

Année 2018-2019

Support pédagogique de la formation :

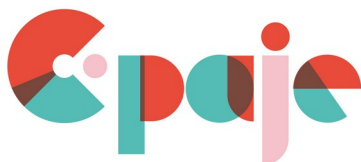
«Le grand méchant jeu vidéo»



**Formateur**

Boris Krywicki

C-Paje



Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance

Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège

Tel : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31

Contact : valentine@c-paje.be (Valentine DURIAUX)

Assistante administrative

Site : [www.c-paje.be](http://www.c-paje.be)



## Le grand méchant jeu vidéo

25 et 26 avril 2019 – Digital Lab à Liège

Avec le soutien de :



**FÉDÉRATION**  
WALLONIE-BRUXELLES

**Opérateur de formation**

**C-paje**

Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège

Tel : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31

Site : [www.c-paje.be](http://www.c-paje.be)



Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance

## Les traces de la formation

Vous trouverez dans ce portefeuille les différentes activités vécues en formation ainsi que des techniques de réappropriation. Nous vous invitons à les redécouvrir et à les décliner en modifiant les supports, l'âge visé, la technique, les modes de travail, les alternances dans ces modes, ...

Ce dossier reprend des questionnements et des réflexions autour de la thématique, mais ne pourra vous présenter une trace exhaustive de tout ce que nous avons pu aborder en formation.

---

## Des questions en suspens ?

Le C-paje se tient à votre disposition pour répondre à vos **questions éventuelles** suite à la formation.  
**Vous trouverez aussi des idées à puiser sur notre site ([www.c-paje.be](http://www.c-paje.be)) .**

Valentine DURIAUX – Assistante administrative  
valentine@c-paje.be  
C-paje asbl rue Henri Maus, 29 à 4000 Liège  
Tel : 04/223.58.71 – Fax : 04/237.00.31  
[www.c-paje.be](http://www.c-paje.be)

## Sommaire

I. Un peu de contexte

II. Le jeu vidéo : un objet culturel

III. Et l'addiction ? Et la violence ?

IV. Quelques sources supplémentaires

VI. Lexique des termes techniques du jeu vidéo

Annexe I : C-Paje, Qui sommes-nous ?

## I. Un peu de contexte

---

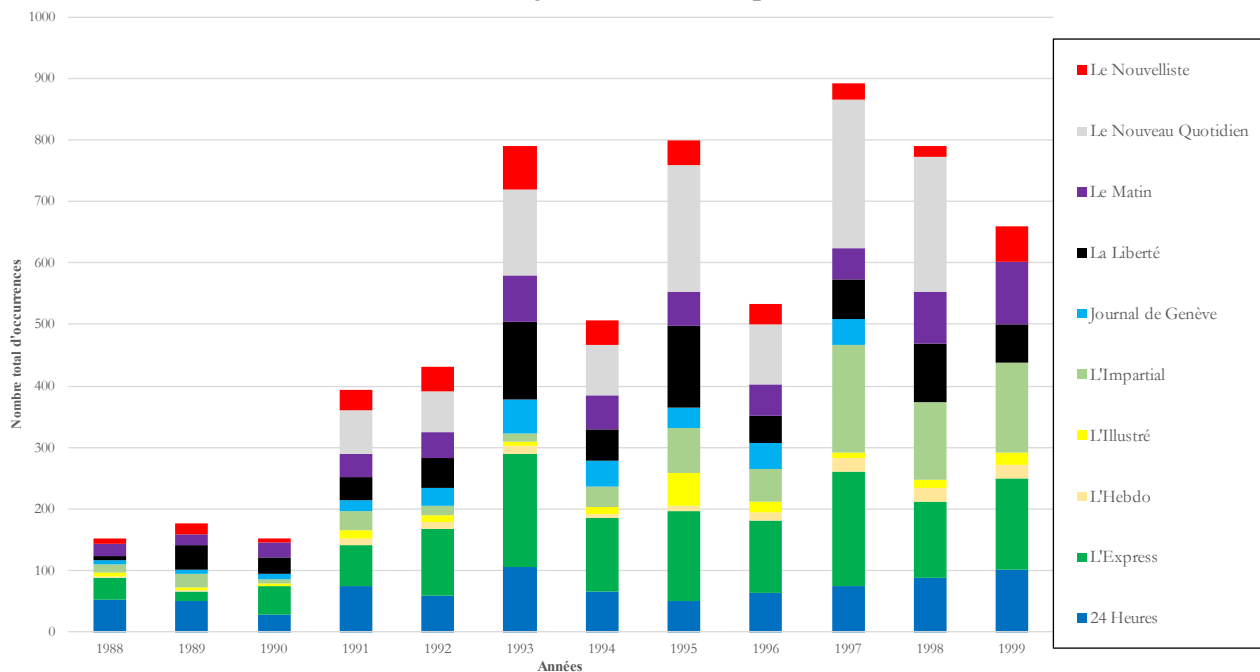
Aujourd'hui, nous avons parfois l'impression que les jeux vidéos qui promeuvent la guerre et la violence prédominent. C'est tout simplement parce que ce sont eux qui ont les plus gros budgets et qui investissent le plus en communication. Ces jeux font peur : on les pense dangereux et réservés aux adultes. Pourtant, il y a vingt-cinq ans, le jeu vidéo avait plutôt une image d'activité pour enfants : ces logiciels étaient plus colorés et les créateurs recherchaient moins le réalisme que l'efficacité des mécaniques.

Dans les médias, au départ, les jeux vidéos suscitent la curiosité, on leur reconnaît des qualités. Mais la presse commencera vraiment à s'y intéresser à partir des années 1990 (voir graphique, exemple de la presse suisse). Et pour cause : les jeux vidéo cherchent à se débarrasser de leur image de loisir pour têtes blondes et commencent à utiliser la violence comme un argument de marketing.

Le premier « Mortal Kombat », sorti en 1992, propose aux joueurs d'effectuer des coups spéciaux particulièrement violents. Évidemment, le phénomène médiatique s'emballe et la presse ne retient que ces excès, qui rendent invisibles les jeux colorés qui existent autour, voire les qualités de « Mortal Kombat » lui-même. Au-delà de l'aspect graphique violent, le jeu arbore une réelle profondeur. Pour gagner la « guerre des consoles », le constructeur Sega cherche à conférer à sa marque une vraie identité adulte, s'opposant ainsi à Nintendo. Peut-être vous rappelez-vous des pubs « Sega, c'est plus fort que toi ».

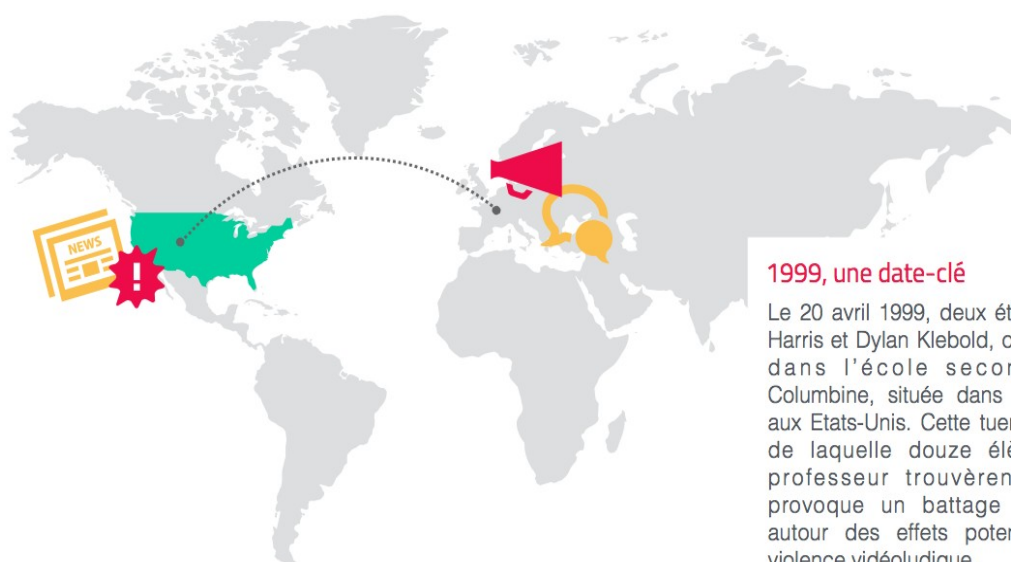


### Evolution des occurrences du jeu vidéo dans la presse romande de 1988 à 1999



Il faut savoir que toutes les cultures populaires ont toujours été à un moment ou à un autre décriées par le grand public et considérées comme néfastes. C'est le cas du cinéma, dont on disait qu'il était une fenêtre sur le monde des morts, la bande-dessinée et l'univers violent des comics.... Mais le phénomène médiatique autour du jeu vidéo prend encore une autre ampleur à la fin des années 1990 : on lui attribue un impact mortel.

### Un événement décisif : la fusillade de Columbine



Crédit : Julie Delbouille, Liège Game Lab

Le jeu vidéo est à l'époque présenté dans les médias comme « une culture spécifique à une génération ». Les adultes ne seraient pas capables de le comprendre. Les journalistes font abondamment appel à des experts en psychologie qui n'y connaissent rien aux jeux vidéo. Plutôt que comme loisir ou occupation, on le présente très souvent comme une addiction. Le terme « joueur » est bien moins utilisé que « accro », « LSD électronique », « gare à l'overdose », « menace pour la jeunesse » .... Le jeu vidéo est vu comme une drogue dure et dangereuse. Il faut mettre cette réception médiatique en parallèle avec l'explosion du budget des jeux vidéo au début des années 2000. Il devient celui qui coûte le plus (donc la prise de risque diminue) et qui rapporte le plus (il faut donc produire des jeux spectaculaires). Les jeux vidéo grand public sont de plus en plus conformistes. Autour de 2008, le constructeur Microsoft lance sur sa plate-forme une série de jeux indépendants.

