « médiation ». Place ensuite à deux professionnels de la médiation numérique : William Brou, chargé de mission au rectorat de Clermont-Ferrand et rencontré lors du NEC Puy-de-Dôme, qui milite pour la construction de programmes « d'éducation aux jeux vidéo » au sein de l'Éducation nationale, et Gauthier Gomes-Leal, médiateur numérique, qui a sélectionné six jeux vidéo révélant chacun une facette de ce que pourrait être un jeu vidéo d'intérêt général. La dernière partie apporte des éclairages critiques sur la fabrique des jeux vidéo : le manque de diversité dans le jeu vidéo, son coût social et écologique... Tout en laissant la place, via une carte blanche à l'artiste Chloé Desmoineaux, aux possibles qui se dessinent et restent à construire.

Chargée / Chargé de mission Ludicisation, réalité virtuelle (RV), réalité augmentée (RA)

par yaël benayoun



© William Brou, France Info

Au sein de la Délégation Régionale Académique au Numérique Éducatif (DRANE) du rectorat de Clermont-Ferrand, le poste de William Brou a de quoi surprendre. Sa mission ? Faire entrer le jeu dans les salles de classe, et en particulier le jeu vidéo. Un média encore décrié

par une grande partie du corps enseignant, alors que près de neuf jeunes sur dix en ont une pratique régulière dès le collège⁵. Pour William Brou, l'éducation au jeu vidéo – compris en tant qu'industrie, média et œuvre culturelle – ne devrait plus être une option, c'est un « devoir moral ».

Dans les faits, tout reste à inventer, que ce soit d'un point de vue technique (comment faire jouer des élèves avec des parcs informatiques d'une autre génération), financier (comment se procurer les jeux en question) ou organisationnel (comment intégrer des projets interdisciplinaires dans des plannings déjà très contraints).

Face à un tel défi, par où commencer ? Quels sont les moyens mis en œuvre par l'académie ? Comment se définissent les missions d'une ou d'un chargé de mission Ludicisation ? La parole à William Brou !

MON MÉTIER EN UNE PHRASE

Je suis le Monsieur Jeux vidéo de l'académie de Clermont-Ferrand.

...ET EN QUELQUES MOTS :

Dans le jeu, tout est information : ce que la joueuse ou le joueur peut faire (ou ne pas faire), la manière dont les lieux sont représentés, la façon dont les personnages s'expriment, à quel moment ils interviennent dans la narration... On peut travailler absolument toutes les compétences et toutes les disciplines avec le jeu vidéo. Le but de ma mission est de permettre aux collègues de faire le lien entre les compétences travaillées avec les élèves d'une part, et les mécanismes que les jeux proposent d'autre part. Je devrais être toutes les semaines dans les classes pour aider les collègues à monter

des séances *ad hoc*. Mais la demande n'est pas encore au rendez-vous ; tout se met en place progressivement.

Pour sensibiliser les collègues, j'ai monté la formation « Jeu vidéo, média du XXI^e siècle » qui revient sur les différents enjeux du secteur. Je crois que nous avons un devoir moral, en tant qu'Éducation nationale, à éduquer à ce média sans le dénigrer, ni le porter aux nues.

MON PARCOURS

Pendant mes études d'histoire, j'ai fait plusieurs petits boulots (de guide touristique à animateur radio) qui m'ont conforté dans l'idée que je préférais raconter l'histoire, vulgariser sa pratique plutôt que la fabriquer. Mais je ne fais pas tout de suite le lien avec les jeux vidéo. À cette époque, je me laisse prendre par le jeu de la faculté. Je prépare les concours, je vais

devenir enseignant, il faut être « sérieux ». J'arrête pour un temps les jeux vidéo (alors que j'étais un gros joueur) mais je n'abandonne pas complètement le thème du jeu.

Je commence à travailler sur la place des jeux au Moyen-Âge. Je tombe notamment sur *Les Échecs moralisés* de Jacques de Cessoles, un traité

d'éducation de la fin du XIV^e siècle qui préconise l'usage du jeu d'échecs dans l'éducation des princes et des chevaliers⁶. En parallèle, je découvre le blog de Denis Sestier et Yvan Hochet, deux collègues de l'académie de Caen qui ont monté à la fin des années 1990 le réseau Ludus⁷ sur l'utilisation du jeu en classe. Ils allaient très loin, jusqu'à fabriquer des jeux

de société pour leurs élèves. Ils cassaient déjà cette idée que le jeu cesserait d'être ludique en entrant dans la classe. Même si le jeu est sérieux dans ce qu'on veut lui faire dire ou faire faire, les élèves ne le perçoivent pas comme tel, surtout au collège. Pour elles et eux, on est juste un ou une professeure qui vient avec un jeu. Et dans certaines classes, notamment en REP/REP+, ça fait du bien de rappeler qu'on est aussi à l'école pour passer un bon moment.

C'est un peu tout cela qui nourrit mon envie de concilier ma pratique d'enseignement avec le jeu vidéo. Mais les établissements ne sont pas équipés pour cela. Les ordinateurs sont destinés à la bureautique ; ils n'ont pas de carte graphique, on ne peut pas faire jouer les élèves dessus. Néanmoins, l'occasion se présente rapidement. En 2014, je suis dans ma première

année d'enseignement. Encore inexpérimenté, je n'arrive pas à intéresser mes élèves de quatrième aux enjeux de la Révolution française. 2014, c'est aussi l'année de la sortie d'*Assassin's Creed Unity*. La bande-annonce fait beaucoup parler d'elle : on y voit des assassins participer à la prise de la Bastille. Je fais le pari de la projeter en classe... ce moment est l'une des meilleures heures de ma carrière !



Du jeu d'échecs (début XV^e siècle) © Bibliothèque nationale de France

⁵ 94 % des 10-14 ans jouent au jeu vidéo. Parmi celles et ceux-là, 62 % en ont une pratique quotidienne et 30 % une pratique hebdomadaire. Voir SELL [Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs] (2023), « *Les Français et le jeu vidéo* », *L'Essentiel du jeu vidéo* [en ligne].

⁶ Pour en savoir plus : BnF (Bibliothèque nationale de France), « *Les échecs moralisés* », Focus, *Les Essentiels* [en ligne].

⁷ Blog toujours actif : « *Réseau Ludus : jouer en classe* », *Le Petit journal des profs* [en ligne].

Parce qu'à partir de là, je peux discuter avec les élèves des représentations de la prise de la Bastille. Je mûris cette séquence pendant plusieurs années afin de trouver le bon équilibre et faire dialoguer documents historiques (en tant que traces du passé) et discours vidéo-ludique. Pendant ce temps-là, YouTube se développe. On se retrouve, jeunes profs, avec des élèves qui commencent à nous parler des youtubeuses et youtubeurs qu'ils et elles suivent. Il faut pouvoir parler de ces médias qui grossissent. Je décide de me mettre sur la plateforme pour comprendre son fonctionnement ; c'est le début de ma chaîne, Histoire en Jeux⁸. Plus tard, je réussis à avoir une console (grâce à l'association Les Clionautes⁹) et à penser des dispositifs où on peut faire jouer les élèves.

Je suis contacté par la Direction du Numérique Éducatif (DNE) de Clermont-Ferrand en 2018, à la suite d'un séminaire sur les jeux vidéo et l'esprit critique co-organisé par Ubisoft et le ministère. Ils me proposent de travailler sur l'utilisation de la Réalité Virtuelle (RV) et la Réalité Augmentée (RA). C'est un pas de côté par rapport à ce que je fais à ce moment-là, mais avec le temps la mission s'élargit autour des pratiques vidéo-ludiques : l'engouement autour de la RV et la RA s'est essoufflé ; ça coûte trop cher pour les établissements¹⁰.

“ La question devient : comment mettre du jeu là où il n'est pas censé y en avoir ? Ce qui se fait depuis très longtemps : on n'a pas attendu les jeux vidéo pour faire des cadavres exquis avec des élèves. ”

William Brou,
chargé de mission
Ludicisation, RV et RA



La chronologie de la Révolution Française dans Assassin's Creed Unity (2017, première vidéo de la chaîne Histoire en Jeux) © Histoire en Jeux

QUELQUES EXEMPLES DE PROJETS

Ce qui m'intéresse, c'est de travailler avec les collègues sur la ludicisation. Le concept a été développé par Sébastien Genvo¹¹. Contrairement à la ***ludification** pour laquelle le jeu est un objet ludique en soi, la ***ludicisation** renvoie à la posture des joueuses et des joueurs face à un jeu et aux processus qui font qu'un objet devient ludique.

En ce sens, ce n'est pas parce qu'un objet est catégorisé comme « jeu » qu'on prend plaisir à y jouer. Au hasard : le Scrabble. Les élèves n'y jouent pas, ce n'est pas ludique à leurs yeux, même s'il y a des mécanismes de jeu (tirage aléatoire, placement de dalles, points à gagner, etc.). Et la réciproque est vraie : des objets socialement non catégorisés comme « jeux » peuvent être ludiques.

Une feuille et un crayon, par exemple, peuvent devenir le support de nombreux jeux.

L'entrée par la ludicisation permet de sortir du simple catalogue de jeux et d'aborder avec les collègues les profils de joueuses et joueurs, la place qu'ils et elles ont dans le jeu. Elle permet aussi de prendre en compte les nouvelles pratiques ludiques : visionnage de streaming, création de « machinima¹² », *modding*¹³... Autrement dit tout ce qui, en soi, n'est pas un jeu, mais que les élèves pratiquent et trouvent ludiques. La question devient : comment mettre du jeu là où il n'est pas censé y en avoir ? Ce qui se fait depuis très longtemps : on n'a pas attendu les jeux vidéo pour faire des cadavres exquis avec des élèves. Je travaille avec les collègues sur deux formats. Soit on

prend des jeux existants et on les fait jouer aux élèves. C'est l'occasion de faire une séance d'analyse critique des biais et des représentations du jeu. Soit on en invente un. Des collègues ont inventé leur propre Monopoly pour parler des inégalités de genre. La règle la plus basique, c'est d'attribuer aléatoirement un genre aux joueuses et joueurs. En passant par la case départ, les joueuses-joueurs « femmes » gagnent 20 % de

moins que les joueuses-joueurs « hommes », ce qui correspond aux inégalités de revenus actuelles. Le but est de susciter une réaction chez la joueuse ou le joueur (« *Pourquoi je gagne moins ? C'est dégueulasse !* »). On fait passer des idées par les mécanismes de jeu.

On peut même aller plus loin. Nous développons avec un prestataire un outil qui permet de faire fabriquer des jeux aux élèves, dans le cadre scolaire.



Monopoly des inégalités © L'Observatoire des inégalités

En seulement 52 heures, on obtient de « vrais » jeux vidéo avec de vrais mécanismes de jeu, de vrais mécanismes de

⁸ À retrouver à l'adresse suivante : youtube.com/@HistoireenJeux [en ligne].

⁹ Association de professeurs d'histoire-géographie : clionautes.org [en ligne].

¹⁰ Sur cet aspect, voir *infra* l'article de christelle gilabert, « Jeu vidéo et numérique : une alliance anti-écologique ? », p. 49.

¹¹ Sébastien Genvo (2013), « Penser les évolutions des jeux vidéo au prisme des processus de ludicisation », *Nouvelle Revue d'Esthétique*, n°11, pp. 13-24 [en ligne].

¹² Voir *infra* l'article de zoé aegerter, « Machinima, quand le jeu vidéo nous passe la caméra. Entretien avec Nathalie Guimbretière, artiste et chercheuse », p. 28.

¹³ Ou « Tuning PC ». Pratique qui consiste à customiser son ordinateur en changeant l'apparence et/ou l'habillement : ajout de néons, LED, peinture, décorations, etc.



© Histoire en Jeux

C'est un format original que William Brou a peaufiné au cours des dix dernières années. Le principe est osé : faire jouer le public de la conférence, manette en main, à un jeu vidéo. « On se balade ensemble dans le jeu et je réagis à ce qu'on peut voir : les bâtiments, les ***Personnages Non-Joueurs (PNJ)**, les petits détails » précise William Brou. C'est une sorte de visite guidée numérique interactive. Le public est maître du jeu ; il décide où aller, que voir, tandis que le conférencier est la voix off qui analyse le jeu en direct.

Il sera possible d'expérimenter ce format lors de la journée professionnelle de « Connexions 2024 », festival consacré aux contenus et usages numériques

organisé par le département de Puy-de-Dôme. Le jeu expérimenté en plénière sera *Assassin's Creed Unity*, une occasion de revisiter la Révolution de 1789. Lors de cet événement, William Brou présentera également les ateliers de création de jeux vidéo montés avec le rectorat de Clermont-Ferrand, ainsi que la dernière production de collégiennes et collégiens : un petit jeu sur la libération de Clermont à la fin de la Seconde Guerre mondiale, jeu créé en trois heures seulement. 

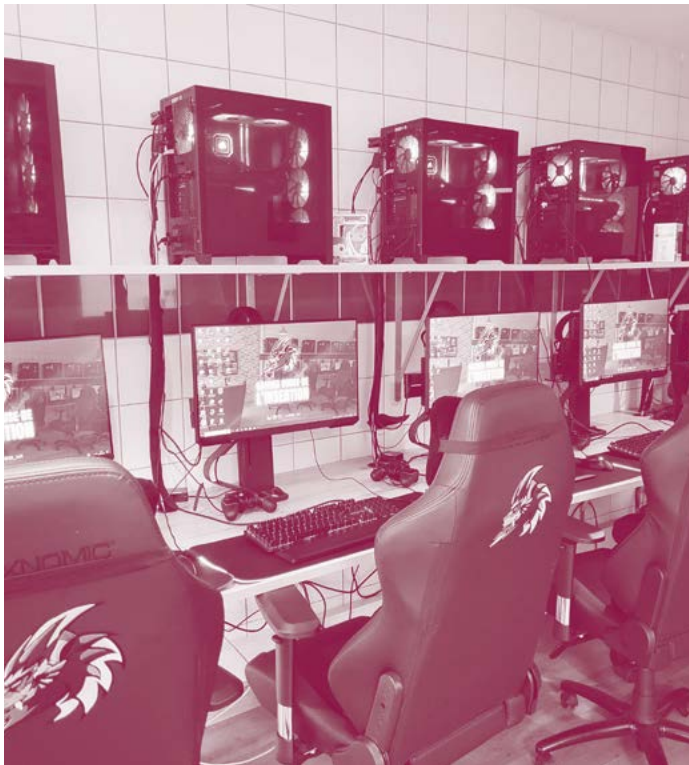


ENVIE DE TESTER ?

Rendez-vous le 29 octobre 2024, au Hall d'exposition l'Hôtel du département, à Clermont-Ferrand.

scoring, de vraies tensions narratives. On a fabriqué des *templates* (jeux vides) que les élèves n'ont plus qu'à remplir et, éventuellement, modifier s'ils ne leur conviennent pas. Cela nous permet de tester un nouveau format : les concours de création de jeux.

À l'automne 2024, on devrait aussi ouvrir une nouvelle plateforme : « Apprendre avec le jeu numérique », qui contiendra tous les contenus de la formation « Jeu vidéo, média du XXI^e siècle avec ses différents volets de sensibilisation : compréhension de l'écosystème (studio et éditeurs principaux, place des associations, etc.) et du système industriel (poids financier, écologique, etc.) ; compréhension des différentes composantes d'un jeu (*game design*, *level design*, etc.) ; ressource autour de l'utilisation des jeux numériques en classe (place des jeux dans les programmes scolaires, conditions pour créer un dispositif ludique adapté, etc.). Ce sera une porte d'entrée pour les collègues qui souhaitent s'ouvrir aux pratiques vidéo-ludiques. 



Postes informatiques destinés au jeu
© Mission locale d'Aix-en-Provence

INITIATIVE LOCALE

Gaming House de l'Insertion : Faire de la pratique du jeu vidéo un levier d'insertion professionnelle

par claire richard

Dans une ancienne boulangerie au cœur du quartier prioritaire d'Encagnane, la mission locale d'Aix-en-Provence a ouvert en 2022 un lieu pionnier : la Gaming House de l'Insertion, qui fait du jeu vidéo un levier dans l'accompagnement vers l'insertion professionnelle. Présentation par Mathias Davy, son fondateur.

Mathias Davy, directeur de la mission locale à l'origine du projet, baigne dans les jeux vidéo depuis l'enfance : « J'ai quarante ans et j'ai connu l'âge d'or des jeux vidéo : l'Amstrad, l'Atari, la console de salon, la PS5 puis l'avènement de l'e-sport... J'ai toujours été un passionné. » Également passionné de sport, il comprend tôt que ces deux activités, auxquelles il s'entraîne beaucoup, ne sont pas perçues de la même façon.

¹⁴ Les missions locales sont des structures publiques chargées d'accompagner les publics âgés de 16 à 25 ans vers la formation et l'emploi et plus largement l'autonomie sociale et professionnelle.

« Entre 16 et 25 ans, je passais beaucoup de temps devant un jeu vidéo pour m'améliorer : par exemple apprendre une combinaison de trente touches dans un jeu de combat pour réussir à la sortir au bon moment... Mais les gens qui me regardaient jouer n'avaient pas conscience de l'accroissement des compétences que cela supposait : ils ne voyaient qu'une personne devant un écran. Mais si je faisais une excellente passe au basket, ma compétence était reconnue tout de suite. Pourtant, le jeu vidéo développe les mêmes "compétences transverses" que le sport : l'esprit d'équipe, la résolution de problèmes, la logique... Mais elles sont beaucoup plus valorisées dans le sport ». En 2022, la maire d'Aix-en-Provence demande à Mathias Davy d'ouvrir une mission locale innovante dans le quartier d'Encagnane, quartier prioritaire de la ville. C'est l'occasion pour lui de mettre ses idées sur le jeu vidéo en application, au service de l'accompagnement des publics de sa structure. « De notre côté, nous avons identifié chez nos publics le besoin de prendre conscience de leurs compétences. Nous nous sommes aperçus qu'on pouvait utiliser pour ça des outils générationnels, comme le sport, le jeu vidéo ou le numérique, qui plaisent beaucoup aux jeunes. Nous avons alors proposé de



La fresque sur le volet roulant du local, réalisée par un artiste de street-art local, © Mission locale d'Aix-en-Provence

construire un parcours autour de ces thématiques ». La Gaming House ouvre en 2022, soutenue par la mairie d'Aix, l'équipe d'e-sport Izidream et le bailleur social Familles et Provence, qui met à disposition un local pour trois ans.

Un parcours autour du jeu vidéo, du sport et du numérique

Dans ce local de 100 m² installé en lieu et place d'une ancienne boulangerie, tout est fait pour sortir des codes de la mission locale classique. Les codes graphiques évoquent l'univers du jeu, la Gaming House s'est dotée d'un acronyme sexy : GHINS (Gaming House de

l'INsersion), prononcé « djinns », comme les génies des contes arabes. Le lieu compte plusieurs « set-ups », des postes informatiques spécialement équipés pour jouer aux jeux vidéo (grand écran, siège confortable, casque audio, bonne souris, etc.), une salle de sport et des bureaux pour les conseillères et conseillers en insertion. Le but : créer un lieu « cocon¹⁵ ».

La GHINS accueille des participantes et participants pour un parcours de deux semaines. Les jeunes (19 ans de moyenne d'âge, 90 % d'entre eux de niveau bac ou infra bac) sont orientés par les conseillères et conseillers en insertion : « Certaines

personnes ne connaissent pas du tout le jeu vidéo et n'ont pas non plus d'idées sur la façon de construire un projet professionnel ou d'entrer dans l'emploi. Et d'autres viennent nous voir parce qu'elles sont intéressées par l'équipement et ce qu'on propose ». Grâce au partenariat avec Izidream, « nous avons des conditions de jeu excellentes » se félicite Mathias Davy, « avec une connexion dédiée juste pour la Gaming House : il n'y a aucune latence quand on

¹⁵ « La Gaming House, un cocon qui aide à l'insertion », *La Marseillaise*, 22 novembre 2022 [en ligne].

joue en réseau, ce qui est idéal ». C'est le joueur qui parle, mais aussi le professionnel de l'accompagnement social : en créant un univers de jeu de haute qualité, « on propose un univers que la personne n'a pas forcément chez elle, ce qui va lui donner envie de revenir ». Les participantes et participants peuvent accéder librement à la Gaming House le matin et assistent l'après-midi à des ateliers organisés autour de trois thématiques : jeu vidéo, sport et numérique. Au programme, réalisations de CV vidéo, ateliers sur la prise de parole ou l'entraînement à la conduite via un simulateur vidéo (avec une équipe championne du monde d'e-sport), séances de sport et bilan par un coach sportif. « Le point commun entre les ateliers, c'est que tous visent à faire prendre conscience des compétences. »

“ L'idée est de faire prendre conscience à la personne qui a joué qu'elle a mis en acte des compétences. C'est un outil pédagogique, un levier et un tremplin. ”

Mathias Davy,
directeur de la mission
locale d'Aix

Le jeu vidéo : un « levier » pour valoriser les compétences

Dans ces ateliers, l'entrée par le jeu vidéo tient une place majeure. Des membres de l'équipe Izidream viennent présenter le secteur de l'e-sport : métiers, formations, réalité de la vie quotidienne des joueuses et joueurs professionnels. La joueuse indépendante Massilia (alias Noémie Faraud), championne du monde de *Fortnite*, est d'ailleurs ambassadrice de la structure. À d'autres moments, le jeu vidéo est utilisé directement pour identifier et valoriser des compétences. La GHINS a noué un partenariat avec la start-up Yuzu, qui propose un outil d'identification de compétences (résolution de problèmes, gestion du stress, adaptabilité) à partir d'un jeu vidéo spécialement conçu. Mathias Davy ne se fait pas d'illusion : peu d'entreprises sont prêtes à se passer des CV et à recruter uniquement sur des *soft skills* comme celles que met en avant Yuzu. Mais ces ateliers montrent aux jeunes des potentiels dont ils ou elles n'ont pas forcément conscience : « L'idée est de faire prendre conscience à la personne qui a joué qu'elle a mis en acte des compétences. C'est un outil pédagogique, un levier et un tremplin. On utilise aussi ces bilans pour travailler le projet professionnel

de manière plus classique ensuite, avec les conseillères et conseillers en insertion. »

Les jeunes femmes sont encore minoritaires, mais elles représentent 30 % du public sur la première année. Mathias Davy est optimiste pour la suite. « Le jeu vidéo est beaucoup moins stigmatisé qu'auparavant. Aujourd'hui on voit beaucoup de jeunes femmes jouer, y compris sur mobile. » À l'issue des quinze jours, les jeunes rejoignent un accompagnement plus classique proposé par les missions locales. Sur les 300 personnes passées par la GHINS, le taux de sortie positive (c'est-à-dire en emploi, formation ou apprentissage) est de 55 %, tandis qu'il est entre 30 et 40 % pour les

accompagnements classiques de la mission locale. « C'est normal qu'il y ait une différence entre la mission locale, où on suit 5 000 jeunes, et la GHINS où on est sur du cousu main. Oui, l'approche par la Gaming House prend plus de temps et nécessite des moyens, mais elle donne peut-être plus de résultats. »

