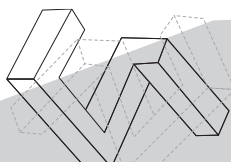


F E U X C R O I S E S  
 S U R L A P R A T I Q U E  
 D E S J E U X V I D E O



## Vincent LEPLEY

*Vincent Lepley, professeur d'éducation socio-culturelle au lycée agricole de la Roche-sur-Yon a participé au stage « Virtualité, art et communication » organisé conjointement par l'ENESAD (Ecole Nationale d'Enseignement Supérieur Agricole de Dijon) et le réseau action culturelle de l'enseignement agricole. Mélanie Roustan, (Université Paris V - Sorbonne – auteur de l'ouvrage : « la pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ? » – voir article précédent), positionne son intervention dans cette formation sur les relations entre le jeu vidéo et le corps. Le regard des jeunes sur cette pratique est-elle différente ? A-t-elle évolué en quelques années ? Il se propose de jeter un regard croisé sur le sujet avec une dizaine de lycéens et un enseignant de technologie en collège, praticiens du jeu vidéo.*

Mélanie Roustan, doctorante en anthropologie, auteur de : *La pratique vidéo : réalité ou virtualité ?*, nous indique qu'il existe plusieurs entrées possibles aux scientifiques, pour établir des études liées aux jeux vidéo : l'aspect psychologique ou sociologique grandement mené à la fin des années quatre-vingts, le jeu en tant que produit technique, le jeu en tant qu'œuvre (les contenus), le jeu en tant que jeu (les mécanismes), le jeu en tant que phénomène social ou culturel. Nous prendrons pour cet article la dimension du jeu vidéo et de ses effets sur des jeunes lycéens de 17, 18 et 19 ans et avec Damien Sabot, enseignant de technologie, âgé de 30 ans.

L'idée du jeu, elle-même, semble avoir évolué en quelques années. Nous avons, d'un côté, une génération qui a grandi avec l'ère informatique et qui a suivi son évolution. De l'autre côté, nous avons des jeunes qui naissent avec.

Damien, lui, a accompagné l'arrivée de cette nouvelle technologie. Sa première pratique s'est faite sur les fameux T07, dont beaucoup d'établissements scolaires ont été dotés. Il a connu aussi le célèbre PacMan et autres jeux d'arcades très prisés : « Dans mes études, j'ai côtoyé des gens qui jouaient, et dès que j'ai eu mon premier ordinateur chez moi, j'ai joué. L'achat était prévu pour le travail. Dans mes études, je devais utiliser un traitement de textes ; et puis finalement, assez rapidement le

jeu est arrivé. J'ai commencé tout petit avec une console (Ping). Ensuite j'ai eu un Amstrad CPC 464 à cassette, puis un PC 386. Le type de jeu au début était essentiellement du « shout », c'est à dire avec une réflexion minimum puisque des ennemis arrivent vers toi. Il faut que tu les tues tous et que tu avances avec un minimum d'énigmes possible. Le premier qui m'a emballé vraiment, c'est « Doom ». Ce jeu a marqué toute une génération puisque maintenant un certain type de jeux s'appelle des « Doomlike ». Ensuite, j'ai découvert le jeu « Alerte rouge » un war-game : jeu de stratégie réel sur lequel j'ai passé énormément de temps. Les jeux de rôles m'ont moins intéressé. ».

Pour nos jeunes lycéens, la découverte



du jeu est différente. Ils sont nés avec, connaissent quelqu'un qui en a, ou le découvrent par la télévision. « *On a découvert les jeux par ceux que l'on voit à la télé, les publicités. Les gens ont cela en général, chez eux. On a pu, aussi, voir les autres jouer avec* »

