



Innovation & Solutions

## «Il y a une grande maturité en Suisse sur le jeu vidéo»

**16 novembre 2021, par  
Grégoire Barbey**

Même si la création de jeux vidéo en Suisse gagne en visibilité depuis quelques années, l'impression que ce domaine de la culture populaire reste marginalisé perdure. Yannick Rochat, professeur assistant en études vidéoludiques à la faculté des lettres de l'Université de Lausanne, estime au contraire que le jeu vidéo a désormais acquis une véritable crédibilité, y compris auprès des autorités fédérales. L'industrie se développe à grande vitesse.

Heidi.news — Est-ce que les jeux vidéo sont suffisamment reconnus aujourd'hui en Suisse comme un élément indissociable de la culture populaire?

Yannick Rochat — Au niveau des institutions, la situation a beaucoup évolué ces dernières années. Il y a d'abord le rapport du Conseil fédéral de 2018 qui reconnaît explicitement le potentiel culturel des jeux vidéo. Je relève également le travail d'une commission parlementaire qui a abordé la question de la protection des mineurs à l'égard du cinéma et des jeux vidéo. Les élus se sont entre autres penchés sur des aspects tels que les modèles économiques de certains jeux, qui fonctionnent sur le principe d'une loterie, sans le dire explicitement. Tout ça démontre une certaine maturité qui n'est pas toujours présente lorsqu'il s'agit d'autres aspects du numérique.

Bien sûr, ça ne signifie pas que tout le Parlement et toute la population sont renseignés sur les jeux vidéo, mais ça va dans le sens d'une meilleure compréhension des enjeux en lien avec ce média. Je constate que ce phénomène est surtout dû à des élus plus jeunes et à des parlementaires qui sont sensibilisés à ces questions à travers leurs enfants. Il y a également un soutien économique de plus en plus important, parce que les jeux vidéo génèrent un intérêt de ce côté-là. Ils créent des emplois et permettent à la Suisse de se démarquer. Ils cumulent des expertises économiques et artistiques. Bien souvent, les jeux vidéo sont une porte d'entrée permettant aux gens de s'ouvrir à d'autres métiers, en particulier dans l'informatique. Un domaine qui a un réel besoin de main d'œuvre.

Mais les jeux vidéo trainent aussi une mauvaise réputation...

La perception au sein de la population est polarisée. On constate que certains parents refusent catégoriquement que leurs enfants jouent à des jeux vidéo, alors que dans d'autres foyers, tous les membres de la famille jouent. En fait, certaines personnes ont tout simplement été exclues de cet univers. On a tendance à l'oublier, mais les jeux vidéo nécessitent d'acquérir un «capital ludique», et pour cela d'investir du temps et de l'argent. Pour une partie de la population, ça paraît très lointain, parce qu'il y a un véritable gap technologique. Elles peuvent avoir des craintes légitimes, auxquelles il faut répondre.

Cela dit, les jeux vidéo sont souvent dénoncés par certains courants politiques. C'est un phénomène qui se produit chaque décennie. Ces paniques morales autour de la violence présumée ou des addictions n'a rien de neuf. D'ailleurs, d'autres éléments de la culture populaire, comme le rock'n'roll ou le jeu de rôle ont aussi fait l'objet de ces dénonciations politiques, avec leur lot de clichés. Il y a aussi des associations de parents un peu puritaines, qui voient dans les jeux vidéo une mauvaise influence. Et puis, on observe également la tendance qui consiste à diviser la culture en deux: une culture haute, noble, et une basse culture, inférieure. Le jeu vidéo est parfois considéré à tort comme un élément culturel qui a moins de qualité artistique.

Qu'est-ce que les jeux vidéo apportent à la société?

La question est intéressante, parce qu'on revient souvent au rôle utilitaire du jeu vidéo. On ne se pose pas la question de savoir à quoi sert la musique, la littérature ou le cinéma. Le jeu vidéo, c'est d'abord un passe-temps,



un hobby. Les individus jouent, créent des jeux et en parlent. C'est un véritable phénomène culturel, un objet de fascination. Certains auteurs les utilisent par exemple pour créer des récits à embranchement plutôt que des histoires linéaires. Les jeux vidéo peuvent avoir des conséquences bénéfiques sur les capacités cognitives. Daphné Bavelier, professeure en neurosciences à l'Université de Genève, a démontré dans ses travaux que le fait de jouer à certains jeux de tir en vue subjective améliore les réflexes et l'acuité visuelle.