Faire évoluer le lien à l'institution

Changer la perception qu'on peut avoir de l'institution, c'est aussi à cela que sert le jeu vidéo. « Le plus gros impact, c'est que le regard porté sur notre mission locale a complètement changé, parmi les personnes du quartier – certaines ne nous connaissaient même



Des jeunes écoutent un atelier © Mission locale d'Aix-en-Provence

pas – ou les personnes déjà accompagnées. Quand tu viens à la mission locale, tu as rendez-vous avec ton conseiller, c'est très administratif, ça peut être anxiogène... Là, tu viens pour d'autres raisons, sur d'autres formats : ça change le lien à l'institution. »

Hébergée par un bailleur social en quartier prioritaire, la Gaming House avait aussi pour mission de devenir un lieu accueillant pour l'ensemble des habitantes et habitants. Elle propose donc d'autres activités, en accueillant des expositions de street art dont le vernissage

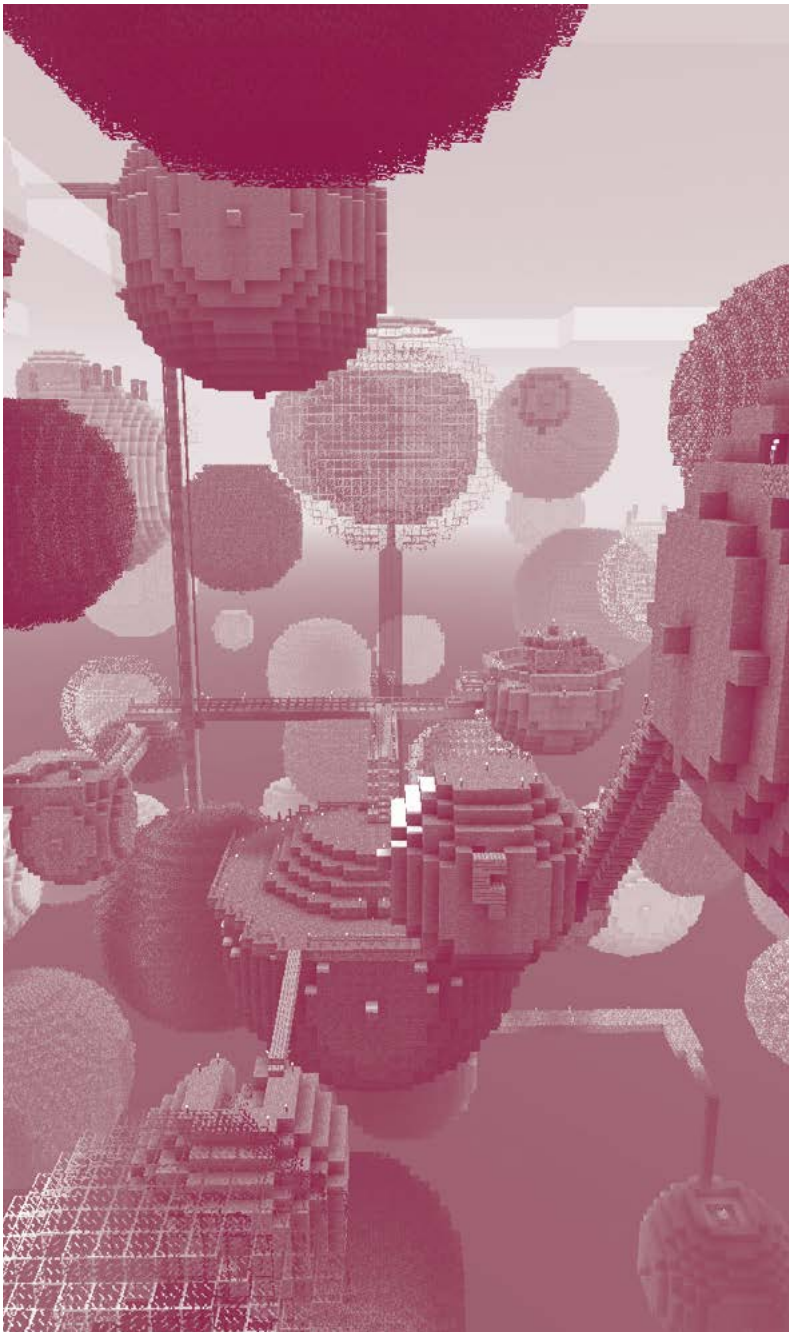
est organisé par les jeunes, et en se tournant de plus en plus vers des publics plus jeunes et les familles. « On s'est aperçu que le mercredi, on avait beaucoup de mineurs qui venaient pour jouer. On a commencé à élargir les horaires, en ouvrant le vendredi soir et le samedi : on appelle ça la “GHINS ACADEMY”, et on la développe avec notre partenaire Corentin Ferrière. On varie les formats : on organise des tournois sur des jeux comme FIFA ou des jeux plus familiaux pour toucher un autre public. On a proposé aux mineurs de revenir avec leurs parents, leurs frères et sœurs, sur des tournois familiaux le samedi. Depuis qu'on a lancé ça, on accueille en moyenne 30 personnes de 14 heures à 18 heures le samedi, plutôt un très bon chiffre, avec des gens qui font parfois une heure de route pour venir jouer. On le comprend : c'est le seul lieu qui existe où tu peux venir jouer gratuitement ».

Grâce à des subventions publiques et des mécènes privés (salles de jeux EVA, Banque de France, Crédit mutuel...), la Gaming House entend bien continuer de se développer. L'expérience fait des émules : d'autres lieux sur le même modèle ont ouvert, à Carcassonne, Montpellier, Villeneuve-sur-Lot, Limoux, Salon-de-Provence...

« Certaines personnes se disent qu'il suffit d'ouvrir une salle de jeu pour attirer des gens. Mais ça ne suffit pas à changer le regard porté sur l'institution. Le jeu vidéo n'est pas un prétexte, c'est un levier, et pour l'actionner, il faut développer une vraie logique autour du lieu. Pour nous, l'essentiel est de construire un lieu tremplin vers la prise de confiance, un révélateur de compétences, pour une jeunesse trop largement décriée. Or cette jeunesse, c'est notre futur. On veut montrer qu'elle a énormément de savoirs et d'idées : parfois il faut simplement les aider à en prendre conscience ». 



Pour accueillir les nombreux mineurs intéressés par l'offre de jeux, la Gaming House adapte ses horaires et ses formats, © Mission locale d'Aix-en-Provence



MÉDIATIONS CAPACITANTES PARTIE I

Le jeu vidéo : une médiation pour soigner

par claire richard

À quelles conditions un jeu vidéo peut-il devenir un objet de médiation thérapeutique ? Et avec quels effets ? Un ouvrage collectif, Médiations numériques : jeux vidéo et jeux de transfert, fait la part belle aux cas cliniques et montre combien l'usage du jeu vidéo peut enrichir la pratique de la psychothérapie.

Rapide historique

Même si les premières expériences d'usage de jeux vidéo dans un cadre thérapeutique remontent au milieu des années 1990, la communauté des psychiatres et des psychologues est longtemps restée frileuse à l'égard des jeux vidéo. Depuis les années 2000, cette méfiance s'estompe, avec la multiplication de témoignages de cliniciennes et de cliniciens et l'arrivée de praticiennes et praticiens ayant grandi avec les jeux vidéo. Aujourd'hui, la recherche et la pratique associant thérapie et jeux vidéo sont en expansion, comme en atteste cet ouvrage collectif qui rassemble des témoignages de psychothérapeutes et psychanalystes utilisant le jeu vidéo dans leurs thérapies avec des jeunes (enfants, adolescentes et adolescents)¹⁶.

¹⁶ Marion Haza [dir.] (2019), *Médiations numériques, jeux vidéo et jeux de transfert*, éditions érès.

« Aujourd'hui, trop souvent, les cabinets des thérapeutes du XXI^e siècle conservent les jouets de leur enfance et ne s'ouvrent pas à ceux des enfants qu'ils reçoivent. Or, s'engager dans ces espaces qui effraient tant peut être une façon d'approcher la culture de ses patients », écrit le psychologue Yann Leroux. Comme tous les jeux, les jeux vidéo offrent un cadre rassurant qui permet d'explorer différentes émotions plus ou moins acceptées socialement, ainsi que différentes modalités de relations avec les autres et avec soi-même. Notons toutefois une différence notable avec les jeux précédents : la situation d'immersion et l'existence de l'avatar.

“ *Ce n'est pas le jeu qui est thérapeutique, mais tout le dispositif : patient – jeu vidéo – thérapeute* ”

Vincent Le Corre,
psychologue et psychanalyste

Un outil pour entrer en relation

« Ce n'est pas le jeu qui est thérapeutique, mais tout le dispositif : patient – jeu vidéo – thérapeute », souligne le psychologue Vincent Le Corre. Le jeu vidéo est d'abord un outil pour entrer en relation et forger l'alliance thérapeutique qui

sera nécessaire au déroulement fructueux de la thérapie. Cela peut passer par le simple fait de reconnaître la pratique du jeu vidéo comme un thème légitime et intéressant de la vie des patientes et patients (et qui est souvent un objet de conflit avec les parents). Lorsque le face-à-face est difficile, ou la parole problématique, il est aussi possible de jouer ensemble. Avec les jeux vidéo, enfant et thérapeute sont côte à côte et regardent dans la même direction. Le jeu offre alors un possible espace de triangulation, « *un espace de sécurité où la mise en relation devient possible.* » L'attention de l'enfant comme de l'adulte est tournée vers ce qui se passe à l'écran, elles ou ils commentent ensemble action et événements. Dans sa pratique, Vincent Le Corre utilise souvent le jeu *Never Alone*¹⁷, inspiré de la mythologie inupiat. Dans la scène d'ouverture, une petite fille est poursuivie par un ours polaire puis sauvée de justesse par l'intervention d'un renard blanc. La joueuse ou le joueur peut décider de jouer tour à tour les deux personnages ou de jouer en coopération. « *Ce moment où le patient choisit le mode coopération, et peut ainsi me demander d'incarner le renard pour venir l'aider face à l'ours, m'est toujours apparu comme une magnifique métaphore du début d'une psychothérapie.* » De fait, les

autrices et auteurs du livre insistent sur l'importance de maintenir le jeu dans un cadre thérapeutique. Ainsi, plusieurs ont aménagé un espace de jeu consacré distinct du cabinet ; les séances de jeu sont limitées dans le temps ; les parties sont accompagnées par la parole (de la / du thérapeute ou de la / du patient) puis suivies d'un temps de reprise de ce qui s'est exprimé durant la partie.

Un objet de transfert et un « miroir »

« *Si les jeux vidéo permettent d'aborder le fonctionnement imaginaire et inconscient des patients, c'est parce qu'ils fonctionnent comme des miroirs* », estime Yann Leroux. Dans la situation de jeu, confrontée à des situations et des problèmes qui lui demandent de faire des choix, la joueuse ou le joueur va se comporter d'une façon qui peut aider la ou le psychothérapeute et la ou le patient à prendre conscience de certaines positions psychiques ou mécanismes de défense. Le jeu vidéo représente alors « *un terrain d'engagement transférentiel pour un enfant ou un adolescent qui ne passe pas par la parole pour donner quelque chose de son monde intérieur* », ajoute-t-il. À l'instar de l'enfant qui dessine, la joueuse ou le joueur qui choisit son avatar, construit dans *Minecraft*, résout des énigmes

ou s'obstine à perdre, fait émerger son monde intérieur. Selon Yann Leroux, l'avatar offre « *comme médiation entre le thérapeute et son patient une projection de soi par le choix du jeu, son scénario, ses angles à la fois singuliers et universels* ». Mais le jeu vidéo ne peut pas penser à la place d'une ou d'un patient : ici encore, l'élaboration et la reprise par le langage de ce qui se fait et se dit lors de la partie est indispensable. À la / au psychothérapeute d'associer et de proposer des éclairages, avec sa sensibilité, sa culture et sa pratique, comme il ou elle le ferait dans une séance plus classique.

Mais le jeu vidéo ne peut pas penser à la place d'un patient ou d'une patiente : ici encore, l'élaboration et la reprise par le langage de ce qui se fait et se dit lors de la partie est clef

Choisir des jeux adaptés

L'ouvrage est riche d'exemples : des expérimentations cliniques menées avec *Minecraft*, jeu choisi pour la grande liberté d'action qu'il offre à ses joueuses et joueurs, avec *Les Sims*, jeu qui permet

¹⁷ Voir *infra* l'article de gauthier gomes-léal, « 6 jeux vidéos et 1 console pour un numérique d'intérêt général », p. 32.

de mettre en scène des configurations familiales, avec un jeu d'aventure comme *Machinarium*, ou encore avec un jeu où il faut élever des dragons comme *Dragon Mania Legend*. Chaque fois, c'est la ou le psychothérapeute qui suggère le jeu en fonction de l'âge des patientes ou patients et de leurs problématiques, mais aussi du contexte et de la relation. « *Cet ouvrage souligne en ce sens les égarements de certains à vouloir utiliser les jeux vidéo comme des objets de guérison à eux seuls, tels que se sont développés les serious games ou jeux vidéo thérapeutiques* », note Marion Haza. Au contraire, « *la leçon clinique tirée de ce livre est précisément que le jeu vidéo seul ne soigne pas : c'est la relation qui en fait un objet condensant rêves, fantasmes, pulsions et agirs.* » Il n'existe pas d'analyse qui attribuerait tel jeu à telle problématique psychique ; chaque psychothérapie médiatisée par le jeu vidéo est « *inédite* ». Pour que cela marche, il n'est pas nécessaire de devenir spécialiste (au contraire, Arnaud Sylla plaide pour une disposition « *suffisamment ringarde* » laissant de la place à l'adolescent ou l'adolescente), mais de s'y intéresser et de pratiquer les jeux en question. Et de renouer, suggère Marion Haza, avec la part « *d'infantile en soi* ». 27



© Mike Prosser, CC BY-SA 2.0



Machinima, quand le jeu vidéo nous passe la caméra : entretien avec Nathalie Guimbretière, artiste et chercheuse

par zoé aegerter

Chercheuse et artiste, Nathalie Guimbretière investit depuis plusieurs années le champ des cultures numériques pour en faire émerger des récits prenant la forme de films, de jeux vidéo, d'installations ou de performances audio-visuelles. Né à la fin des années 1990, le machinima consiste à utiliser voire détourner des jeux vidéo pour en faire des films d'animation. Nathalie Guimbretière revient avec nous sur l'origine de cette pratique artistique qui a ouvert la voie à de nombreuses formes de réappropriation du jeu vidéo, et nous partage l'expérience qu'elle a menée avec un groupe de détenus au sein de la maison d'arrêt d'Angers en 2021.

Quel est votre intérêt pour le jeu vidéo ?

NATHALIE GUIMBRETIERE : Étant moi-même joueuse, il s'agit pour moi d'un espace de jeu et de réflexion à la fois. Pendant trois ans, j'ai fait partie d'un groupe de recherche à l'Ensad Lab baptisé GodArt¹⁸. Notre but était d'expérimenter de nouvelles pratiques créatives issues des mondes du jeu, de l'art et du design. Le jeu vidéo a la particularité d'être un domaine à la fois très technologique et très populaire, en dialogue direct avec les cultures numériques. Pour ma part, il représente un terrain de jeu précieux pour interroger les tensions qui nous traversent lorsqu'il s'agit d'éprouver notre liberté (d'action, d'expression...) aussi bien en tant que *gamer* qu'artiste. En effet, la dimension interactive des jeux vidéo permet d'évoluer au sein d'un environnement plus ou moins ouvert, dont un certain nombre de règles sont pré-établies (*gameplay*, scénario, etc.), mais au sein duquel

c'est moi qui reste l'actrice principale. C'est donc un récit préparé, mais qui échappe à ses créateurs et conceptrices. Par son caractère immersif et interactif, le jeu vidéo est un moyen très riche de travailler le récit de façon non linéaire (le récit évolue en fonction de ce que fait chaque joueuse ou joueur) et de créer des situations d'expérience qui soient à la fois collectives et accessibles.

À partir de quelle pratique avez-vous relié le jeu vidéo et le cinéma ?

Le « machinima », contraction des mots « machine », « animation » et « cinéma », constitue une sorte de point de bascule pour moi. En effet, le machinima consiste à utiliser des jeux vidéo pour créer des films d'animation. Actuellement, il y a plusieurs manières de faire. On peut filmer des scènes de jeu, puis en faire un montage. Ou bien hacker et modifier un jeu existant en utilisant des *MOD*, fonctionnalités qu'on ajoute au

¹⁸ godart.ensadlab.fr [en ligne].

TheGreatReview : Qu'est-ce que le cinéma a appris au jeu vidéo ?

Dans cette vidéo, le youtubeur TheGreatReview revient sur les grandes problématiques rencontrées par les conceptrices et concepteurs de jeux vidéo pour faire vivre une expérience cinématographique à l'intérieur d'un jeu vidéo. En évoluant dans un environnement virtuel, on devient soi-même la caméra. Dès lors, quoi de plus compliqué, voire de plus contradictoire, que d'essayer de diriger le regard de la joueuse ou du joueur pour construire la belle image, en produisant « l'effet de récit » qui donnera sa dimension cinématographique à un jeu vidéo ? Des cinématiques plus ou moins réussies des années 1990 à la couleur, en passant par la musique, ce paradoxe a finalement engendré une grande inventivité.

jeu (ou qui sont déjà intégrées dans le jeu) et qui permettent de faire des modifications (transformer l'apparence d'un personnage – *skin* – créer de nouveaux niveaux de jeu, de nouveaux modes d'affrontement, etc.). Ou encore créer son propre jeu vidéo pour ensuite filmer ce dont on a besoin. En suscitant autant d'inventivité, le machinima est une mine de détournements et de réappropriations des jeux vidéo.

Depuis les premières vidéos de performances de joueuses et joueurs réalisées dans

*DOOM*¹⁹, c'est tout un champ artistique qui s'est déployé, avec la production de véritables long-métrages comme *Devil's Covenant* (Eric Bakutis et le Clan Phantasm, 1998), de courts-métrages comme *Anna* (Katherine Anna Kang, 2003) ou *The French democracy* (Alex Chan, 2005), de séries comme *Hôtel* (Benjamin Nuel, 2008). Partager ses performances de jeu sous la forme d'une vidéo a permis l'émergence de communautés virtuelles, tout en accélérant le développement des *MOD*. Tout cela a augmenté les possibilités en termes de

création de personnages, de gestuelles, de cadrages, de jeux. Le machinima s'est, en quelque sorte, nourri de la culture de la performance pour aller explorer d'autres possibilités narratives, se suffisant à elles-mêmes. C'est donc une approche plutôt transgressive, que Katie Salen et Eric Zimmerman appellent le *transformative play*²⁰.

Qu'est-ce que cette forme de transgression vous permet de faire avec un groupe de détenus de la maison d'arrêt d'Angers ?

En 2021, la DRAC Pays de la Loire et le festival Premiers Plans²¹ m'ont invitée à réaliser un court-métrage dans la maison d'arrêt d'Angers. Je me suis alors demandée comment réaliser un court-métrage dans un environnement où il est vraiment impossible de filmer ! L'environnement pénitentiaire est soumis à des règles strictes qui ne permettent pas de tourner d'images à l'intérieur des murs, ni de faire entrer du matériel de tournage d'ailleurs. Pour autant, au cœur du projet, il y avait l'objectif de travailler avec un groupe de détenus volontaires et de faire œuvre commune. Jouer à des jeux vidéo, pour moi c'est pareil que d'être autour d'un établi ou d'une table de cuisine, on est en train de faire quelque chose ensemble. J'ai donc envisagé de

partir du jeu vidéo pour réaliser ce film, ce qui offrait finalement beaucoup plus de possibilités en termes de scénario, de décor ou de personnages que si on avait filmé l'environnement immédiat des détenus. Le film d'animation *Si différents ?* est le résultat de cette rencontre²². Il parle de la condition d'incarcéré, mais c'est aussi un objet fait pour sortir des murs, non seulement symboliquement, mais aussi concrètement, grâce à sa diffusion hors les murs.

“Jouer à des jeux vidéo, pour moi c'est pareil que d'être autour d'un établi ou d'une table de cuisine, on est en train de faire quelque chose ensemble”

Nathalie Guimbretière,
chercheuse et artiste

¹⁹ Jeu de tir sorti en 1993, considéré comme l'un des premiers jeux en vue subjective (*first-person shooter*) et qui permettait d'enregistrer des séquences de jeu et de les partager.

²⁰ Salen Katie & Zimmerman Eric (2003), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press.

²¹ Festival de cinéma de jeunes réalisatrices et réalisateurs, grand moment d'éducation populaire, qui se déroule tous les ans à Angers.

²² Lien de visionnage : vimeo.com/984361535 [en ligne].

Comment ce film a-t-il finalement été réalisé puis diffusé ?

Pendant trois mois, une à deux fois par semaine, nous nous sommes retrouvés pour travailler avec une petite dizaine de participants. Grâce au SPIP (Service Pénitentiaire d'Insertion et de Probation) et à la coordination de la ligue de l'enseignement des Pays de la Loire, j'ai quand même pu introduire un peu de matériel. Nous avons donc travaillé avec trois ordinateurs, du matériel d'enregistrement sonore, des controllers et une PS4 !

On n'a pas commencé en se disant « on va faire un film, c'est quoi le story board ? » ; on a commencé par jouer ensemble aux jeux vidéo. On est partis du jeu comme partage d'expériences, de récits. Puis, au fur et à mesure, le scénario du film a émergé. Il s'agit de deux familles, celle d'un directeur de prison et celle d'un ancien détenu, qui se retrouvent par hasard dans le même camping en montagne. À partir du moment où ce scénario est né, le groupe a été encore plus motivé, car l'enjeu était de dépasser le temps présent, de jouer ici et maintenant, pour

construire un récit qui permette de se projeter dans l'après – après la sortie de prison. Plus encore, l'enjeu était aussi de se mettre à la place du personnel pénitentiaire (en l'occurrence un directeur) pour dépasser les idées reçues des uns et des autres. Je ne m'attendais pas à cette dimension-là, et mon seul regret a été finalement de ne pas réussir à impliquer réellement le personnel de la maison d'arrêt.