Aujourd'hui, les jeux vidéos signés de créateurs indépendants redoublent de créativité pour rafraîchir les joueurs tandis que les « AAA » abordent parfois des thèmes forts, comme « Hellblade » dont le personnage principal est schizophrène, ou « life is strange », dont la saison 2 parle du racisme anti-mexicains aux États-Unis.

Il semble d'autant plus capital de se débarrasser de tous les stéréotypes liés aux jeux vidéo à la lumière de son ancrage actuel dans notre société : cet art est devenu tout simplement incontournable (voir l'encadré « quelques chiffres »). Dès lors, plutôt que de camper sur des positions grégaires, mieux vaut déplier l'offre existante, comprendre les pratiques qui en découlent et cesser de se poser la question de la légitimité pour mieux tirer parti des richesses de ces expériences.

### Quelques chiffres

« Selon l'ERA, le marché du jeu vidéo s'est élevé au Royaume-Uni à 3,9 milliards de livres soit 4,3 milliards d'euros. Ainsi, l'industrie vidéoludique représente à elle seule 51,3 % des revenus des secteurs représentés par l'ERA, soit la musique et l'audiovisuel RÉUNIS. Et encore, ces chiffres ne tiennent pas compte des jeux gratuits comme « fortnite » qui compte plus de 200 millions de joueurs ».

En France, le jeu vidéo est devenu l'un des loisirs préférés de la population : « en 2018, 51 % des Français jouent régulièrement au jeu vidéo, la moyenne d'âge du joueur est de 39 ans et 47 % des joueurs sont des femmes. 29 % des joueurs déclarent jouer tous les jours ou presque (contre 24 % en 2017).

« Chaque année, on dirait que les jeux vidéo repoussent à chaque fois les limites du possible. Le cabinet d'analyse Newzoo estime par exemple qu'en 2019, le chiffre d'affaires mondial de cette industrie devrait atteindre les 151,9 milliards. Et si l'on se projette encore plus loin, en 2022 par exemple, on devrait atteindre les 235 milliards de dollars générés par l'industrie, selon le bureau d'étude Digi-Capital ».

« La pratique du jeu vidéo s'est largement démocratisée et les Français sont aujourd'hui 62 % à considérer le jeu vidéo comme une activité positive. A la frontière entre innovation technologique et création artistique, le jeu vidéo donne vie à des créations de plus en plus innovantes et inspirantes. Un constat partagé par les Français, qui sont 89 % à le considérer comme un secteur innovant et 84 % à estimer que les jeux vidéo sont l'œuvre d'artistes.



## II. Le jeu vidéo : un objet culturel

---

Dans les médias, on commence à voir apparaître des discours qui considèrent le jeu vidéo comme un objet culturel à partir de 2005. Depuis, on le voit apparaître de plus en plus souvent dans des institutions grand public : les collections du MoMa de New York, l'exposition « Jeu vidéo » à la cité des Sciences ou encore le Musée du jeu vidéo à Paris. Pourtant, il semble parfois encore nécessaire de marteler la nécessité de cette approche. C'est l'objet de l'ouvrage « Culture vidéoludique ! » du collectif de chercheurs Liège Game Lab (dont le formateur fait partie). Voici un extrait de son introduction :

« L'approche développée dans cet ouvrage introduit un « bouger », un « jeu » par rapport à ces questions fondamentales. L'objectif est moins de se concentrer sur le jeu lui-même, mais plutôt, comme pour les études sur d'autres objets culturels, de construire un regard sur ce qui émerge « autour du jeu » et « avec le jeu » : la culture vidéoludique, entendu notamment comme processus et rapport de force selon Adrienne Shaw. Les auteurs du présent ouvrage proposent en effet de déplacer la focale habituelle pour étudier ce qui se déroule avant, après ou à côté du jeu vidéo : il s'agit d'étudier comment le médium est raconté, critiqué, détourné ou célébré que comment il est joué ».

Avec cette optique culturelle, on risque moins de prêter aux jeux vidéo des dispositions immuables : ce n'est pas parce qu'un jeu propose des actions violentes qu'on est forcé de s'y plier. Par exemple, il est possible de jouer à la simulation de gangster « Grand Theft Auto » en respectant le code de la route. En comprenant comment les jeux vidéo sont joués, regardés, détournés, l'on saisit mieux la richesse de leur contenu et de l'expérience qu'ils proposent, souvent cachée derrière la violence de quelques figures de proue. Surtout, on oublie de prendre en compte de nombreux exemples, souvent bâtis par des créateurs indépendants, qui développent un réel propos de fond, exploitable avec un groupe de jeunes pour les faire réfléchir, par exemple. Voici une catégorisation personnelle pour balayer quelques pépites :

### Les jeux expressifs

Comme l'explique le chercheur Sébastien Genvo, « un jeu expressif vous propose de vous mettre à la place d'autrui pour explorer ses problèmes psychologiques, sociaux, culturels et faire l'expérience des dilemmes moraux et/ou éthiques qui en résultent avec leurs conséquences ».

Exemples :

**That Dragon, Cancer** : Ce jeu a été créé par des parents qui ont perdu leur nouveau-né, atteint d'une maladie grave. Ils le conçoivent comme une thérapie, un moyen cathartique pour partager l'épreuve qu'ils ont vécu.

**Enterre-moi mon amour** : On y guide Nour, une réfugiée syrienne qui tente de traverser la frontière. Ou comment vivre par procuration l'épopée de milliers de migrants.



## Les jeux politiques

Dans la lignée des jeux expressifs qui expriment l'idéologie d'un auteur, certains jeux incluent dans leurs mécaniques elles-mêmes un message militant. Parfois, il semble évident aux joueurs, parfois moins. Tout l'intérêt est de discuter de cette réception ensemble et de voir ce que les participants en retirent.

Exemples :

**Papers please** : Comme l'expliquent très bien William Audureau et Corentin Lamy, journalistes au Monde : « Ici, vous êtes un garde-frontière, chargé de contrôler les migrants désireux de rejoindre la glorieuse république d'Arstotzka. Tous les papiers sont en règle ? Sortez le tampon vert ! Un document qui manque ? Un coup de tampon rouge. A moins que... Ce migrant légal ne vous paraisse louche, ou que l'histoire de ce voyageur en situation irrégulière ne vous touche. Sauf que, attention, votre laxisme dépend de votre salaire, et donc l'avenir de votre famille. Avec une économie de moyens considérable, « Papers, please » dépeint un univers autoritaire orwellien à hauteur d'homme, obligeant le joueur à se poser la question : qu'aurait-il fait dans pareille situation ? »



**Chômeur blaster** : Dans ce jeu vidéo créé en ateliers (organisés par Pierre-Yves Hurel et l'ASBL D'une Certaine Gaieté), les participants ont cherché à parodier la réalité. En pleine période de chasse aux chômeurs, et si l'État se mettait à tuer tous les indésirables ? L'objectif du joueur : éradiquer les vagues de chômeurs qui arrivent continuellement.



### Les jeux poétiques

---

Le développeur That game company est célèbre pour ses jeux sans parole aux univers oniriques, habillés musicalement par le compositeur Austin Wintory. Le message y est moins explicite que dans les jeux expressifs, mais ils contiennent souvent un propos à travers leur environnement et leurs mécaniques de jeu.

Exemples :

**Journey** : Description par William Audureau et Corentin Lamy (source ci-dessus) : « Le jeu vidéo n'est pas littérature, mais il sait se faire musique, ou plus exactement musicalité. Journey, aventure initiatique muette longue de deux petites heures, est structuré comme une symphonie classique : quatre mouvements, qui suivent la structure narrative classique de n'importe quel mythe – exposition, problématique, résolution, dénouement – pour en extraire le suc émotionnel. Tantôt entraînant, dépressif, haletant et grisant, il met en peinture, en architecture et en mouvements ce que les compositeurs classiques mettaient en notes de musique ».



**Shape of the world** : Aussi cryptique que magnifique, Shape of the world fait se balader le joueur dans un univers dont il participe à la construction, presque malgré lui. Couleurs vives, ambiance sonore envoûtante et message ésotérique.

