

ASSOCIATION MARCEL HICTER POUR LA DEMOCRATIE CULTURELLE - FMH

Le jeu vidéo, un espace d'émancipation démocratique ?

Par Mathias Mellaerts, chargé de mission, Association Marcel Hicter

5 novembre 2018

Le jeu vidéo, un espace d'émancipation démocratique ?

Par Mathias Mellaerts, chargé de mission, Association Marcel Hicter

Alors qu'il est souvent présenté comme menant à la violence, à la haine, à la dépendance, au repli sur soi ou même à l'idiotie ; dans l'océan numérique, le jeu vidéo a incontestablement le vent en poupe. Cela fait plusieurs années déjà qu'il est devenu, grâce au chiffre d'affaires qu'il génère, la première industrie culturelle, devançant ainsi l'industrie du cinéma¹. Son attrait est tel que de nombreuses institutions culturelles s'y intéressent. Dans le monde universitaire, les games studies sont également en pleine expansion et, malgré les inquiétudes qu'ils suscitent encore, plusieurs auteurs n'hésitent pas à entrevoir les jeux vidéo comme des espaces potentiels d'apprentissage social ou d'acquisition de compétences².

Dans cette analyse, nous souhaitons faire ressortir certaines spécificités du jeu vidéo en tant que dispositif d'apprentissage et de médiation culturelle. Nous questionnerons ensuite le potentiel du jeu vidéo en tant qu'espace d'expérience de la collaboration et de l'émancipation démocratique.

Dispositif d'apprentissage et de médiation culturelle par le jeu vidéo.

Depuis le début des années 90, le Massachusetts Institute of Technology (MIT) développe un programme de recherche autour de l'utilisation des jeux vidéo destinés à l'apprentissage. Le jeu vidéo permettrait : « de transformer les enfants en créateurs et explorateurs³ ». L'objectif étant dans ce cas-ci d'utiliser les technologies qu'offre le jeu vidéo pour aborder les mathématiques ou les sciences. Sur

la plateforme education.mit, il est par exemple possible de découvrir Supercharged. Dans ce jeu, les utilisateurs sont projetés dans un environnement tridimensionnel où ils doivent naviguer dans un vaisseau spatial en contrôlant la charge électrique du navire, de manière à leur faire comprendre les lois de l'électromagnétisme⁴.

Dans le domaine de la gestion de conflits, de la protection de l'environnement, de la promotion de la santé, etc., une plateforme telle que GameForChange met en ligne depuis 2004, plusieurs jeux à destination des éducateurs, professeurs et pédagogues et de leur public.

Le jeu September 12th de Gonzalo Frasca utilise par exemple le langage des jeux vidéo de type FPS (First Person Shooter ou tir à la première personne en français) pour faire comprendre l'idée que la violence engendre toujours plus de violence. Le joueur est projeté dans le rôle d'un soldat qui lance des bombes. Celles-ci tuent les terroristes, mais génèrent également des « dommages collatéraux ». Les civils touchés se transforment rapidement en terroristes. Le joueur, identifié au tireur, ressent rapidement une frustration. L'objectif visé par les concepteurs est de l'amener à se rendre compte que cela ne sera pas possible de gagner la partie en lançant des bombes.

Surfant sur le même processus d'identification du joueur à l'action à laquelle il se livre, certains jeux prennent le parti pris opposé à ceux défendus ci-dessus. Le cas des jeux Call of Duty sont célèbres. De cette série de jeux de tir à la première personne, le joueur est amené à incarner un soldat américain sur les différents champs de bataille menés par les USA depuis la Seconde Guerre mondiale. Ces jeux ont plusieurs fois été épinglés par la presse comme tendant à développer un discours pro conflit armé, néoconservateur, voir à faire l'apologie de la violence et de l'utilisation d'armes à feu⁵.

Soulignons tout de suite le caractère pluriel de l'utilisation du jeu vidéo. Ainsi, dans un tout autre registre, celui de la médiation culturelle, plusieurs initiatives utilisent le jeu vidéo afin de faire découvrir un musée, un quartier, une époque, etc. à un public. Au musée de Mariemont, par exemple, le jeu vidéo :

Le passeur développé par CuriousCraft, invite le visiteur à se munir d'une tablette afin d'aider le dieu Râ (dieu du soleil chez les égyptiens) à affronter une ribambelle de dieux rebelles. La tablette est réactive et fonctionne en interaction avec les différentes vitrines du musée⁶.