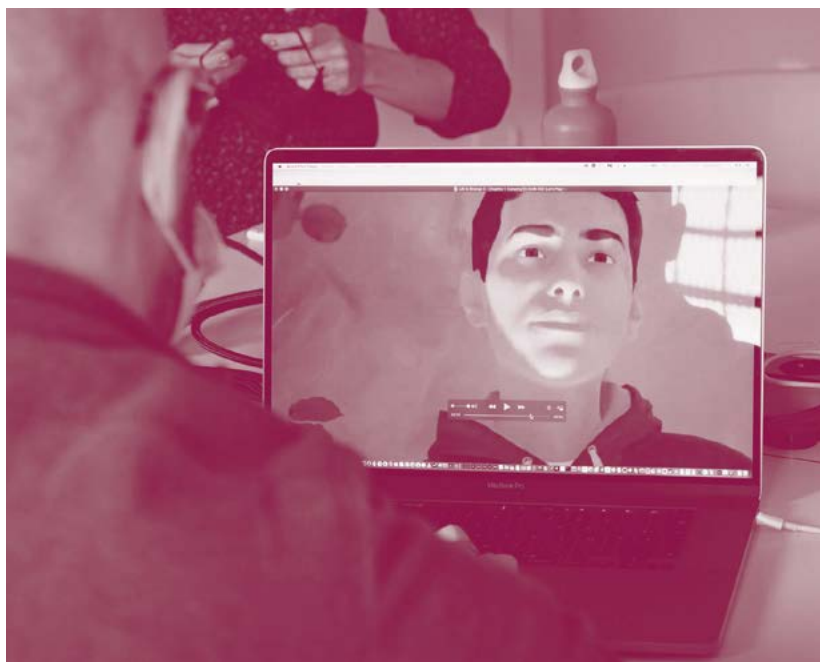
Les étapes suivantes ont consisté à choisir les jeux vidéo permettant de créer le mieux possible les scènes dont nous avons besoin (*Life is strange*, *GTA*, *Flowers*), jouer, et enregistrer les séquences visuelles, puis sonores (enregistrement des dialogues et voix off), apprendre à faire du montage vidéo, etc. En fin de compte, le film a été diffusé dans l'enceinte de la prison lors d'une séance ouverte à tous les détenus, puis hors les murs lors du festival Premiers Plans à l'automne 2021.

Est-ce qu'on peut considérer ici le jeu vidéo comme une forme de médiation, voire une multitude de formes de médiations ?

Oui, tout à fait. Il faut savoir que sur la petite dizaine de participants, seulement la moitié avaient déjà une pratique du jeu vidéo et, plus

largement, seulement un ou deux étaient à l'aise avec un ordinateur. Le projet a donc amené chacun à développer de nouvelles compétences (montage avec le logiciel professionnel DaVinci, écriture collaborative, enregistrement audio). On peut véritablement parler de médiation numérique mais pas seulement, car c'est aussi passé par de l'éducation à l'image : nous avons joué à des jeux vidéo très « mainstream » comme *GTA*, mais aussi à d'autres beaucoup plus confidentiels comme *Papers, Please*²³. Nous avons également regardé des films comme *La Jetée* de Chris Marker. Tout cela a mené à de nombreuses discussions sur la façon de réaliser notre film bien sûr, mais aussi sur la façon dont certains jeux vidéo s'inspirent de l'univers pénitentiaire en termes de décor, de codes, etc. Finalement, le jeu vidéo a constitué une forme de médiation entre les participants et moi-même, une médiation entre l'intérieur de la prison et l'extérieur. Mais nous avons pu dépasser ce clivage en proposant un court-métrage qui parle de l'après, et qui répond finalement à un besoin très fort de lutter contre les préjugés dont sont victimes les anciens détenus et le personnel pénitentiaire. 

²³ Accessible à l'adresse suivante : papersplease.se [en ligne].



Séance d'atelier au sein de la maison d'arrêt d'Angers, © Nathalie Guimbretière

RESSOURCES



POUR ALLER PLUS LOIN,

- ▷ Fanny Barnabé (2018), *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, Presses universitaires de Liège
- ▷ Mathieu Triclot (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, La Découverte
- ▷ Gabriel Tremblay-Gaudette (2008), *Machinima*, Observatoire de l'imaginaire contemporain [en ligne]
- ▷ Henry Lowood (2006), *Real-Time Performance: Machinima and Game Studies*, Journal of Media Practice
- ▷ Katie Salen, Eric Zimmerman (2003), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press

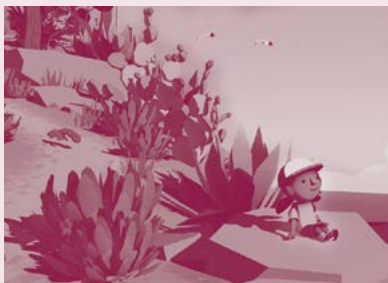


Si différentes ?, film d'animation (10 min) © Nathalie Guimbretière

6 jeux et 1 console pour un numérique d'intérêt général

par gauthier gomes-leal

Faire rimer jeux vidéo avec intérêt général, cela peut paraître difficile quand on connaît la perméabilité de cette industrie culturelle avec l'industrie numérique²⁴. Pourtant, les jeux vidéo, dans leur grande diversité de styles, de propos et de fabrication, ont su se mettre au service de ces enjeux. Exploration de ce foisonnement en six jeux – et une console ! – que nous avons sélectionnés pour le soin qu'ils portent aux enjeux éthiques, écologiques et d'inclusion.



© Ustwo

Alba: A Wildlife Adventure (2020)

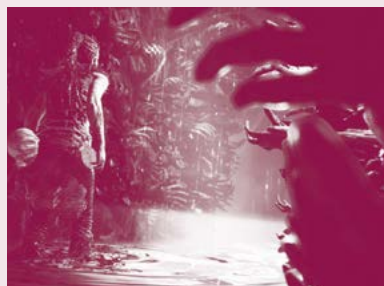
Vous êtes Alba, une petite fille en vacances chez ses grands-parents sur une petite île de la Méditerranée. Tandis que vous identifiez les espèces

de la faune locale à l'aide du smartphone de papy, vous découvrez un animal en danger. Vite, il faut agir !

Ce jeu d'exploration a une approche très naturaliste qui s'inscrit dans l'engagement du studio Ustwo dans l'alliance *Playing For The Planet*²⁵. Pour inspirer l'action citoyenne, cette alliance encourage les studios à intégrer dans leurs jeux des thèmes comme la préservation de l'environnement et l'adoption de comportements écologiquement responsables. Selon les mêmes recommandations, Ustwo s'est engagé à réduire son empreinte carbone : dans un premier temps, en se

fournissant en électricité issue d'énergies renouvelables, et à long terme en compensant son empreinte carbone jusqu'à 100 % par le financement de projets de réduction d'émissions ou de séquestration du carbone.

→ albawildlife.com



© Ninja Theory

Hellblade: Senua's Sacrifice (2017)

Au XI^e siècle, des équipages scandinaves mènent des incursions sanglantes sur les terres pictes du nord de l'Écosse. Senua perd son amant lors d'un raid sur son village. Le choc est tel qu'elle est incapable de faire le deuil et se considère maudite. Guidée par des voix, elle part pour le monde des morts, afin de ramener l'âme du défunt.

Durant le développement de *Hellblade*, le studio Ninja Theory a travaillé avec des personnes atteintes de psychoses, des organisations de prévention et d'accompagnement de patientes et patients, des expertes et experts en hallucinations visuelles et auditives (fréquentes chez les personnes présentant une psychose). Le fruit de ces entretiens a été intégré par l'équipe créative dans le développement du jeu. Selon les personnes concernées qui ont participé à la création du jeu, il en résulte une expérience aussi fidèle que possible à ce qu'ils et elles peuvent vivre.



© Ninja Theory

→ hellblade.com

²⁴ Voir notamment *infra* l'article de christelle gilabert, « Jeu vidéo et numérique : une alliance anti-écologique ? », p. 49.

²⁵ Voir playing4thepianet.org [en ligne].



© E-Line media

Never Alone (2014)

Nuna est une petite fille inupiat liée d'amitié avec un isatis, un renard arctique. Soudain, un blizzard extraordinaire se lève et paralyse son village. Nuna part alors en quête de l'origine du blizzard pour restaurer l'équilibre et sauver les siens, accompagnée de son nouvel ami. Comme Nuna peut lancer des bolas (projectiles traditionnels destinés à la chasse) et que le renard peut grimper sur les obstacles, les deux devront coopérer pour partir à l'aventure.

Lorsque les anciennes et anciens du Conseil Tribal du Golfe de Cook (organisation accompagnant le développement des communautés natives en Alaska) se sont demandé comment revitaliser l'intérêt pour le folklore natif d'Alaska et le transmettre aux jeunes générations, c'est le jeu vidéo qui a été choisi pour porter

leur héritage. Avec l'aide du studio E-Line media, une quarantaine de personnes natives, du conteur à l'artisan, ont participé à son élaboration pour unifier plusieurs histoires traditionnelles, enregistrer en langue inupiaque les voix et narrations, ou réaliser les cinématiques en gravure sur os.

Le jeu récompense les joueuses et joueurs qui trouveront des chouettes cachées en proposant des mini-vidéos documentaires sur la culture native de l'Alaska.



neveralonegame.com



© DOWiNO

A Blind Legend (2015)

Vous êtes Edward Blake, un chevalier devenu aveugle. Pour vous aider, votre fille Louise vous guidera mais il faudra aussi pouvoir vous débrouiller seul dans ce jeu d'exploration et de combat.

Le studio lyonnais DOWiNO s'est demandé ce que serait un jeu vidéo qui se joue sans les yeux. Un jeu qui se jouerait seulement à l'aide du son et via des mouvements sur un écran tactile. *A Blind Legend* s'adresse autant aux joueuses et joueurs de jeux vidéo classiques qu'aux personnes non ou malvoyantes en les plongeant dans un monde médiéval teinté de fantastique. Ce jeu mobile gratuit permet de sensibiliser le grand public au handicap visuel.



abindlegend.com



© Lexaloffle Games

Pico-8 (2015)

Pico-8 n'est pas vraiment un jeu vidéo. Son créateur Joseph White le décrit comme une « *fantasy console* », c'est-à-dire un logiciel qui imite une console de jeu vidéo fictive. Comme n'importe quelle

console, elle s'appuie sur un large catalogue de titres publiés par une grande communauté de créatrices et de créateurs. La différence majeure tient dans le concept : Pico-8 ne permet pas seulement d'accéder aux jeux mais aussi de les modifier ; ce sont des jeux ouverts. Vous aimez comment ce petit personnage se déplace ? D'un seul bouton, vous passez en coulisses, où vous pouvez consulter les *sprites* – images utilisées par le programme – mais aussi le code informatique. Autrement dit, vous avez accès aux algorithmes qui dictent les règles du jeu, ce qui permet d'apprécier les ingrédients à l'origine du plaisir éprouvé. Ce caractère *open source*, imposé par Pico-8, participe à la démocratisation de la création de jeu grâce à une transparence technique du média.



© Lexaloffle Games



pico-8-edu.com



© Colestia

A Bewitching Revolution (2019)

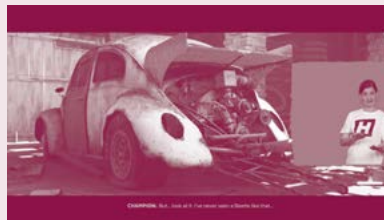
« Une sorcière communiste dans une ville cyberpunk utilise sa magie pour aider les habitantes et les habitants à former une commune de résistance ». Avec un tel pitch, on s'attend à un jeu ***AAA** (blockbuster des jeux vidéo, au budget immense et à la qualité graphique photoréaliste aboutie). Au premier abord, le jeu du créateur Colestia semble loin de ces idées préconçues : pas de textures, pas de lumières dynamiques, des modèles 3D réduits au minimum – les humains sont figurés par un rectangle surmonté d'un carré. Et pourtant, ça marche ! Notre cerveau remplit ces vides et le propos du jeu fournit l'âme qu'on croyait absente.

Observer un jeu simple, qui n'exige pas de grandes compétences de création, est incroyablement

enthousiasmant pour qui aspire à raconter ses propres histoires par le jeu. Découvrir un jeu sobre, qui ne demande pas un ordinateur onéreux avec le meilleur matériel en date pour pouvoir se divertir d'explorations aventurières, est tout à fait réjouissant, dans une société où il faut souvent choisir entre loisirs et dépenses vitales. Ces deux aspects – des jeux fait par nos propres moyens et joués avec nos propres moyens – correspondent à la sobriété attendue d'une pratique low-tech durable. Cette double attention se retrouve dans ce qu'on appelle « jeux queers²⁶ » qui, en plus d'aborder des questions LGBTQIA+, permettent de raconter des histoires plus personnelles, et de s'assurer qu'elles se diffusent même auprès des publics les plus précarisés.



© Colestia


colestia.itch.io/a-bewitching-revolution


© Playground Games / Microsoft

Forza Horizon 5 (2021 ; 2022 en langue des signes)

On observe de plus en plus d'options d'accessibilité chez les plus grands studios, avec la possibilité de personnaliser la taille ou la couleur des sous-titres, ou de modifier les couleurs pour permettre aux personnes daltoniennes d'apprécier davantage le jeu. Dans cette veine, *Forza Horizon 5* est un des rares jeux à proposer des menus entièrement signés en ASL, la langue des signes américaine.


forza.net/horizon

En matière écologique, notons que certains grands studios prennent l'initiative de réduire l'empreinte énergétique des joueuses et joueurs en intégrant par défaut un *eco-mode*. Cela consiste à ajuster

les paramètres techniques (baisser la définition graphique, le nombre d'images par seconde, etc.), de façon à réduire automatiquement la consommation électrique quand on sort du « *in-game time* » : regarder les menus, manette qui se met en pause au bout de deux minutes d'inactivité. Cette option est présente sur des titres imposants comme *For Honor* ou *Fortnite*, mais aussi chez certains studios plus petits qui intègrent un indicateur de consommation directement dans leur menu de réglages. greengamedesign.com/educate-about-impact-of-each-power-setting/


greengamedesign.com/educate-about-impact-of-each-power-setting/

²⁶ Sur ce sujet, voir ci-contre la carte blanche de chloé desmoineaux, « Ctrl+Alt+Queer, fini le "gay button", on reprend les commandes ! », p. 35.



CARTE BLANCHE

Ctrl+Alt+Queer, fini le « gay button », on reprend les commandes !

par chloé desmoineaux

Difficile de définir le queer, car plus qu'un terme ou un concept, c'est une [ré]action, une mutation qui implique la subversion des règles ; son émergence provient d'un élan de survie. Parler des queer games, ce n'est pas seulement parler de représentations de sexualités et de genres. C'est aussi questionner l'accessibilité aux jeux, les hiérarchies dans les contextes de création et les détournements réalisés par les joueureuses²⁷.

Lae créatrice Jess Marcotte, inspirée par la définition que Sarah Ahmed donne de « l'usage queer » (« *queer use* »), détermine que le terme « queering » peut signifier réorienter, rediriger, dévier et faire dévier les normes hétéronormatives du jeu vidéo.

Dès 2012, Anna Anthropy a cerné les enjeux et possibles que fait éclore la création « amateurice », artistique et queer de jeux vidéo. Dans le chapitre « culture de l'aliénation » de son livre *Rise of the videogame zinesters: how freaks, normals, amateurs,*

*artists, dreamers, dropouts, queers, housewives, and people like you are taking back an art form*²⁸, elle démontre que tout, dans l'industrie du jeu vidéo, de la culture à la production, est élaboré par et pour une « bulle » (« *bubble* ») de personnes bien précises (devinez laquelle). Elle identifie des problèmes d'accessibilité, telles que la contrainte de temps nécessaire à la pratique du jeu vidéo, ou la complexité et la technicité des manettes récentes (comme les consoles Xbox ou PlayStation) qui rendent le jeu vidéo inaccessible aux personnes non-initiées. Les entreprises

en position de monopole financier dans le secteur privilégient l'absence de risque en exploitant des thématiques masculinistes, héroïques, militaires, hétéronormatives, coloniales, connues pour être rentables. Et c'est souvent au sein de ces mêmes entreprises que l'on retrouve un environnement toxique : ***crunch** des travailleuses, banalisation du sexisme ambiant et ostracisation des employées minorisées. Bref, un panorama peu réjouissant, que les sphères pro-actives de gamers d'extrême droite se consacrent à entretenir.

Au moment où j'écris ces lignes, voilà exactement dix ans que la polémique du Gamergate a vu le jour (cf. encadré ci-après pour saisir l'urgence et la nécessité de visibiliser les discours d'opposition). Les partisans du Gamergate, qui en 2014 s'attaquaient principalement aux féministes, ont depuis évolué en super trolls du grand remplacement.

²⁷ chloé desmoineaux, rédactrice invitée de ce numéro, a choisi d'écrire cet article en utilisant une écriture non binaire (N.D.L.R.).

²⁸ Seven Stories Press, 2012.



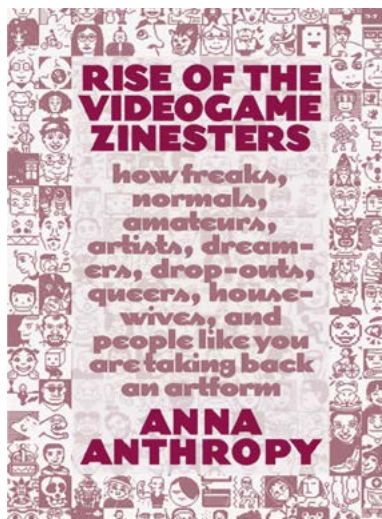
The Games I Want to Make (2022), © nbmachIne

Le Gamergate commence en 2014 avec la publication d'un article accusant une développeuse de jeux vidéo, Zoe Quinn, d'obtenir une couverture médiatique favorable en échange de relations sexuelles avec des journalistes. Sous couvert de réclamer plus d'éthique dans le journalisme vidéoludique, le mouvement a principalement pris la forme de multiples campagnes de harcèlement massif contre les femmes, personnes queer et minorisées qui ont élevé la voix contre la toxicité, la violence et sexisme ambiant dans les jeux vidéo.

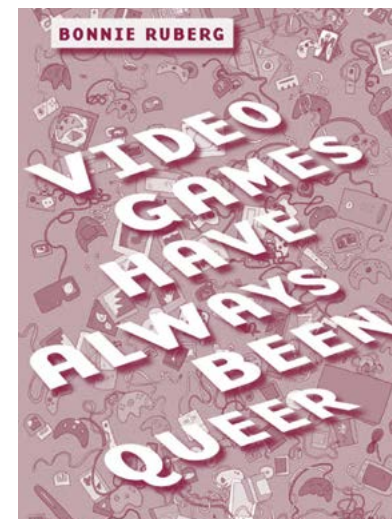
Dans un contexte de fascisme ambiant grandissant, il est important de rappeler que le Gamergate a été un terreau fertile au mouvement d'alt-right qui a contribué à l'élection de Trump. Les sujets associés au Gamergate ne sont pas de simples débats éthiques ou politiques cantonnés à la seule sphère du jeu vidéo. Ses intrications sont multiples et les mouvances réactionnaires qui y sont associées sont extrêmement bien organisées. Les personnes qui y sont actives maîtrisent les réseaux sociaux, l'usage de la viralité et mènent des actions de harcèlement violentes. Le danger n'est pas la « *cancel culture* » qui amènerait à un effondrement supposés des valeurs humanistes/universalistes, mais les risques concrets et physiques générés par la propagation des discours de haine envers les communautés ciblées. ^[2]

Leurs attaques se sont étendues à toute initiative ou prise de parole en faveur des personnes minorisées dans le jeu vidéo²⁹. La rengaine, qui n'a pas évolué, peut se résumer ainsi : les hommes ne sont plus de « vrais » hommes, les jeux vidéo ne sont plus de « vrais » jeux vidéo et doivent être protégés des « *social justice warriors* ». Le titre du livre d'Anna Anthropy fait précisément référence aux stratégies développées par diverses communautés queer pour se réapproprier et « détoxifier » cette forme d'art qu'est le jeu vidéo. Elle fait allusion au mouvement des zines, ces publications auto-produites qui s'échangent en dehors des circuits classiques d'édition, souvent utilisées au sein de milieux militants.

Anna Anthropy compare les créateurices de jeux vidéo indépendants aux personnes qui composent des zines, en soulignant l'importance de méthodes *DIY* (« *Do It Yourself* ») dans la création de jeux. Elle promeut l'idée que les jeux peuvent être créés de manière autonome, sans besoin de validation ni de financement exorbitant des grandes entreprises. Une des plateformes les plus utilisées pour l'auto-publication de jeux est itch.io, un hub pour la création indépendante, qui ne demande pas de payer pour y déposer son jeu. La plupart des jeux y sont téléchargeables gratuitement ou à prix libre, et le site laisse la possibilité aux créateurices de choisir la marge qu'iels souhaitent laisser sur la vente de leurs œuvres.



© Seven Stories Press



© NYU Press



Caper In The Castro (1989) © CM Ralph

Comme le précise le comité d'édition du catalogue de l'exposition « Rainbow Arcade » du Schwules Museum³⁰ : « aussi longtemps que les outils créatifs ont existé, les personnes LGBTQIA+³¹ ont trouvé des moyens de les utiliser pour s'exprimer et se représenter ». Cependant, avant l'arrivée d'internet et d'itch.io, difficile de retrouver ses pairs à travers le monde pour former une communauté. Difficile également d'auto-éditer son jeu. La chercheuse Adrienne Shaw, commissaire de l'exposition, a mené un gros travail d'archivage pour retrouver quelques-uns des plus anciens jeux vidéo LGBTQIA+.

Caper In The Castro, l'un des premiers jeux réalisés par une personne queer avec l'outil HyperCard, sort en 1989 sur Mac OS Classic³². Le jeu met en scène une détective lesbienne à la recherche de son amie drag queen à travers plusieurs espaces de sociabilisation queer. Lors du lancement du jeu, la développeuse CM Ralph annonce qu'il a été créé à des fins caritatives (*careware*). Les joueuses sont invitées à faire un don à une association de lutte contre le sida en échange de l'acquisition du jeu³³. À l'heure actuelle, ce type de **bundle* caritatif s'est largement répandu, tout d'abord à travers le site [humblebundle.com](https://www.humblebundle.com), puis itch.io.

Le *Bundle for Racial Justice and Equality*, sorti peu de temps après l'assassinat de George Floyd en 2020, contenait 1 741 jeux, e-books, logiciels ; plus de huit millions de dollars ont été levés, puis répartis entre le *NAACP Legal Defense and Educational Fund* et le *Community Bail Fund*, sans qu'itch.io ou les créateurices ne se rémunèrent. Le *Queer Games Bundle* de cette année-là a permis de récolter 58 582 \$ redistribués entre toutes les développeuses participantes.

Lorsque CM Ralph a proposé son jeu à un éditeur, iel a dû en recréer une version « hétéro » en enlevant toutes les références lesbiennes du jeu, désormais intitulé *Murder on the Main Street* (1989). Vingt ans plus tard, la procédure inverse est utilisée par certaines franchises **AAA* à titre de démarche inclusive, avec du contenu queer additionnel (souvent payant) ou l'ajout d'un double féminin du personnage jouable. C'est le cas de *Mass Effect* de Bioware : le jeu propose une version féminine du commandant Shepard, sans pour autant changer de manière significative sa personnalité : jouer avec « Female Shepard »³⁴ ouvre la possibilité à des romances lesbiennes médiocres, avec des dialogues de drague bien lourds, identiques à ceux de

son homologue masculin. Cet *upgrade*, qui a permis à la franchise d'être référencée comme un jeu queer, est problématique. Sous couvert d'être incluse dans le jeu, l'homosexualité est en réalité invisibilisée dans le *gameplay**, car accessible uniquement pour ceux qui la cherchent. Il faut engager une interaction de drague homosexuelle avec l'un des **PNJ* pour pouvoir découvrir cet aspect du jeu. Sinon, vous passerez à côté. Cela donne une valeur moindre aux schémas narratifs alternatifs. Le récit de base reste hétéronormatif. Anna Anthropy appelle cette pratique le « *gay button* », ce qui est très parlant car la bisexualité ou pansexualité est rarement une option.

