

SOCIÉTÉ SIMULÉE ET PROCESSUS D'ILLUSION

Les jeux vidéo nous parlent de la société de l'information...

Sylvie Navarre¹

Les jeux nous parlent de la société dans laquelle ils apparaissent et se développent. Ce sont, selon moi, des indicateurs très pertinents du fonctionnement de cette société, dont ils proposent un reflet particulier. Participant activement à la socialisation des enfants et des adolescents (souvent même des adultes) qui les utilisent, ils leur offrent un certain point de vue sur le monde et la vie sociale en général.

Avec la société de l'information sont nés de nouveaux types de jeux mettant à profit les ressources informatiques et techniques modernes : les jeux vidéo. L'usage ludique de l'informatique s'est répandu très rapidement à partir des années 60 et il n'a pas cessé de se nourrir des ressources technologiques les plus récentes, pour progresser de manière fulgurante. La popularité des jeux vidéo n'a cessé de croître, tout comme les capitaux qu'ils drainent.

¹ Assistante au Département de communication de l'Université catholique de Louvain.

Les questions posées par les jeux vidéo à la société de l'information sont nombreuses et il me semble très important de les aborder dès aujourd'hui¹. Mais le travail qui devrait, selon moi, être mené dans ce sens dépasse le cadre de cet essai qui, à son niveau, ne fera qu'aborder brièvement, et certainement incomplètement, certaines de ces questions. Pour ce faire, je me baserai sur un seul type de jeux vidéo : les jeux de "gestion simulée" (je m'expliquerai sur ce terme).

Ceux-ci ont en effet un succès tout particulier, s'attaquant aux aspects les plus variés de la vie humaine et sociale, qu'ils proposent au joueur de "piloter" (pilotage d'un avion, gestion d'une ville, d'une armée, d'une entreprise, d'un club de foot, d'un parc d'attraction, d'une civilisation tout entière, gestion de la vie humaine elle-même...). Plus concrètement encore, j'évoquerai cette problématique à travers l'étude de deux exemples de tels jeux (peut-être les plus populaires) : "Sim City" et "Les Sims". Ces jeux, issus du même créateur, fascinent actuellement les petits comme les plus grands, les hommes comme les femmes. Ils s'inscrivent dans une certaine évolution du domaine, mais aussi de la société en général.

Quel est le rapport entre la virtualité et le réel, et l'effet de ces jeux dans et sur la société de l'information² ? Pour aborder ces questions, parallèlement à une recherche documentaire, je me suis moi-même prêtée au jeu, explorant le monde proposé par Sim City et faisant connaissance avec ses habitants, les Sims. La réflexion a été menée à partir de trois sources tout à fait complémentaires : les jeux eux-mêmes, des sources parlant de ces deux jeux (articles de presse et manuels d'utilisation), et des ouvrages plus généraux traitant du jeu et des jeux vidéos. Ainsi, il sera possible d'aborder aussi bien ce que les jeux vidéo disent de la société de l'information dans laquelle ils prennent une part de plus en plus importante, que ce que cette société dit des jeux vidéo qu'elle produit.

¹ Depuis le massacre de Littleton, une grande attention est portée au problème de la violence suscitée par les médias en général, et par les jeux vidéo en particulier. Je laisserai volontairement de côté cette question particulière.

² Nous ne pourrions évidemment pas aller très loin dans les interprétations, mais je pense que poser de bonnes questions est parfois bien mieux que d'essayer de fournir des (mauvaises, trop partielles ou trop partiales) réponses.

1. Les jeux vidéo à l'assaut de la société...

Dignes produits de la société de l'information, les jeux vidéo participent, selon moi, à la construction et à l'auto-génération de cette société. "Fusion dans un programme logique du multimédia, et de l'interactivité autour d'un défi proposé au joueur dans un monde représenté"¹, le jeu vidéo est en lui-même un objet ambivalent, mêlant habilement les aspects techniques et symboliques, pragmatiques et sociaux. Et si la société de l'information soulève des enjeux majeurs au niveau politique, social et industriel, on peut considérer qu'on retrouve le même type d'enjeux au micro-niveau des jeux vidéo. Ils contribuent donc à façonner cette société de l'information.

1.1. Des précurseurs en matière de technologie

Au niveau technologique, il est très intéressant de remarquer que les jeux vidéo font souvent office de pionniers dans la mise à disposition des nouvelles technologies pour le grand public, participant ainsi à la mutation profonde du système technique. Les jeux vidéo ont d'emblée profité des développements de l'informatique :

C'est vrai que dans l'enfance de l'informatique individuelle, les bonnes âmes pensaient que l'ordinateur servirait à faire ses comptes, à gérer sa bibliothèque, à préparer des recettes de cuisine et à apprendre les maths. Mais bien vite les véritables utilisateurs des micros avaient compris qu'il y avait bien mieux à faire : sauver la Terre des Martiens venus l'envahir, montrer qui était le chef à cette machine au Reversi, et retrouver la princesse !²

Depuis, les jeux sont restés à la pointe de la technologie. Les joueurs sont souvent les premiers, après les militaires, à pouvoir expérimenter ce que les ingénieurs mettent au point : utilisation du réseau (Sim City et Les Sims, par exemple, ont été les premiers jeux à

¹ B. LANOTTE, *Du joueur à l'histoire, du jeu au personnage : immersion et illusion dans les jeux informatiques*, Louvain-La-Neuve, UCL, Mémoire présenté en vue de l'obtention du DEA en communication, 1996-1997, p. 72.