Parmi les exemples de médiation culturelle numérique, citons aussi le dispositif développé par le Musée d'ethnographie Arlaten à Arles qui utilise la réalité augmentée.⁷ Ce dernier avait été contraint de fermer ses portes en 2012 afin de réaliser des travaux de rénovation. Dans le cadre d'un appel à projet lancé par le Ministère de la Culture et de la Communication, l'équipe de développement Le Gout des Idées a réalisé en partenariat avec l'équipe du Musée un dispositif appelé « Vol par effraction ». Ce dispositif se compose d'un jeu vidéo qui permet de prendre le contrôle d'un véritable drone muni d'une caméra embarquée. Via l'interface du jeu vidéo, les visiteurs sont invités à tirer sur des cibles situées dans le paysage. L'atteinte de chacune de ces cibles déclenche des séquences vidéo de 30 secondes⁸.

Pour chacun des exemples donnés ci-dessus, l'attrait du public n'a pas manqué. De manière globale, on observe que l'attrait des institutions éducatives ou culturelles pour les jeux vidéo dans le cadre de dispositif d'apprentissage ou de médiation culturelle est en plein essor⁹. Comment expliquer ce phénomène ? Il est sans doute à trouver du côté des spécificités des jeux vidéo. Pour Emmanuel Guardiola, cet engouement tient à ce que le joueur a la sensation de pouvoir influencer le déroulement du jeu par ses actions et son engagement¹⁰. De la sorte, il se sent émotionnellement impliqué par les conséquences des actes qu'il aura posés. Dans le cadre d'un dispositif d'apprentissage et de médiation culturelle, le souhait et l'objectif du concepteur sera, in fine, que le joueur, grâce à son rôle d'acteur, modifie son comportement ou intègre de nouveaux savoirs dans le monde non virtuel.

Comme le souligne également Julien Annart, les jeux vidéo nous parlent, car ils nous font vivre une expérience puissamment immersive « mais sans jugement, sans limite de tentatives, sans conséquence matérielle : sans tout ce qui fait que

l'erreur est sanctionnée et dévalorise celui qui la commet.¹¹ »

Les jeux éducatifs ne font cependant pas l'unanimité. En effet, ce le remarque Bruno Dupont, concevoir un jeu avec l'idée que, dès le départ, il devra questionner ou interroger, c'est empêcher que le joueur puisse en prendre véritablement le contrôle¹².

Le jeu vidéo comme espace d'émancipation démocratique ?

Plus encore que le passage du statut de spectateur à celui d'acteur, l'un des principaux attraits du jeu vidéo est peut-être celui de donner une véritable prise de pouvoir à ses utilisateurs. De plus, le concepteur de jeux vidéo cherche à livrer aux utilisateurs des mondes complets à l'intérieur desquels presque tout est envisageable. À l'intérieur de ces univers, ce qui va advenir dans le jeu, les objectifs poursuivis, le message à transmettre ne seront plus ici définis à l'avance par les concepteurs. C'est au joueur de le construire, de le faire évoluer et de réaliser un ensemble de choix qui seront le fruit de processus de décisions collectives.

Cette tendance s'exprime particulièrement bien avec les MMORPG¹³ (jeu de rôle en ligne massivement multijoueur en français) qui permettent l'interaction simultanée d'un grand nombre de joueurs à l'intérieur d'un même monde virtuel. Un MMORPG tel que Minecraft créé par le suédois Markus Persson et développé par le studio Mojang plonge le joueur dans un environnement créé aléatoirement et composé de cubes. Ces cubes sont des sortes de pixels en trois dimensions que le joueur pourra modifier, créer, agencer à sa guise et de manière à modeler complètement l'univers du jeu¹⁴.

Ce logiciel a notamment été utilisé en 2017 à l'Espace Public Numérique (EPN) de Neufchâteau dans le cadre d'un atelier consacré à l'utopie. Les EPN sont un projet initié par le gouvernement wallon pour lutter contre l'exclusion numérique et favoriser la participation citoyenne de tous à la Société de l'information¹⁵. Durant ces 4 mois, à raison de deux soirs par mois, des jeunes se sont réunis pour construire leur cité idéale.