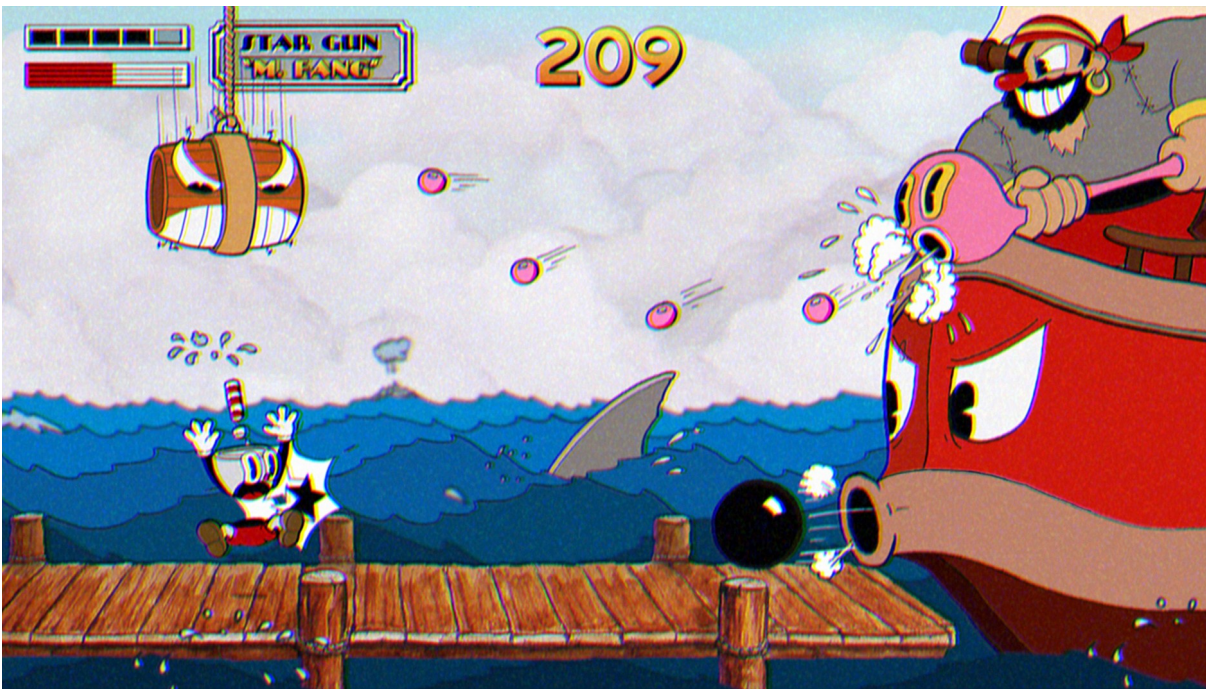


## Les jeux hommage

---

S'inspirer d'un courant artistique, d'œuvres de référence ou d'auteurs en particulier peut mener à des visuels magnifiques emplis de créativité. Parmi les nombreux exemples, on peut citer « Cuphead », véritable hommage aux premiers dessins animés, ou 'Ori and the blind forest », qui multiplie les clin d'œil aux films d'animation de Miyazaki (princesse Monoke, Porco Rosso....)

### Cuphead :



## Les jeux narratifs

---

Souvent moins portés sur l'action que sur la contemplation, les jeux narratifs cherchent à raconter une histoire, à développer des personnages complexes que le joueur découvre au fur et à mesure, à la manière d'un roman.

Exemples :

**Firewatch** : Description par William Audureau et Corentin Lamy (source ci-dessus) : « Il paraît que le jeu vidéo permet aujourd'hui de raconter des histoires aussi fortes que le cinéma. C'est faux. Il peut parfois faire beaucoup mieux. Ainsi, dans « Firewatch » (mais on aurait pu citer les productions Teltale, ou l'incontournable Gone home), le joueur ne va pas seulement compatir pour ce personnage venu oublier en forêt, le temps d'un été, la terrible maladie qui frappe sa femme. En fait, en se glissant dans sa peau, en suivant son quotidien (parfois nimbé de fantastique) de garde forestier, il va véritablement devenir ce personnage, et développer à son endroit un attachement inédit. Un jeu beau et émouvant sur la résilience ».



**Her story** : A l'aide d'une base de données d'interrogatoires en vidéos, « Her Story » invite le joueur à recomposer les pièces d'une enquête-puzzle. Cette succession de faces-caméra crée l'empathie et oblige à s'intéresser « pour de vrai » aux personnages et à leur histoire.

### Les jeux coopératifs

Si la compétition reste évidemment au cœur de plusieurs jeux parce qu'elle crée de l'implication et donne envie aux joueurs de s'entraîner pour persévérer, il existe une série de logiciels qui favorisent davantage l'entraide. Dans certains de ces jeux, la coopération est même indispensable à la progression.

Exemples :

**Overcooked 1 et 2 :** 4 joueurs doivent concevoir ensemble des petits plats de A à Z : découper les ingrédients, les assembler, les cuire, les servir et même faire la vaisselle ! Si il est possible de réaliser chaque tâche individuellement, la structure des niveaux oblige les joueurs à s'entraider pour maximiser leur efficacité.

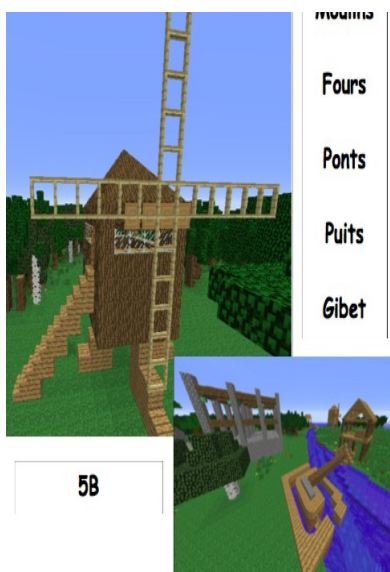


**Ibb and obb / Kalimba / Snipperclips :** Dans tous ces jeux spécifiquement conçus pour la coopération, il est impossible de progresser sans l'aide des autres. La communication devient un élément mécanique essentiel : même si elle n'est pas intrinsèque au jeu, elle émerge dans sa pratique « en vrai », entre les joueurs sur un même canapé.



## Les jeux pédagogiques

En France, romain Vincent, professeur d'histoire-géo, utilise le jeu vidéo en classe comme support d'apprentissage, sans oublier de corriger certaines libertés historiques : voir « JHV en classe – Stronghold en 5ème » sur Youtube. Le célèbre jeu « Minecraft » est également utilisé en classe de secondaires, par exemple pour étudier l'architecture au Moyen-Âge. Les élèves doivent reconstruire des bâtiments en respectant les critères de l'époque.



### Les jeux thérapeutiques

---

« Breathing Games » développe des jeux gratuits et accessibles à tous pour sensibiliser à la santé respiratoire et prévenir l'asthme, la mucoviscidose ou d'autres maladies respiratoires chroniques. Citons aussi le psychologue Bruno Berthier, qui utilise le jeu vidéo lors de médiations thérapeutiques (<http://therapieetjeuvideo.fr/author/brunob>). Voir à ce sujet l'ouvrage « Médiations numériques : jeux vidéo et jeux de transfert ».

#### Breathing Games :



## III. Et l'addiction ? Et la violence ?

---

Si malgré tous ces exemples vous avez encore des réticences à vous intéresser au jeu vidéo et à l'utiliser avec vos publics, cette dernière partie va livrer des éléments de réponses sur la pertinence de ces deux problématiques-obstacles.

### L'addiction aux jeux vidéo, une vraie maladie ?

---

Enquête de Nicolas Turcev sur [Gamekult.com](http://Gamekult.com) en mars 2018

(<https://www.gamekult.com/actualite/l-addiction-au-jeu-video-une-vraie-maladie-notre-enquete-partie-1-3050803245.html>)

Le 5 janvier dernier, l'Organisation mondiale de la santé (OMS) annonçait que le « trouble du jeu vidéo » fera son entrée dans sa prochaine classification internationale des maladies (CIM-11) au sein de la catégorie des comportements addictifs. La décision a immédiatement provoqué une levée de boucliers chez de nombreux joueurs qui s'estiment stigmatisés. Divisée, la communauté scientifique se trouve quant à elle empêtrée dans une querelle qui dure entre pro et anti « gaming disorder ». Alors, l'addiction au jeu vidéo, véritable enjeu de santé publique ou diagnostic à côté de la plaque ? Enquête en deux volets, donc voici le premier.

### L'addiction aux jeux vidéo sera bientôt reconnue comme une maladie par l'OMS

---

Abondamment relayée par les médias nationaux, une simple dépêche AFP datée du 5 janvier 2018 a fait l'effet d'une petite déflagration dans le microcosme vidéoludique. On y apprend en effet que l'institution onusienne compte rajouter à sa classification internationale des maladies (qui fait référence) une entrée réservée au jeu vidéo, le « gaming disorder ». Ce trouble du jeu vidéo est défini en trois temps. Il se caractérise par une perte de contrôle sur l'activité de jeu, une priorité accrue donnée au jeu au point de délaisser le reste des activités quotidiennes, et la continuation de l'activité en dépit des conséquences négatives. Le comportement doit être jugé assez sévère sur une durée de douze mois pour provoquer une détérioration fonctionnelle de l'individu dans les domaines importants de l'activité (sociale, familiale, éducative...).

### Les cliniciens opposés à la décision d'en faire une maladie

---

Lors de la publication de la CIM-11, prévue en juin après l'assentiment des états membres, le trouble du jeu vidéo figurera dans le livre consacré aux troubles mentaux, rangé dans la sous-catégorie des troubles liés aux comportements addictifs. Une seule autre addiction comportementale reconnue par l'OMS s'y trouve : l'addiction aux jeux d'argent. Après l'annonce de la décision, les réactions outrées de joueurs n'ont pas tardé à déferler sur les réseaux sociaux. Puis à leur tour, des associations représentant les intérêts de l'industrie du jeu vidéo se sont emparées du sujet. Les branches américaines et canadiennes de l'Entertainment Software Association, le syndicat patronal britannique UKIE, ses pendants australien (IGEA) et européens (ISFE) ont tous exprimé leur désaccord avec l'OMS, critiquant une proposition « profondément imparfaite ».