² A. et F. LE DIBERDER, *L'univers des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 1998, p. 44.

intégrer une dimension d'échange et de collaboration entre joueurs sur Internet), réalité virtuelle, retour de force, voix sur IP, WAP, et même, tout dernièrement, odeurs numérisées... Cette communauté de privilégiés est en quelque sorte devenue le cobaye du laboratoire des nouvelles technologies. Les jeux vidéo ont ainsi parfois fait office de médiation pour favoriser l'acceptation des nouvelles technologies. Par exemple, c'est surtout depuis que les jeux vidéo et les logiciels informatiques ont fait leur percée que les scientifiques ont accepté l'idée que les images de synthèse peuvent les aider à mieux comprendre leurs séries de nombres¹.

Les futuristes prédisent une virtualisation de plus en plus importante des jeux vidéo (impression de présence grâce à des hologrammes, intégration du joueur à la machine, allègement du matériel par la disparition de l'écran et la transformation de l'interface visuelle,...). La capacité de simulation devrait être de plus en plus réaliste, les concepteurs cherchant à créer l'émotion par une gestion possible des sentiments suscités et une sophistication des relations entre personnages (ce qui permettrait d'ouvrir un peu plus le champ des jeux vidéo aux femmes, qui constituent un public très minoritaire aujourd'hui). Ces prédictions, qui semblent relever encore de la science-fiction, font pourtant le bonheur des producteurs et des industriels.

1.2. Des effets économiques et sociaux importants

“Mettez ensemble un écran vidéo, un microprocesseur et un programmeur de jeux pour adolescents et vous aurez un instrument qui drainera une partie de la petite monnaie qui circule dans le monde, un peu comme une sorte de distributeur automatique doué d'un étrange pouvoir de magnétisme”, explique Howard Rheingold². Il est vrai en effet que le marché des jeux vidéo, même s'il a connu des variations, surtout dans les années 80, est extrêmement porteur. Les firmes qui investissent dans ce domaine sont des multinationales puissantes avec un personnel énorme. Les jeux vidéo représentent désormais une des composantes majeures de l'industrie des loisirs, celle qui, en tout cas, croît le plus rapidement.

¹ Cf. H. RHEINGOLD, *La réalité virtuelle. Quand l'illusion a toutes les apparences de la réalité*, Paris, Dunod, 1993, p. 10.

² *Ibid.*, p. 141.

Si le marché est tellement intéressant, c'est que la popularité des jeux vidéo est énorme. Depuis la moitié des années 90, selon un sondage¹, presque un enfant sur deux joue sur une console tous les jours, durant au moins une heure et demie... Et si on pensait qu'ils ne concerneraient jamais qu'une minorité de privilégiés, les jeux vidéo constituent aujourd'hui un véritable phénomène de société, un loisir familial, touchant principalement les classes moyennes. Aucune catégorie d'individus n'est vraiment réfractaire, excepté les plus de 60 ans... Les jeux sont devenus à la portée de chacun, un vaste marché de l'occasion se développant parallèlement au marché du neuf.

Cet essor économique et social des jeux vidéo mène au bouleversement des anciennes hiérarchies existant dans le domaine des médias. En effet, dans la grande course au futur, ce média vient fortement concurrencer les anciens médias régnant en maîtres dans notre société, à savoir la télévision et le cinéma. Les jeux vidéo reprennent leur fonction d'impression et la doublent d'une fonction d'expression, d'interaction qui les rend très attirants. On commence à considérer leur domaine comme un dixième art, et la taille grandissante de l'écran d'introduction des jeux contemporains, présentant le personnel ayant participé à la conception artistique du jeu, renforce cette impression. Symptomatique est également le renversement de la fonction d'adaptation fictionnelle : si autrefois, les meilleurs films ou fictions étaient adaptés en jeux, aujourd'hui, ce sont les meilleurs jeux que l'on adapte à l'écran.

1.3. Le jeu vidéo au cœur des batailles actuelles

Objet définitivement non neutre pour les contenus qu'il renferme et les types d'appropriation qu'il permet, le jeu vidéo s'inscrit d'emblée dans toute une série de débats propres à la fin du XX^e siècle et au début du XXI^e. On peut évoquer rapidement, (nous y reviendrons largement dans la seconde partie), le tiraillement qui apparaît entre les logiques commerciales et marchandes (tendant à privilégier des jeux plus violents ou avec une morale débridée, renfermant un contenu à forte connotation idéologique) et les logiques éducatives (cherchant désespérément à faire la part des choses entre le plaisir lié au jeu et le souci d'apprentissage, cherchant également à

¹ A. et F. LE DIBERDER, *op. cit.*, p. 10.

imposer certaines limites dans les contenus). Si le jeu donne au joueur une impression de puissance sur la machine et sur les êtres ou objets virtuels qu'elle renferme, la véritable puissance est du côté de ceux qui conçoivent et commercialisent ces jeux si populaires et si absorbants. Ce constat rend ce média extrêmement dérangeant et canalise sur lui toute une série de craintes et de critiques.