Sur le plan pédagogique, les travaux de James Paul Gee ont souligné l'utilité des jeux vidéo sur le plan éducatif. Lorsqu'il est utilisé pour mettre des sujets en perspective, ce peut être un bon outil. Néanmoins, les jeux vidéo qui ont une portée pédagogique impliquent des équilibres difficiles à trouver, au carrefour de compétences dans le game design et la pédagogie. Un autre élément intéressant à relever, c'est l'utilisation des jeux vidéo dans le domaine de la santé. L'entreprise Mindmaze, qui a réalisé d'importantes levées de fonds, utilise les jeux vidéo et la réalité virtuelle pour la réhabilitation des personnes qui ont des handicaps ou des maladies neurodégénératives.

La Chine a récemment serré la vis à l'égard des jeux vidéo. En tant que produit culturel, le jeu vidéo peut aussi contribuer à véhiculer des messages politiques et des valeurs?

Bien sûr. Il le fait depuis toujours. Ces messages peuvent être progressistes comme conservateurs. Les scandales provoqués par le gamergate, un mouvement de joueurs particulièrement toxique dans le jeu vidéo, et #MeToo ont mené à une véritable prise de conscience au sein de l'industrie, et ont souligné à quel point le jeu vidéo est lui aussi ancré dans des représentations masculines. Cela a d'ailleurs conduit à des changements salutaires. De nombreux jeux proposent aujourd'hui le choix du genre lors de la création de son avatar.

Justement, les femmes sont-elles assez représentées?

La situation s'est beaucoup améliorée. Durant longtemps, les femmes n'avaient pratiquement que le personnage de Lara Croft, d'ailleurs à l'origine hypersexualisé, pour incarner une héroïne dans un jeu vidéo. Il y a désormais davantage de diversité, avec des jeux comme Celeste ou encore Horizon Zero Dawn, permettant d'incarner un personnage féminin central avec son développement tout au long de l'aventure. Le fait de pouvoir choisir le genre de son avatar permet aussi d'incarner un personnage féminin, même si son caractère ne fait pas l'objet d'un développement particulier. Certes, il y a toujours des voix qui s'élèvent pour dire que sur le plan historique, ça n'est pas correct. Mais il y a suffisamment d'exemples qui montrent qu'il y a eu des femmes sur les champs de bataille, qu'elles savent aussi résoudre des énigmes... Il n'y a donc pas de raison de ne pas pouvoir incarner une femme dans un jeu de simulation militaire ou d'aventure. Les femmes doivent pouvoir se sentir représentées dans les jeux vidéo.

Et au-delà des jeux vidéo eux-mêmes, sont-elles assez représentées dans la communauté? On sait qu'elles jouent autant que les hommes, et pourtant on les voit beaucoup moins.

Vincent Berry et Leticia Andlauer ont soulevé, dans leur ouvrage Jeu vidéo et adolescence, que les jeunes filles jouent, mais parfois s'en cachent. Durant l'adolescence, elles ont tendance à arrêter de jouer, parce qu'elles peuvent être montrées du doigt, voire exclues. Cet arrêt peut provoquer dans certains parcours de vie une rupture avec l'expérience de jeu, qui fait que les femmes ne se remettent finalement pas à jouer. Du côté des garçons, le jeu vidéo est beaucoup plus valorisé. Heureusement, ces dernières années, les choses évoluent dans le bon sens. Mais il y a encore beaucoup de travail... Dans le domaine du streaming, de l'e-sport et au sein des médias spécialisés, les femmes ne sont pas encore assez visibles. Les stéréotypes mettent du temps à disparaître.

Le modèle économique des jeux vidéo a beaucoup évolué ces dernières années. Aujourd'hui, de nombreux studios allient plaisir de jeu et frustration pour pousser les joueurs à l'achat de récompenses accessibles par des boutiques dédiées. Est-ce que cela peut nuire à la dimension culturelle du jeu vidéo, en favorisant une typologie de jeux qui limite la diversité des propositions?