L'idée est partie des 500 ans du livre Utopia de Thomas More. Pourquoi ne pas proposer aux jeunes de créer leur propre vision de la ville parfaite ? La plupart d'entre eux connaissent Minecraft. C'est un bon moyen de capter leur attention pour faire avec eux un bout de route sur le chemin de la citoyenneté¹⁶.

L'espace du jeu vidéo tel qu'il se définit dans les MMORPG offre plus que la possibilité de passer du statut de spectateur à celui d'acteur, il permet véritablement de passer au statut de créateur. La seule limite du jeu devient alors l'imagination des joueurs.

Dans Utopia, chacun a son logement. Pour se nourrir, la culture et l'élevage se développent. (...) le vote est obligatoire, mais c'est la règle de la majorité des 3/4 qui prévaut. 51%, cela ne sert à rien, il y a autant de mécontents que de satisfaits¹⁷.

Cette utilisation de Minecraft comme un laboratoire numérique destiné à tester les utopies fait écho aux initiatives portées par la fondation Block by Block qui est le fruit d'une collaboration entre ONU-Habitat et le développeur du jeu : Mojang¹⁸. ONU-Habitat est programme des Nations Unies chargé de :

« promouvoir le développement durable des établissements humains sur le plan social et environnemental ainsi que l'accès à un logement décent pour tous¹⁹ ». Le projet Block by Block a débuté en 2012 avec l'idée d'utiliser Minecraft dans le cadre de la planification de l'espace public. L'objectif était d'intégrer économiquement et efficacement les communautés aux plans d'aménagement du territoire grâce à l'environnement en trois dimensions du jeu. En effet, grâce à son environnement modulable, Minecraft permet aux résidents du même périmètre géographique de modéliser leur quartier, de tester certaines idées et possibilités d'aménagement, mais également d'exprimer des opinions, de générer un consensus, etc.²⁰. « Pour beaucoup de participants, c'était la première fois qu'ils exprimaient publiquement leurs opinions sur des problèmes locaux²¹ ».

Cette méthodologie est soutenue par la Coopération belge au Développement dans le cadre du service

Digital for Development (D4D). De manière globale, ce service cherche à inclure la numérisation dans les processus mise en œuvre par la Belgique pour promouvoir à « une société inclusive, dans le respect des droits démocratiques des groupes vulnérables²² ». Dans ce cadre, Minecraft a été utilisé afin de « développer plusieurs espaces publics dans les zones les plus défavorisées de la bande de Gaza avec la contribution des jeunes et des femmes dans l'ensemble du processus²³ ». Grâce à l'opportunité de son univers virtuel, Minecraft permet ici encore, de penser les espaces, projeter les utopies, renouer du dialogue en donnant la parole à des personnes qui ont globalement peu l'occasion de la prendre.

Ce passage du jeu à la création peut encore atteindre un degré supérieur. Il existe en effet de nombreux logiciels qui permettent de réaliser entièrement des jeux vidéo. Un de ces logiciels le plus connu et le plus utilisé est Construct. Il s'agit d'un logiciel libre développé par Scirra et qui permet de créer des jeux sans passer par un langage de programmation. Le logiciel intègre toutefois suffisamment de fonctionnalités pour autoriser la création d'une large palette d'univers. Créé principalement pour des amateurs il est parfois utilisé par certains professionnels. Le forum officiel de Scirra compte 237 125 utilisateurs et près de 6121 jeux publiés²⁴.

Ce type de plateforme offre la possibilité aux concepteurs de réaliser des univers participatifs et complètement configurables. À titre exemple, en 2016, dans le cadre des manifestations Nuit Debout, Pierre Yve Hulmont souhaitait, occuper – outre l'espace public - l'espace numérique :

J'ai créé un mini-prototype de rien du tout, appelé #JEUDEBOU (...). Il se résume (pour l'instant ?) à un monde virtuel auquel chacun peut se connecter pour participer au chat libre (et je bataille pour y ajouter un mode AG où l'on doit s'inscrire pour prendre la parole et où l'on dispose d'un temps de parole imparti ensuite). Il est donc centré sur les modalités de prise de parole, puisqu'il me semble que c'est le point de départ de ce mouvement²⁵.