1.4. Les jeux à la conquête de l'imaginaire

Multimédia, interactivité, défi, monde représenté... Ces quelques éléments de la définition proposée ci-dessus expliquent sans doute le pouvoir de fascination sans pareil que les jeux vidéo comportent. Même lorsque la qualité technique du jeu n'est pas excellente, le joueur y pénètre, parfois durant de longues heures, allant jusqu'à oublier sa situation hors du jeu et ses propres besoins. Il devient cyborg, être en relation symbiotique avec sa machine. Plus rien d'autre n'existe que l'univers créé pour le joueur, sur et dans lequel il agit et évolue. Le jeu a un tel pouvoir d'hypnose que certains vont jusqu'à le considérer comme une drogue. Très rapidement, il captive le joueur et l'emporte hors du temps et de l'espace "réels"...

Le jeu agit sur celui qui s'y laisse prendre et sur ses sentiments en provoquant révolte, peur, fierté, enchantement, impression de dépassement de soi... Souvent, ceux qui regardent jouer ne comprennent pas ces sentiments, et les effets produits par le jeu impressionnent énormément les non-joueurs. Le sentiment de toute puissance que peut ressentir le joueur apparaît en effet comme un leurre par rapport à l'extrême vulnérabilité dans laquelle le jeu le place (vulnérabilité par rapport à la réalité qui l'environne, due à l'enfermement dans le jeu et dans les codes que le joueur assimile inconsciemment).

La catégorie de jeux vidéo sur laquelle ce travail s'est concentré est particulièrement intéressante à cet égard, car elle entretient l'illusion du joueur, dans sa capacité de maîtriser une réalité sociale, économique, politique... C'est pourquoi je nommerais ces jeux, "jeux de gestion simulée". Ils se répandent de plus en plus, et on peut penser qu'il deviendront une catégorie centrale des jeux du futur. Ils sont beaucoup plus sophistiqués d'un point de vue technique et conceptuel que les traditionnels "shoot them up", dans lequel la seule règle (ou presque) est de casser ou de tirer sur tout ce qui bouge. Ils entretien-

nent, en outre, un rapport particulièrement ambigu avec les réalités sociales qu'ils sont censés figurer de manière ludique. L'hypothèse que nous allons développer dans le chapitre suivant essaiera de mettre en lumière en quoi cette ambiguïté peut avoir des effets sur le joueur, en induisant un certain type de rapport à la société de l'information.

II. Les jeux vidéo comme miroir de la société de l'information : virtualisation de la réalité ou réalisation de la virtualité ?

L'imaginaire était l'alibi du réel, dans un monde dominé par le principe de réalité. Aujourd'hui, c'est le réel qui est devenu l'alibi du modèle, dans un monde dominé par le principe de simulation.

(J. Baudrillard)

N'oubliez pas que si vous quittez la partie, il va falloir retrouver le monde réel, celui où les membres de votre famille ne feront pas vos quatre volontés. Réfléchissez bien !
Et dire que vous pensiez que ce n'était qu'un jeu...

(Les Sims, manuel d'utilisation)

L'hypothèse que je défendrai dans ce chapitre est que les jeux vidéo, et principalement les jeux de gestion simulée, en donnant au joueur une impression de maîtriser certaines réalités, constituent un palliatif au fait que, dans la "réalité vraie" de la société de l'information, il ne maîtrise pas grand-chose. Il est dominé par des structures et des codes socioculturels qui le dépassent et sur lesquels il ne peut que très difficilement agir. Les jeux vidéo serviraient, en somme, à rétablir un espace de liberté, par l'imagination, tout en facilitant, contradictoirement, l'assimilation des normes que la société impose aux hommes.

Nous approcherons cette hypothèse en deux temps. D'une part, nous examinerons en quoi l'utilisation des jeux vidéo peut participer à l'éducation et à la socialisation des joueurs, en quoi ils nous apprennent des choses, cette fonction d'apprentissage par le jeu venant parfois concurrencer les structures plus traditionnelles d'éducation. D'autre part, nous constaterons que les jeux vidéo se font souvent témoins du milieu socio-culturel dans lequel ils s'insèrent et participent indirectement à une certaine reproduction sociale.

2.1. Les jeux dans la formation de l'individu

2.1.2. *Du jouet au jeu électronique : socialisation et apprentissage par le jeu*

L'idée que le petit d'homme apprenne par le jeu n'est pas née avec les jeux électroniques. Les travaux de Piaget nous éclairent à cet égard. Selon lui, les enfants sont de véritables chercheurs scientifiques : ils font des expériences, formulent des théories, les confrontent... Si nous, adultes, appelons cela "jouer", pour les enfants, il s'agit d'une forme de recherche vitale. Par les jouets qu'il utilise, l'individu prend conscience de son rôle dans la société et se prépare à une appropriation individuelle de la culture : le jeu serait une tentative de maîtriser un monde pertrubant, mais dont on hérite, et dans lequel il faudra bien, tôt ou tard, devenir acteur. En ce sens, "le jeu d'enfant n'est-il pas une accélération du processus qui mènera le petit d'homme à prendre une part active dans ce théâtre" ?¹. Je pense simplement aux rôles de femmes et d'hommes si habilement inculqués par ces jouets extrêmement figuratifs (laissant donc très peu de place à l'imagination et à la fantaisie propre de l'enfant) que l'on reconnaît comme (presque exclusivement) féminins ou masculins. Par la stimulation d'action et les simulations mentales qu'il permet, le jouet est un objet par lequel un enfant rencontre les codes socioculturels de notre société et les intègre.