Pour Serge Tisseron, la classification profitera surtout aux industriels de la médecine. En France, deux cliniciens réputés pour leurs travaux sur la question de l'addiction au jeu vidéo se sont également érigés contre la décision. Serge Tisseron, psychiatre et chercheur associé à l'Université Paris VII. Denis Diderot, auteur de « Qui a peur des jeux vidéo ? » (Albin Michel, avertit dans un billet du blog du « piège de l'addiction au jeu vidéo ». La classification profitera avant tout, selon lui, au laboratoires pharmaceutiques qui pourront écouler leurs molécules via d'éventuelle prescriptions chimiothérapeutiques. Yann Leroux, psychologue auteur de « Les jeux vidéo, ça rend pas idiot ! » (FYG Editions), évoque sur son site Psy et Geek une définition « problématique » du trouble, qui n'entre pas en conformité avec la définition classique des addictions.

Mais l'OMS persiste et signe : « il y a un problème » déclarait Tarik Jašarević, le porte-parole de l'organisation, le 5 janvier. Et quand l'institution de référence en matière de santé publique décrète que l'addiction au jeu vidéo représente un danger, on a tendance à se fier à son diagnostic. Pourtant, à y regarder de plus près, un certain nombre d'éléments mis au jour par des chercheurs vient nuancer la position de l'OMS. Sinon, insensée, celle-ci apparaît assez contestable au regard de l'état de la recherche et l'institution en semble consciente.

## La valse des acronymes

---

L'ajout du trouble du jeu vidéo à la CIM-11 marque la fin d'une séquence qui s'est ouverte en 2013 dans le monde de la recherche. Cette année-là, l'American Psychiatric Association (APA), plus une grande association états-unienne de psychiatres, publie la cinquième révision de son manuel de diagnostic et statistique des troubles mentaux (DSM-5), une référence mondiale en matière de codification des maladies mentales. Dans une annexe figure la catégorie « Internet Game disorder » (IGD ou trouble du jeu sur internet). Ce nouveau trouble mental n'est pas considéré comme un diagnostic officiel, mais comme une « catégorie nécessitant plus de recherches ».

Le DSM propose ainsi neuf critères qui pourraient permettre aux cliniciens d'identifier cet éventuel trouble du jeu vidéo. Parmi ceux-ci, on trouve des symptômes qui paraissent bénins comme « la perte d'intérêt pour de précédents passe-temps » et d'autres plus sérieux comme l'accoutumance ou des symptômes de retrait (anxiété et tristesse lorsque le jeu s'arrête). Cinq critères sur les neuf doivent être constatés sur une durée de douze mois pour établir le diagnostic. L'objectif alors affiché par l'APA est de stimuler la recherche sur la question de l'addiction au jeu vidéo en lui donnant un cadre et des outils. De fait, les publications dans les journaux scientifiques se sont largement intensifiées ces dernières années (on en dénombre des centaines), cherchant à prouver ou falsifier la théorie de l'APA.

Un an plus tard, des dizaines de chercheurs du monde entier, dont certains ayant travaillé sur l'IGD, sont conviés à Tokyo par l'OMS pour participer à une conférence de trois jours sur les troubles liés à l'utilisation d'internet. L'institution cherche à mettre à jour sa classification internationale des maladies, celle en vigueur (la dixième) datant du début des années 1990, et veut explorer à cette occasion les usages déviants des nouvelles technologies. Sont évoqués l'utilisation abusive d'internet, du smartphone, mais aussi des jeux vidéo. Seule la pratique de ces derniers sera retenue comme potentiellement « addictogène » lors des conférences suivantes organisées à Hong Kong et Séoul.



## Le grand méchant jeu vidéo

25 et 26 avril 2019 – Digital Lab à Liège

Certaines conclusions mentionnent le chiffre de plus de 30 % de joueurs concernés. D'autres font plus régulièrement état d'une prévalence située autour de 10 %. Selon Ferguson, ces chiffres anormalement hauts sont boostés par l'utilisation des marqueurs liés à l'addiction aux drogues.

« Les preuves scientifiques ont été jugées suffisamment robustes pour le jeu vidéo, mais pas pour les autres », explique Joël Billeux, professeur de psychologie à l'université de Louvain et membre du groupe de travail de l'OMS ayant participé aux discussions. Selon l'organisation, cette orientation aurait été décidée à la quasi-unanimité des participants présents, signe qu'un certain consensus s'est formé parmi les experts belges.

Courant 2016, à la suite de cette série de conférences, la proposition pour le trouble du jeu vidéo est rendue publique via son introduction dans la version préliminaire de la onzième CIM, accessible en ligne. Peu après, la classification est vivement contestée par une vingtaine de chercheurs, psychologues ou spécialistes des médias dans un article paru dans le « Journal of Behavioral Addiction ». Parmi les principaux griefs, ils reprochent une décision prématurée au vu des données empiriques disponibles, de leur faible valeur scientifique et des risques sociaux liés à la « panique morale » autour du jeu vidéo que pourrait susciter un tel référencement. Malgré d'évidentes nuances selon les chercheurs, la rupture semble alors consommée entre les pro et anti « gaming disorder », tant leurs arguments et contre-arguments ont dessiné, au fil des articles qui suivirent, une infranchissable ligne de démarcation.

## On nage en plein désordre

Le principal point d'achoppement entre les chercheurs concerne la nature de ce trouble du jeu vidéo. Existe-t'il vraiment ? Comment se manifesterait-il ? Deux questions fondamentales auxquelles les scientifiques apportent des réponses très différentes. « Il n'y a pas de consensus sur la nature des symptômes d'une addiction au jeu vidéo », explique Christopher Ferguson, psychologue et professeur de psychologie à l'Université de Stetson en Floride, l'un des principaux signataires de l'article critiquant la décision de l'OMS. « Il existe littéralement des douzaines de questionnaires très différents pour tenter de mesurer ce trouble ». D'après Ferguson, ce manque d'unité dans les outils et les construits employés pose un problème capital : les chercheurs ne parviennent pas toujours à répliquer les résultats de leurs collègues, condition pourtant « sine qua non » à toute démarche scientifique. « Les études ne sont pas consistantes et elles se contredisent toutes les unes les autres, c'est compliqué de savoir quoi en tirer, déclare le chercheur. On nage en plein désordre ».

Le diagnostic provisoire proposé par l'APA en 2013 visait justement à unifier le champ autour d'un certain nombre de lignes directrices. Cependant l'effet inverse se produisit, comme le résume le titre d'un des principaux articles consacrés à l'IGD : « Chaos et confusion autour du diagnostic du trouble du jeu sur internet du DSM-5 ». Trois éléments ont contribué à ce que la recherche dédiée à la notion d'IGD soit remise en question.

Premièrement, les neuf critères proposés ont été interprétés de manière bien différente selon les chercheurs. De telle sorte que les outils conçus pour mesurer le trouble varient grandement d'une enquête à l'autre, ce qui a alimenté le manque d'unité de la discipline. Deuxièmement, la proposition de l'APA a eu pour effet de verrouiller une certaine partie de la recherche dans une approche confirmatoire. Pour le dire simplement, plutôt que de jauger le bien-fondé du diagnostic, le champ s'est employé à confirmer sa validité. Enfin, les critères retenus par l'APA pour évaluer l'addiction au jeu vidéo sont pour tout ou partie inspirés de l'addiction aux substances psychoactives (drogues, alcool...), comme le manque ou l'accoutumance. Or, le trouble du jeu vidéo, s'il existe, relève de l'addiction comportementale, dont le fonctionnement diffère en nature (physiologiquement et socialement).

On se trouve donc dans la situation suivante : une partie de la recherche voulant valider le modèle de l'IGD a importé les marqueurs et méthodes de l'addiction « traditionnelle » pour mener ses enquêtes épidémiologiques. Résultat : les estimations de prévalence (importance du phénomène dans la population étudiée) relevant de la pratique pathologique du jeu vidéo ont crevé les plafonds. Certaines conclusions mentionnent le chiffre de plus de 30 % de joueurs concernés. D'autres font plus régulièrement état d'une prévalence située autour de 10 %. Selon Ferguson, Ces chiffres anormalement hauts sont boostés par l'utilisation des marqueurs liés à l'addiction aux drogues. « Si j'utilise X pour me sentir mieux après une mauvaise journée X étant de l'héroïne, évidemment, c'est une mauvaise chose. Mais si X représente un hobby habituel comme le golf, le jardinage, ou bien le jeu vidéo, ce n'est plus si terrible », analyse le professeur. C'est pourtant cette analogie entre drogue et jeu vidéo qui, dans un certain nombre d'études, aboutit à une exagération des estimations de prévalence. « Si l'on définit des comportements sains comme pathologiques, alors évidemment on obtient des estimations plus hautes, mais qui sont absurdes ».

### Un trouble, pas une maladie ?

---

Par conséquent, la majeure partie des scientifiques remettent en cause le modèle de l'APA, y compris ceux qui sont favorables à la classification de l'OMS. « Mon avis est que les études de prévalence ne sont pas fiables, indique ainsi Joël Billeux. Les critères du DSM-5 risquent de confondre une pratique intense mais saine et un engagement problématique » Comprendre : la formulation proposée par l'OMS permettrait d'éviter cette confusion. Et de fait, le brouillon de la CIM ne recycle pas les critères les plus controversés importés de l'addiction aux substances comme la tolérance ou le manque. « La force de la formulation de l'OMS est qu'elle se concentre (avant tout) sur la perte de contrôle et l'impact fonctionnel (sur l'activité de l'individu) », rajoute Joël Billeux.