²⁹ Voir *infra* l'article d'anne-charlotte oriol, « Fair play, le jeu vidéo ? », p. 41.

³⁰ Berlin, 14 décembre 2018 – 13 mai 2019.

³¹ Lesbienne, Gay, Bi, Trans, Queer, Intersexe, Asexuel·le et + (N.D.A.).

³² Voir archive.org/details/hypercard/caper-in-the-castro [en ligne].

³³ À propos des luttes contre le sida, voir notamment les trois volets du jeu *Traces de Paulette* pour l'association [La Fabric'Art](https://www.fabricart.org/), itch.io/c/1946773/traces [en ligne].

³⁴ Version femme du Commandant Shepard, personnage jouable des deux premiers opus. Cette appellation, également réduite au petit nom de « FemShep » est largement utilisée sur les forums et wiki de jeux.

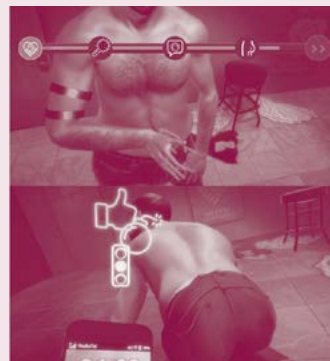
Ce qui est donné c'est un choix binaire homo/hétéro avec un récit de base hétéronormatif. Un exemple célèbre dans le milieu queer est le jeu *Stardew valley*. La youtubeuse Verilybitchie en a montré toute l'ambiguïté : la possibilité de sortir avec à peu près tout le village en activant ou non le « *gay button* », peut être vue à la fois comme merveilleusement queer et totalement homophobe, tant l'évocation de l'homosexualité est inexistante si vous jouez le jeu strictement en tant que personnage hétérosexuel.

Pour découvrir de nouveaux jeux et d'outils *low-tech* et accessibles, je vous conseille de rejoindre le Discord du Pang Pang Club, un club francophone qui incarne pour moi l'une des communautés les plus inspirantes du jeu vidéo indépendant. Le Pang Pang Club³⁵ propose des modalités de création collective, dans le respect des besoins de chacunx, avec beaucoup d'humour et de générosité. Les créations du Pang Pang Club sont appelées « artefacts jouables ». La plupart ont été conçus par des développeuses soit en solo, soit en très petite équipe dans le cadre de ***game jams** ou de clubs de jeux, à partir d'outils gratuits, *open source* et faciles à prendre en main.

Dans cette veine, l'usage de Twine, un logiciel de création de jeux textuels non-linéaires, s'est répandu au sein des communautés queer dans les années 2010. Son héritier en *pixel art*, Bitsy, développé par Adam Ledoux, permet de créer des jeux narratifs et personnels sans avoir de connaissances préalables en programmation de jeux. La communauté Bitsy est très active tant sur le forum que dans le développement de l'outil et la création de variantes³⁶.

Ces jeux et outils peuvent tourner sur des ordinateurs peu performants et prennent peu d'espace de mémoire. Certains étant hébergés en ligne, on peut continuer le travail à partir de n'importe quel ordinateur, pourvu qu'on ait le projet sur clé USB. Nathalie Lawhead a créé l'outil-jouet *Electric Zine Maker*, sorte de simili Paint un peu punk permettant de créer rapidement différents formats de fanzines, en utilisant des options de modification stylisées inspirées de la culture internet old school, voire du *glitch art*. J'ai une tendresse particulière pour l'outil-jouet hybride *Textreme*³⁷, éditeur de texte qui permet d'ajouter des effets de surbrillance glamour au texte, de faire sauter les lettres en dehors de l'écran et d'aller à la ligne avec un effet explosif digne d'un Michael Bay.

RESSOURCES



© Robert Yang

Hurt Me Plenty (2014) de Robert Yang

En attendant que l'industrie du jeu vidéo prenne ses responsabilités, et propose des contenus explicitement queer, je vous présente ce jeu de Robert Yang !

Derrière la simplicité apparente de ses jeux homo-érotiques, Robert Yang offre une lecture intersectionnelle de la complexité des relations intimes queer, en évoquant les enjeux de pouvoir, le racisme internalisé, la notion de consentement, la représentation de l'intimité, l'attachement et la rupture...

Hurt Me Plenty nous met en position de participer à un acte sexuel de type *top/bottom*. La fessée est l'élément principal du jeu, sans enjeu de récompense ou de technicité particulière. Sans poser de limite d'intensité ou de durée à vos interactions, le jeu vous donne une approche du « safeword »³⁸ à travers des émojis de couleur émis par votre partenaire de jeu sexuel. Lorsque vous y mettez fin, s'ensuit une séance d'*aftercare*. Si vous n'avez pas respecté le consentement de votre partenaire pendant le jeu, il vous sera impossible de le contacter lors du prochain lancement du programme. Vous recevrez alors de lui un message vous demandant d'attendre un certain temps (entre plusieurs jours et plusieurs mois) avant de le revoir, et ce, pour vous laisser réfléchir à votre comportement.



POUR ALLER PLUS LOIN,
radiatoryang.itch.io/radiator2

“Jouer queer peut prendre diverses formes, de jouer à perdre, jouer à faire mal, à jouer trop vite ou trop lentement. Il peut être à la fois provocant, déviant, extatique, langoureux, idiot ou absurde. Parfois, le jeu queer est intégré à un jeu vidéo par ses concepteurs, mais dans de nombreux autres cas, les joueurs apportent ce caractère étrange avec eux lorsqu'ils choisissent de jouer d'une manière qu'un jeu n'avait pas prévu. Dans de tels moments, le jeu queer résiste et réoriente les jeux vers des désirs alternatifs ; il bouleverse les logiques normatives qui structurent le jeu et le transforme en un espace pour tester les frontières du plaisir, de l'identité et de l'agentivité.”

Bo Ruberg,
chercheuse spécialiste en jeux vidéo

Si, par je ne sais quel hasard, nous voulions l'avis d'un facho du jeu vidéo, celui-ci hurlerait qu'aucun de ces exemples n'est un « VRAI JEU ». Le Pang Pang Club propose une jam ironique, « Le vrai jeu vidéo³⁹ », pour en finir avec un débat « vrai ou faux jeu » aussi stérile que celui de l'œuf ou la poule (c'est le dinosaure), en proposant, avec beaucoup d'humour, une liste non exhaustive de ce qu'est le vrai jeu vidéo.

³⁵ Voir pangpangclub.com/info [en ligne].

³⁶ Bitsy color 3D ou Bitsy HD qui permettent de créer des versions 3D avec un nombre infini de couleurs, ou bien en 16x16 pixels. À ce sujet, voir l'article de Nathalie Lawhead (2020 [en ligne]) dans lequel iel aborde l'importance de créer ses propres outils et d'explorer les petits outils (*tiny tools*) *open source*. Iel y parle notamment des *fantasy console* dont font partie Bitsy, GB studio et Pico-8 (voir *supra*, l'article de gauthier gomes-leal, « 6 jeux et 1 console pour un numérique d'intérêt général », p. 32) qui permettent de réaliser des jeux en *pixel art*.

³⁷ Réalisé sur le moteur de jeu Godot, un équivalent *open source* de Unity. Il est trouvable dans le *Queer Games Bundle* de 2021.

³⁸ Un *safeword* est un mot ou une phrase utilisée pour arrêter immédiatement une activité, généralement dans un contexte de jeu de rôle BDSM, afin de garantir le respect des limites et le consentement des participantxs.

³⁹ Voir pangpangclub.com/articles/le-vrai-jeu-video [en ligne].

⁴⁰ Voir shakethatbutton.com [en ligne].

⁴¹ Voir youtube.com/c/mechbird [en ligne].

LES CONTRÔLEURS DE JEU ALTERNATIFS

Les contrôleurs de jeu standards comprennent les claviers et souris, les écrans tactiles, les manettes. Ils sont pensés pour un joueur humain avec deux mains mobiles capables d'agir indépendamment l'une de l'autre. Le ***contrôleur alternatif** est grosso modo tout ce qui n'est pas un contrôleur traditionnel. Si vous avez du mal à vous figurer ce que peut être un contrôleur alternatif, le site de Pierre Corbinais, « *Shake That Button* », les répertorie depuis plusieurs années⁴⁰. Vous pouvez également suivre la chaîne YouTube de MechBird (Tatiana Villela Dos Santos⁴¹). Les contrôleurs alternatifs ont un fort potentiel queer pour au moins quatre raisons. Premièrement, ils ne sont pas destinés à être commercialisés en masse. Deuxièmement, ils prennent souvent la forme d'installations éphémères dans des festivals et transcendent les espaces traditionnellement consacrés aux jeux vidéo (le salon, la salle d'arcade, le bureau). Troisièmement, il est également facile de construire son propre contrôleur sans connaissance technique particulière grâce à des outils comme les Makey Makey ou les cartes Arduino, ce qui est un point non négligeable en matière d'accessibilité. Enfin, quatrièmement, la scène du contrôleur alternatif est une des ramifications du jeu vidéo qui incarnent le mieux la définition que Bo Ruber fait du « jouer queer ». 41

S'il n'y a pas de *vrai* jeu vidéo, existe-t-il de même une bonne pratique du jeu vidéo ? Dans *Video Games Have always Been Queer*⁴², Bo Ruberg met en avant les pratiques de jeu qui nous amènent à éprouver les limites du **gameplay* ou à en détourner les règles. Un des exemples qu'il cite est le plaisir de l'échec ressenti lorsque l'on conduit en sens inverse sur un circuit de jeu de courses. Jusqu'à quand puis-je rouler comme ça avant que le jeu ne m'arrête ? Que se passe-t-il si je me crashe contre une autre voiture ? Ce n'est pas un hasard si Criterion Games l'a intégré comme mode de jeu à part entière dans sa série *Burnout*. Ce plaisir de la subversion se retrouve dans d'autres pratiques diverses, telles que le *speedrun*, méta-jeu qui nous pousse à terminer le jeu le plus rapidement possible (en exploitant parfois les bugs oubliés). Cette pratique performative⁴³ est très intéressante à suivre en stream, car elle donne souvent à voir des éléments internes du jeu qui sont normalement inaccessibles.

Je ne peux faire le tour de toutes les merveilles qui émergent chaque jour mais je peux affirmer que l'hybridation des formes participe de manière révolutionnaire et innovante à l'évolution du jeu

vidéo. Pour que rien, et surtout pas les résidus moribonds du Gamergate, ne stoppe cet élan flamboyant de créativité libératrice, continuons à analyser les jeux vidéo comme des objets culturels, finançons et encourageons les développeuses dissidentes à réaliser des jeux situés et personnels en sortant des chemins tout tracés, et générons des espaces de création coopérative centrés sur le bien-être et le soutien des personnes qui les font exister !

20

J'ai écrit cet article en écoutant : Rrrrose Azerty. Vous pouvez retrouver ses morceaux et plus de 240 albums de musique libre de droits pour vos jeux vidéo à cette adresse : loyaltyfreakmusic.com/music [en ligne].

Bonnes découvertes !

⁴² Voir nyupress.org/9781479831036/video-games-have-always-been-queer/ [en ligne].

⁴³ « Performatif » définit ici non pas le fait de jouer au jeu, mais de jouer à finir le jeu le plus rapidement possible. Fortement lié au contexte du jeu, le terme fait à la fois référence à la *performance* dans le sens de la maîtrise du jeu (battre un record de vitesse), mais également à la *performance artistique* (la mise en scène de l'acte de jouer).



The Truly Terrific Traveling Troubleshooter de Jess Marcotte et Dietrich Squinkifer (2017) © Jeka Games



© Electronic Arts

ÉCLAIRAGE

Fair play, le jeu vidéo ?

par anne-charlotte oriol

On joue pour s'amuser, se socialiser, se changer les idées, s'évader... Mais jouer façonne aussi nos imaginaires, nos représentations, notre manière de voir le monde et de s'y inscrire. La massification de la pratique vidéoludique en fait un point d'observation privilégié des questions sociales et politiques qui traversent la société. En ce sens, et même s'il n'est pas toujours facile de l'admettre pour qui aime jouer, le secteur du jeu vidéo n'est pas exempt de biais, de discriminations et de toxicité. Pourtant, cette situation

évolue. La représentativité s'améliore, les joueuses et joueurs n'hésitent plus à faire valoir leurs points de vue, les personnes travaillant dans la filière vidéoludique s'organisent pour un meilleur respect de leurs droits. Néanmoins, les biais, les polémiques et le harcèlement semblent toujours enkystés dans le secteur du jeu vidéo. Prises dans ces tensions, l'industrie et la pratique du jeu vidéo peuvent-elles contribuer à construire une société plus égalitaire, inclusive et respectueuse ?

Avril 2024. Pendant tout un week-end, streameuses et streameurs, militantes et militants, personnalités publiques, se sont relayés pour un ***stream** caritatif sur la chaîne Twitch de Furax, une association luttant contre les violences fondées sur le genre et envers les personnes marginalisées, et exercées dans les pratiques et les communautés en ligne⁴⁴. Leur objectif : lever des fonds au profit de l'association Féministes contre le Cyberharcèlement, qui lutte contre les violences faites aux femmes, aux filles et aux personnes LGBTQIA+ via les outils numériques⁴⁵. L'événement, co-organisé avec l'association Afrogameuses⁴⁶, qui œuvre pour plus de mixité et de diversité dans le secteur des jeux vidéo, a permis de récolter 150 000 €, presque trois fois plus que la somme récoltée lors de leur premier stream caritatif féministe en 2023.

L'événement a été lancé par des collectifs de streameuses en réaction au manque de prise en compte de certains enjeux – comme le racisme ou le sexisme – dans les streams caritatifs existants (ZEvent notamment). Pour les instigatrices de Furax, il s'agissait en premier lieu de remettre de la politique dans la pratique vidéoludique⁴⁷.

On part de loin

Sur Twitch, comme dans les jeux vidéo ou sur internet plus largement, les femmes et les personnes minorisées (femmes, personnes racisées, personnes handicapées, LGBTQIA+) subissent les discriminations à l'œuvre dans la société : sexisme, racisme, homophobie, transphobie, validisme, etc. Le cyberharcèlement, endémique en ligne, touche particulièrement Steam, Twitch et Discord – plateformes originellement très liées à la pratique vidéoludique⁴⁸.

Même si le préjugé de n'y voir qu'une activité masculine a la vie dure, la pratique vidéoludique s'est fortement diversifiée en se massifiant. À titre d'exemple, en France, 62 % des femmes jouent régulièrement, contre 66 % des hommes – les chiffres montent respectivement à

⁴⁴ Voir onestfurax.fr [en ligne].

⁴⁵ Voir vscyberh.org [en ligne].

⁴⁶ Voir afrogameuses.com [en ligne].

⁴⁷ « Furax, l'évènement Twitch contre la misogynie après le harcèlement au ZEvent et au GP Explorer » interview vidéo (avril 2014), *Huffington Post* [en ligne].

⁴⁸ Aurore Gayte (février 2022), « Harcèlement : Steam, Discord et Twitch sont une catastrophe pour les internautes », *Numerama.com* [en ligne].

L'adhésion à différents stéréotypes sexistes

Q : Personnellement, êtes-vous d'accord ou pas d'accord avec chacune des affirmations suivantes ?

Base : tous hommes

Culture du viol et tolérance aux violences sexuelles

« Pour la séduire, un homme doit pouvoir être libre d'importuner une femme qui lui plaît »

Base : tous hommes

« Lorsqu'on veut avoir une relation sexuelle avec elles, beaucoup de femmes disent « non » mais ça veut dire « oui » »

Vision misogyne des rapports de genre au sein du couple

« Dans un couple, il est normal que la femme effectue plus d'activités ménagères que l'homme »

Base : tous hommes

« Pour qu'un couple fonctionne bien, il vaut mieux que dans le doute, ce soit plutôt l'homme qui décide »

Vision misogyne de la place des femmes dans la société

« Quand on est un homme, il est préférable d'avoir un homme plutôt qu'une femme comme supérieur hiérarchique »

Base : tous hommes

« Dans la société actuelle, les femmes ont acquis trop de pouvoir »

Conception « traditionaliste » de la famille

« Une femme mariée doit prendre le nom de son mari »

Base : tous hommes

« Le travail d'un homme, c'est de gagner de l'argent, celui d'une femme de s'occuper de la maison et de la famille »

Base : tous hommes

« Il serait gênant pour vous que votre femme prenne toujours le volant de la voiture familiale »

Attitude misogyne dans les rapports de genre au sein du couple

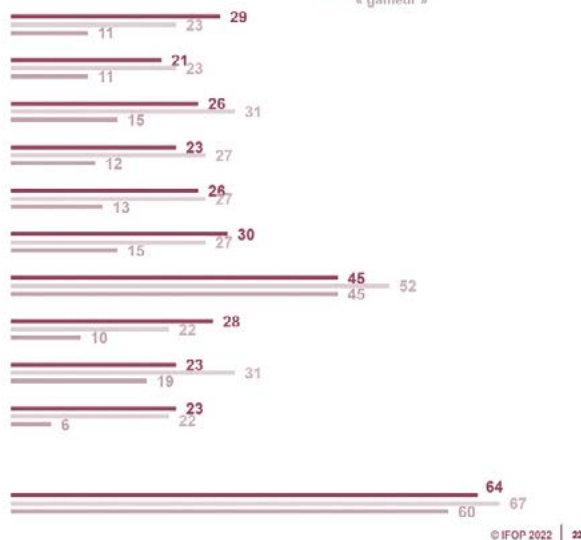
Base : tous hommes

« Il serait gênant pour vous que votre femme gagne plus d'argent que vous »



Joueurs se sentant « gameur »

Très « gameur »
Plutôt « gameur »
Ne se sent pas « gameur »



© IFOP 2022 | 22

© GamerTop – IFOP

84 % et 88 % pour les 15-24 ans (étude IFOP 2024). Par ailleurs, si tout le monde ne joue pas à la même chose (jeux de tirs ou de combats, jeux de stratégie, jeux de sport ou de danse, jeux de rôle, etc.), le jeu vidéo a pénétré l'ensemble des milieux sociaux⁴⁹. Cela n'empêche pas qu'être une femme, une personne non blanche et/ou une personne queer, et jouer, c'est se retrouver confrontée à des attaques constantes et souvent violentes.

Au printemps 2023, le site spécialisé GamerTop a mandaté l'institut d'études

d'opinion IFOP pour mener une enquête auprès de joueuses et de joueurs afin de mesurer l'importance du sexisme dans la communauté⁵⁰. Il aura donc fallu près de dix ans après le « Gamergate » – campagne de harcèlement sexiste qui a profondément marqué la communauté⁵¹ – pour qu'une telle étude soit menée en France. Les résultats montrent une corrélation entre la régularité et l'intensité de la pratique vidéoludique d'une part, et les attitudes et opinions sexistes d'autre part. Selon l'étude, « 67 % des joueurs

masculins "plutôt gamers" interrogés adhèrent au moins à un stéréotype sexiste⁵² ».

Dans son dernier rapport sur l'inclusion des personnes LGBTQIA+ dans les jeux vidéo⁵³, l'association états-unienne GLAAD⁵⁴, notait que près d'une personne jouant activement aux jeux vidéo sur cinq était LGBTQIA+ en 2023 – soit une hausse de 70 % par rapport à une étude de référence menée en 2020, déjà aux États-Unis⁵⁵. Pourtant, moins de 2 % de tous les jeux vidéo sur console incluent une représentation de la communauté LGBTQIA+.

Toujours selon cette étude, pour plus de 60 % des personnes non-LGBTQIA+, le fait qu'un jeu propose un personnage LGBTQIA+ – à jouer ou non – ne ferait aucune différence quant à leur intérêt pour le jeu.

On touche ici à l'une des problématiques persistantes dans la filière vidéoludique : le caractère éminemment normatif des représentations, des narrations et des univers graphiques proposés dans les jeux

⁴⁹ Vincent Berry et al. (2021), *La fin du game ? Les jeux vidéo au quotidien*, Presses universitaires François Rabelais.

⁵⁰ Les résultats de l'étude sont à retrouver sur le site de GamerTop [en ligne].

⁵¹ Voir supra l'encadré « Focus sur le Gamergate » dans l'article de chloé desmoineaux, « Ctrl+Alt+Queer, fini le "gay button", on reprend les commandes ! », p. 36.

⁵² Apolline Reisacher (avril 2023), « Comment évolue la pratique des jeux vidéo en France : profils, parité, stéréotypes... », *blogdumoderateur.com* [en ligne].

⁵³ Voir *GLAAD Gaming Report, 2024* [en ligne].

⁵⁴ Association connue pour son engagement dans la lutte contre les discriminations subies par les personnes LGBTQIA+ dans les médias.

⁵⁵ Taylor Henderson (2020), « 10 Percent of Gamers are LGBTQ+ Nielsen Study Shows », *out.com* [en ligne].

On pourrait multiplier les exemples, y compris très récents, de polémiques, campagnes de harcèlement, boycotts contre des jeux mettant en scène des personnages non blancs. Pas plus tard qu'au printemps 2024, l'annonce d'*Assassin's Creed Shadows*, qui met en scène Yasuke, samouraï noir, arrivé esclave au Japon en 1579 (voir encadré ci-contre), et la publication du jeu *Tales of Kenzera: Zau* où l'on incarne un jeune héros noir faisant face au décès de son père dans un univers empreint de cultures est-africaines⁵⁶, ont suscité des vagues de harcèlement. Malgré le succès critique et la politique d'accessibilité tarifaire adoptée par le distributeur, *Tales of Kenzera : Zau* n'a pas connu le succès commercial escompté. Quant à *Assassin's Creed Shadow*, sa sortie a été différée. C'est que les vagues de harcèlement, appels au boycott et autres polémiques ont des effets bien concrets.

Mais on comprend peut-être encore mieux les crispations identitaires en observant le déferlement de commentaires haineux contre l'agence Sweet Baby Inc.⁵⁷, petite entreprise basée à Montréal spécialisée dans les services de consultation narrative pour les jeux vidéo. En cherchant « Sweet Baby Inc. » sur YouTube ou Twitch, on tombe sur une profusion de vidéos les

accusant de « wokiser » le jeu vidéo et de vouloir détruire le secteur. Sur Discord ou Steam, des groupes ont été créés pour débusquer les jeux où Sweet Baby Inc. est intervenu et lancer des campagnes de boycott et de harcèlement à leur rencontre. Le tort de cette entreprise ? Accompagner les studios de création vidéoludique pour améliorer l'inclusivité de leurs productions, la diversité et la crédibilité des représentations.