Les jeux explicitement nommés "de simulation", particulièrement, peuvent être considérés comme des instruments de formation, car ils permettent une forme d'apprentissage par l'action. D'ailleurs, on peut penser que l'élément ludique dans le jeu de simulation est le savoir à acquérir. Le jeu, même s'il consiste en une modélisation du réel, avec tout l'aspect réductionniste que cela implique, doit permettre une meilleure compréhension du fonctionnement du système social et de la vie en son sein, le joueur pour évoluer devant petit à petit en découvrir les règles. Ainsi, l'utilisation de tels jeux comme instruments d'éducation ne date pas d'hier, même s'il se restreint à certains domaines déterminés : relations internationales, écologie animale, psychologie sociale, économie, city planning... Ces jeux de simulation se répartissent sur un continuum entre "les jeux de

¹ L.-J. CALVET, *Les jeux de la société*, Paris, Payot, 1978, p. 39.

rôles”, dans lesquels les joueurs se voient assigner différents rôles et une série de tâches à mener à bien, et les “jeux systémiques” définissant un système d’interactions et d’interdépendance entre des éléments de nature économique, politique ou sociale et laissant le joueur y évoluer en gérant les relations entre ces éléments.

Il n’a, par exemple, pas fallu attendre *Sim City* pour qu’un jeu se développe dans les écoles d’urbanisme, permettant de simuler le développement d’une ville en intégrant des aspects sociaux, architecturaux, économiques, politiques... Le CLUG (Community Land Use Game) est toujours utilisé aujourd’hui (et notamment à l’Université catholique de Louvain, dans le cadre d’un cours consacré à la production et la gestion du territoire), la version informatique n’ayant pas réussi à convaincre totalement les pédagogues (même si bon nombre d’entre eux l’utilisent pourtant à domicile...). *Sim City* est en effet apparu comme un modèle ludique. En 1987, lors de sa création, des options telles que les catastrophes (que le joueur peut lui-même déclencher) et des scénarios prédéfinis furent inclus au modèle du CLUG. Will Wright, son concepteur, craignait en effet que *Sim City* ne soit pas perçu comme un jeu s’il apparaissait comme “trop éducatif”. Cette opposition entre plaisir et éducation anime beaucoup de débats sur les jeux électroniques et sur l’éducation en général...

Les jeux vidéo restent encore majoritairement rejetés comme instruments d’éducation. On a d’ailleurs tendance à les opposer purement et simplement aux logiciels éducatifs ou d’apprentissage, intégrant pourtant une approche de plus en plus ludique. On pourrait pourtant penser qu’ils viennent concurrencer les structures traditionnelles d’éducation...

2.1.2. Un modèle alternatif d’éducation ou une éducation alternative ?

Comme nous l’avons déjà évoqué ci-dessus, l’apprentissage n’est pas une activité confinée strictement au domaine scolaire, mais c’est un aspect fondamental de la manière dont les enfants (et à un niveau différent, les adultes) réagissent instinctivement au monde. Or, plusieurs recherches ont démontré que certains enfants passent parfois plus de temps devant les jeux vidéo qu’avec leurs parents ou même qu’à l’école. Nous avons vu également que ces jeux sont des ressources facilement disponibles et à la portée de tous. En ces

moments où l'on constate une préoccupation pour rendre l'éducation attrayante en l'ouvrant davantage à des pratiques pédagogiques ludiques et amusantes ("edutainment"), les jeux vidéo participent activement à l'expropriation par l'économie et la technologie de cette fonction sociétale centrale d'éducation. Les structures éducatives, pour s'adapter et susciter encore l'intérêt des jeunes, doivent se soumettre de plus en plus à la logique techno-marchande.

"Pour ceux qui se demandent pourquoi les enfants adorent les jeux vidéo et détestent l'école, et qui se demandent s'il y a un enseignement à en tirer, l'avenir du secteur commercial de l'enseignement par outils électroniques sera instructif", explique H. Rheingold¹... "Peut-être la technologie et le commerce peuvent-ils réussir là où l'enseignement public a échoué...". L'auteur conclut en disant que ceux qui ne seront pas branchés (ou qui fréquenteront des structures éducatives trop traditionnelles) souffriront d'un déficit d'éducation, restant les déshérités de l'âge de l'information, position reprise par de nombreux créatifs et industriels². Certains vont même jusqu'à prétendre que les "jeunes loups" de la nouvelle économie sont d'anciens fanatiques de jeux vidéo et qu'ils n'ont pas oublié où sont cachés les pièges, les points de vie, les bonus et les trésors...

Mais quel type d'éducation permettront vraiment les jeux vidéo ? L'idéal de performance qu'ils inculquent est-il vraiment celui qui permettra de faire le tri entre ceux qui grimperont les échelons de la société de demain et les autres, ou mieux entre ceux qui s'adapteront à la vie moderne et les autres... Cet idéal est-il enviable ? Le fond normatif sous-jacent (voir 2.2.) à ces jeux donnera-t-il des repères stables aux nouveaux acteurs de la société de l'information ou servira-t-il uniquement les intérêts de ceux qui ont conçu et répandu le modèle informatique ? On peut émettre beaucoup de réserves... Le pouvoir de fascination des jeux vidéo ne peut devenir un pouvoir hypnotique nous faisant oublier totalement la (dure ?) réalité. L'évolution technologique et sociale est, et reste, un choix de société et non une donnée inéluctable. A nous de nous poser les bonnes questions avant que le virtuel n'impose ses "bonnes réponses"...