En sus, contrairement au DSM, la CIM opte pour une définition mono-thétique du trouble. C'est-à-dire qu'au lieu d'énoncer que X critères sur Y sont nécessaires pour établir un diagnostic, peu importe leur pertinence (très variable), l'OMS insiste sur le besoin de constater tous les symptômes mentionnés, sans exception, avant de tirer des conclusions. Ainsi, selon Daniel King, chercheur associé en psychologie à l'Université d'Adélaïde (Australie) et membre du groupe de travail de l'OMS, « la classification du trouble du jeu vidéo ne « pathologise » pas la pratique. En réalité, elle fait en sorte que la pathologisation du jeu vidéo soit moins courante puisqu'elle définit la maladie clairement plutôt que de la laisser libre à l'interprétation. La pratique saine du jeu vidéo et le trouble du jeu vidéo sont des concepts mutuellement exclusifs mais compatibles ». Malgré ces arguments, Christopher Ferguson n'est toujours pas convaincu. « La définition de la CIM est en fait assez vague et évasive. Elle se fonde sur l'idée centrale d'interférence, sur le fait que les jeux vont interférer avec votre vie. Mais cela pose la question de savoir qui décide de cela, et de quel degré d'interférence nous parlons ».

Selon les critères retenus par l'OMS, testés dans plusieurs études sérieuses, la prévalence des problèmes liés à la pratique du jeu vidéo chute drastiquement pour s'établir autour de 1 % de la population de joueurs. Ce chiffre n'est pas contesté par les anti « gaming disorder » comme Ferguson, qui reconnaissent que le jeu vidéo peut être attaché à des comportements à risque. En revanche, leur interprétation de ce pourcentage diffère grandement de celle des scientifiques de l'institution genevoise.



### Face à l'addiction, le jeu vidéo est l'œuf ou la poule

---

Que cache donc ce petit pourcent de joueurs identifiés comme ayant une pratique problématique ? Chez les réfractaires au trouble du jeu vidéo, on analyse les usages déviants comme l'expression d'un mal-être plus profond. C'est ce que l'on appelle la comorbidité. Autrement dit, l'addiction au jeu vidéo existe dans la mesure où elle est favorisée par une maladie mentale sous-jacente, comme la dépression. Christopher Ferguson démontrait dans une enquête menée auprès d'enfants hospitalisés que les usages abusifs du jeu vidéo sont postérieurs à la présence de syndromes d'hyperactivité ou de troubles du spectre autistique. Il espérait ainsi prouver que ce n'est pas la nature de l'activité qui doit être mise en cause, mais le passif de la personne.

« C'est le fameux dilemme de l'œuf ou la poule, analyse Ferguson. Est-ce l'activité qui est addictive, ou bien est-ce la personne qui est addict ? Honnêtement les gens peuvent dépasser les bornes dans n'importe quel domaine d'activité ». Sur son blog, le psychiatre Serge Tisseron formule la même remarque : « il a été montré que les personnes qui ont perdu le contrôle des impulsions, que ce soit sous l'effet d'un trouble mental ou de l'abus de substances toxiques, au premier rang desquels le tabac, peuvent développer diverses addictions à des produits ou à des objets qui ne sont pas réputés « addictogènes ».

Selon Ferguson, pour que l'addiction au jeu vidéo soit reconnue comme un trouble légitime, il faudrait que des études puissent démontrer qu'elle peut exister seule, sans comorbidité. En d'autres termes, il serait nécessaire de prouver qu'une pratique trop intensive du jeu vidéo puisse d'elle-même engendrer d'autres troubles comme la dépression. Quelques rares études pointent vers une possible existence d'un tel syndrome primaire. Mais d'après Ferguson et plusieurs de ses collègues cosignataires de la tribune, les données sont encore trop fragiles pour l'instant.



## Le grand méchant jeu vidéo

25 et 26 avril 2019 – Digital Lab à Liège

Côté chercheurs de l'OMS, on ne nie pas la prégnance du phénomène de comorbidité, mais on insiste en même temps sur la réalité bien particulière du trouble du jeu vidéo. « Chez environ 50 % des patients, on ne travaille pas forcément avec le modèle de l'addiction puisque chez eux c'est un « coping » (procédé de gestion de la maladie mentale, littéralement « faire face ») dysfonctionnel et le jeu excessif est favorisé par la confrontation à un trauma, une anxiété sociale, une dépression ou autre, détaille Joël Billeux. (Mais) le problème selon moi est bel et bien présent, et le reconnaître est nécessaire à une prise en charge et un traitement adéquat, tout en diminuant les risques de sur-pathologisation ».

Pour le psychologue Yann Leroux, le risque de mettre les projecteurs sur le jeu vidéo est de manquer le mal sous-jacent.

Le « coping » évoqué par Billeux inquiète justement ceux qui voient le trouble du jeu vidéo d'un mauvais œil. Il arrive régulièrement qu'une pratique intense ou déviante du jeu vidéo soit un moyen pour le malade de parvenir à gérer sa maladie, comme une sorte de béquille mentale. Or, plusieurs chercheurs et cliniciens comme Yann Leroux s'inquiètent de ce que la nouvelle classification pourra pousser les professionnels de santé à traiter uniquement la béquille et non le problème sous-jacent. D'où le risque accru d'établir un mauvais diagnostic, ce qui pourrait s'avérer extrêmement dommageable pour les patients : « il y a en fait un risque important, souligne Ferguson. Si tout ce que vous faites c'est réduire le temps de jeu ou priver de jeu la personne alors qu'elle s'en sert pour pallier sa dépression, vous pourriez faire plus de mal que de bien ». Pourtant, arguent les partisans du « gaming disorder », il est grand temps de s'alarmer. Selon eux, les réticents à la modification de la CIM font l'impasse sur l'importance du phénomène, qu'ils n'hésitent pas à qualifier d'enjeu de santé publique. Mais encore une fois, le camp d'en face s'oppose à un tel qualificatif, extrapolé d'après eux sur la base d'une réalité clinique discutable.

### Une étude scientifique conteste le lien entre violence et jeu vidéo

---

Article publié dans le Monde, 21 mars 2018

C'est une conclusion qui tombe à pic. Une étude scientifique publiée dans « Molecular Psychiatry » le 14 mars, soit une semaine après la convocation des représentants de l'industrie du jeu vidéo par Donald Trump, conteste l'influence des productions violentes sur le niveau d'agressivité des joueurs.

Menée sous la supervision de Simone Kühn, professeure associée en psychologie au sein de la société Max-Planck pour le développement des sciences en Allemagne (Max-Planck-Gesellschaft zur Förderung der Wissenschaften), l'expérience a réuni 77 cobayes pendant deux mois. Ceux-ci ont été divisés en trois groupes, l'un exposé quotidiennement à un jeu vidéo violent (la superproduction « Grand Theft Auto V », déconseillée au moins de 18 ans) ; le second à un jeu vidéo pacifique (la simulation de vie « Les Sims 3 ») ; tandis que le troisième ne jouait à aucun jeu.

Les auteurs de l'étude ont évalué le niveau d'agressivité et d'empathie des participants, leurs compétences interpersonnelles, leur impulsivité, leur anxiété, leur humeur, et leur contrôle de soi à travers des questionnaires et une évaluation comportementale informatisée, détaille la revue dans un communiqué explicatif. « Les chercheurs n'ont trouvé aucun changement significatif dans aucune des variables observées, et particulièrement pas dans l'évolution du niveau d'agressivité d'aucun des trois groupes » conclue-t-il. Sur le total de 208 test statistiques réalisés au cours de l'expérience, seul trois pics de comportement violent ont été observés, et ne s'expliquent pas par les jeux pratiqués précise l'étude.

Pour Simon Kühn, cette expérience, la première à tenter de mesurer les effets du jeu vidéo sur une longue période, réfute les accusations encore récemment portés contre le jeu vidéo : « L'American Psychological Association a récemment résumé les précédentes découvertes sur les jeux vidéo violents en indiquant qu'ils présentaient un risque en termes de rapport à autrui, notamment d'agressivité accrue et de diminution de l'empathie. (Cette étude) contredit clairement cette conclusion ».

L'étude remarque que dans une expérience datant de 2001, une hausse d'agressivité a pu être observée chez certains sujets après la pratique de jeux violents, mais précise que celle-ci est temporaire et s'estompe en moins de quinze minutes. Elle rappelle par ailleurs qu'aucune méthode de mesure de l'agressivité ne fait référence en psychologie.

Les effets supposés des jeux vidéos sur les joueurs font l'objet de débats récurrents depuis la fin des années 1990 dans les médias, la sphère politique et le monde universitaire. Leur influence sur les tueurs de masse n'a jamais été prouvée.

+

### L'utilisation de jeux vidéo en centre de santé mentale

---

Par Ellen Replay, Canard Pc, 26 février 2019

Quand rocket League, Rayman et Street fighter s'invitent dans un département de soins pour adolescents.

La plupart du temps, on trouve réunis les termes « jeux vidéo » et « santé mentale » dans deux types de discours. Ceux qui suggèrent que les jeux peuvent entraîner addiction et perte de contrôle chez leurs utilisateurs. C'est d'ailleurs les grandes lignes de la définition proposée par l'Organisation mondiale de la santé pour ce qu'elle appelle le « trouble du jeu vidéo ». Les autres affirment que les jeux peuvent aussi faire office d'outil thérapeutique, dont nombre de psychologues se servent dans leur pratique. Comme souvent dans la vie, j'imaginai que la réalité se situait un peu entre les deux, mais je ne savais pas trop à quoi m'attendre en assistant à des ateliers jeux vidéo organisés par un département de soins pour adolescents en souffrance psychique. J'imaginai des jeunes contraints de jouer à des « serious games » dont ils ne se seraient même pas approchés avec un bâton en temps normal, ou encore des infirmiers dépassés par le nombre de câbles requis pour faire fonctionner une Wii U. Comme souvent dans la vie, j'avais tort.

