

« Pour une philosophie politique des jeux vidéo », Mathieu Triclot, propos recueillis par Julien Annart & Aurélien Berthier, Revue *Agir par la culture*, 06/10/2015

Les jeux vidéo commencent-ils à être pris comme des objets potentiellement porteurs de messages idéologiques ou restent-ils globalement perçus comme un divertissement neutre ?

On peut dire que depuis leurs débuts publics – avec les jeux d’arcades, que nous avons connu installés dans les cafés à côté des flippers – les jeux vidéo ont suscité la polémique. Il y a trois accusations récurrentes, qui ont été portées par la psychologie : la fragmentation de l’attention, le développement de l’agressivité et l’addiction. La question de l’agressivité a toujours été liée aux contenus violents. On prête au jeu vidéo un pouvoir de persuasion supérieur : comme le joueur est acteur, on suppose qu’il adhère plus à ce qui lui est montré. Or, c’est bien souvent faux : la logique du jeu, toutes les actions qu’il y a à accomplir, obligent à se concentrer sur la structure ludique et à délaissé les contenus qui sont véhiculés et qui restent à l’arrière-plan de l’attention. Le philosophe Thomas Morisset a une belle formule pour dire cela : il parle du jeu vidéo comme d’un « *art du geste qui épuise l’image* ».

L’industrie a combattu ces polémiques en se revendiquant d’une position neutraliste : « on ne fait pas de politique, nous ne sommes qu’un honnête divertissement familial ». Le problème est que la neutralité dont la plupart des jeux se réclament est politiquement chargée : des rôles féminins dévalués, une sous-représentation des minorités, une acceptation sans critique de la politique américaine, etc. De ce point de vue, les jeux vidéo ne semblent pas différents des autres productions culturelles de type blockbuster.

De quelles manières les jeux vidéo font-ils de la politique ?

Manifestement, ils en font, à n’en pas douter, comme n’importe quel autre médium audiovisuel, en véhiculant les contenus culturels et les représentations de leurs créateurs. Mais, on peut se demander s’il n’y a pas autre chose. Les jeux vidéo ne se réduisent pas à la strate des messages qu’ils communiquent par voie audiovisuelle, et auxquels le joueur est d’ailleurs moins réceptif que s’il est simple spectateur. Une des propriétés des jeux vidéo est de fonctionner comme des simulations informatiques : on définit un système par un ensemble de paramètres et on laisse le joueur en modifier certains au cours de sa partie. Faire le choix de tel ou tel paramètre dans la situation est une question qui dépasse le simple message audiovisuel. L’exemple du simulateur urbain *Sim City* est à cet égard emblématique. Il est construit de telle sorte, par exemple, qu’il punit systématiquement la mixité sociale. Il considère les ressources naturelles comme un fonds illimité, qui ne peut avoir de valeur sociale que transformé en parc de loisir. Les jeux font de la politique par leurs systèmes et leurs paramètres, par la manière dont ils configurent l’espace des possibles pour les joueurs.

Les joueurs peuvent-ils apprécier un jeu vidéo au discours fortement marqué (par exemple militariste, sexiste, pro-capitaliste, ethnocentré etc.) sans nécessairement adhérer à son contenu idéologique ?

Il n’y a pas une réponse univoque à cette question. Le jeu vidéo est aujourd’hui une des toutes premières pratiques culturelles dans les pays développés. Ce qui signifie qu’il s’agit d’une pratique de masse, que les joueurs sont divers, que les pratiques de jeux sont éclatées. La part d’influence des jeux sur les joueurs est difficile à déterminer, ne serait-ce que parce que les joueurs vont investir de manière différente les contenus proposés. La réception dépend toujours d’un contexte social. Mais la question touche aussi à la nature même de l’attitude ludique. Jouer est une attitude paradoxale qui suppose que le plus grand sérieux soit dédié à quelque chose de futile et qui n’aura pas de conséquences. Sinon, « ce n’est plus du jeu », comme on dit. La condition pour croire au maximum à ce que l’on fait est de savoir pertinemment, en même temps, qu’il ne s’agit « que d’un jeu ». Il y a ici quelque chose qui relève d’un fait anthropologique fondamental : la capacité humaine à adhérer à une situation, justement parce que l’on peut prendre de la distance vis-à-vis d’elle. Pour jouer, il faut jouer à fond. Pour jouer à fond, il faut savoir que ce n’est qu’un jeu. Le jeu nous place dans cette bascule permanente d’engagement et de désengagement. Ce qui devrait au moins suffire à éliminer l’idée d’une simple influence mécanique par adhésion ou contagion.