¹ H. RHEINGOLD, *op. cit.*, p. 378.

² Voir notamment P. ULRICH, "Les jeux vidéo et leur monde virtuel peuvent-ils représenter un danger pour les enfants ? Non. Le perdant sera celui qui n'est pas branché", *Libération*, 20 mai 2000, Les chantiers du XXI^e siècle.

2.1.3. Une capacité d'explorer les limites

Si on cherche à analyser plus avant le pouvoir de fascination des jeux et leur capacité de nous inculquer des automatismes en matière de réaction et de pensée, il faut, selon moi, prendre en compte la possibilité qu'ils offrent de tester des situations et d'explorer des limites, sans subir les conséquences qui pourraient arriver dans la vie réelle. Le monde virtuel créé par les jeux est, en effet, une métaphore de cette réalité, une société simulée sur laquelle il est possible d'agir. Les jeux vidéo ont un fort pouvoir d'absorption, non seulement à cause de la technique qu'ils mobilisent et qui permet de plus en plus de réalisme (mais ce facteur passe souvent au second plan, certains joueurs préférant diminuer la qualité graphique ou sonore du jeu pour le rendre plus performant), mais surtout parce qu'ils permettent de vivre des choses différentes, parfois socialement interdites. L'apprentissage provient notamment de la prise en soi d'une série de causes et d'effets, d'actions et de réactions, qui font progresser.

Les deux jeux de gestion simulée étudiés ici permettent ce type d'utilisation. On peut les comprendre comme des jouets (et non des jeux) informatiques : il n'y a pas d'objectif prédéfini et pas de score. Ce sont des sortes de pâtes à modeler informatiques que l'on peut malaxer à l'infini pour leur donner la forme et le sens qu'on veut. Le joueur décide lui-même des directions à adopter. Le plaisir et l'impression de progresser découlent de l'exploration d'un monde qu'on a fait sortir de son imagination et que l'on "gère" comme on le désire. Les cadres semblent tellement ouverts, qu'on peut vraiment développer ses propres scénarios. "Sim City" nous fait Maire et responsable du city planning d'une ville qu'on a soi-même conçue. Ce fut le premier simulateur qui faisait de son joueur le maître d'une maquette du monde réel. "Les Sims" va encore plus loin et nous propose de coacher une famille de Sims (les habitants de Sim City) créée ou choisie par le joueur et qu'il a placée dans une maison issue de son imagination. Il prétend nous permettre de gérer la vie humaine et les relations sociales, "comme pour de vrai".

Le joueur devant son écran, quel que soit son âge, se sent investi d'un pouvoir énorme : la simulation le place dans une position omnisciente. La virtualité aiguise la volonté de maîtrise des joueurs, en leur permettant de dépasser le proprement humain, dans un univers clos, conventionnel et préservé, où ils ne risquent rien. C'est un monde

facile : Les Sims obéissent presque parfaitement, et si on trouve le temps trop long à Sim City, on peut l'accélérer à souhait... Petits et grands peuvent voir leurs inhibitions diminuées ou même supprimées. Le jeu permet alors une forme de catharsis : il est possible de tout détruire dans Sim City ou de faire de la vie de ses habitants un véritable enfer (ou même des les laisser mourir de faim s'ils nous ennuient vraiment trop)... Le jeu lui-même pousse à cette exploration de l'interdit social (c'est surtout visible dans le jeu le plus récent : Les Sims) : "c'est une vision classique de la famille", admet le concepteur dans Libération¹, "mais rien n'empêche de dynamiter tout ça en testant les limites de la simulation". Là réside le véritable intérêt du jeu : secouer dans tous les sens le conformisme et tester les réactions de ces personnages électroniques lorsqu'on les perturbe dans leur vie quotidienne.

Les simulations de Sim City et Les Sims cherchent délibérément à s'attaquer à des situations proches de la vie de tous les jours : la ville et la famille (ou plus largement les relations sociales). Le joueur se voit conférer une capacité de gérer ces réalités dont il dispose de toutes les clés. Certaines commandes lui permettent, par exemple, d'intervenir sur les besoins physiques et psychiques des Sims (appétit, confort, hygiène, petits besoins, énergie, distraction, vie sociale, espace), sur les aspects de leur personnalité (en choisissant par exemple leur signe astrologique) et sur leurs aptitudes (cuisine, mécanique, charisme, physique, logique et créativité). Dans "Les Sims", surtout, un certain goût pour la manipulation est clairement requis : "testez les différentes combinaisons pour découvrir toutes les subtilités de leur interaction, et pour satisfaire votre goût machiavélique pour la manipulation"².

Ces jeux excitent donc la volonté de maîtrise du joueur et de toute-puissance sur la réalité, en permettant la transposition virtuelle de conflits refoulés. Cela peut représenter un certain danger pour les personnalités limites, non matures ou plus faibles psychiquement. C'est d'autant plus vrai que, comme nous l'avons mentionné précédemment, ces jeux entretiennent un rapport ambigu avec la réalité...

¹ Cf. F. LATRIVE, "Comment j'ai joué ma vie virtuelle. «Les Sims», un jeu de simulation, pour vivre une seconde fois", *Libération*, 11 février 2000.