▮ Pente glissante

Lorsqu'ils existent, les personnages féminins, non blancs, handicapés ou LGBTQIA+ sont soit relégués au second plan, soit caricaturés, quand ils ne sont pas totalement stigmatisés.

Les personnages féminins sont souvent secondaires, sexualisés et réifiés. S'ils sont par ailleurs

⁵⁶ Ce jeu est le premier du studio britannique Surgent Studios, fondé par l'acteur et directeur artistique Abubakar Salim, distingué pour son interprétation de Bayek dans *Assassin's Creed Origins*. De manière intéressante, la volonté du studio de renouveler les imaginaires proposés s'est couplée à une volonté d'accessibilité tarifaire.

⁵⁷ Sur ce point, voir sweetbabyinc.com/francais/ [en ligne], ainsi que Thomas Méreur (mars 2024) « [Qu'est-ce que Sweet Baby Inc., la boîte accusée de "wokiser" le jeu vidéo ?](#) », *Numerama.com* [en ligne].

CONTROVERSES AUTOUR D'ASSASSIN'S CREED SHADOWS (2024)

En mai 2024, Ubisoft annonce la sortie pour la fin de l'année d'*Assassin's Creed Shadows*, nouvel opus du jeu à succès. Se déroulant dans le Japon féodal, le jeu met en scène Yasuke, premier – et seul – samouraï noir, arrivé esclave au Japon en 1579.

Cette annonce suscite immédiatement une controverse provoquée et alimentée par une minorité suprémaciste et sexiste dénonçant l'absence de personnage jouable japonais (alors qu'un autre personnage serait jouable dans le jeu, une femme shinobi...), et allant jusqu'à remettre en question l'existence historique, pourtant avérée, de Yasuke.

Dans un article consacré à cette controverse, le journaliste Quentin Decherat note qu'en 2017, le jeu *Nioh* (Team Ninja) avait mis en scène un personnage blanc dans le rôle d'un samouraï sans que cela n'ait suscité le moindre débat sur sa vraisemblance et sa cohérence historique. [aco](#)



POUR ALLER PLUS LOIN,

Quentin Decherat (2024), « *Assassin's Creed Shadows : Un Samouraï Noir au Cœur de la Controverse*. Interview avec Jennifer Lufau », *Le Parisien matin* [en ligne].



© Electronic Arts

« L'EFFET PROTEUS »

L'effet Proteus renvoie au changement de comportement d'un individu durant la pratique vidéoludique, changement induit par les caractéristiques d'un avatar : « Des chercheurs ont observé le comportement de joueurs de *World of Warcraft* en leur faisant adopter différents avatars, tour à tour perçus comme grands ou petits, beaux ou laids... Les personnes avec un grand avatar affichaient plus de leadership que celles dont l'avatar était petit. Et ce, peu importe leur personnalité réelle » selon la chercheuse Fanny Georges citée par François Oulac⁵⁸.

noirs, arabes ou asiatiques, ils sont fréquemment exotisés. Lara Croft, héroïne de la saga à succès *Tomb Raider*, peut apparaître à première vue comme un contre-exemple notable, mais il a fallu attendre 2023 pour que la représentation de l'aventurière soit délestée de ses atours initiaux transpirant de sexisme.

Cette représentation caricaturale des femmes issues de groupes sociaux minoritaires dans les sociétés occidentales et des populations d'autres zones géographiques du monde s'applique à l'ensemble de ces groupes et populations.

Par exemple, les personnages noirs sont eux aussi souvent « bâclés », pour reprendre le terme de la militante Jennifer Lufau, mais aussi « peu variés, mal modélisés », selon le journaliste François Oulac qui a consacré un article au design des personnages noirs dans les jeux vidéo⁵⁸. Relayant les opinions de joueurs et joueuses noires, il pointe « l'ethnocentrisme » d'une industrie comptant environ 2 % de développeuses et développeurs noirs⁵⁹. Les demandes des joueuses et joueurs noirs d'avoir accès à des avatars leur correspondant se sont faites plus fortes ces dernières années. Pour François Oulac, loin d'être « une simple coquetterie », cela renvoie à « l'effet Proteus ».

Au-delà des problématiques liées aux biais de représentation des groupes minorisés, un des risques majeurs est leur invisibilisation. Lisa Nakamura, chercheuse états-unienne travaillant sur les enjeux raciaux dans les mondes numériques (internet, jeux vidéo, etc.) depuis 1994, notait en 2014 qu'au-delà du fait que les représentations racistes se retrouvaient dans tous les genres de jeux vidéo, « l'exclusion des images des cultures et des personnages noirs des jeux de fantasy comme *World Of Warcraft* cré[ait] une fantasy artificiellement dépourvue de représentation noire⁶¹ ».

Cet exemple d'un jeu parmi les plus populaires et d'un genre fondé sur la création d'univers mythiques est loin d'être anecdotique. Lisa Nakamura précise : « les jeux vidéo, en particulier les jeux en réseau, créent des pratiques sociales et des systèmes de pensée qui autorisent et permettent

⁵⁸ François Oulac (2020), *op. cit.*

⁵⁹ François Oulac (2020), « Dans le jeu vidéo, le design des personnages noirs est un enjeu de justice sociale », *lemonde.fr* [en ligne].

⁶⁰ Étude de l'*International Game Developers Association*, 2019 [en ligne].

⁶¹ Lisa Nakamura (2014), « Gender and Race in the Gaming World », *Society and the Internet: How Networks of Information and Communication are Changing Our Lives*, pp. 81-96.

l'utilisation d'un discours racialisant et raciste qui a peut-être vocation à rester dans le "cercle magique" du jeu, mais qui déborde dans le « monde réel », particulièrement pour les joueuses et joueurs qui sont représentés de manière négative dans les jeux⁶². »

Les personnes de confession musulmane, en particulier d'origine arabe, sont parmi celles qui font le plus l'objet de représentations caricaturales, stigmatisantes et délétères dans de nombreux jeux vidéo. C'est particulièrement le cas des jeux de combat ou de tir comme *Call of Duty*⁶³ ou *Six Days In Fallujah*⁶⁴, où les personnages arabes et/ou musulmans sont systématiquement assimilés à des terroristes et, ce faisant, considérés comme des « ennemis autorisés⁶⁵ » quand ils ne sont pas tout bonnement

« déshumanisés⁶⁶ ». Pour Romana Ramzan, spécialiste écossaise de game design : « nous sommes généralement représentés comme "l'autre" peuple, celui qu'il faut tuer⁶⁷. » Les travaux de la chercheuse états-unienne en psychologie sociale Muniba Saleem ont permis de montrer que les représentations médiatiques – dont vidéoludiques – des groupes minoritaires comme étant violents et agressifs accroissent non seulement les perceptions hostiles des Américains blancs à l'égard de ces groupes, mais aussi leur soutien à des actions violentes à l'égard de ces groupes.

Autre exemple particulièrement éloquent, celui du traitement du handicap dans le jeu vidéo. Qu'il s'agisse de la représentation de handicaps – visibles ou invisibles – ou de l'accessibilité des jeux

vidéo et du matériel pour y jouer, beaucoup reste à faire « pour s'éloigner de décennies de validisme » comme le soulignaient des joueurs et joueuses concernées interrogées par la journaliste Marie Salammbô en 2021⁶⁸.

En tant que joueuse ou joueur, on n'est pas forcément conscient de l'étendue des clichés véhiculés dans les jeux qui nous plaisent – d'autant qu'il s'agit le plus souvent de préjugés diffus dans la société. Mais l'impact du continuum entre exotisation, altérisation et violence à l'encontre de certains groupes sociaux est aussi réel qu'inquiétant. En témoigne la prégnance des références à des jeux vidéo chez les terroristes suprémacistes⁶⁹, la création de jeux où l'on incarne ces figures d'extrême droite ou l'utilisation faite par les réseaux d'extrême droite⁷⁰ des jeux vidéo pour recruter des jeunes vulnérables⁷¹.

Par où commencer ?

Qu'il s'agisse d'expliquer le manque de diversité en termes de représentations dans les jeux vidéo et la persistance d'une vision masculine monolithique, le manque de diversité des équipes des studios de création vidéoludiques est souvent pointé du doigt.

Les données relatives à la diversité des profils de l'industrie vidéoludique

– lorsqu'elles existent – brossent en effet un portrait encore très peu diversifié. En France, en 2022, moins d'un quart des personnes travaillant dans la filière du jeu vidéo étaient des femmes (seulement deux points de plus qu'en 2020)⁷².



© Victura, Inc. Six Days

⁶² Ibid.

⁶³ Alyssa Mercante (2023), « [We Have To Talk \(Again\) About How War Games Depict The Middle East](#) », [kotaku.com](#) [en ligne].

⁶⁴ Marie Turcan (2021), « [L'industrie du jeu vidéo doit arrêter de déshumaniser les musulmans : l'appel contre Six Days in Fallujah](#) », [numerama.com](#) [en ligne].

⁶⁵ William Audureau (2016), « [Les personnages arabes dans les jeux vidéo, des stéréotypes qui évoluent lentement](#) », [lemonde.fr](#) [en ligne].

⁶⁶ Marie Turcan (2021), *op. cit.*

⁶⁷ Nicole Lee (2016), « [Shooting the Arabs: How video games perpetuate Muslim stereotypes](#) », [engadget.com](#) [en ligne].

⁶⁸ Marie Salammbô (2021), « [Wolfenstein. Life is Strange... Quand le jeu vidéo aborde le handicap](#) », [beaview.fr](#) [en ligne].

⁶⁹ Megan Condis (2019), « [Comment l'extrême droite a mis le grappin sur les jeux vidéo](#) », [courrierinternational.com](#) [en ligne].

⁷⁰ Mark Townsend (2021), « [How far right uses video games and tech to lure and radicalise teenage recruits](#) », [theguardian.com](#) [en ligne].

⁷¹ Helen Young, « [Extremists use video games to recruit vulnerable youth. Here's what parents and gamers need to know](#) », [theconversation.com](#) [en ligne].

⁷² Le baromètre du jeu vidéo est accessible sur [le site du Syndicat National du Jeu Vidéo](#) [en ligne].

Cependant, selon certaines recherches, une plus grande diversité dans les équipes pourrait ne pas suffire à créer des personnages et des jeux plus variés et inclusifs. Lise Cottet, doctorante en sociologie, travaille sur la reproduction des stéréotypes de genre dans l'industrie vidéoludique. Selon elle : « *Briser [les routines professionnelles existantes] et convaincre son équipe de transformer des représentations standardisées demande un effort conséquent, que seules quelques femmes semblent prêtes à réaliser. La diversité devient alors un coût supplémentaire pour elles dans une industrie qui leur est souvent hostile. Les obstacles qu'elles rencontrent traduisent en creux les résistances des hommes aux changements effectifs, dans leurs pratiques personnelles comme dans leur environnement de travail*⁷³. »

En d'autres termes, on ne peut comprendre – et déconstruire – les stéréotypes et les biais dans le jeu vidéo sans tenir compte des rapports sociaux de pouvoir qui sous-tendent cette industrie récente, jeune et très masculine⁷⁴.

De nombreuses formations se sont récemment développées (souvent privées et onéreuses⁷⁵), alors que le nombre de postes disponibles est relativement faible – environ 10 000 en France. Si la part de CDI dans

ce secteur est importante, les écarts salariaux sont également importants – les postes créatifs étant bien moins payés que les postes techniques par exemple. C'est également un secteur où des conditions de travail parfois moralement et légalement condamnables comme le ***crunch*** sont monnaie courante⁷⁶.

L'industrie du jeu vidéo a par ailleurs été épinglée à plusieurs reprises pour la toxicité qui la traverse, jusque dans les entreprises les plus solides et les plus en vue. Ubisoft, par exemple, est ébranlé depuis 2020 par une crise sociale liée à des cas de harcèlement sexuel, soulignant les dysfonctionnements structurels de cette entreprise. Cela a mis la lumière sur la toxicité du secteur⁷⁷. Plus récemment, le Syndicat des Travailleurs et Travailleuses du Jeu Vidéo (STJV) dénonçait les conditions de travail et de traitement du fait syndical au sein du studio Don't Nod, connu pour ses jeux narratifs abordant les sujets d'inclusion et de diversité et se targuant de mettre au cœur de ses actions le fait de « *prendre soin des uns des autres* ».

La précarité structurelle du secteur, la concurrence et la toxicité qu'elle entraîne, sont des facteurs limitant fortement une diversité en termes de profils parmi les professionnelles et professionnels du jeu vidéo.

Si l'on ajoute à ce manque de diversité – donc de présence de personnes concernées dans les équipes concevant les jeux – une insécurité (matérielle comme mentale), des personnes présentes et un manque de politisation (dont la méfiance à l'égard de l'organisation syndicale peut être considérée comme symptomatique⁷⁸), on comprend mieux l'incapacité systémique de cette industrie à aborder sereinement les questions sociales.

Certains acteurs économiques de l'industrie du jeu vidéo et au-delà s'impliquent pourtant pour proposer des narrations et des personnages plus inclusifs. C'est le cas de l'entreprise Dove (groupe Unilever), qui s'est associée à AM Darke, la créatrice de l'*Open Source Afro Hair Library*⁷⁹, une bibliothèque *open source* de coiffures afro conçue par des artistes 3D en collaboration avec une coiffeuse afro⁸⁰. Cette bibliothèque *open source* est une avancée notable quand on sait la faiblesse du nombre de modèles disponibles dans les bibliothèques d'***assets*** les plus utilisés.

S'ils sont indéniables, les récents progrès dans différentes strates de l'univers vidéoludique sont le résultat de la mobilisation – la pression aussi – des joueuses et des joueurs.

| Jouer le jeu

Nous avons commencé cet article par la mobilisation autour du stream Furax. Ce moment donne à voir un des leviers de mobilisation des joueuses et des joueurs qui exigent un *gaming* plus éthique et qui appellent à politiser la pratique du jeu vidéo.

On a pu observer, à la suite de la dissolution de l'Assemblée nationale le 9 juin dernier, que l'engagement de ces actrices et acteurs était loin de n'être que virtuel.

⁷³ Lise Cottet (2024), « Porter la diversité dans un milieu masculin : contestation et reproduction des stéréotypes de genre chez les artistes du jeu vidéo », *Images du travail, travail des images*, n° 16 [en ligne].

⁷⁴ Voir le baromètre 2022 du STJV, *op. cit.*

⁷⁵ *Ibid.*

⁷⁶ Maxence Jacquier (2024), « La problématique du crunch dans le développement de jeux vidéo », *gamingcampus.fr* [en ligne].

⁷⁷ Marina Fabre Soundron (2023), « Chute en bourse, jeux annulés, harcèlement sexuel... Ubisoft embourbé dans la crise », *novethic.fr* [en ligne].

⁷⁸ Simon Mauvieux (2022), « Jeux vidéo : le syndicalisme en terrain hostile », *alternatives-economiques.fr* [en ligne].

⁷⁹ Voir afrohairlibrary.org [en ligne].

⁸⁰ [Collectif] (2024), « Dove lance "Code my Crown" pour une meilleure représentation des coupes afro dans les jeux vidéo », *pub.be* [en ligne].



© narcynique_b

L'association Afrogameuses, par exemple, a publié une tribune intitulée « Ni dans nos vies, ni dans nos jeux » appelant à une mobilisation contre l'extrême-droite, qui a été signée par plus de 500 actrices et acteurs de jeu vidéo⁸¹.

Jennifer Lufau a co-fondé Afrogameuses en 2020 car, en tant que femme noire, elle n'avait ni modèle de joueuse à qui s'identifier, ni personnage qui lui ressemblait vraiment.

Aujourd'hui, l'association intervient à différents niveaux dans toute la France et travaille avec les différentes parties prenantes du jeu vidéo : annuaire de streameuses et professionnelles du jeu vidéo issues de la diversité, espaces d'écoute et de soutien pour les victimes de toxicité sur Discord, mais aussi organisation d'un événement annuel (*Gaming Queens*) pour promouvoir les femmes « *qui font le game* » et de meetups et autres

événements professionnels consacrés à la diversité dans l'industrie du jeu vidéo...

De son côté, EthicALL Game Jam⁸² organise des **game jams* pour promouvoir et accroître la diversité des représentations dans les jeux vidéo. Ces *game jams* s'attaquent directement à la question de la production de l'inclusion et de la diversité dans la création de jeux vidéo. L'association a également lancé un podcast, *HonestEA*, dont l'ambition affichée est de parler « *sans tabou des multiples facettes de la diversité, dans le jeu vidéo comme partout ailleurs* »⁸³.

Sur le front de l'accessibilité des jeux vidéo pour les personnes handicapées, l'association Cap Game⁸⁴ propose à la fois des actions de sensibilisation de tous les publics pour, collectivement, apprendre à « *jouer autrement* ». Elle offre également différents services aux professionnels et professionnelles comme aux joueurs et joueuses (consulting, recherche, etc.). L'association fait également un travail aussi minutieux que précieux de testing de l'accessibilité des jeux vidéo⁸⁵.

S'agissant des questions d'inclusion et de diversité dans le jeu vidéo français, on ne pourrait conclure ce tour d'horizon sans mentionner les initiatives émergeant dans les territoires ultramarins.

Le chercheur Mehdi Derfoufi considère par exemple que la Martinique, d'où est originaire l'une des pionnières françaises du jeu vidéo, Muriel Tramis⁸⁶, « *est à l'avant-garde du gaming postcolonial* »⁸⁷. En Guadeloupe, le studio Kaskod développe actuellement un jeu vidéo gratuit pour sensibiliser le grand public à la crise de l'eau aux Antilles, en Guadeloupe en particulier. Dans *Eau Secours*⁸⁸, on incarne Toupit', un jeune garçon ayant obtenu les pouvoirs de la déesse Manman Dlo pour reconstruire le réseau d'eau de l'île, tout en échappant aux attaques du Général Dézod.

⁸¹ Voir afrogameuses.com/ni-dans-nos-vies-ni-dans-nos-jeux [en ligne].

⁸² Voir linkedin.com/company/ethicall-game-jam [en ligne].

⁸³ Voir vodio.fr/vodiotheque/c/594/honestea-la-parole-libre-de-la-diversite [en ligne].

⁸⁴ Voir capgame.fr [en ligne].

⁸⁵ À retrouver sur leur blog game-lover.org [en ligne] ou leur chaîne [Twitch twitch.tv/capgame_france](https://twitch.tv/capgame_france) [en ligne].

⁸⁶ Pierre Trouvé (2022), « *Muriel Tramis : de "Méwilo" à "Adibou". l'inspirante carrière d'une pionnière du jeu vidéo* », lemonde.fr [en ligne].

⁸⁷ Mehdi Derfoufi (2021), *Racisme et jeu vidéo*, Éditions fondation de la maison des sciences de l'homme pp. 285-288.

⁸⁸ Le Mouv, Samora Curier : « *Le jeu vidéo Eau Secours veut faire bouger les lignes sur les problèmes d'eau en Guadeloupe* », 27 septembre 2023 [en ligne].

Une manière de sensibiliser largement à ce problème sanitaire majeur pourtant peu présent dans l'espace médiatique.

Enfin, *Game Dolls Advance*⁸⁹ est un podcast mensuel de jeu vidéo créé par cinq femmes trans érudites et passionnées de jeux vidéos. Elles ont souhaité proposer un angle queer au commentaire sur les jeux vidéo comme sur l'actualité du secteur, qu'elles considéraient comme souvent un peu « *mondain[e]* ». Autre objectif affiché : sortir d'une analyse féministe restant trop souvent cantonnée aux questions de représentations, nécessaires à décrypter selon elles, mais devant être raccrochées à une critique plus large des enjeux de pouvoir traversant l'industrie et la pratique vidéoludique.

La quête

Comme on le voit avec ces quelques exemples, les prises de position, analyses et autres mobilisations sont plurielles ; elles reflètent les enjeux considérables d'inclusion et de diversité présents à chaque strate de la culture vidéoludique (conception des jeux, conditions de travail, pratiques vidéoludiques, commentaires et analyses de jeux).

Reste que, comme le souligne Mehdi Derfoufi, « *les critiques sur des jeux bien connus et aimés des joueurs/joueuses ne sont pas toujours les plus faciles à entendre* »⁹⁰. De nombreux militantes et militants, mais aussi des chercheuses et des chercheurs, décrivent ainsi un *backlash*⁹¹ au sein de la communauté. Lisa Nakamura soulignait ainsi en 2014 qu'il y avait moins de violences sexistes dans le jeu vidéo lorsqu'il y avait moins de femmes qui le pratiquaient et le revendiquaient⁹².

Ce constat, pour écrasant qu'il est, invite à réfléchir aux causes mais aussi aux réponses existant pour repenser l'industrie, la pratique et, plus largement, la culture vidéoludique comme la « *communauté étendue fondée sur la maîtrise, le plaisir, l'engagement et la coopération* » à laquelle beaucoup se reconnaissent⁹³. Et, pour ce faire, on peut compter sur celles et ceux qui plaident pour une plus grande diversité et plus d'équité dans le jeu vidéo pour proposer des solutions concrètes, à l'instar du guide « Représenter la diversité » de l'association Game Impact, disponible sous licence libre⁹⁴. [acc](#)

⁸⁹ Voir [youtube.com/@GameDollsAdvance/videos](https://www.youtube.com/@GameDollsAdvance/videos) [en ligne].

⁹⁰ Mehdi Derfoufi, *op. cit.*

⁹¹ L'expression « *backlash* », ou « retour du bâton », est entrée dans le langage courant pour désigner les réactions des parties conservatrices et masculinistes de la société face aux progrès des droits des minorités et en particulier ceux des femmes.

⁹² Lisa Nakamura (2014), *op. cit.*

⁹³ *Ibid.*

⁹⁴ Game Impact, guide « Représenter la diversité » [en ligne].



Jeu vidéo eau secours © Samora Curier, Red Monster et KJP



HORIZONS NUMÉRIQUES

Jeu vidéo et numérique : une alliance anti-écologique ?

par christelle gilabert

À la croisée de l'art et de la technologie, le jeu vidéo s'est, tout au long de son histoire, construit dans le sillage du numérique. Suivant la même ligne directrice, l'industrie vidéoludique reproduit nombre de ses travers technosolutionnistes et consuméristes.