Dans la salle d'accueil du département de soin pour adolescents rattaché au Centre de Santé Mentale angevin (CESAME), il y a plusieurs fauteuils de couleur vive, une table basse sur laquelle reposent quelques exemplaires du « Monde des ados », et une jolie guirlande de papier suspendue au plafond. Un peu plus loin, dans une pièce réservée au personnel de santé, il y a souvent un employé pendu au téléphone, et des bribes de conversation qui rappellent la dure réalité à laquelle les infirmiers, éducateurs spécialisés et autres médecins sont quotidiennement confrontés. Le CESAME, situé dans la ville d'Angers, dispose de plusieurs unités pour accueillir des patients nécessitant des soins psychiatriques, de centres médico-psychologiques ou encore de structures de soins intersectoriels. C'est à cette dernière catégorie qu'appartient le département de soin pour adolescents (DSA), qui prend en charge des jeunes âgés de 14 à 18 ans, lesquels se trouvent en souffrance psychique, ce qui peut couvrir un champ très large de maux, allant des questionnements existentiels à la phobie sociale, en passant par les troubles alimentaires ou les risques suicidaires. Le DSA travaille sur tout le département du Maine-et-Loire, à l'exception des villes de Cholet et Saumur. Plus de 600 jeunes y sont suivis par année scolaire, et rien qu'en 2018, 350 premières demandes de surveillance supplémentaires y ont été effectuées. Afin d'assurer un complément à leur suivi médical, le département propose une vingtaine d'ateliers de médiation, avec des activités allant de la pâtisserie à la danse en passant par le sport et la musique. L'un de ces ateliers est centré autour du jeu vidéo, et les soignants du CESAME s'y adonnent à des parties de « Rocket League », « Just Dance » et de « Trackmania » en compagnie des adolescents.

**Quand la console console.** Si ce type d'initiative reste relativement rare au sein des hôpitaux français, ce n'est pas la première fois que les jeux vidéo font office d'outil thérapeutique. Comme le rappelait la journaliste Chloé Woitier (note 1) : en 2011, François Lepinasse est le premier psychologue français à avoir utilisé les jeux vidéo au cours de thérapies. En 1995, alors qu'il travaillait à l'hôpital de jour de Bordeaux, il décide d'utiliser les jeux comme moyen pour socialiser des patients inhibés. A l'époque, il se heurte à la défiance de ses collègues, qui craignent « que le jeu vidéo devienne une source d'angoisse pour les enfants ». Depuis, plusieurs psychologues lui ont emboîté le pas. C'est par exemple le cas de Vanessa Lalo, Michael Stora ou Yann Leroux, dont les employés du CESAME suivent les travaux respectifs, et qui utilisent des jeux tels qu'«ICO» en thérapie. Ce qui contribue en partie à la spécificité de l'atelier de CESAME tient au fait que les jeux proposés sont « classiques », là où de nombreux hôpitaux ont exclusivement recours aux « serious games », comme « Clash Back », développé par le psychiatre Xavier Pommereau, qui est un « simulateur de comportement adolescent » visant plutôt à faciliter le dialogue entre le personnel de santé et les jeunes. Sur son site, Vanessa Lalo évoquait la réticence des personnels de santé « quant à l'introduction du ludique dans leurs espaces de travail », invoquant notamment la mauvaise réputation des jeux vidéo au sein des médias et des parents. « Toujours dans cet esprit, si l'on se tourne vers les jeux vidéo, ils doivent rester « sérieux » pour être crédibles. Intégrer trop de ludique dans une sphère sérieuse reste encore difficile car les commanditaires souhaitent des outils qui répondent à un besoin.» (Note 2). Face à un tel constat, il est peu étonnant que les initiatives comme celles du CESAME restent encore très rares.



## Le grand méchant jeu vidéo

25 et 26 avril 2019 – Digital Lab à Liège

**Hôpital à thème.** Gwendoline Aristée, éducatrice spécialisée qui travaille au département de soins pour adolescents depuis 2011, considère les « serious games » comme de très bons outils pour traiter certaines problématiques. Mais ce n'est pas ce qu'ils cherchent à exploiter au cours de leurs ateliers, dont l'objectif est de partir des problèmes que les jeunes viennent traiter, et du principe que ces derniers peuvent se montrer réticents aux soins conventionnels. Parce que les adolescents sont en pleine mutation, on peut difficilement établir un diagnostic. Les soignants parlent plus volontiers de « symptômes ». « On essaie de proposer des choses qu'ils aiment afin de les accrocher un peu et de trouver un moyen de les faire parler, résume-t-elle. Même si notre service n'est pas trop étiqueté, ce n'est pas toujours facile de faire venir un jeune en soins et en psychiatrie ». Au DSA, il y a notamment une Playstation 4 et une Switch, et les jeunes y jouent aussi bien à « Street Fighter V » qu'à « FIFA », « Worms » ou « Minecraft ». « On évite les jeux individuels et forcément, ceux qui sont interdits au moins de 18 ans, résume Mickaël Breton, infirmier au DSA. On essaie de privilégier les jeux où il faut collaborer, qui changent un peu des titres auxquels ils peuvent jouer chez eux ». Lorsqu'un infirmier éducateur reçoit une nouvelle demande de suivi, le personnel se charge de faire les premiers entretiens avec les adolescents afin de comprendre ce qui les amène au DSA. « Nous recevons le jeune, en individuel ou avec sa famille, puis nous le mettons en relation avec un référent psychiatre ou psychologue, poursuit Gwendoline. Ensuite, si le besoin se présente, nous lui proposons un atelier, qu'il suivra généralement tout au long de l'année scolaire ». Parfois, il arrive que les soignants soient confrontés à la désapprobation des parents notamment si leur enfant passe déjà ses journées à jouer aux jeux vidéo et peine à tisser des liens sociaux. « Dans ces cas-là, on leur explique que c'est une prescription médicale, pas juste une activité, souligne Gwendoline. Ça peut être lent, mais on constate des évolutions au fil du temps, et on voit des jeunes très inhibés prendre de l'aisance en groupe, tout en abordant des sujets qui les intéressent », ajoute-t-elle, avant de préciser qu'ils n'en sont encore qu'aux prémices de l'atelier.

**Dessine-moi une maison.** L'atelier jeu vidéo du CESAME existe depuis fin 2014. A l'initiative de Véronique Laccourreye, médecin et ancienne cheffe du service à l'hôpital, le DSA a répondu à un appel à projets de la Fondation de France, qui proposait de financer des initiatives liées aux risques suicidaires chez les adolescents. « Beaucoup des jeunes que nous suivons ont ce type de profil, et on considèrerait le jeu vidéo comme un moyen adapté pour les rattraper », déclare Stéphane Bourel, cadre de santé au CESAME. Le DSA a été retenu par la Fondation de France et a obtenu une dotation de 11,000 euros, laquelle leur a permis de s'offrir les services de professionnels du monde du jeu vidéo au cours des deux premières années. Les associations « Spirit LAN » et « Ouest Games » ont par exemple assuré des animations régulières au DSA et leur a prêté du matériel. A côté, Gwendoline a suivi une formation à Bordeaux avec Yann Leroux. « Je voyais l'intérêt du jeu vidéo dans le soin, mais j'étais encore limitée d'un point de vue technique », se rappelle Gwendoline. C'est aussi ce qui est intéressant avec le jeu vidéo, précise Stéphane : « Ils nous apprennent énormément de choses, et nous ne sommes plus dans cette position où c'est l'adulte qui sait ». Derrière cet atelier, il y a très manifestement l'idée de valoriser les jeunes, à qui ils ont fréquemment besoin de demander de l'aide pour savoir sur quelles touches appuyer. En outre, mes trois interlocuteurs estiment que les pratiques des jeunes peuvent parfois en dire long et leur apprendre à mieux les connaître. « Il y a un jeune garçon qui n'utilise que des avatars féminins, ce dont on ne peut absolument rien déduire, mais qui nous permet d'amener une réflexion sur les raisons qui le poussent à le faire », cite Mickaël à titre d'exemple. Au cours d'un atelier précédent sur « Minecraft », les jeunes ont aussi été chargés de construire leur maison idéale. L'un d'eux a créé une maison souterraine, tandis qu'un autre a privilégié un espace complètement ouvert. Le DSA essaie au possible de mêler des profils différents et d'éviter de ne mettre que des jeunes souffrant du même type de trouble. « Il y a deux niveaux dans le soin, étouffe Stéphane. La médiation et ce qu'elle représente pour le jeune, ainsi que la dynamique de groupe dans la médiation. On travaille sur ce que peuvent apporter les soignants, mais aussi leurs pairs ».