C'est vrai qu'il y a cette tendance du côté des gros studios, comme King ou Electronic Arts. C'est une pratique vraiment dommageable selon moi. D'abord parce que dans de nombreux cas c'est discutable de devoir payer du contenu supplémentaire quand on a déjà acquis un jeu à plein tarif. Mais aussi parce qu'il y a derrière ces modèles des loteries vraiment perverses. Electronic Arts, avec son jeu Fifa, a réussi à transformer un jeu de football en poule aux œufs d'or en proposant des cartes à collectionner à l'achat, le tout en ne se gênant pas pour exploiter les jeunes. Sur mobile, la situation est particulièrement gravissime, avec des mécaniques perverses d'achats intégrés, ou l'utilisation abusive de publicités...

Cette tendance est vraiment néfaste pour l'image du jeu vidéo. C'est dommage que des œuvres d'excellente qualité doivent coexister avec des produits qui n'ont aucun scrupule à exploiter des personnes vulnérables pour générer un maximum de profits. On sait que les gens se comparent, que ça soit en ligne ou à l'école, et que les éléments cosmétiques achetables dans les jeux vidéo sont parfois utilisés pour mesurer le prestige des individus dans certains contextes sociaux. Bien sûr, ces éléments purement cosmétiques, qui ne fournissent pas d'avantage en jeu, ne sont pas indispensables. Mais quand on regarde un jeu comme Fortnite, la proportion de joueurs qui n'ont pas d'éléments cosmétiques est très faible. Heureusement, il existe aussi une vaste offre de jeux indépendants, avec une immense diversité de propositions. Les grands acteurs de l'industrie qui font le choix de ne pas tomber dans ces stratégies agressives visant à maximiser les revenus peuvent aussi gagner en popularité auprès des joueurs qui ne cautionnent pas ces pratiques.

On a beaucoup parlé du métavers ces derniers temps. Or, ce sont surtout les jeux vidéo qui offrent des perspectives dans cette nouvelle dimension. Est-ce que vous pensez que les jeux vidéo serviront de porte d'entrée à une vision plus large de la réalité virtuelle et augmentée?

Le mot même de métavers a quelque chose de gênant. Il a été créé par Neal Stephenson dans son ouvrage Snow Crash. Son récit est une dystopie qui dénonce la mainmise des grandes entreprises sur un monde virtuel, sorte d'internet dans lequel on se déplace sous forme d'un avatar tridimensionnel. Utiliser le terme de métavers quand on est soi-même un géant de la technologie a quelque chose d'ironique.

Pour l'instant, personne n'arrive vraiment à définir les contours de ces «métavers». On les décrit souvent comme des mondes parallèles dans lesquels on peut évoluer sous la forme d'un avatar permettant de faire plein de choses, comme... des réunions de travail. C'est vrai que cela peut sembler être un croisement entre internet et les jeux vidéo. Mais en ce qui me concerne, je suis très sceptique quant à cette notion de métavers. J'y vois surtout des campagnes de communication d'entreprises qui cherchent à vendre des produits et à lever des fonds. Ces projets restent très flous, et s'inscrivent selon moi dans une tendance à la privatisation d'internet. Avec le seul support textuel, internet a proposé dès ses débuts une vision positive et décentralisée de ce que l'on appelle désormais les métavers. Cette volonté de fuir dans pareils univers virtuels a quelque chose d'inquiétant à l'heure de l'urgence climatique.



Heidi.News  
1200 Genève  
022 702 93 59  
<https://www.heidi.news/>

Genre de média: Internet  
Type de média: Sites d'informations



**UNIVERSITÉ  
DE GENÈVE**

Ordre: 1094772  
N° de thème: 377.116

Référence: 82473007  
Coupure Page: 4/4



**Yannick Rochat est professeur assistant en études vidéoludiques à la faculté des lettres de l'Université de Lausanne (section des sciences du langage et de l'information). Il est co-fondateur de l'UNIL Gamelab. | Giampaolo Possagno**