Série documentaire *Art of Gaming* (Fabien Benoît, 2017) © Arte

Né dans les années 1970-1980, le jeu vidéo a été façonné par l'essor de l'informatique et du néolibéralisme. Ces liens se retrouvent aussi bien dans le développement de l'industrie que dans les jeux vidéo qu'elle produit. De l'esprit de conquête à la compétition, en passant par l'accumulation sans limites, le gaming se déploie essentiellement au travers d'imaginaires et de mécaniques capitalistes. Une évolution qui n'est pas le fruit du hasard. Dans l'épisode « Capitalisme » de la série documentaire *Art of Gaming*, le philosophe des techniques Mathieu Triclot revient sur la façon dont le jeu vidéo s'imprègne des logiques imposées par la numérisation grandissante de notre société. « C'est une expérience culturelle qui passe par le dispositif technique le plus important du monde contemporain, l'ordinateur. La culture est toujours affaire de technique, mais là, il se trouve que l'on joue sur la machine autour de laquelle tourne tout le système. » Tout part donc de là : l'ordinateur. Un outil avec lequel on calcule, on gère, on rationalise, on fait les comptes. Un phénomène tout sauf « neutre », d'après le philosophe. C'est pourquoi on retrouve dans le jeu vidéo les mêmes schémas que dans l'industrie du numérique. « Les jeux ne présentent qu'une seule façon de penser

la production, la guerre, l'écologie... avec des solutions tournées vers la productivité ou le progrès technologique » analyse Ugo Trelis, doctorant à l'UQAM (Université du Québec à Montréal) et membre du groupe de recherche HomoLudens qui explore la dimension sociale et philosophique du jeu. Résultat, malgré une empreinte écologique relativement faible (par rapport à d'autres secteurs comme le transport ou l'agriculture), le jeu vidéo contribue tout autant au maintien de logiques délétères. Celles d'un marché qui exploite démesurément les ressources humaines et environnementales pour repousser les frontières de l'expérience.

Toujours plus !

En 40 ans d'existence, les acteurs traditionnels du secteur n'ont cessé de vouloir surpasser la qualité des jeux proposés, notamment par l'amélioration de leurs performances graphiques. Tout est mis en œuvre pour les rendre de plus en plus réalistes, de plus en plus immersifs, avec des possibilités d'interaction extrêmement sophistiquées. Les scénarios reposent sur des cartes toujours plus grandes, des quêtes toujours plus longues, des expériences visuelles toujours plus riches. Depuis

quelques années, on assiste à la généralisation des jeux *open world*, qui permettent aux joueuses et aux joueurs de naviguer librement et de manière quasi infinie dans un univers donné.

Pour leur donner vie, ces jeux nécessitent de créer un volume de contenus colossal. Leur poids augmente continuellement. De quelques gigas dans les années 1990, nous sommes passés à plusieurs dizaines de gigas dans les années 2010. Aujourd'hui, certains dépassent même plus de 200 gigas, à l'instar de *Call of Duty: Modern Warfare III* sur PC ou *Call of Duty: Black Ops Cold War* sur PS5. D'autres jeux, quant à eux, demandent plusieurs centaines d'heures pour pouvoir être achevés. C'est le cas de *The Elder Scrolls V: Skyrim* (224 heures) ou *Monster Hunter 3 Ultimate* (693 heures !). « Dans l'industrie, tout est fait pour faciliter les gros jeux, encourager les grosses productions avec de grosses équipes. Les studios misent sur d'énormes budgets pour garantir une masse critique de joueurs », explique Lénophie, game designeuse et co-fondatrice du podcast *Game Dolls Advance*.

En dehors des grands jeux classiques, les technologies numériques ont également permis le développement de nouveaux modes de consommation du jeu comme

le *game-as-a-service* ou le *cloud gaming*. Le premier désigne des jeux en ligne accessibles gratuitement, dont l'expérience évolue constamment. C'est-à-dire que les studios fournissent régulièrement des contenus additionnels – gratuits ou payants – pour engager les joueurs. La référence en la matière est le jeu *Fortnite*.



Call of Duty: Modern Warfare III © Sledgehammer Games

Une *battle* dans laquelle 100 joueuses et joueurs doivent s'éliminer les uns les autres jusqu'au dernier. Tous les trois à six mois, l'application se renouvelle en introduisant une refonte de la carte, en proposant de nouveaux modes de jeu, de nouveaux équipements, ou bien en offrant la possibilité d'acheter des « *skins* » (ou « *habillages* »)

pour personnaliser son personnage. Le *cloud gaming*, quant à lui, est un service qui permet d'accéder à des jeux à la demande pour jouer en streaming depuis différents appareils : smartphones, ordinateurs, consoles, etc. Dans les deux cas, joueuses et joueurs sont incités à rester en ligne pour consommer toujours plus de contenu.

Or, l'arrivée des poids lourds du jeu vidéo et la massification de ces nouveaux usages accroissent directement la quantité de ressources matérielles et énergétiques nécessaires pour les faire tourner. Écrans, consoles, ordinateurs, disques durs, les équipements doivent se mettre à niveau, tout comme les réseaux et data

centers. Et lorsque ce n'est pas l'évolution des jeux qui le requiert, ce sont les fabricants eux-mêmes qui poussent de nouveaux produits plus puissants. Bien que le cycle d'une console dure six à sept ans, certains consolistes sortent des modèles intermédiaires, à l'instar des fabricants de smartphones. Par exemple, après la sortie de la PlayStation 4 en 2013, Sony a sorti la PS4 pro à peine trois ans plus tard en 2016. « *Au final, on change le matériel en permanence, c'est typique du numérique* », souligne Pierre-Étienne, directeur technique chez Ubisoft et membre du Syndicat des Travailleurs et Travailleuses du Jeu Vidéo (STJV).

Course technologique

Dans l'industrie dominante, l'amélioration des expériences vidéoludiques est étroitement liée aux innovations numériques. Pour Esteban Grine, enseignant-chercheur associé au Centre de recherche sur les médiations (Crem) de l'Université de Lorraine, les studios « *gèrent leur activité davantage comme une industrie technologique que comme une industrie artistique et culturelle. L'innovation des jeux ne se fait pas tant par le récit ou le gameplay mais plutôt par l'intégration de nouvelles technologies et l'expansion des expériences.* »

Réalité Virtuelle (VR), Intelligence Artificielle (IA), chaque avancée technologique se transforme en nouveau terrain de jeu à exploiter qui délaisse la créativité autour des technologies et appareils existants. Parfois au prix d'un immense gaspillage matériel et financier.

L'exemple de la VR est significatif. Malgré des investissements importants de la part des grands studios ou des Big Tech, son mode de jeu peine à décoller depuis plusieurs années. Le marché est peu réceptif et le secteur enchaîne les désillusions. Le Metaverse est un flop. Ubisoft a essuyé l'échec de son premier jeu du genre il y a quelques mois avec *Assassin's Creed* en version VR, conduisant le studio à freiner les investissements. Sony, de son côté, aurait mis en pause la production de son casque PSVR 2, faute de ventes. Cependant, ces déconvenues n'empêchent pas le milieu de continuer à miser sur les nouvelles technologies. Toujours animé par l'espoir de créer un monde virtuel qui révolutionne l'interaction des joueuses et joueurs avec leur environnement.

Dernière tendance en date, l'IA générative. Comme l'illustre le projet NEO d'Ubisoft. Depuis deux ans, une équipe de recherche du studio teste l'intégration de l'IA générative pour permettre aux joueuses

et aux joueurs de converser avec les Personnages Non Joueurs (***PNJ**). Cependant, le développement demande énormément de travail pour entraîner les modèles d'IA censés faire dialoguer les personnages. Encore au stade d'expérimentation, le déploiement de la technologie serait pour le moment trop coûteux pour être économiquement viable. Mais à l'heure où l'on cherche à rendre le numérique plus sobre, serait-elle écologiquement raisonnable ? Un développement à grande échelle avec des millions de joueuses et de joueurs entraînerait une génération de données considérable à traiter. Ce qui veut dire plus de consommation d'énergie, de réseaux, mais aussi le besoin de nouveaux équipements pour supporter cette activité. Cette course à l'innovation est « *symptomatique du monde occidental, de sa vision impérialiste et de ses rapports aux technologies* », observe Elisa Vial, doctorante à l'UQAM, et également membre du groupe de recherche HomoLudens.

Industrie-passion, industrie d'exploitation

La production de jeux vidéos s'inspire des mythes du numérique propres au monde occidental : « *Son succès serait le fruit de mecs*

passionnés dans leur garage qui ne s'arrêtent jamais de travailler pour inventer des jeux extraordinaires » explique Ugo Trelis. Des imaginaires qui cultivent l'individualisme, la performance et l'abnégation. Le problème est que ce rapport passionné au jeu a permis d'imposer et légitimer des conditions de travail désastreuses au sein de l'industrie : horaires démesurés, précarité, faible rémunération, pression, harcèlement, humiliation, misogynie, etc.⁹⁵

Le milieu est particulièrement connu pour son phénomène de ***crunch**. Des périodes de travail acharné qui mobilisent les salariées et salariés durant plusieurs mois, parfois plusieurs années, pour achever le développement d'un jeu. Une pratique généralisée et complètement banalisée conduisant à des scénarios ubuesques. Comme lors de la sortie de *Cyberpunk 77* en décembre 2020. À cause de délais trop serrés, le jeu n'est pas prêt et contient de nombreux bugs qui déçoivent le public. Autre exemple, le jeu *Skull and Bones* qui, après des années de développement chaotique et laborieux, n'atteindra jamais le niveau et le succès attendus au moment de sa sortie. Les méthodes de production du secteur sont pointées du doigt depuis longtemps. En 2004, le problème est mis sur le devant

le scène grâce à Erin Hoffman, développeuse mais aussi épouse d'un employé d'Electronic Arts. Dans un célèbre post sobrement intitulé « *EA Spouse* » (« Épouse d'EA »), elle dénonce les pratiques délétères du studio, qui impose des *crunchs* à répétition, sans jamais aucune compensation, au point de mettre en danger la santé et la vie personnelle de ses salariées et salariés.

Vingt ans plus tard, rien n'aurait réellement changé. « *C'est l'éléphant béant dans la pièce. On a quand même notre propre mot [crunch] pour le qualifier !* » déplore Lénophie. En 2022, la fédération syndicale internationale UNI Global Union publiait un rapport confirmant le mal-être généralisé des travailleuses et travailleurs dans le milieu. Et ces conditions de travail ne s'arrêtent pas aux développeuses et développeurs, « *elle pose aussi la question des travailleurs et travailleuses du Sud Global complètement invisibilisés qui extraient les minerais ou fabriquent les consoles* », précise Élisabeth Vial. Pour la plupart des expertes et experts, le changement de l'industrie doit passer par une autre culture du travail et de son organisation.

⁹⁵ Voir le [rapport mondial sur l'industrie du jeu vidéo](#) d'Uni Global Union, publié en 2022 [en ligne].

Davantage démocratique et capable de valoriser la dimension artistique, plutôt que technologique. « C'est la première industrie culturelle au monde, donnons-lui la liberté de porter autre chose avec des organisations bien plus libres du travail », plaide Esteban Grine. Même constat pour Pierre-Étienne du STJV :

Il faudrait vraiment que les travailleurs et travailleuses aient leur mot à dire sur les contenus qu'ils produisent. C'est très important politiquement. Qui dit contrôle des contenus dit potentiellement des modes de développement plus raisonnés et moins coûteux.

Face à cette situation, le secteur se réveille. Un mouvement de syndicalisation se met progressivement en place depuis la fin des années 2010 afin de défendre le droit des travailleuses et travailleurs. En France, le STJV a vu le jour en 2017. « C'est le premier syndicat spécifique au jeu vidéo. Une position stratégique pour parler à un public très éloigné de ces questions dans une industrie qui leur est très hostile », explique Pierre-Étienne.

En 2022, aux États-Unis, le secteur a vu apparaître ses premiers syndicats, avec notamment la création d'une section au sein du studio ZeniMax du géant Microsoft. Cette année en 2024, c'est au tour du studio Bethesda de Montréal au Canada – appartenant lui aussi à Microsoft – de procéder à la syndicalisation de l'intégralité des employées et employés (300 personnes).

There is ~~no~~ alternative

Si la remise en question n'est pas simple, l'alternative est bel et bien là, tant dans la conception des jeux que dans les modes d'organisation. En dehors de l'industrie dominante, nombreux sont ceux et celles qui travaillent à faire vivre d'autres modèles. Moins connues, plus petites, plus précaires, ces initiatives forment des poches de résistance qui cassent les règles traditionnelles du secteur. « En plus de mener les luttes syndicales dans les entreprises pour qu'elles changent, il nous faut continuer à maintenir et construire ces espaces alternatifs le plus possible », indique Lénophie.

Du côté des jeux vidéo, beaucoup tentent de s'extraire des **gameplays** compétitifs classiques. Certains s'attaquent frontalement au schéma capitaliste comme *Disco Elysium* développé par le



Le jeu *Abzû* (2016), qui nous emmène à la découverte des fonds marins
© Giant Squid / 505 Games

studio ZA/UM qui propose une enquête policière mêlée à un contexte de luttes sociales. D'autres nous embarquent dans des mécaniques contemplatives où l'objectif repose sur l'exploration d'un univers. Comme le propose le jeu *Abzû* pour partir à la découverte des fonds marins. D'autres encore nous plongent dans des intrigues autour de l'écologie, comme *Terra Nil*, qui invite à restaurer des écosystèmes dégradés, ou bien *Eco*, qui propose de construire une civilisation capable de trouver des solutions face à la menace d'une météorite, sans pour autant détruire son environnement. Ces dernières années ont vu apparaître également la tendance des *cozy games*, des jeux mignons qui proposent des expériences relaxantes et non-violentes.

Dans toutes ces démarches, le rôle des communautés est particulièrement important. En France, le collectif Pang Pang Club⁹⁶ travaille « à développer une pratique créative collaborative autour du jeu et du jeu vidéo ». Lors des dernières législatives, le groupe a proposé une série de petits jeux politiques « populaires » visant à soutenir le Nouveau Front Populaire : *Barrage populaire*, *Panic gauchiste simulator*, etc. Le collectif est aussi connu pour s'être réapproprié les **game jams** permettant de se retrouver pour créer un jeu ensemble.

⁹⁶ Voir *supra* la carte blanche de chloé desmoineaux, « Ctrl+Alt+Queer, fini le "gay button", on reprend les commandes ! », p. 35.



Barrage Populaire (Géraud Zucchini et Petit Pied) et Gauchiste Panique Simulator (Axell et Paulette) © Pang Pang Club

Sauf qu'à la différence du concept habituel, ici, peu importe les délais ou les résultats, seule l'expérience collective et artistique compte. Enfin, face au tout-numérique, « les résistances passent aussi par un retour au matériel physique », estime Elisa Vial : « c'est ce qui permet de sauvegarder des espaces d'échange, de troc, afin de renouer avec des pratiques sociales collectives et sortir des logiques financières » . 24

JYROS, LE PREMIER CALCULATEUR D'EMPREINTE ÉCOLOGIQUE DU JEU VIDÉO

Conçu par un consortium d'associations régionales du jeu vidéo, Jyros est le premier calculateur d'empreinte écologique au monde consacré à la filière. L'intérêt est qu'il ne se limite pas à la seule empreinte carbone, mais intègre d'autres indicateurs d'impact environnemental : consommation d'eau et d'énergie, ressources biotiques et abiotiques. Dévoilé en octobre 2023, l'outil a été développé avec la participation d'une trentaine de studios bêta-testeurs pour s'adapter aux spécificités du secteur, depuis la conception des jeux jusqu'à leur impact d'usage, en passant par les locaux de l'entreprise et l'équipement des collaboratrices et collaborateurs. Pour aller plus loin, ses initiateurs espèrent le faire évoluer à terme en plateforme d'accompagnement pour aider les acteurs à se transformer. 25



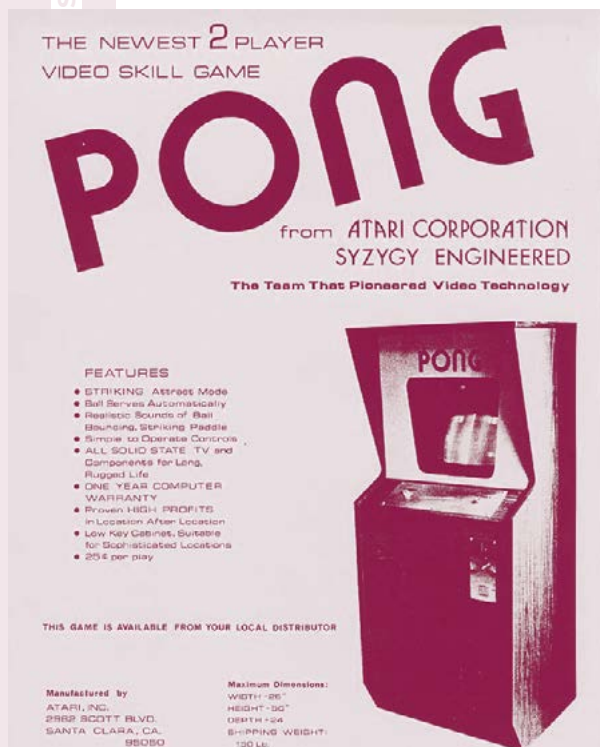
POUR ALLER PLUS LOIN,
jyros-jeuvideo.com.



CONTROVERSES
AUTOUR DE...

Les jeux vidéo rendent-ils violents ?

par clément mabi



© Atari / Arcade Flyer Archive

À la suite d'une fusillade en 2019, le président américain Donald Trump a attribué en partie la responsabilité à la banalisation des jeux vidéo, considérés comme « *horribles et macabres* »⁹⁷. Un raccourci simpliste qui s'inscrit dans une longue tradition. Depuis la fin des années 1980, les jeux vidéo, alors en plein essor, sont régulièrement accusés par la classe politique et les médias d'être nuisibles. Ils sont tenus responsables d'actes violents, particulièrement les tueries de masse aux États-Unis. Ces critiques visent souvent de jeunes hommes en difficulté, supposément influencés par ces jeux. Également critiqués pour leur potentiel addictif, les jeux vidéo sont perçus comme abrutissants pour celles et ceux qui y passent de longues heures.

Cependant, les études menées sur la question n'observent pas de lien de causalité direct entre le fait de jouer à des jeux violents et l'adoption d'un comportement violent. La grande majorité des jeunes jouant à des jeux vidéo, l'idée que ces jeux sont la cause principale des comportements violents est difficile à soutenir. La compétition inhérente à de nombreux jeux, qu'ils soient simples ou particulièrement violents, peut effectivement susciter de l'agressivité, mais cela ne se traduit pas nécessairement par une violence dans la vie réelle.

⁹⁷ Raphaël Lavoie (2019), « Fusillades aux États-Unis : Trump blâme les jeux vidéo... alors qu'à peu près tout le monde affirme le contraire », [pesessurstart.com](https://www.pesessurstart.com) [en ligne].

La criminalité aux États-Unis tendrait même à diminuer après la sortie de jeux vidéo violents⁹⁸.

Quant à la violence croissante dans les jeux, elle est souvent vue comme un reflet des violences présentes dans la société plutôt qu'un facteur de comportements agressifs. Au contraire, en aidant à canaliser une agressivité préexistante, ces jeux peuvent avoir un effet cathartique. Les cas extrêmes, comme celui du tueur de masse norvégien Anders Breivik⁹⁹ qui aurait utilisé *Call of Duty* pour s'entraîner, relèvent davantage de troubles psychiatriques que d'une influence directe des jeux vidéo. L'addiction aux jeux vidéo, souvent évoquée, est un phénomène rare. Le « trouble du jeu vidéo », défini par l'OMS, concerne un très faible pourcentage de la population et ne se manifeste que lorsque le jeu est

surinvesti au détriment de la vie quotidienne, et ce, pendant une période prolongée. Enfin, l'image stéréotypée du joueur adolescent isolé est éloignée de la réalité actuelle, où l'âge moyen est de 34 ans, avec presque autant de femmes joueuses que d'hommes.

Une controverse ancienne et persistante

En 1972, les jeux vidéo connaissent leur premier succès commercial notable avec *Pong*. Les chercheuses et les chercheurs de l'époque s'intéressent déjà aux effets potentiels des médias existants sur le comportement humain. À mesure que les jeux vidéo deviennent plus violents et réalistes, des questions émergent parmi le public et les scientifiques sur l'influence de ce type de divertissement. La première controverse liée aux Jeux Vidéo Violents (JVV) éclate en 1976.

L'année précédente sortait *Death Race 2000*¹⁰⁰, qui montrait une course de voitures où les participantes et participants sont encouragés à écraser des piétonnes et des piétons. Exidy Games s'en inspire pour créer le jeu d'arcade *Death Race*¹⁰¹. Dans ce jeu, les joueuses et les joueurs gagnent des points en écrasant des personnages, qui sont remplacés au fur et à mesure par des pierres tombales. En dépit des graphismes rudimentaires, ce système de récompense fait scandale, et le jeu est interdit.

Malgré cette controverse, l'industrie du jeu vidéo, servie par l'accès accru aux consoles et micro-ordinateurs, continue de croître dans les années 1980. Des titres emblématiques comme *Street Fighter II* et *Mortal Kombat* popularisent les jeux d'arcade. Dans leur lignée, d'autres titres controversés voient le jour : *Wolfenstein 3D*, *Carmageddon*, *Doom*, et *Grand Theft Auto (GTA)*. Les débats sur la violence dans les jeux vidéo souvent ravivés par des événements de violence de masse.

Au fil des décennies, le public des jeux vidéo s'élargit, passant d'un groupe majoritairement constitué de garçons adolescents à un public diversifié de tous âges et genres. En 1987, une étude de John Chambers et Frank R. Ascione montre combien les

jeux vidéos deviennent une pratique culturelle populaire¹⁰². Six ans plus tard, une nouvelle étude montre que 75 % des adolescentes et adolescents jouent au moins une heure par semaine. À la fin des années 1990, le temps moyen passé à jouer est de cinq à dix heures par semaine pour les garçons, et de trois à six heures pour les filles. En 2004, une étude menée sur 1 454 familles évalue la consommation moyenne de jeux vidéo à 1,1 heure par jour pour les enfants. En 2012, une enquête commandée par le Centre National du Cinéma et de l'image animée (CNC) indique que 46 % des joueurs sont des femmes, avec un âge moyen de 34,7 ans. Une autre étude montre une augmentation du temps consacré aux jeux vidéo jusqu'à

© 1992 Midway Manufacturing Company



⁹⁸ Gaël Fournis & Nidal Nabhan Abou (2014), « *Violence, Crime, and Violent Video Games: Is There a Correlation?* », *Psychiatric Times*, vol. 31, n° 9 [en ligne].

⁹⁹ Auteur des attentats d'Oslo et d'Utøya le 22 juillet 2011.

¹⁰⁰ Deux titres français coexistent, *La Course à la mort de l'an 2000* et *Les Seigneurs de la route*.

¹⁰¹ Voir senscritique.com/jeuvideo/death_race/137804 [en ligne].

¹⁰² John Chambers & Frank R. Ascione (1987), « The effects of prosocial and aggressive videogames on children's donating and helping », *The Journal of genetic psychology* n° 148.

12 heures et 12 minutes par semaine, ce qui place les jeux vidéo en tête des biens culturels les plus consommés¹⁰³.

Une panique morale exagérée ?

Aucune étude n'a jamais démontré de manière concluante un lien entre les jeux vidéo violents et le passage à l'acte violent. Par le passé, des accusations similaires ont été portées contre des médias aussi divers que les romans noirs, les livres, les mangas, le rock, ou les jeux de rôle. Chaque génération semble chercher un bouc émissaire pour expliquer les maux de son époque. Comme bien souvent, le débat est structuré dans l'espace public dominant par des acteurs (classe politique, médias...) qui ne sont pas joueurs et connaissent mal la culture du jeu vidéo. Il est ainsi plus facile de blâmer les jeux vidéo que d'examiner d'autres facteurs, tels que l'absence de diagnostic ou de traitement des troubles paranoïaques, schizophréniques et psychotiques.