² Manuel du jeu "Les Sims", p. 30.

2.2. Les jeux de la société...

Jusqu'à présent, nous nous sommes surtout intéressés aux processus d'apprentissage induits par les jeux vidéo, et à leurs effets sur le joueur. Il est important, à présent, de s'intéresser au contenu de ces jeux et à leur fonction idéologique.

2.2.1. *Entre rêve et réalité*

Le monde virtuel est une métaphorisation du monde réel. Ce monde potentiel créé par le jeu de simulation est, en fait, une expérience à dimensions multiples générée par un ordinateur, que le participant est susceptible de valider au niveau cognitif. La réalité virtuelle permet une autonomie, une interaction et un effet de présence tels que le réel et le virtuel sont parfois difficilement discernables. Cela d'autant plus qu'on est "aspiré" et "inspiré" par le jeu¹. Le danger est évidemment, comme le souligne P. Quéau², qu'à force de se servir de la simulation comme outil d'écriture et d'invention du monde, "on court le risque de confondre le monde avec les représentations qu'on s'en donne". Même s'il faut quand même faire confiance aux individus et à leurs capacités de discernement, le virtuel pose la question du réel.

"C'était plus facile que sur les simulateurs", ont été les premiers mots d'un pilote américain (adepte de "Flight Simulator") revenant à sa base après avoir abattu un avion ennemi lors du raid aérien contre la Libye en 1989³. Même si l'exemple choisi est particulièrement choquant, ces mots sont révélateurs de toute l'opération de "formatage" de la réalité que peuvent permettre les simulations.

2.2.2. *Numérisation et normalisation*

Les jeux de gestion simulée permettent un malaxage infini de données, mais au sein d'un modèle mathématique figé ! Ils proposent une modélisation du vivant. La nécessaire numérisation a tendance à

¹ J'avoue qu'après une séance assez longue des "Sims", il m'est arrivé de chercher à repérer le niveau de mes propres besoins (appétit, petits besoins...), je n'ai évidemment pas trouvé le pannel indicateur...

² P. QUÉAU, *Le virtuel. Vertus et vertiges*, Paris, INA-Champ Vallon, 1993, p. 40.

³ Cf. A. et F. LE DIBERDER, *op. cit.*, p. 68.

brider la créativité du joueur. Comment traduire l'humain et ses interactions sociales en équations mathématiques (objectif que s'est fixé le créateur des Sims, prétendant offrir au public le premier "simulateur de vies humaines"), sans nécessairement créer des stéréotypes, en introduisant certaines orientations idéologiques dans les principes fondateurs (observons simplement à quoi Wil Wright résume l'être, cf. 2.1.3.) ? S'il est possible de digitaliser n'importe quelle expression langagière (écrit, parole, données chiffrées, images...), peut-on également traduire en chiffres le domaine immatériel du ressenti et des comportements ? La numérisation impose une certaine radicalisation et, partant, une normalisation des situations sociales représentées. "There could never be an «objective» simulation free from «bias» ; computer programs, like all texts, will always be ideological constructions"¹. A cet égard, "Les Sims" propose en fin de manuel, une série de lectures que le concepteur recommande aux joueurs, et qui, selon ses mots, ont présidé à l'élaboration de l'arrière-plan social reproduit dans le jeu.

La tentation est grande de croire ce que la machine nous raconte, alors qu'en fait, elle ne fait que traduire ce que les programmeurs veulent nous dire... Même si une forme de plaisir suscitée par ces jeux de simulation est justement d'essayer de découvrir les codes qui y ont été injectés, le joueur a tendance à se soumettre aux règles programmées². Il risque alors de regarder la réalité à travers le modèle, en conservant les aptitudes et tournures d'esprit qu'il aura assimilées grâce au jeu. L'incroyable liberté que le simulateur semble donner au joueur n'est en fait qu'illusion, elle ne l'aide qu'à mieux entrer dans le jeu que la société prévoit pour lui (à noter que le terme "illusion" signifie littéralement "entrée en jeu"). Il croit manipuler, mais se fait lui-même manipuler...

Ces images forment réellement un monde qui nous fait remonter de manière tangible, matérielle, aux idées qui les président. La virtualité nous place dans des images qui figurent le monde à leur façon et le reconfigurent... mais peuvent aussi le défigurer. Mon hypothèse est, rappelons-le, que ces images-simulacres, portent en germe

¹ T. FRIEDMAN, "Making sense of software : computer games and interactive textuality", in S. G. JONES (ed.), *Cybersociety : computer-mediated communication and community*, Thousand Oaks, Sage, 1995, p. 81.

² Cette affirmation est surtout valable pour les plus âgés, bon nombre d'enfants en bas âge utilisant ces jeux comme des textes narratifs, savourant le fantastique pouvoir du jouet de continuer le récit à partir des germes narratifs jetés sur l'écran.

la culture liée à notre époque contemporaine. La simulation facilite l'inscription de l'individu dans la société de l'information en lui permettant une certaine appropriation du réel, préconisée par les industriels des nouvelles technologies et du secteur de l'informatique. Produits de cette société, les jeux de gestion simulée sont aussi des reproducteurs sociaux. Le modèle présenté dans "Sim City" et, encore plus, dans "Les Sims" est, à cet égard, extrêmement parlant.