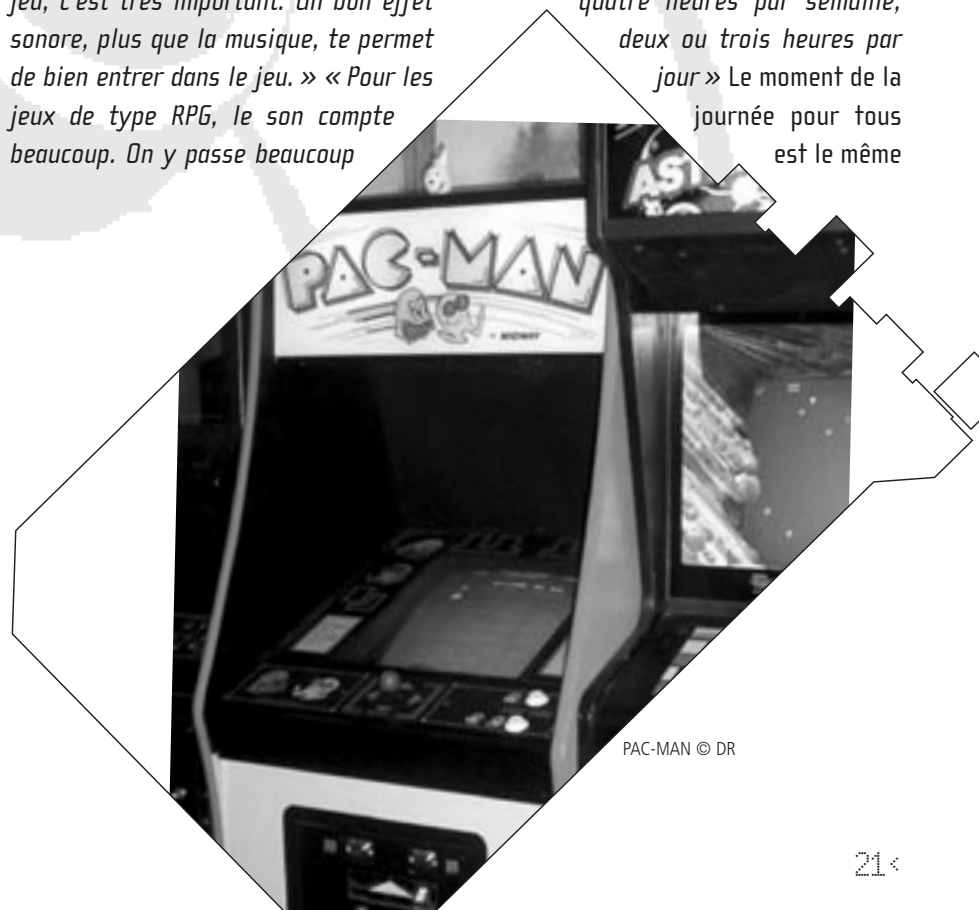
La tranche d'âge où tout a démarré semble la même pour tout le groupe : 17, 18 ou 19 ans. Le budget consacré varie logiquement en fonction des budgets. « *0 euro parce qu'on grave les jeux ou on les emprunte, 30 euros par an au maximum (2 jeux), 150 euros sans compter les machines* »

Mélanie Roustan précise qu'il faut, pour jouer au jeu vidéo, acquérir des compétences physiques (joystick, combinaison de touches) et pouvoir entrer dans la réalité virtuelle. Il y a donc une phase d'apprentissage puis une phase de pratique inconsciente. Avant d'arriver au plaisir, il faut cette phase d'apprentissage. Pour cette étape, tout le groupe est d'accord. « *Cela dépend de la fréquence de jeux. En général lorsque l'on débute, on joue beaucoup ; ce qui fait que cela s'évalue à quelques jours* » répond Damien. Les lycéens vont aussi dans ce sens. « *Ça dépend de la fréquence de jeu mais cela vient en deux ou trois jours. On regarde la notice, les touches de base, puis on découvre avec l'avancée du jeu* » « *En général, si l'on a acheté le jeu, c'est que l'on y a déjà joué chez quelqu'un. On le connaît déjà. On sait quelles touches il faut utiliser* ». Cette manipulation devient inconsciente. Damien précise « *Je change même la configuration de certains jeux pour avoir les touches que je connais. Je suis tellement habitué à mes touches que, si je me retrouve à jouer avec une « Play-Station », je suis beaucoup moins à l'aise. J'ai un temps d'adaptation à avoir, et j'aime moins car je perds du temps à contrôler la manette* »

Bien jouer, c'est aussi incorporer les phases de jeux. Le corps, par la mémoire, incorpore le jeu, pour lequel il peut être plus ou moins mobilisé. Pour des phases du jeu connues, on est « cool » et détendu. Pour des phases du jeu inconnues, on est tendu, concentré. Mélanie Roustan nous rappelle que les perceptions du corps ne s'arrêtent pas à l'enveloppe corporelle (elle donne l'exemple d'un conducteur de voiture pour qui le véhicule devient un prolongement de son corps). En jeu vidéo, le corps (les sens, l'attention) entre dans le monde virtuel. Un jeu est considéré comme réaliste s'il a la capacité d'emmener le joueur dans un mode virtuel. « *Dès que la première image apparaît, on est dans le jeu. On essaye parfois des jeux qui ne nous intéressent pas ou on se dit que c'est trop compliqué à manipuler mais, dès lors que c'est mon style de jeu et que la vérification des touches de contrôle est effectuée, c'est parti tout de suite. Le clavier et l'écran sont oubliés tout de suite. Les effets sonores participent au jeu, c'est très important. Un bon effet sonore, plus que la musique, te permet de bien entrer dans le jeu.* » « *Pour les jeux de type RPG, le son compte beaucoup. On y passe beaucoup*

*de temps. Il faut qu'il y ait une bonne ambiance sonore. Pour les jeux de shout aussi, il faut une musique qui stimule.* » « *Les développeurs ont tout fait pour que l'on entre dans l'ambiance. Le jeu est fait pour cela. Le scénario est super important, la musique aussi* »