**Pour une poignée de V-Bucks.** Au total, l'atelier jeu vidéo peut accueillir jusqu'à huit adolescents entre 14 et 18 ans. En ce soir du 19 décembre, ils ne sont que trois. Comme Gwendoline et Mickaël me l'ont expliqué un peu plus tôt, il est parfois difficile pour certains jeunes de sortir de chez eux, ou même de se confronter au reste du groupe. Parmi eux, il y a Maxime\* (NB : tous les prénoms suivis d'un astérisque ont été modifiés), 16 ans, puis Lucas\* et Chris, tous deux âgés de 15 ans. L'atelier débute par une discussion entre les soignants et les jeunes, où s'échangent des formalités sur ce que chacun a prévu de faire pour le nouvel an, parfois entrecoupées de silences. Mais lorsque vient le sujet des jeux vidéo, les langues ont effectivement tendance à se délier. Sans grande surprise, ils aiment tous énormément « Fortnite » et je réalise malheureusement que j'aurais beaucoup de mal à les impressionner avec mon plus haut fait d'armes sur ce jeu, qui se résume plus ou moins à une partie passée dans un buisson. Maxime\* me confesse qu'il passe l'essentiel de son temps devant son PC, environ quatre heures à jouer, et le reste à regarder des streamers comme « Sardoché » ou la « team LDLC ». Il est passé en hospitalisation complète et commence tout juste à reprendre des cours d'anglais. De son côté, Chris\* pense redoubler sa seconde cette année, mais aimerait se tourner vers une filière professionnelle pour poursuivre des études en informatique. A terme, il aimerait apprendre à coder, ce qui pourrait notamment lui permettre de concrétiser le projet de « battle royale » au design minimaliste qu'il a imaginé en troisième, avec des amis. Lorsque je lui demande son jeu préféré du moment, il me cite « Ring of Elysium » sans la moindre hésitation. Lucas\*, quant à lui se fait plus discret, mais quand vient à nouveau le sujet de « Fortnite », il parle sans ambages de ses victoires passées.

**Hospital Tycoons.** A l'approche de Noël, l'atelier prend une tournure différente, plutôt que de se dérouler au DSA, les soignants et les jeunes se rendent dans un bar à jeux vidéo, le « Level-Up », où sont disposés plusieurs ordinateurs et quelques consoles. L'un des trois adolescents exprime le vœu de jouer à « Super Smash Bros », un autre à « Marvel VS Capcom », et nous nous divisons en deux groupes. Je n'ai absolument aucune idée de ce qu'ils peuvent ressentir, mais le fait est que tout le monde joue et se chambre gentiment, et que je me surprends moi-même à tout faire pour gagner et pavaner comme le monstre que je suis, au point que je finisse par complètement oublier les circonstances qui nous ont amenés ici. Après la session de jeu, qui ne dure qu'une heure, nous revenons au DSA. Gwendoline et une autre soignante, Anne, préparent une raclette aux côtés des adolescents. Chaque semaine, ils leur demandent ce qu'ils souhaitent manger et s'attachent à répéter ce rituel, afin d'éviter l'écueil de la nourriture d'hôpital. « C'est aussi important pour nous de segmenter : pour qu'il y ait un temps de jeu face à l'écran, mais aussi un temps pour cuisiner, manger et discuter. On n'a jamais eu de problème avec ça. Aucun jeune n'a jamais pété un câble au moment où l'on s'arrêtait de jouer, alors qu'on sait que ça peut arriver chez eux », m'a confié Gwendoline. Cette fois-ci, Maxime\* a suggéré de reproduire des aliments de jeux vidéo, en l'occurrence un potion « Fortnite » : un mélange de Red Bull, de Powerade, de menthe glaciale et de colorant bleu ; et dont le résultat est jugé, à l'unanimité, aussi imbuvable que la recette pouvait le laisser présager. A la fin de cet atelier, Anne et Gwendoline rédigent des transmissions écrites sur chacun des jeunes, lequel sera consultable par l'ensemble du personnel médical pour rendre compte de l'évolution de leur comportement. La voix d'Anne s'élève : « Comment on épelle Fortnite, déjà ? »



**Double jeu.** Le deuxième atelier auquel j'ai pu assister, à la fin du mois de janvier, était plus classique que le précédent: il se déroulait intégralement au sein du DSA, et comme de coutume, s'étalait sur trois heures divisées entre les prises de parole, le temps de jeu et le repas commun. Comme les soignants me l'ont évoqué lors de notre première rencontre, leur plus gros obstacle est parfois de faire venir les jeunes à l'atelier. Ils disposent d'un téléphone dédié pour rester en contact permanent avec eux, et je les entends, à plusieurs reprises, tenter d'en faire venir certains, sans succès. Chris\* et Maxime\* y sont à nouveau présents, mais j'apprends que Lucas\* a décidé d'arrêter d'assister à cet atelier pendant un temps. Selon Gwendoline, il arrive parfois que des jeunes choisissent d'arrêter une médiation, et en discute ensuite en rendez-vous avec son référent. Ce soir-là, je fais la rencontre d'une autre adolescente, Sarah\*, qui précise à la cantonade qu'elle n'avait aucune envie de revenir à l'atelier, prétextant être venue chercher une ordonnance. Mais en réalité, sa simple présence semble constituer une petite victoire pour les soignants. Elle choisit de ne pas participer au moindre jeu et reste en retrait sur son siège, même si son regard se promène régulièrement sur notre écran. L'un des deux autres adolescents suggère une partie de "Rocket League", durant laquelle Chris\* nous aiguille sur les commandes à privilégier. Après plusieurs parties durant lesquelles Mickaël et moi avons constatés notre terrible inaptitude au hockey, quelqu'un propose de jouer à "Rayman Origins".

Ce jeu a été choisi parce que la collaboration y est essentielle, même si nous avons passé plus de temps à nous castagner entre nous qu'à faire preuve de solidarité. Pour les soignants, il est essentiel de "verbaliser" lors de ces sessions de jeu, quitte à surjouer à l'occasion: "on veut leur montrer qu'on peut être en rivalité et rire gentiment d'eux sans que cela détruise le lien pour autant. On peut s'exprimer, rire de nous-même et nous charrier mutuellement, ne serait-ce pour qu'ils comprennent qu'il n'y a rien de dramatique", synthétise Gwendoline. Dans l'obscurité de la salle, j'entends plusieurs personnes rigoler; encore une fois, pendant l'espace de quelques minutes, j'oublie les circonstances qui nous ont amenés ici.

Au final, c'est Maxime\* qui me rappelle qu'il est là par obligation lorsque je le prends à part pour lui demander ce qu'il pense de l'atelier. "Mais je trouve quand même cet atelier cool, parce qu'on peut y jouer aux jeu vidéo, et j'aime bien les soignants", assure-t-il. En fond sonore résonne la bande originale d'"Undertale", tandis qu'on continue de discuter, et je constate qu'il ne parle de de jeux multijoueurs, "Fortnite", "League of Legends", "3CS Go" et "WoW" et se contente de regarder des "Let's Play" de jeux solo. "En fait j'aime bien le fait de pouvoir jouer avec mes amis, de me comparer aux autres, et l'idée de me sentir progresser". Chris\* évoque le même argument, il a le sentiment de pouvoir toujours s'améliorer quand il joue en multijoueur, et a rencontré une communauté de gens qu'il apprécie vraiment par ce biais. "Je joue parce que ça me détend, et j'aime bien la notion de coopération". Les deux voient les jeux vidéo comme un potentiel outil thérapeutique, même s'ils considèrent qu'ils ne se suffisent pas à eux-mêmes. A l'issue de l'atelier, il m'est forcément difficile d'estimer l'impact que celui-ci pourra potentiellement avoir sur leur suivi médical, ni même si les adolescents auront l'envie de revenir aux ateliers suivants.

### IV. Quelques sources supplémentaires

---

- Le documentaire « Indie Game : the movie » (2010, qui raconte la création de plusieurs jeux indépendants du point de vue du vécu de leurs auteurs : <http://buy.indiegamethemovie.com/>)
- Le projet Liegecraft qui invite des participants à reconstruire un Liège virtuel dans le jeu Minecraft pour se réappropriier l'espace public : <http://liegecraft.be>
- « Comment les jeux peuvent nous aider », chaîne Youtube de Game Spectrum : <https://www.youtube.com/watch?v=9jiNWK9dUy8&feature=youtu.be>
- Le jeu-phénomène Fortnite et son modèle économique : « Game Anatomy – Fortnite manipule votre cerveau ? », chaîne Youtube de Doc Geraud : [https://www.youtube.com/watch?v=\\_YnncJ8NTvA](https://www.youtube.com/watch?v=_YnncJ8NTvA)
- Débats Première : « Introduire les jeux vidéo à l'école, une bonne idée ? » : [https://www.rtb.be/auvio/detail\\_debats-premiere?id=2368163](https://www.rtb.be/auvio/detail_debats-premiere?id=2368163)

## V. Lexique des termes techniques du jeu vidéo

Source : Thèse de Doctorat de Fanny Barnabé (2017), Université de Liège

**Bug** : Erreur de programmation dans un logiciel (le terme « glitch » en est plus ou moins le synonyme).

**Cel-shading** : Effet graphique donnant aux images 3D un aspect de cartoon (notamment en accentuant leurs contours et en recourant à des couleurs vives).

**Checkpoint** : Point de passage inscrit au sein d'un jeu qui sauvegarde automatiquement la progression du joueur lorsque celui-ci le franchit (lui permettant ainsi de reprendre la partie depuis cet endroit en cas d'échec).

**Casual game** : Œuvre ludique destinée à une pratique de jeu occasionnelle et s'adressant à un large public. Elle se caractérise généralement par une grande accessibilité, garantie par un prix abordable, des mécanismes simples, une prise en main rapide et la possibilité de s'adonner à des parties très courtes (pour jouer dans les situations pouvant nécessiter des arrêts brusques : dans les transports en commun, dans les files d'attente, ...).

**FPS (First Person Shooter)** : Littéralement « jeu de tir à la première personne ». Il s'agit d'un genre de jeu vidéo dans lequel l'habileté au tir constitue l'élément central du gameplay et où le joueur perçoit l'action comme s'il voyait à travers les yeux de son avatar.