L'objectif était de proposer aux joueurs de devenir

des militants en mettant à leur disposition un nouvel espace participatif dans le but de porter les idéaux du mouvement²⁶. La participation du joueur est nécessaire pour faire fonctionner le jeu. Si personne ne participe, il perd sa raison d'être. La frontière entre auteurs et joueurs devient ici très perméable.

Conclusion

Le jeu vidéo fait aujourd'hui partie intégrante de notre environnement. Comme nous l'avons vu dans cette analyse, il suscite beaucoup d'attrait auprès d'un public toujours plus large. La mise en échec du joueur fait partie de son essence. Comme elle a moins d'impacts que dans la vie réelle, les expérimentations de dispositifs inédits, les choix originaux, voir les prises de risques sont multipliés. Sans doute faut-il toutefois distinguer deux grandes tendances : d'une part celle des jeux classiques dans lesquels un scénario aura été préalablement décidé par les concepteurs et dont la liberté d'action des joueurs est limitée. D'autre part : les MMORPG dans lesquels le scénario n'existe pas tant que les joueurs n'ont pas pris possession de l'univers du jeu et dont l'interaction et la collaboration sont au cœur du mode de fonctionnement.

Cette opportunité de pouvoir se tromper sans que cela n'ait de conséquence et de bénéficier d'une liberté d'action importante, voire totale, ouvre bien entendu la porte à des dispositifs éducatifs innovants et sachant tirer parti de ces possibilités. Cependant, justement car ils permettent de tester tous les possibles sans devoir assumer la responsabilité des actes posés, les jeux vidéo peuvent également se voir accuser de faire l'apologie de la violence, des inégalités, de la compétition acharnée et d'inciter à des comportements déviants donnant naissance à des univers impitoyables, dictatoriaux, ultraviolents, etc. La crainte exprimée par les détracteurs des jeux vidéo est, bien entendu, que le virtuel ne déteigne sur le réel.

Dispositifs éducatifs innovants contre apologie de la violence, cette dualité représente sans doute tout le paradoxe des jeux vidéo, peut être autant que leur

complexité. Cette dimension est encore renforcée dans le cas des MMORPG véritables laboratoires pour simuler des actions collectives et puissants instruments pour tester les mondes possibles, qu'ils s'agissent d'utopies ou de dystopies.

En guise de conclusion, notons que le jeu vidéo n'est pas un outil clé en main. La liberté d'action qu'il offre implique de penser clairement les objectifs qu'on lui assigne. Dès lors, en ce qui concerne la formation des acteurs culturels aux jeux vidéo dans le cadre d'un usage éducatif ou d'apprentissage, outre le fonctionnement aux logiciels proprement dit, il nous semble nécessaire de penser en parallèle la formation aux compétences démocratiques ainsi qu'aux dynamiques collaboratives. De sorte que, grâce à l'opportunité des jeux vidéo, les valeurs démocratiques puissent trouver écho dans l'organisation quotidienne de nos sociétés.

Bibliographie

« Réfléchir la démocratie avec Minecraft » sur cesep.be.

Idriss Aberkane, « Le jeu vidéo est la première industrie culturelle ! », in [Lepoint \[En ligne\]](#), 23/08/2004.

Julien Annart, « Jeu vidéo : polémiques, enjeux et perspectives », in [Agir par la Culture \[En ligne\]](#), n° 43, Automne 2015.

Julien Annart, « Professeur Mario, apprendre avec les jeux vidéo », in [ludobel.be \[En ligne\]](#), décembre 2015.

Fanny Barnabé, « Les détournements de jeux vidéo par les joueurs », in [RESET \[En ligne\]](#), n° 4, 2015, consulté le 10 novembre 2018.

Corentin Durand, « Nuit Debout : les joueurs de jeux vidéo peuvent-ils aussi se mettre debout ? », in [Numerama \[En ligne\]](#), 22 avril 2016.

Esteban Giner, « Penser le Game Design comme une pratique pédagogique ». Journée d'étude de l'OMNSH, 23 mai 2017, Paris.