2.2.3. La "Sim-société"

Déjà dans la première version de Sim City, le cadre de référence culturel proposé par l'auteur était tout à fait connoté par un capitalisme typiquement américain : "c'est un jeu capitaliste, qui représente des villes où l'économie est très importante. En Europe, on trouve pourtant des villes où la religion, le militaire ou la culture dominant", explique Will Wright¹. Les Sims va encore plus loin dans cette glorification de la société de consommation et de l'américano-centrisme. L'action semble se dérouler dans une banlieue aisée des États-Unis, où la vie tourne autour du foyer et de la consommation.

Le traditionnel "Monopoly" était déjà une initiation douce au capitalisme, prétendent certains. Mais les jeux de gestion simulée font pénétrer le joueur dans ce modèle et pour évoluer, il doit explicitement s'y conformer. Comme expliquerait sans doute Baudrillard, on apprend ainsi à consommer le mythe de la consommation... J'ai pu constater que "Les Sims" présente un monde où "la consommation saisit toute la vie, où toutes les activités s'enchaînent sous le même mode combinatoire, où le chenal des satisfactions est tracé d'avance, heure par heure, où l'environnement est total, totalement climatisé, aménagé, culturalisé"². Le bonheur de ces stupides petits êtres électroniques (pour lesquels, je l'avoue, j'ai éprouvé beaucoup de compassion...) est totalement déterminé par leurs besoins et ils vivent clairement dans le court terme.

Le joueur est encouragé à rentrer dans cette logique s'il veut être "efficace" :

¹ F. LATRIVE, "Le Maître du faux-semblant. Will Wright, créateur du cultissime «Sim City», travaille sur un nouveau jeu vidéo qui simulera... la vie quotidienne", *Libération*, 9 juillet 1999.

² J. BAUDRILLARD, *La société de consommation. Ses mythes, ses structures*, Paris, SGPP, coll. "Le point de la question", 1970, p. 24.

Voici une remarque générale valable également dans notre monde : même si vos Sims ont beaucoup d'argent sur leur compte en banque, ils ne sont pas nécessairement aussi heureux qu'ils devraient l'être. Oui, oui, nous avons tous les phrases en tête concernant les petites économies "un sou est un sou", mais dans le monde des Sims, cela signifie que vous n'achetez rien. Et ne rien acheter est un problème. Cela signifie que vous n'améliorez pas l'environnement des Sims et qu'ils ne peuvent donc pas être plus heureux. N'oubliez pas que des objets de haute qualité, en tous genre, constituent un moyen très efficace d'améliorer l'humeur de vos Sims grincheux. Ce sont des consommateurs, vous savez, ils sont ravis lorsqu'ils ont le choix entre un flipper et un piano, des jeux vidéo et un téléviseur héli-multichrome : ils veulent tout ! (manuel p. 87).

L'ambiguïté avec le "monde réel" est continuellement entretenue dans le manuel d'utilisation qui nous donne une bonne leçon de matérialisme aigu, tout en prétendant que "l'école des Sims est une école de la vie"¹ ! Ce matérialisme se retrouve dans bon nombre de jeux vidéo de ce type dans lesquels il faut, pour avancer, se procurer les objets les plus performants, les plus intéressants au niveau technologique...

Autre aspect fortement contestable présent dans ces jeux, au même titre que dans bon nombre d'autres jeux vidéo : la vision qu'ils proposent est tout à fait centrée sur la société américaine contemporaine. En jouant à Sim City ou avec les Sims, on a l'impression de participer à un sitcom américain avec tous les stéréotypes que cela peut entraîner (certains types d'objets, certaines façons de se comporter...). Dans Les Sims par exemple, on a l'impression de retrouver en toile de fond cette forme de tiraillement entre une morale débridée et un certain puritanisme de la société américaine : on peut avoir des relations homosexuelles, se marier ou avoir des enfants avec différentes personnes, se battre ou laisser mourir son enfant de faim, mais pas question de divorce, d'avortement ou de pratiques religieuses explicites. Encore une fois, le joueur se voit imposer cette morale et ne peut que la suivre pour progresser dans le jeu...

Je crois que cette américanisation de la vision du monde est dangereuse : si les enfants peuvent décoder les images qu'ils voient, sauront-ils faire la transposition dans leur propre culture ? Ces jeux

¹ Manuel du jeu "Les Sims", p. 35.

risquent de se faire oublier comme issus de cette orientation idéologique et le danger est d'autant plus grand qu'ils jouent, dans l'imaginaire européen (par exemple), un rôle aussi important que le cinéma. Et doit-on penser comme les frères Le Diberder que "l'américanocentrisme, le manque de culture, de curiosité et même de respect pour les autres civilisations prennent (...) leur racine avant tout dans la demande"¹ ? Ces traits proviennent du berceau du marché des jeux : la catégorie des adolescents blancs américains de la classe moyenne. Mais s'il faut admettre que l'engouement pour ce type de jeu (et pour la vision du monde qu'il donne) est réel, ne doit-on pas également reconnaître une responsabilité aux industriels du domaine (majoritairement inscrits dans des structures de travail américaines) qui profitent de ce système. L'inclusion de ces visions à tendance idéologique dans le jeu ne sert-elle pas simplement à justifier la société que ces instances économiques dominantes contribuent à bâtir ? On peut en tous cas leur reprocher de ne pas chercher à s'adapter à leur public en diversifiant un peu les points de vue proposés et en mettant un peu plus en valeur des différences socioculturelles.