Le jeu vidéo possède un effet cathartique, servant de défouloir où l'on peut simuler des situations sans en subir les répercussions réelles. C'est un espace où l'on peut exercer un contrôle sur ses pulsions, permettant de canaliser sa violence. Ces jeux, parfois violents, sont

même employés pour traiter des troubles¹⁰⁴, comme le stress post-traumatique chez les soldats ou les survivants et survivants de fusillades. Ils permettent de regagner un sentiment de contrôle face à la violence subie, et d'explorer et gérer sa violence dans un cadre défini par le jeu. De fait, les jeux vidéo sont régis par des règles précises inscrites dans le code par leurs conceptrices et concepteurs, règles auxquelles la et le joueur vient se confronter¹⁰⁵.

Toutefois, les normes de prévention entourant les jeux vidéo ne sont pas toujours adaptées. Ainsi, le rôle des adultes est crucial : ils doivent s'informer et encadrer l'accès des jeunes aux jeux vidéo. Le système ***PEGI**, par exemple, bien qu'utile, reste une recommandation non contraignante et conserve une approche conservatrice, en encadrant davantage la sexualité et le langage que la violence¹⁰⁶.

Rejouer le débat sur la neutralité de la technique ?

La réflexion sur les effets violents des jeux vidéo est une occasion de reprendre le débat ancien sur la neutralité de la technique. Selon que l'on considère cette problématique comme une question d'usage (*ce n'est pas l'outil qui est mauvais – car il est neutre –*

c'est l'utilisation qui en est faite qui pose problème), ou plutôt comme un enjeu de conception plus large qui prendrait en compte l'inscription de valeurs morales et sociales dans le script du jeu, la conception de la technique qui en résulte sera différente. Accuser les jeux vidéo de rendre les joueuses et les joueurs violents sans prendre en compte la complexité de notre rapport à la technique est une forme renouvelée d'un discours solutionniste. Un tel discours réactive ce que l'on appelle classiquement en philosophie des techniques « l'argument du couteau », selon lequel les techniques, en tant que telles, sont neutres, c'est-à-dire ni bonnes ni mauvaises, mais que tout dépend des usages que nous en faisons.

Il est impossible qu'une technologie soit conçue et développée sans être influencée par une certaine vision normative de ce que devraient être le commerce, la santé, l'éducation, ou les relations humaines. Comme le soulignait le philosophe John Dewey, la technique est d'abord une manière de vivre le monde – de l'expérimenter – avant de devenir un objet concret. Avec des outils comme une console de salon ou un smartphone, nos perceptions et nos interactions avec les jeux changent radicalement. Cette transformation, issue de

l'utilisation des technologies, ne peut être pleinement anticipée au départ. Nous empruntons des chemins dont les contours et les résultats ne sont pas entièrement définis par nos intentions. L'argument du couteau et la régulation de la violence fondée uniquement sur les usages, qu'il justifie, reposent sur un idéalisme simpliste concernant les capacités de la pensée et de l'imagination humaine. Nous projetons souvent un point d'arrivée sans prendre en compte les nouveaux désirs, dépendances ou problèmes que la technologie pourrait engendrer. En réalité, les chemins que nous empruntons avec la technologie sont ouverts et contraints par les outils disponibles, et leur impact ne peut pas toujours être prévu. **cm**

¹⁰³ Le ministère de la Culture publie régulièrement des études sur les pratiques médiatiques des Françaises et des Français. Voir par exemple Pierre-Jean Benghozi et Philippe Chantepeie (2017), *Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXI^e siècle ?*, ministère de la Culture – DEPS, et « Le jeu vidéo en France : une industrie et une pratique en progression continue », vie-publique.fr [en ligne].

¹⁰⁴ Sur ce sujet, voir *supra* l'article de Claire Richard, « Le jeu vidéo : une médiation pour soigner », p. 25.

¹⁰⁵ Voir par exemple *supra* l'encart « *Hurt me Plenty* (2014) de Robert Yang » dans l'article de Chloé Desmoineaux, « Ctrl+Alt+Queer, fini le "gay button", on reprend les commandes ! », p. 35.

¹⁰⁶ Voir pegi.info/fr [en ligne].

Les mots du jeu vidéo

par françois huguet

AAA

Dans l'industrie du jeu vidéo, la classification AAA (prononcé « triple A ») correspond aux jeux vidéo dotés des budgets de développement et de promotion les plus élevés. Les joueuses, les joueurs tout comme la critique s'attendent à ce qu'un titre « AAA » soit un jeu de grande qualité et/ou qu'il figure parmi les jeux les plus vendus de l'année.

Assets

Désignent de manière générale des ensembles de données correspondant à un aspect du jeu (ressources du jeu, éléments ou fichiers qui peuvent être graphiques, audios, vidéos ou textuels). Il peut s'agir d'une mécanique particulière, d'une image, d'un modèle 3D, etc.

Bundle

Les *bundles* se réfèrent à des groupes de plusieurs jeux vidéo proposés ensemble en un seul achat ou téléchargement.

Contrôleur alternatif

Le terme « contrôleurs alternatifs » (*alternative controllers* en anglais) désigne tous les périphériques qui ne sont pas traditionnels, l'interface utilisateur (écran... ou non) et les jeux auxquels ils permettent de jouer.

Crunch

Le *crunch* est un concept le plus souvent associé à l'industrie vidéoludique. Il désigne communément la période de travail particulièrement intense qui précède l'achèvement d'un projet, en l'occurrence la phase finale de réalisation d'un jeu. Le *crunch* est parfois vu comme nécessaire pour pouvoir atteindre dans le temps imparti les objectifs imposés, et ne pas retarder la date de sortie du jeu.

Game design / Level design / Character design

Le *game design* – en français la « conception de jeu » – est le processus de création et de mise au point des règles et autres éléments constitutifs d'un jeu. L'expression, qui s'applique à tout type de jeu, dont les jeux de société et les jeux de cartes, a connu un regain d'intérêt à la suite de l'apparition et de la popularisation des jeux vidéo. *Level design* renvoie donc à la conception d'un niveau de jeu, alors que *character design* renvoie quant à lui à la conception des personnages du jeu.

Game jam

Une ou un « *game jam* » est un hackathon avec pour thème principal les jeux vidéo, mais qui peut aussi porter sur les jeux au sens large. Les participantes et participants, groupés en équipes, doivent créer un jeu en temps limité, généralement le temps d'un week-end, sur 24 à 72 heures.

Gameplay

Le *gameplay* regroupe les caractéristiques d'un jeu vidéo que sont l'intrigue et la façon dont on y joue, par opposition aux effets visuels et sonores. Traduit par « jouabilité », le *gameplay* renvoie à l'expérience de la joueuse ou du joueur manette en main.

Ludicisation

La ludicisation cherche à rendre les apprentissages plus amusants et faciles à assimiler en engageant une approche ludique. Plutôt que de se concentrer sur les mécanismes de récompenses du jeu (*game-centered design*), la ludicisation invite à explorer les facteurs de motivation humaine stimulés par le jeu (*human-centered design*).

Ludification (« gamification »)

La ludification, couramment désignée par l'anglicisme *gamification*, est l'utilisation des mécanismes du jeu dans d'autres domaines, en particulier des sites web, des situations d'apprentissage, des situations de travail ou des réseaux sociaux. La ludification promet ainsi d'augmenter l'engagement et la rétention de la clientèle ou des publics visés en les incitant à consommer davantage de produits et services, ce que plusieurs ont souvent associé à la motivation extrinsèque.

PEGI

Le Pan European Game Information est un système d'évaluation européen des jeux vidéo, créé pour aider les consommatrices et consommateurs à s'informer de chaque type de jeux vidéo à l'aide de différents logos exposés sur leur boîte d'origine. Le système est utilisé dans plus d'une trentaine de pays.

PNJ (Personnage Non-Joueur)

Traduction littérale de l'anglais *Non-Player Character* (NPC), le Personnage Non-Joueur (PNJ), également appelé personnage non jouable, désigne tout personnage de jeu de rôle ou de jeu vidéo qui n'est pas contrôlé par les joueuses ou les joueurs. L'origine

du terme provient des jeux de rôle où il s'applique aux personnages contrôlés par la ou le maître du jeu ou l'arbitre, plutôt que par une ou un autre joueur.

Stream

Un « stream » de jeu vidéo consiste à capturer et diffuser en direct le contenu d'une partie, en solo ou en multi. En général, le procédé mêle l'affichage du contenu « ingame » et celui d'une miniature de la ou du streamer, filmé par la webcam. Ce sont les commentaires du streamer sur sa partie, ses réactions immédiates, son habileté au jeu et ses interactions avec les spectatrices et spectateurs présents (qui se manifestent dans un chat), qui en font l'intérêt, au-delà de la partie elle-même. Moment de convivialité, d'humour ou de rage, les streams sont autant d'occasions de personnaliser son expérience vidéoludique. Aujourd'hui, la principale plateforme de streaming en direct est Twitch. 



© Marion Bornaz

VARIA

Demain, sans numérique, on ne pourra plus travailler. On compte sur vous pour accompagner nos concitoyens dans toutes les démarches. Parce que des démarches, il y en aura de plus en plus ; et de plus en plus, ce sera dématérialisé.



RETOUR SUR... NEC 23

Apprendre par la bande : un projet de recherche de Dominique Pasquier & Quentin Gilliotte

par clément mabi

Dans le cadre du dernier Numérique en Commun[s] national, Dominique Pasquier et Quentin Gilliotte ont animé une masterclass intitulée « Apprendre par la bande : que nous apprennent (vraiment) les youtubeurs ? ». Alors que les vidéos et autres tutos pour « apprendre » se multiplient sur le web, nous disposons de très peu d'études pour connaître les effets concrets de ce nouveau rapport à la connaissance.

Est-il plus facile d'apprendre par vidéo qu'en lisant ? Comment ces vidéos s'insèrent-elles dans les parcours de vie des personnes ? Peuvent-elles être un levier d'émancipation sociale en ouvrant l'accès au savoir au-delà de la lecture ? Dominique Pasquier et Quentin Gilliotte, sociologues spécialisés dans le champ de l'analyse des pratiques culturelles, ont mené une étude inédite et pionnière sur le sujet.

Lors de leur masterclass, Dominique Pasquier et Quentin Gilliotte ont présenté les premiers résultats d'un projet de recherche sur la consommation de vidéos éducatives et de vulgarisation sur internet. Ce projet, qui regroupe une vingtaine de chercheuses et de chercheurs de diverses disciplines, propose de mesurer et d'analyser les usages privés de vidéos amateurs en ligne qui visent à diffuser des savoirs ou montrer un savoir-faire. Il se concentre sur les vidéos de tutoriels et de médiation scientifique dans des domaines comme la cuisine – les plus populaires – le bricolage, l'apprentissage des langues, ou encore le jardinage et les conseils pour découvrir le monde de la finance et des placements.

Cette enquête cherche à comprendre qui regarde les vidéos de tutoriels, à analyser les propriétés sociales de ces consommatrices et consommateurs (âge, genre, classe sociale, niveau de diplôme, etc.), à documenter leurs usages et à identifier leurs motivations. Elle est organisée en deux volets : un questionnaire administré à 5 000 internautes françaises et français de plus de 15 ans (panel constitué selon la méthode des quotas, en fonction de variables définies en amont par les sociologues), complété par une série d'entretiens individuels.

Cette démarche permet de tester des variables comme l'âge, le niveau de diplôme, l'origine géographique (vivre en ville ou à la campagne), le niveau de revenu, et d'échanger ensuite avec les personnes enquêtées sur leurs motivations.

La partie quantitative de l'étude, présentée par Quentin Gilliotte, révèle que 81 % des participantes et participants consomment des tutoriels ou des vidéos de vulgarisation, ce qui témoigne d'une pratique sociale massive et en pleine expansion. À titre de comparaison, une étude de l'institut Pew en 2013 montrait que 56 % des adultes américains regardaient des tutoriels en ligne, et 50 % des vidéos de vulgarisation scientifique ou culturelle¹⁰⁷. L'analyse du questionnaire montre plus généralement que la consommation de ces vidéos est segmentée selon des critères sociaux très marqués. Si un tel résultat est relativement classique en sociologie de la culture, cette enquête a le grand mérite de rappeler que bien souvent les effets sociaux des usages des technologies doivent être compris en contexte et dans leur capacité à accélérer des dynamiques sociales existantes, au-delà des effets de nouveauté trop souvent pointés.

¹⁰⁷ Voir pewresearch.org [en ligne].

Les grands facteurs sociaux qui organisent la consommation

L'âge est un facteur déterminant. Parmi les 19 % de répondantes et répondants déclarant ne pas regarder de vidéos éducatives, cette tendance est plus marquée chez les personnes âgées de plus de 65 ans, celles ayant des revenus inférieurs à 800 € par mois, ou ayant eu une expérience scolaire négative. *A contrario*, les jeunes adultes (25-34 ans) consomment ces vidéos en grande quantité et dans un très grand nombre de domaines.

Le genre et la classe sociale influencent fortement les préférences de visionnage. Les hommes sont plus enclins à regarder des vidéos de bricolage, jardinage et mécanique, tandis que les femmes préfèrent la décoration, la cuisine et d'autres activités domestiques. Les classes populaires se tournent davantage vers des contenus pratiques et manuels, alors que les classes supérieures privilégient des vidéos plus intellectuelles et proches du domaine scolaire, liées à la culture ou aux sciences.

Les modes de consommation varient également en fonction de ces critères, traduisant des rapports différenciés à l'apprentissage et au savoir.

Les vidéos concernant les activités manuelles ont tendance à être visionnées de manière ponctuelle, sans fidélité particulière à des chaînes spécifiques, contrairement aux contenus éducatifs où une logique cumulative se manifeste. La finalité de consommation des vidéos est également corrélée au genre : les hommes ont tendance à visionner seuls des vidéos sur les sciences ou la gestion financière pour leur propre bénéfice, tandis que les femmes partagent souvent des vidéos artistiques ou domestiques au bénéfice de leur entourage. Loin de l'idéal émancipateur des pionniers du web, l'étude nous alerte sur le fait que la mise à disposition de contenus en ligne contribue à invisibiliser les fragilités sociales en donnant l'illusion que le numérique rend accessible le savoir à toutes et tous, au-delà des rapports de classes.

En complément de ces données quantitatives, Dominique Pasquier a partagé les premiers résultats de la partie qualitative de l'étude sur la relation entre l'expérience scolaire négative et la consommation de vidéos d'apprentissage. Au cours d'une vingtaine d'entretiens, elle a interrogé un segment précis du panel, composé de populations ayant eu des parcours scolaires limités.

Pour ces personnes, la consommation de vidéos représente un moyen de contourner l'obstacle de l'écrit et d'éviter la lecture dans leur entrée dans le monde du savoir. Dans le prolongement du précédent ouvrage de Dominique Pasquier¹⁰⁸, l'enquête qualitative montre que les vidéos encouragent une forme d'apprentissage plus accessible et personnalisée, et permettent à celles et ceux qui les consomment de gagner en confiance et en estime de soi.

Le format proposé joue ici un rôle clé en renouvelant les prises sur l'accès aux savoirs. Les vidéos en question, parfois très courtes, demandent une attention et donc une ressource cognitive limitées ; elles offrent plus de flexibilité – on les regarde quand on veut – et surtout elles donnent la possibilité d'une appropriation longue : on peut mettre un contenu en pause, y revenir plusieurs fois, etc. Le travail mené interroge plus largement l'école et son fonctionnement qui se caractérise par un programme imposé, une ou un enseignant qu'on ne peut « mettre sur pause » et que bien souvent on n'ose pas interrompre ; alors que les vidéos permettent de couper pour digérer l'information, et de choisir son moment pour se plonger dans les savoirs.

Toutefois, les savoirs acquis via ces vidéos restent souvent fragmentés, et les inégalités éducatives déjà existantes ne s'en trouvent pas fragilisées. Un constat qui rejoint la théorie du « knowledge gap » de Tichenor en 1970 dans l'analyse des médias de masse¹⁰⁹. Si les médias de masse donnent des prises d'accès aux savoirs, ce sont les plus diplômés qui s'en saisissent le mieux. De la même façon, bien que les vidéos en ligne transforment l'accès au savoir, elles ne révolutionnent pas fondamentalement les processus d'apprentissage. Surtout, elles laissent intactes certaines inégalités structurelles. Rendre le numérique capacitant pour les plus fragiles implique de leur porter une attention particulière et de renoncer à l'utopie d'un pouvoir d'agir numérique équitablement réparti. 

¹⁰⁸ Dominique Pasquier (2018), *L'Internet des familles modestes*. Enquête dans la France rurale, Presses des Mines.

¹⁰⁹ Philip G. Tichenor, George A. Donahue, Clarice N. Olien (1970), « Mass media flow and differential growth in knowledge », *Public Opinion*, n° 34, pp. 159-170.



CARNET D'ENQUÊTE

PorTReA : une base de données pour « jouer l'interconnaissance »

par yaël benayoun

De Brocéliande à Brest, en passant par Rostrenen, en région bretonne, on « joue » l'interconnaissance comme on joue d'un instrument. L'animation territoriale est un art qui requiert un travail minutieux et des outils de qualité. PorTReA (Portrait Territorialisé de la Relation e-Administrative), programme développé par le laboratoire régional d'innovation publique Ti Lab, est de ceux-là. En juillet 2022, nous avons suivi l'équipe de déploiement en Côtes-d'Armor. Retour sur cette enquête, deux ans après.

Plouguernevel, Côtes-d'Armor. Mercredi 6 juillet 2022, 10 h 20. Le foyer municipal se remplit doucement. Sur le fronton du bâtiment, une plaque indique sobrement « *sal ar gumun* », c'est-à-dire « salle du commun », « salle du peuple », en breton¹¹⁰.

Un nom de circonstance, car c'est bien l'objet de la journée : produire un commun, pour le commun, en commun. Faire un diagnostic de la situation administrative de la communauté de communes du Kreiz Breizh (CCKB, en Centre Bretagne), partagé et appropriable par l'ensemble des acteurs du territoire.

Pour les élues et élus, l'enjeu est de taille. Plus de 19 % de la population de la communauté de communes vit sous le seuil de pauvreté¹¹¹, soit près de cinq points de plus que la moyenne nationale (14,4 %). Plus impressionnant encore, c'est huit points de plus que la moyenne bretonne (11,2 %)¹¹². Cela montre combien les écarts au sein de la région sont importants, et c'est dans le Centre Bretagne que se trouvent les territoires les plus pauvres et les plus isolés.

Dans ce cadre, il est difficile d'appréhender le numérique. En introduction de la journée, Georges Galardon, vice-président de la CCKB, en charge du déploiement numérique exprime cette gêne :

On attend beaucoup de cette journée ; le numérique est une vraie évolution pour notre communauté de communes et pour nos communes. Demain, sans numérique, on ne pourra plus travailler. On compte sur vous pour accompagner nos concitoyens dans toutes les démarches. Parce que des démarches, il y en aura de plus en plus ; et de plus en plus, ce sera dématérialisé.

La numérisation contraint (« *on ne peut pas faire sans* »). Mais elle ne contraint pas tous les publics de la même manière. Avec la numérisation, les personnes les plus précaires, notamment les bénéficiaires de minima sociaux, sont parmi les plus exposées au risque de non-recours et de rupture de droits.

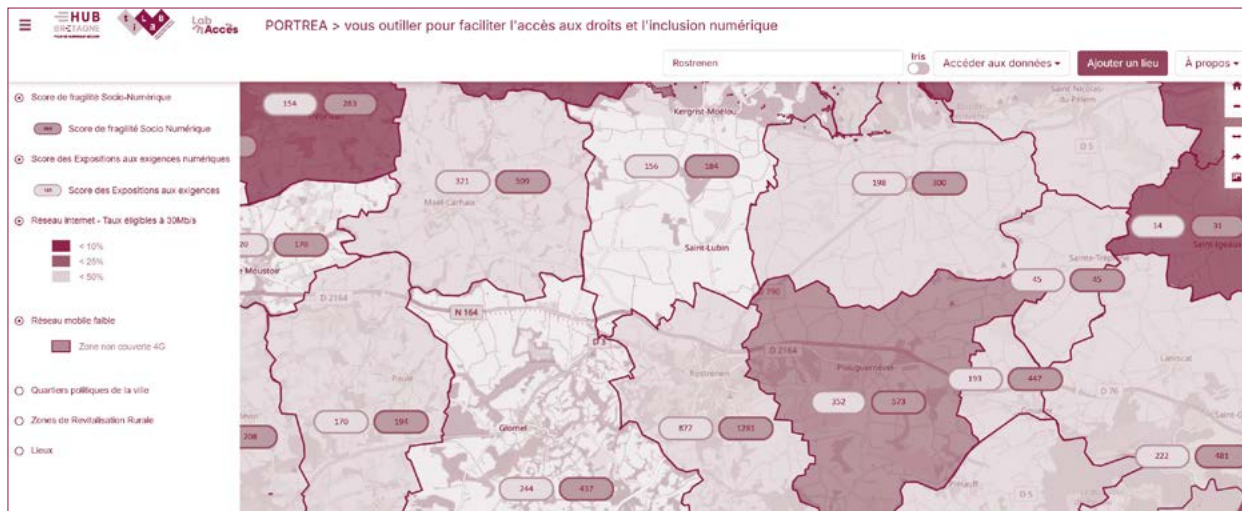
Pour elles, les démarches à réaliser en ligne sont régulières et complexes.

Les conséquences en cas d'échec peuvent être dramatiques : diminution du reste à vivre, loyer impayé, coupure d'eau et d'électricité, expulsion. C'est ce que les chercheurs associés au Lab Accès, appellent la « **vulnérabilité e-administrative** ». Créé par le Ti Lab en 2017, le Lab Accès est un programme de recherche-action collaboratif, impliqué sur le thème de l'accès aux droits sociaux dans un contexte de dématérialisation de la relation administrative. C'est dans ce contexte qu'est développé le dispositif PorTRea, Portrait Territorialisé de la Relation e-administrative. L'objectif pour le laboratoire est de concevoir un outil permettant d'objectiver ces situations de vulnérabilité e-administrative.

¹¹⁰ Voir l'agrégateur de dictionnaires français-breton en ligne geriafurch.bzh [en ligne].

¹¹¹ Insee (2024), « Taux de pauvreté par tranche d'âge du référent fiscal en 2021 », [Dossier complet : Intercommunalité-Métropole de CC du Kreiz-Breizh \(CCKB\)](#) [en ligne].

¹¹² Laurent Auzet, Armelle Bolusset, Geneviève Burel et al. (2023), « [Panorama de la pauvreté en Bretagne : une diversité de situations individuelles et territoriales](#) », Insee dossier Bretagne, n° 6, Insee [en ligne].



