

# Des jeux... «sérieux»?

**Les jeux vidéo «sérieux» vont-ils percer et modifier notre perception du genre? Le Festival international du film fantastique de Neuchâtel a consacré une table ronde à la question, début juillet.**



► Avez-vous déjà vu deux chiots en train de jouer? Ce qui caractérise leurs ébats, c'est «la morsure ludique», dans laquelle «on ne pousse pas le geste», observe Thierry Wendling, anthropologue au CNRS (Centre national de la recherche scientifique). «Je t'agresse, mais je joue...»

Nous jouons sans cesse avec la parole, avec les règles linguistiques et sociales. Appeler quelqu'un «vieux salopard» est tout autant une manière de marquer son affection que de laisser pointer une contestation du pouvoir... «Qui dit jeu, dit règles», rappelle Thierry Wendling. «Le jeu permet au quotidien l'apprentissage de la règle.» Devant les règles, les partenaires de jeu sont posés en égaux. Bien sûr, ces règles peuvent être négociées, détournées, ignorées par la tricherie. Le jeu cesse au moment où tombe la part d'incertitude.

Les systèmes religieux ont condamné les processus ludiques, ces rituels qui peuvent se passer de Dieu et autour desquels on blasphème volontiers en mauvaise compagnie. Le joueur ou le spectateur d'un jeu est dans un univers de représentation autonome. Et les personnes extérieures ne comprennent absolument pas les états de conscience

modifiés par le jeu. Ceux qui méprisent le football ne comprennent pas qu'on puisse se passionner pour des gars qui «courent après un ballon»...

«Le fait que l'on redoute la confusion entre univers virtuel et réalité n'est pas nouveau», souligne Thierry Wendling. «Avant le jeu vidéo, il y a eu condamnation du roman, du cinéma, de la télévision...» Mais on ne peut pas nier la confusion: «Ce qui se passe sur l'écran est tout aussi réel que la réalité environnante, même si c'est une représentation. Nous vivons en permanence dans des représentations.»

Aujourd'hui, affirme Wendling avec un brin de provocation, «nos sociétés n'existent plus que par l'informatique». Les enfants qui jouent au jeu vidéo ne font donc que «s'initier aux réalités du monde moderne». Ils gagneront des habiletés qui les amèneront à détourner les jeux prévus à leur intention. Ils ne se contenteront pas, devant des «jeux sérieux», à assimiler sagement des connaissances prédéterminées: «L'essence du jeu reste la morsure ludique, la confrontation à l'autre.»

Concepteur de jeux à la *Zürcher Hochschule der Künste*, Ulrich Götz confirme le défi: on ne fait rien de bon uniquement avec un contenu sérieux à faire passer! Beaucoup de scientifiques ou de pédagogues s'approchent de programmeurs, avec l'intention de transmettre des connaissances très valables et très respectables. Mais ils oublient trop souvent une condition de base: il

faut à la source un mécanisme de jeu. Et Ulrich Götz d'illustrer son propos par un jeu simple mais séduisant, sorti tout droit de l'univers de Tim Burton. Le cosmonaute Gabarello sillonne une étrange planète en collectant des fleurs lumineuses. Ce jeu est proposé à des patients gravement blessés, dans des séances de rééducation destinées à leur faire récupérer des fonctions cérébrales et locomotrices. L'avatar du jeu stimule leurs réactions et ne les punit pas en cas d'échec.

L'univers qui nous environne devient progressivement un grand jeu, assure un autre concepteur, Steffen P. Waltz. Avec l'essor d'Internet, les jeux de rôles en ligne qui se développent ont moins à voir avec «gagner» ou «perdre» qu'avec la constitution et l'entretien d'un réseau social. Un réseau qui trouve ses prolongements naturels dans la vraie vie. Et ce capital-là, c'est du sérieux...

## L'école à l'ère du web 2.0

Comment les nouvelles technologies et le web 2.0 modifient-ils la manière d'enseigner et d'apprendre? La Fondation suisse pour la formation par l'audiovisuel (FSFA) analyse dix tendances et invite les pédagogues romands à un forum pour en débattre, le 29 octobre, dans le cadre de la Worlddidac à Bâle. Informations et inscriptions sous [www.educational-media.ch](http://www.educational-media.ch)

Publicité

engins pour place de jeux

[www.gtsm.ch](http://www.gtsm.ch)  
GTSM\_Macolin 044 461 11 30