**Game design** : Travail de conception des mécanismes ludiques d'un jeu (gameplay) qui en définit toute la cohérence interne (ses règles, son univers, ses possibilités d'action...).

**Game designer** : Personne chargée de la conception du gameplay. Le game designer est souvent considéré comme un équivalent de la figure de l'auteur puisqu'il est le créateur du concept qui est à la base du jeu.

**Gameplay** : Souvent traduit par « jouabilité », ce terme désigne globalement ce qui fait le « concept » d'un jeu. Il articule différents niveaux tels que les possibilités d'action, les règles et les objectifs, les types d'obstacles rencontrés et les modalités de leur résolution... Ce terme est souvent utilisé instinctivement pour désigner ce qui est le propre du jeu vidéo par opposition aux autres médias.

**Jeu d'action** : Genre de jeu vidéo dont le gameplay repose essentiellement sur des affrontements et des actions en temps réel. Ces défis demandent au joueur de faire preuve de réflexes et de dextérité.

**Jeu d'action-RPG** : Genre de jeu vidéo mêlant les codes du jeu d'action\* et du jeu de rôle\*.

**Jeu d'aventure** : Genre de jeu vidéo dans lequel la trame narrative constitue un élément central et dont les mécanismes ludiques reposent essentiellement sur la résolution d'énigmes, l'exploration et la recherche d'objets.

**Jeu d'aventure-action** : Genre hybride combinant de façon plus ou moins équilibrée des phases de recherche (résolution d'énigmes, exploration) et des phases d'action en temps réel.

**Jeu de combat (ou « versus fighting ») :** Genre de jeu vidéo basé sur une succession de duels dans lesquels les personnages s'affrontent jusqu'au K.O de l'un d'entre eux. Ces jeux possèdent généralement un mode solo (dans lequel le joueur affronte l'ordinateur) et un mode multijoueurs (permettant à deux joueurs de s'affronter).

**Jeu de plateformes :** Genre de jeu vidéo dont le « gameplay » consiste à parcourir des niveaux en sautant sur diverses plateformes tout en évitant des ennemis et en amassant certains bonus. L'exemple le plus emblématique de ce genre n'est autre que « Super Mario Bros ».

**Jeu de puzzle :** Sous-genre du jeu de réflexion (bien que les appellations sont parfois utilisées comme des synonymes) qui se fonde sur l'assemblage de pièces, le déplacement d'éléments simples, ... L'archétype de ce genre n'est autre que « Tetris ».

**Jeu de sport :** Genre de jeu vidéo dont les règles et les objectifs se calquent sur un sport réel (football, course automobile, basket-ball ...). Ces jeux peuvent être divisés en deux catégories : les jeux de simulation (qui tentent d'imiter le réel le plus fidèlement possible) et les jeux plus « arcade » (qui privilégient le plaisir ludique en évitant d'intégrer au jeu les contraintes de la réalité).

**Jeu de stratégie en temps réel :** Genre de jeu vidéo où le joueur doit gérer et faire prospérer un système (une ville, un peuple, une armée ...) dans le but de remplir des objectifs déterminés (gagner une guerre, asseoir sa domination sur un espace ...). Le contrôle des unités s'y fait généralement depuis une vue du dessus, mobile et omnisciente. La précision « en temps réel » signifie que l'action est continue, contrairement à d'autres jeux où le joueur et l'ordinateur agissent chacun à leur tour.

**Jeu de tir objectif (aussi appelé « Third Person Shooter ») :** Genre de jeu vidéo dans lequel l'habileté au tir constitue l'élément central du « gameplay » et où le joueur perçoit l'action « à la troisième personne ». Il voit donc son avatar depuis l'extérieur, comme s'il était derrière lui.

**Jeu de rôle (ou RPG) :** Genre de jeu vidéo qui s'inspire des règles des jeux de rôle sur table et où le joueur incarne un personnage dont les capacités progressent au fil de la partie (en accumulant des niveaux, des points d'expériences ...). Ces jeux se distinguent généralement par le caractère fouillé de l'univers fictionnel dans lequel ils prennent place.

**Let's play :** Captation vidéo faite par un joueur d'une session de jeu. Le « let's player » joue généralement en commentant ses actions à voix haute et diffuse sa partie soit en direct, sur des plateformes de streaming telles que « Twitch », soit sous la forme de vidéos pré-enregistrées, sur des hébergeurs tels que « Youtube ».

**Level design :** Conception des différents niveaux (ou cartes, missions, quêtes ...) du jeu, dans les limites des règles définies par le « game designer ». Cette opération comprend la disposition des objets, des adversaires, des obstacles, des séquences narratives ... ainsi que la détermination des conditions qui permettent de progresser d'un niveau à l'autre.

**MMO (ou MMOG) :** Acronyme de « Massively Multiplayer Online Game », littéralement « jeu en ligne massivement multijoueurs ». Cette expression sert à désigner les jeux vidéo destinés à être pratiqués simultanément par un très grand nombre de joueurs qui interagissent ensemble, via internet, au sein d'un univers vaste et persistant.

**MMORPG** : Acronyme de « Massively Multiplayer Online Role-Playing Game », littéralement « jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs ». Cette expression désigne un MMO dans lequel le joueur doit faire évoluer son avatar pour que celui-ci gagne progressivement en puissance.

**Quick Time Event (ou QTE)** : Scène cinématique interactive pendant laquelle s'affichent une série de commandes que le joueur doit presser rapidement pour que l'action se poursuive.

**Streaming** : Diffusion en direct de vidéos (de captations de parties de jeux vidéo, par exemple).

**Tool-assisted speedrun (ou TAS)** : Forme dérivée de « speedrun » dans laquelle les praticiens mobilisent les fonctionnalités des émulateurs pour évacuer l'aléatoire dû aux erreurs humaines (fatigue, manque de réflexes ...) et établir un temps théoriquement idéal. Si les objectifs sont similaires (finir le jeu en un temps record), cette sous-catégorie ne relève plus tant de la performance en temps réel que de la programmation : les « tool-assisted speedrunners » ralentissent en effet le déroulement du jeu pour enregistrer, à chaque image (ou « frame »), la combinaison de touches que le joueur devrait idéalement presser. Cette suite de commandes peut ensuite être lue par l'émulateur, qui réalise un parcours de jeu optimal, dépassant les limitations humaines.

**Playthrough** : Fait de jouer à un jeu du début à la fin. Le terme peut être employé comme un relatif synonyme du « let's play » (si ce n'est qu'un « let's play » ne nécessite pas de compléter le jeu jusqu'au bout), mais il peut également désigner le fait de jouer sans s'enregistrer.

**Speedrun** : Pratique consistant à essayer de terminer un jeu vidéo le plus vite possible (en optimisant la performance ludique mais aussi en exploitant les éventuelles erreurs de programmation de l'œuvre : les « glitches ») et à diffuser l'exploit sous la forme d'une vidéo.

**Tutoriel** : Phase préliminaire du jeu dans laquelle le joueur à l'occasion de prendre en main les commandes et d'apprendre les bases du « gameplay ».

**Superplay** : Terme générique regroupant diverses pratiques vidéoludiques, qui ont toutes en commun un objectif de performance. Le « scoring » désigne aussi le fait de chercher à atteindre un certain score, le « speedrun » le fait de terminer un jeu en temps record, ... Plus largement, toute pratique s'imposant des contraintes pour rendre la partie plus difficile (terminer un jeu sans utiliser certaines armes ou certains bonus, sans mourir une seule fois ou prendre un seul coup, en affrontant le moins d'adversaires possible, ...) est généralement considéré comme un « superplay ».

## Annexe I : C-Paje, Qui sommes-nous ?

### Identité

#### Une asbl



\*Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance

\*une équipe pluridisciplinaire

\*un siège social à Liège (rue Henri Maus, 29 4000 Liège)

\*une reconnaissance d'Organisation de Jeunesse (Communauté française)

### Un réseau



L'asbl C-paje est un réseau qui réunit plus d'une centaine de structures regroupant divers acteurs de l'animation jeunesse enfance (animateur socioculturel, éducateur, accompagnateur social, enseignant).

Toutes personnes proposant un travail d'animation peut intégrer le réseau

C-paje.

### Objectif



Notre objectif : soutenir, développer et promouvoir une animation de qualité au service de l'épanouissement social et culturel de l'enfant et du jeune.

### Activités

Point commun de nos activités : la créativité comme outil favorisant le développement de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être.

### Formation



L'objectif de nos formations est de renouveler ou d'approfondir les compétences, de varier les possibilités d'actions en fonction des différents publics ou de simplement échanger avec d'autres travailleurs du secteur. Participer à nos formations permet de bénéficier de l'expérience et de la créativité d'artistes-formateurs et de praticiens confirmés.

### Animation



Le C-paje orchestre, depuis plusieurs années, des projets communautaires d'envergure où se mêlent le travail social, culturel et créatif. Ceux-ci réunissent plusieurs structures d'animation et bénéficient d'une large diffusion. Ces projets valorisent et développent les capacités d'expression et les ressources créatives des enfants et des jeunes, au sein d'une dynamique collective.

### Information



Nous proposons à travers nos différents canaux d'informations un large panel d'idées, d'outils d'animation et de personnes-ressources. Nous permettons aux acteurs du secteur de se tenir au courant de ce qui se passe dans le réseau C-paje et dans le monde socioculturel.

### Diffusion



Par diverses publications, C-paje fait connaître le travail ambitieux et de longue haleine du secteur de l'animation jeunesse-enfance, la variété de ses méthodes et l'impact socioculturel de ses actions.