Cartographie des trois premières composantes de l'indice de vulnérabilité e-administrative de la CCKB © Lab Accès

Benoît Vallauri, responsable du Ti Lab ces sept dernières années, se rappelle :

L'idée de cet outil est née d'un territoire où les élus locaux n'avaient pas la moindre idée du nombre d'habitants en difficulté par rapport à l'e-administration et avaient donc un vrai besoin d'information pour mieux positionner les permanences CAF ou bien les conseillers numériques, qui ont été déployés un peu au hasard¹¹³.

Développé de manière itérative de 2019 à 2021 avec les trois communautés de communes du Pays de Brocéliande (Brocéliande, Saint-Méen Montauban et Montfort Communauté)¹¹⁴, PorTRea est maintenant en phase d'essaimage dans plus d'une trentaine d'EPCI de Bretagne. En 2021, la CCKB fait partie des premiers expérimentateurs de cette nouvelle phase opérée par le Hub Bretagne pour un numérique inclusif, aux côtés de Brest Métropole et de Lorient Agglomération¹¹⁵. Comme elle est principalement financée par le plan de relance, le reste à charge incombant aux collectivités est minime, et se limite en général à la mobilisation d'une ou d'un agent référent¹¹⁶.

La version finale du dispositif compte quatre composantes : 1) l'accès aux équipements numériques et aux réseaux télécoms ; 2) la fragilité socio-numérique de la population (évaluée à partir du niveau de diplôme, de l'âge et de l'isolement social, soit trois indicateurs particulièrement discriminants dans le rapport au numérique) ; 3) les situations administratives des habitantes et habitants du territoire (et les exigences numériques qu'elles imposent) ; 4) et enfin, l'accès aux aides e-administratives, c'est-à-dire l'offre présente sur le territoire. Les trois premières composantes ont été construites à partir de données déjà disponibles, principalement fournies par l'Insee¹¹⁷ et la CAF¹¹⁸.

Elles apparaissent en fond de carte sur la plateforme (cf. capture d'écran ci-contre). La quatrième composante est travaillée directement avec les acteurs du territoire. C'est tout l'objet de la réunion publique organisée à Plouguernevel, ce mercredi 6 juillet 2022.

10 h 50. La salle est pleine. Une trentaine de professionnelles ont répondu à l'appel¹¹⁹. Les invitations ont été envoyées par la CCKB directement aux maires des 23 communes composant l'intercommunalité.

¹¹³ Cité dans Émile Marzolf (2023), « Une cartographie de la "vulnérabilité e-administrative" pour ajuster l'offre de services publics aux besoins », *Acteurs publics* [en ligne].

¹¹⁴ La synthèse de cette première phase expérimentale est accessible au lien suivant : François Sorin, Pierre Mazet, Léa Lecollinet, Benoît Vallauri (2021), « *Portrait territorialisé de la relation e-administrative du pays de Brocéliande* », Lab Accès [en ligne].

¹¹⁵ Le déploiement de l'outil est documenté au lien suivant : labaccès.fr [en ligne].

¹¹⁶ Brest métropole est une des rares collectivités à être passées par le plan pauvreté, avec des fonds de la collectivité et du contrat de ville.

¹¹⁷ Notamment le portail des statistiques locales de l'Insee : statistiques-locales.insee.fr [en ligne].

¹¹⁸ Notamment le site open data de la caisse nationale des allocations familiales : data.caf.fr/pages/accueil-ods [en ligne].

¹¹⁹ Le féminin pluriel est utilisé à dessein : sur les vingt-huit personnes inscrites, six sont des hommes.



© Yaël Benayoun

Un protocole nécessaire mais qui a ses limites : invitations qui se perdent, présence à la journée imposée à l'agente ou l'agent par sa hiérarchie. De fait, la majorité des personnes présentes ne sont pas là grâce à l'invitation officielle : « *C'est Anne-Marie qui m'a appelée !* » entend-on souvent. Anne-Marie ? C'est la Conseillère numérique France Services (CnFS) de la CCKB. Avant la création du poste de « conseillère et conseiller numérique coordinateur », Anne-Marie Boraldi joue un rôle précieux de mise en réseau sur le territoire : « *je vais au-delà de mes missions d'accompagnement à l'autonomie des publics, parce que je pense que ça y contribue directement* ». Un atout pour le Hub Bretagne : « *ça a permis d'aller plus vite !* », commente

Laura Lazennec, chargée de mission mise à disposition du Ti Lab par le Hub pour conduire le déploiement de PorTRea.

11 h 00. Les participantes se répartissent autour des six tables installées. Mairies, associations locales, maisons France Services, espaces de fabrication numérique, CCAS, CAF, rectorat... Les institutions représentées témoignent de la diversité des acteurs concernés par la numérisation des relations administratives. Après une rapide présentation du déroulement et des enjeux de la journée par Laura Lazennec et Agathe Guillet (également chargée de mission au Hub), les réactions fusent et convergent. « *Avant on était mécanisés, maintenant on est numérisés, j'en ai marre !* » ; « *On supprime je ne sais pas combien de postes dans les guichets, et on nous met des CnFS à la place...* » ; « *Je ne veux plus de cette marche forcée !* ». S'exprime un ras-le-bol généralisé. Les plus virulentes sont les secrétaires de mairie qui voient leur charge de travail démultipliée au fil des numérisations successives, en particulier dans les petites communes rurales.

L'échange est salutaire : il permet de partager un trop-plein, et de faire collectif. Il ne faut pas attendre longtemps avant que des liens se fassent : « *Ah ! mais je reconnais*

vos têtes maintenant que je vous vois en vrai ! » ; « *Vous m'appellez s'il y a des cas d'urgence !* » ; « *Je ne savais même pas que vous existiez ! Je vais prendre votre numéro* ». Les espaces d'échange interprofessionnel comme celui-ci sont rares. Beaucoup se rencontrent pour la première fois. La richesse de ce moment d'interconnaissance réside dans l'informel : mettre un visage sur un nom, créer des ponts entre les structures (« *Le coworking, je ne voyais pas l'intérêt... mais bien sûr ! Vous faites des photocopies !* »), partager des pratiques (« *et comment vous faites avec les personnes non francophones ?* »). Les échanges se prolongent pendant le déjeuner ; un temps long est prévu pour favoriser les interactions et les croisements de ce genre.

14 h 30. Reprise des ateliers. Cette fois-ci, il s'agit de recenser l'ensemble des structures actives sur le territoire. Pour ce faire, une première proposition est de passer par un tableur excel. Mais le réseau wifi n'est pas bon ; les différents groupes migrent sur de grandes feuilles A3. Nom de la structure, activités, adresse, horaires d'ouverture. Pas si facile. « *Je fais des choses que je n'ai pas le droit de faire* » ; « *Moi, j'appelle les copains de Pôle Emploi* » ; « *On est tous au système D en fait... Comment font les grandes structures ?* » ; « *Et les aidants, on ne les fait pas apparaître ?* ». Les problèmes soulevés sont majeurs. La carte qu'il s'agit de produire avec PorTRea a vocation à orienter la décision des élus et élus. Dans ce cas, quelle est la meilleure



© Yaël Benayoun

stratégie à adopter ? Se limiter à ce qui est officiel ? Ou chercher à être exhaustif dans le recensement ? Comment noter les services « dégradés », ceux que l'on fait sans moyen, en dehors de son champ de compétence, par seule conscience professionnelle ? N'y a-t-il pas des risques à formaliser des aides qui fonctionnent précisément parce qu'elles sont informelles ?

Élisabeth Le Faucheur, cheffe de projet inclusion numérique et accès aux droits à Brest Métropole pendant vingt ans (de 2003 à 2023), identifie un autre risque :

Si l'outil se déploie au niveau national, que ça devient un outil d'aide à la décision, il faut faire attention à ce que ça ne devienne pas un outil discriminant pour le fléchage de fonds de soutien. Les indicateurs statistiques sont intéressants, mais ce n'est pas la vérité. C'est de la déduction, des combinaisons de données. Ça ne peut pas être le seul élément pour apprécier si un territoire a besoin d'aide ou non. Qu'est-ce qu'on va faire des quartiers identifiés comme « non prioritaires » ?

Dans le cas brestois, la dynamique mise en place est différente. *« On ne déploie pas PorTRea pour nous aider à élaborer notre stratégie, insiste Élisabeth Le Faucheur.*

Conduire un diagnostic fait partie de notre projet politique. » La stratégie a été co-écrite avec les partenaires locaux (associations, médiathèques, acteurs de l'action sociale, acteurs du numérique). L'indicateur de vulnérabilité e-administrative n'en est qu'un élément ; il s'articule avec une formation interprofessionnelle dont l'objectif est de créer une culture partagée sur le territoire à partir d'une question simple : *« Que signifie accompagner les usages ? »*. *« On apprend ensemble, et on se sert de ces moments collectifs pour construire la base de données et dessiner des solutions à expérimenter. Les outils ne sont jamais que des outils, ce qui compte, ce sont les gens, les réseaux »*, précise Élisabeth Le Faucheur. Le tout est complété par des ateliers de cartographie sensible¹²⁰ menés auprès des habitantes et habitants en partenariat avec des associations spécialisées. Si figer l'informel n'est pas sans risque, l'informer permet des mises en perspective précieuses pour produire des politiques situées.

16 h 30. Bilan de la journée. La première cartographie est attendue pour l'automne. Au-delà de la mise en données des lieux d'aide e-administrative, l'atelier a surtout permis une première

mise en musique, prélude nécessaire pour *« jouer l'interconnaissance »*, pour reprendre la belle métaphore d'Élisabeth Le Faucheur. Et c'est sans doute le plus intéressant dans la démarche. Prendre conscience du collectif : *« On est tous là pour la même chose, et ça, c'est chouette »*, conclut une participante. Plusieurs participantes ont demandé une version papier de la base de données. Un annuaire en somme, actualisé tous les ans. Les pages jaunes de l'aide e-administrative. Révolutionnaire ? Et pourquoi pas ? 

¹²⁰ Pour en savoir plus : JBB (2023), *« Carte sensible »*, Geoconfluences [en ligne].



© Ti Lab / LabAccès

Zone à inventer. Recettes publiques d'un accueil qui dépasse les bornes (2022)

« Il n'y a pas de bonne cuisine si, au départ, elle n'est pas faite par amitié pour celui ou celle à qui elle est destinée. » C'est par cette phrase du célèbre chef cuisinier Paul Bocuse que s'ouvre le livre de recettes publiques concocté avec soin par l'équipe du Ti Lab, laboratoire d'innovation publique de Bretagne.

« Recettes publiques » ? Le terme n'est pas choisi au hasard.

Zone à inventer est un livre visant à documenter la mise en place d'une Maison de Service Au Public (MSAP) dans un territoire rural de Bretagne. Créées à tâtons avec les premières et premiers concernés, les recettes retenues ne sont que des suggestions « pour reproduire à votre façon notre cuisine ». Au menu : des récits pour donner à voir le cheminement de « ce que l'on voulait faire à ce que l'on a fait réellement », des outils pratiques pour diagnostiquer et apprendre (dont une grille de 100 astuces pour un « accueil attentionné »), des analyses scientifiques pour donner de la perspective...

Il ne reste plus qu'à expérimenter, adapter et partager !



POUR ALLER PLUS LOIN,
Le livre est accessible au lien
suivant : labaccès.fr/?Recette.



© Marion Bornaz



RESSOURCES

Ressources NEC national

En favorisant la territorialisation des stratégies d'inclusion numérique, le label Numérique en Commun[s] renoue avec la défense d'un numérique capacitant et convivial portée dès les années 2010 par une importante communauté de médiatrices et médiateurs numériques.

Construit toute l'année, au cœur des territoires, au plus près des professionnelles et professionnels, NEC est également un rendez-vous annuel qui rassemble cette communauté et propose plusieurs ateliers, démonstrations de solutions, découvertes d'initiatives d'ici et d'ailleurs, sessions de travail dynamiques, masterclass capacitanes, production de nouvelles ressources adaptées, regards croisés éclairants, etc.



MASTERCLASS – Stefano Kluzer (DigComp Hub), Marie Bancal (Pix), Gaylord Luybaert (centre de formation de métiers en alternance à Bruxelles), Denis Bertinchamps (Bruxelles Formation)

youtu.be/_aJdFw8tpuE?si=PqeSfJ_GvAVr-NIA



MASTERCLASS – Olivier Mauco (Game In Society), Loïse Lyonnet (Sénat), Julien Mayeux & Anne Delmas (Ubisoft)

youtu.be/G6wFeyu69Cw?si=T-2E7PEPESxOI19c



MASTERCLASS – Valérie Peugeot, chercheuse en sciences sociales du numérique

youtu.be/1zX3gssQN6OE?si=YOPD44RT-4FPwYOAp



IDÉES – Romain Bussiès, Sungja Reboul, Loïc Patenere, Sarah Lapasset, Prisca Rabearizafy, Aurélie Nibodeau, Arnaud Lechit et Richard Janini

youtu.be/XN3gssQN6OE?si=394KqK3i-k0AkVxXV



IDÉES – Pétru Mironescu, Vincent Bernard, Jaouad Merimi, Anne-Laure Michel, Romain Dubreuil, Emily Baharudin, Nicolas Guichard

youtu.be/P46wMj6K224?si=cOWX_tOokGvQSj_a



MASTERCLASS – Constance Garnier, Chloé Desmoineaux, Marjorie Ober, Sarah Millet-Amrani, Agnès Crepet

youtu.be/f2i8MIQRogc?si=O6A7pGzc3Fg-09mgd



POUR ALLER PLUS LOIN,

Toutes ces ressources sont désormais accessibles en ligne :
youtube.com/@numeriqueencommuns2389.

LES REVUES NEC



NUMÉRO 1
EMPREINTE
ÉCOLOGIQUE
DU NUMÉRIQUE



NUMÉRO 2
SANTÉ
& NUMÉRIQUE



NUMÉRO 3
ILLETTRISME
ET INCLUSION
NUMÉRIQUE



NOUVEAU !
NUMÉRO 4
JEUX VIDÉO &
NUMÉRIQUE
D'INTÉRÊT
GÉNÉRAL

LES ANCIENS NUMÉROS « LES CARNET NEC[S] LOCAUX »



À PROPOS

DE CETTE REVUE



Une partie de l'équipe de rédaction de la revue NEC

En 2020, le premier numéro des carnets NEC locaux est publié.

Il inaugure alors une enquête singulière qui se propose d'aller à la rencontre des territoires et des personnes qui se mobilisent pour faire émerger un numérique d'intérêt général. Un numérique pensé et construit de manière plus éthique, plus ouverte, plus durable et inclusive. Trois ans et quatorze parutions plus tard¹²¹, il nous semblait nécessaire de repenser les formats de restitution de cette enquête, qui cherche moins à présenter les « bonnes » pratiques d'aménagement numérique du territoire qu'à en dévoiler les nouveaux contours. Avec cette refonte, nous souhaitons continuer de questionner l'ensemble des manières de voir, de penser le numérique, ses effets, ses opportunités. Nous souhaitons également constituer des agencements de travail et de réflexion fertiles, capables de venir équiper les concernés autour des phénomènes pluriels d'exclusions numériques ou de structuration de solutions numériques plus durables et éthiques.

Car en circulant au sein des événements labellisés NEC pendant plus de trois ans, nous nous sommes rendus à l'évidence, déjà pointée par Bruno Latour dans l'un de ses derniers ouvrages : *« il n'y a pas de monde commun. Il n'y en a jamais eu. Le pluralisme est avec nous pour toujours »*¹²². À ce titre, le monde commun est *« à composer, il est à faire, à créer, à instaurer »*¹²³. De la même manière, un numérique pensé en commun(s), ne peut se composer que progressivement. À chaque fois, il faut ajuster et non pas appliquer, spécifier et non normer. Il faut avant tout *décrire*. C'est pour cette raison que nous considérons les numéros de cette revue comme les jalons d'une enquête qui cherche à participer à un mouvement plus vaste de description, de composition d'un numérique d'intérêt général. Une revue qui cherche à dessiner le dessein d'un monde commun plus juste, plus habitable, plus soutenable.

À travers l'exploration de différentes thématiques, la revue NEC souhaite présenter trois fois par an cette investigation, ce trajet d'instauration d'un numérique d'intérêt général français.

En avant !

yaël benayoun et françois huguet,
rédaction en chef de la revue NEC

¹²¹ Vous pouvez retrouver l'ensemble de ces carnets sur [la page dédiée du site Numérique en Commun\[s\]](#).

¹²² Bruno Latour (2022), *Puissances de l'enquête, L'École des Arts politiques*.

¹²³ *Ibid.*

À PROPOS

Le comité éditorial de la revue NEC



zoé aegerter

Designer, enseignante et chercheuse associée à la [chaire Innovation publique](#) (ENSCI Les Ateliers, INSP, SciencesPo, École Polytechnique). Fondatrice du studio de création [Les Causeuses](#).



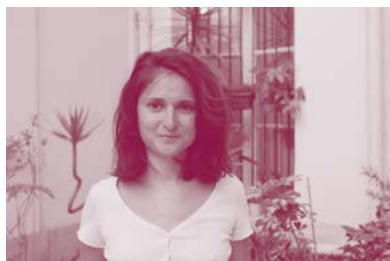
léa amable

Designer d'écosystèmes visuels et fondatrice du studio [Atem – Graphisme & Designs](#).



yaël benayoun

Consultante et chercheuse indépendante en sciences sociales. Cofondatrice de l'association techno-critique [Le Mouton Numérique](#), et animatrice du podcast [Questions d'asso](#) sur la vie associative.



christelle gilibert

Journaliste indépendante. Travaille sur les liens entre écologie et société à travers des approches scientifiques, politiques, technocritiques et féministes.



françois huguet

Sociologue et chercheur associé à la [chaire Innovation publique](#) (ENSCI Les Ateliers, INSP, SciencesPo, École Polytechnique). Co-fondateur de [vives voies](#), association qui œuvre au quotidien pour inventer et partager des projets qui explorent les mondes des sciences humaines et sociales, de la culture, des solidarités et du design.



clément mabi

Maître de conférences à l'[Université de Technologie de Compiègne](#), enseignant-chercheur en sciences de l'information et de la communication. Spécialiste des usages citoyens du numérique et de la participation politique en ligne.



anne-charlotte oriol

Consultante et chercheuse indépendante en sociologie. S'intéresse aux enjeux sociaux et politiques aux prises avec le numérique.



benoît petiet

Agrégé de lettres modernes, doctorant en littérature française au C.S.L.F (université Paris Nanterre).



claire richard

Autrice et journaliste indépendante. Travaille sur les cultures numériques, les croisements entre intime et politique et les formes de l'action collective. Autrice de livres (*Des Mains Heureuses*, *Les Chemins de désir*), de podcasts en fiction et non fiction.



chloé desmoineaux

Travailleuse de l'art spécialisé en jeu vidéo. Iel élabore des installations jouables et organise des ateliers, expositions et game jams collectives pour et par des créatrices queer et dissidentes du jeu vidéo. En 2021, iel ouvre à Marseille le hacklab FluidSpace, un espace de rencontre hebdomadaire autour des technologies à travers un prisme transféministe.



gauthier gomes-leal

Médiateur numérique / éducateur nature, s'intéresse aux ponts entre écologie et jeux vidéo.

**AUTRICE ET AUTEUR INVITÉS POUR LE NUMÉRO
« JEUX VIDÉO & INTÉRÊT GÉNÉRAL »**

CRÉDITS

Date de publication : Septembre 2024

Rédaction en chef

yaël benayoun
françois huguet

Relecture et aide éditoriale

benoît petiet

Coordination éditoriale du numéro

claire richard

Rédaction des articles

zoé aegerter
yaël benayoun
chloé desmoineaux
christelle gilabert
gauthier gomes-leal
françois huguet
clément mabi
anne-charlotte oriol
claire richard

Design graphique

léa amable de Atem – Graphisme & Designs
zoé aegerter

Typographie

Montserrat
Crimson Text

Diffusion

numerique-en-communs.fr

Photographies-illustrations

1992 Midway Manufacturing Company
Arte
Atari / Arcade Flyer Archive
Bibliothèque nationale de France
CM Ralph
Colestia
DOWiNO
E-Line media
Electronic Arts
GamerTop – IFOP
Giant Squid / 505 Games
Histoire en Jeux
Jeka Games
Lab Accès
L'Observatoire des inégalités
Lexaloffle Games
Marion Bornaz
Mike Prosser, CC BY-SA 2.0
Mission locale d'Aix-en-Provence
narcynique_b
Nathalie Guimbretière
nbmach1ne
Ninja Theory
NYU Press
Pang Pang Club
Playground Games / Microsoft
Robert Yang
Samora Curier, Red Monster et KJP
Seven Stories Press
Sledgehammer Games
Ti Lab / LabAccès
Ustwo
Victura, Inc. Six Days
William Brou, France Info
Yaël Benayoun

Supervision de cette revue

La revue NEC est produite dans le cadre d'un partenariat entre l'association vives voies et le Programme Société Numérique de l'Agence Nationale de la Cohésion des Territoires (ANCT).

Impression

Imprimerie SEP
29 rue Emile Jamais, 30900 Nîmes

Informations légales

ISBN = 978-2-492484-72-8
(version imprimée)
ISBN = 978-2-492484-71-1
(version en ligne)
ISSN = 3073-486X

NEC PUY-DE-DÔME



NEC DRAGUIGNAN / NEC VAR



NEC MARSEILLE / NEC BOUCHES-DU-RHÔNE





CONSTRUIRE UN NUMÉRIQUE
D'INTÉRÊT GÉNÉRAL

www.numerique-en-communs.fr

Jeux vidéo & numérique d'intérêt général

PUY-DE-DÔME

DRAGUIGNAN

MARSEILLE

Comment le jeu vidéo, à la fois mode d'expression, média et industrie culturelle, peut-il rencontrer les ambitions d'un numérique inclusif, égalitaire, sobre, au service de toutes et tous ? C'est ce qu'explore ce numéro. D'abord à travers des initiatives de terrain, dans le champ de l'insertion, de la médiation numérique, de l'enseignement ou encore de l'action culturelle.

Ces expériences montrent comment le jeu vidéo peut devenir outil de médiation :

comme interface et vecteur de rencontres, mais aussi comme média dont les forces propres (immersion, imaginaire, etc.) peuvent être sollicitées pour elles-mêmes. Sans passer sous silence les limites du médium, le dossier explore aussi les tensions entre jeu(x) vidéo et intérêt général (enjeux de représentation et de diversité, coût social et écologique), pour nourrir la réflexion sur les croisements entre jeu(x) vidéo et médiation, déjà riches de réussites et de promesses.

Revue rédigée par
zoé aegerter
yaël benayoun
chloé desmoineaux
christelle gilabert
gauthier gomes-leal
françois huguet
clément mabi
anne-charlotte oriol
claire richard

 @numérique-en-commun-s

ISBN : 978-2-492484-71-1

ISSN : 3073-486X

Revue gratuite, ne peut être vendue

 société
numérique

 REPUBLIQUE
FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité

NUMÉRIQUE
EN COMMUN[S]

 VIVES
SAÏES