Enfin, même si, comme nous l'avons remarqué précédemment, "Sim City" et "Les Sims" ont été les premiers jeux à proposer un échange sur le Web, il faut néanmoins remarquer que ce sont des jeux qui favorisent un usage solitaire. Ils proposent une interactivité avec des personnages qui ne sont que des acteurs virtuels sans individualité, sans âme, et que le joueur a la possibilité de guider, d'influencer à sa guise. Les relations proposées avec ces individus électroniques sont sans matière et l'interactivité n'est que celle de l'homme à la machine.

Sans la passion et la personnalité complexe des Sims, il ne vous resterait plus qu'à arroser le gazon ou à nourrir le poisson rouge pour remplir votre journée. Les vraies familles sont ce qu'elles sont, alors pourquoi pas en inventer de nouvelles, bien plus prometteuses ?².

On s'éloigne beaucoup de l'idéal de l'Agora humaine, où l'homme aurait un réel sens de la communauté et ne s'enfermerait plus dans une logique individualiste de conquête, où l'autre est réduit

¹ A. et F. LE DIBERDER, *op. cit.*, p. 230.

² Manuel du jeu "Les Sims", p. 25.

à une pure fonctionnalité. Triste vision que celle de l'individu solitaire, se réfugiant dans le monde virtuel pour y trouver un semblant de compagnie.

Pour conclure...

“On met au fond en jeu ce à quoi on tient, et cela est significatif, comme est significative la façon dont on le met en jeu... il y a une pulsion ludique qui, peut-être, nous éloigne de la société, mais le jeu nous y ramène, que nous le voulions ou non¹. Même si le jeu vidéo pouvait devenir un nouvel opium pour les assoiffés de fuite hors du monde, le monde les rappellerait à lui... Dans ce nouvel espace de liberté où on peut perdre ses inhibitions et ses frustrations, ne fait-on pas virtuellement à autrui ce que la société nous fait à nous : manipuler... Notre prétendue omniscience dans le monde digital qui nous permet de gérer jusqu'à la vie humaine n'est-elle pas simplement un palliatif au fait que notre propre vie nous échappe ? Quelle est notre réelle liberté dans la société de l'information qu'une liberté simulée (surveillée) ?

C'est une vision pessimiste et certainement discutable, qui n'accorde sans doute pas assez de foi en l'homme et en ses capacités de discernement. Et pourtant... “Les jeux vidéo dans leur forme vont évoluer vers plus d'immersion et seront sûrement un jour une alternative à la réalité, le leurre parfait inscrit dans les gènes de l'évolution des technologies... Tous ces outils nous rapprochent du rêve éveillé, canalisé, thématiqué... Nous ne rêverons pas plus, mais nous rêverons mieux et utile”. Cette profession de foi d'un concepteur du futur² donne à réfléchir, et j'ai du mal à croire que ce rêve ne se transforme pas tôt ou tard en cauchemar, si nous n'y prenons pas garde.

Nous devons absolument reconnaître la profonde filiation entre la technique et la culture pour ne pas laisser la cybersociety nous dépasser. La simulation peut devenir réellement une combinaison intéressante entre réflexion, apprentissage, et loisir, d'autant plus que son pouvoir de fascination la rend très attirante. Mais l'art du jeu, d'un véritable ludisme sans gain doit encore se développer. Le jeu

¹ L-J. CALVET, *op. cit.*, p. 208.

² P. ULRICH, *op. cit.*

doit retrouver une certaine innocence et accorder une part plus grande à la liberté créative. On ne peut plus laisser le marché réguler entièrement ce domaine. Si les simulateurs peuvent parfois être utiles pour mieux comprendre la réalité, la société a une responsabilité face à la multiplication des modèles virtuels et doit pouvoir fournir un cadre conceptuel permettant de sortir de l'utopie qu'ils créent. Sinon, pourquoi s'étonner du fait que la "génération télévision" soit si peu tolérante aux frustrations, aux limites et qu'elle confonde tant les symboles ?

L'enseignement ne doit pas seulement préparer les futurs acteurs de la société de l'information, mais doit absolument leur fournir des outils de discernement, leur permettant de se situer dans cette société et de se désillusionner. Les parents ont également un rôle à jouer dans cette éducation au média, alors même que l'on constate que bon nombre d'entre eux démissionnent. Ils doivent pourtant surveiller les consoles et les ordinateurs de leurs enfants, apprendre eux-mêmes, pourquoi pas, à jouer avec les jeux qui font le plaisir des plus jeunes. Si on veut vraiment éviter que le cadre de référence des jeux vidéo n'influence la réalité et n'habitue l'individu à certains comportements, un réel dialogue doit émerger au sein de la famille.

Ce travail ne constitue, selon moi, qu'une amorce à un débat beaucoup plus général qu'il faudrait mener, en rassemblant autour d'une table non seulement des scientifiques, mais aussi des concepteurs, des joueurs, des pédagogues et des industriels... Ce débat devrait fournir une vision à plus long terme des effets possibles des jeux vidéo et ne pas seulement constituer, comme trop souvent, une déclaration d'intention ou une opération cosmétique auto-légitimante. Car, comme l'explique si bien Ted Friedman, "computer games, after all, are where we go to play with the future"¹.

¹ T. FRIEDMAN, *op. cit.*, p. 87.