Comment évoluent les fréquences de jeux dans le temps ? Damien, qui a dix ans d'expérience dans le domaine, nous donne son point de vue. « *Maintenant, lorsque je me mets à jouer, je joue plus longtemps que lorsque j'étais plus jeune. Mais avec moins de fréquence. C'est-à-dire que j'ai des périodes de jeux. Je joue beaucoup et assez longtemps et j'ai d'autres périodes où je ne joue pas du tout ! Quand j'étais plus jeune, je jouais plus souvent, mais moins longtemps* » Mais, quand tu dis longtemps, c'est combien de temps ? « *Il y a des parties qui ont bien duré cinq à six heures lorsque ce sont des jeux de stratégie. Le shout, au bout de deux à trois heures, c'est long* » Les lycéens, quant à eux précisent « *Nous, on joue trois ou quatre heures par semaine, deux ou trois heures par jour* » Le moment de la journée pour tous est le même



PAC-MAN © DR



T07 © DR

« Le soir, de 20 à 21 heures à 1 ou 2 heures du matin. Je suis assez du soir. La nuit, le calme, le son du jeu, là, on entre vraiment dans ce monde virtuel ».

Dans les jeux vidéo, il y a disparition du corps, nous précise Mélanie Roustan. Mais à un moment, le corps se « réveille » et la pratique peut laisser des séquelles : ampoules, yeux rouges, mal de dos... Dans le jeu, on peut avoir des sensations physiques positives, des réactions réflexes (se pencher, grimacer...) puis il arrive que le seuil de tolérance soit dépassé : le stress, le corps ne suit plus. « La fatigue, les yeux qui picotent, mal de poignet etc. Pour un war-game, j'attends que la partie soit finie. Le shout, j'arrive plus facilement à couper. J'enregistre, et je quitte le jeu. C'est fatigant plus rapidement, mais on arrête quand on veut. La fatigue est physique, mais aussi morale puisqu'au bout d'un moment, on sature un peu » nous dira Damien. Par contre, pour les lycéens, d'autres facteurs (parfois rassurants !) interviennent « Les parents, les repas, la fatigue » qui impliquent la fin d'un jeu.

Un aspect important, en jeu vidéo, peut être le fait de jouer dans une salle. Comme on se retrouvait autour du « Flipper », on peut aussi se retrouver autour d'un jeu vidéo. Mais la pratique s'individualise forcément. Le jeu en réseau est une forme de sociabilité amicale, jeune, de type masculine, nous dira Mélanie Roustan. La co-présence physique des autres joueurs est reconnue, mais c'est surtout dans une pratique qui se doit d'être différente de celle effectuée face aux machines que les joueurs semblent trouver un intérêt. « Oui, j'ai été invité à jouer en réseau avec l'ordinateur sous le bras et là, c'est une autre dimension du jeu. C'était vraiment le top du jeu pour moi, car c'est jouer contre un adversaire, humain, qui n'est pas une

machine, avec des réactions qui ne sont pas prévisibles. Malgré tout ce qui est fait pour améliorer le jeu par ordinateur, un humain, c'est complètement différent. On jouait de huit ou neuf heures à quatre ou cinq heures du matin pendant une semaine, et là, vraiment, du jeu, du jeu, du jeu. On était quatre. » « Oui. Le jeu avec une personne c'est différent. Un ordinateur, au bout d'un moment, on sait comment il réagit. Pas l'humain. » « Il y a d'autres modes de jeux lorsqu'on joue en réseau. Par exemple, sur « War-craft » il y a mille modes de jeux différents ».

Mélanie Roustan, nous rappelle les stéréotypes qui existent autour du jeu vidéo : il « ramollit » le corps et l'esprit, c'est un loisir bas de gamme et un passe temps « facile », c'est dangereux et cela crée une confusion entre la réalité et la virtualité, cela isole des autres... « Aux amis, cela ne me gêne pas de dire que je joue, mais je ne le dis pas forcément tout de suite. C'est catalogué comme quelque chose de péjoratif. « Il joue encore aux jeux à trente ans... » Au début, je dis que je joue un peu aux jeux, et si la personne s'intéresse, je dis que je joue avec tel type de jeu, etc. » « Il y en a qui sont accros et que l'on peut considérer comme identifiés. Ils ont du temps libre, beaucoup de temps libre, et beaucoup d'argent (renouvellement de l'ordinateur, jeux, déplacements, etc...) » « On est considéré comme étant dans notre monde, enfermé, c'est assez négatif ».

Enfin, le jeu idéal semble être un plongeon toujours plus important des sens physiques dans la virtualité. « Être encore plus plongé dans le jeu. Être dans une réalité virtuelle. Parce qu'on est, quand même face à l'écran, on peut éventuellement faire une pause, s'éloigner de l'écran, réfléchir. Alors que d'être plongé avec des lunettes, par exemple, permet d'avoir un aspect plus sensoriel. Quand les mains sont sur le clavier, on n'y pense plus. Mais, admettons que l'on puisse les voir dans le jeu lui-même, je n'ai jamais essayé, je sais que les premiers jeux avec gants et lunettes ne sont, il faut bien l'avouer, pas terribles mais ça pourrait être extraordinaire. Mais, moi qui ai commencé à jouer sur



© MNB

« Ping » je suis impressionné par les qualités d'images de certains jeux. On peut avoir des qualités de texture de peau et autres ustensiles qui sont assez bluffantes ! Surtout pour les cinématiques qui présentent le jeu ».