Emmanuel Guardiola, et al. « Du jeu utile au jeu sérieux (serious game). Le projet Jeu Serai », in Hermès, vol. 62, n° 1, 2012, pp. 85-91.

Pierre-Yves Hurel, « Le passe du jeu de à la création : le cas du jeu vidéo amateur », in Science du jeu [En ligne], n° 7, 2017.

Yasmime Kasbi, Les serious games. Une révolution, Edipro, coll. Management, Liège, 2012.

Will Oremus, « La CIA produit-elle des jeux vidéo de propagande ? », in Slate [En ligne], 16 janvier 2012.

Sébastien Thon, « Un jeu en réalité augmentée au service de la médiation culturelle », acte de colloque Artgame 2013.

Stéphanie Vandreck, « Un jeu vidéo pour réconcilier les ados avec les musées », in RTBF info [En ligne] , 31 juillet 2017.

1 Idriss Aberkane, « Le jeu vidéo est la première industrie culturelle ! [En ligne] », in Lepoint, 23/08/2004.

2 Esteban Giner, « Penser le Game Design comme une pratique pédagogique ». Journée d'étude de l'OMNSH, 23 mai 2017, Paris.

3 "We're all about transforming kids into creators and explorers." Sur : <https://education.mit.edu>

4 Loc. cit.

5 Will Oremus, « La CIA produit-elle des jeux vidéo de propagande ? », 16 janvier 2012 à 18h24, <http://www.slate.fr/story/48625/jeux-video-propagande-cia>

6 Stéphanie Vandreck, « Un jeu vidéo pour réconcilier les ados avec les musées », in RTBF info, 31 juillet 2017.

7 Sébastien Thon, « Un jeu en réalité augmentée au service de la médiation culturelle », acte de colloque Artgame 2013.

8 Ibid.

9 Yasmime Kasbi, Les serious games. Une révolution, Edipro, coll. Management, Liège, 2012, p. 12.

10 Guardiola, Emmanuel, et al. « Du jeu utile au jeu sérieux (serious game). Le projet Jeu Serai », Hermès, La Revue, vol. 62, no. 1, 2012, pp. 85-91.

11 Julien Annart, « Jeu vidéo : polémiques, enjeux et perspectives [En ligne] », in Agir par la Culture n° 43, Automne 2015 voir également : Julien Annart, « Professeur Mario, apprendre avec les jeux vidéo [En ligne] », in ludobel.be, décembre 2015.

12 Bruno Dupont est auteur d'une thèse portant sur l'ordinateur dans la littérature allemande du tournant du millénaire. Entretien accordé le 08/10/2018.

13 France Vachey, « Fictions de personnages dans un MMORPG. Entre jeu de rôle et écriture de soi, écrire une persona fiction », in Sociétés, vol. 113, n° 3, 2011, pp. 81-90.

14 Plus d'informations sur : https://minecraft-fr.gamepedia.com/Minecraft_Wiki

15 Plus d'information sur : <http://www.epndewallonie.be/>

16 « Réfléchir la démocratie avec Minecraft » sur cesep.be.: <https://www.cesep.be/index.php/publications2/analyses/nouvelles-technologies/75-publications/analyses/nouvelles-technologies/812-reflechir-la-democratie-avec-minecraft>

17 Loc. cit.

18 Plus d'informations sur le site de la Fondation Blockbyblock : <https://www.blockbyblock.org/about/>

19 Plus d'informations sur : <https://fr.unhabitat.org/onu-habitat-en-bref/>

20 Idem : <https://www.blockbyblock.org/about/>

- 21 Id : <https://www.blockbyblock.org/resources>
- 22 « Reconstruire Gaza avec MineCratf » sur le site de la Coopération belge au Développement : https://diplomatie.belgium.be/fr/newsroom/nouvelles/nieuwsberichten/2017/reconstruire_gaza_avec_minecraft
- 23 Idem
- 24 Pierre-Yves Hurel, « Le passe du jeu de à la création : le cas du jeu vidéo amateur », in Science du jeu [En ligne], n° 7, 2017, p. 1.
- 25 Interview de Pierre-Yves Hurel à Numerama : <https://www.numerama.com/politique/165552-nuitdebout-les-joueurs-de-jeux-video-peuvent-ils-aussi-se-mettre-debout.html>
- 26 Loc. cit.