

---

## Jeux vidéo : une pratique à prendre en compte

**La pratique des jeux vidéo compte de très nombreux détracteurs. Pourtant, sa propagation est telle qu'on ne peut l'éluder.**

En France, 53 %<sup>1</sup> des Français jouent régulièrement (53 % d'hommes, 47 % de femmes)?; 95 % des jeunes de 10 à 14 ans?; 92 % des 15-18 ans?; 91 % des 19-24 ans. Ces chiffres obligent à relever la dimension «?sociale?» du jeu vidéo, c'est-à-dire à lui reconnaître le statut de pratique culturelle à part entière, partagée, productrice et porteuse de normes, de valeurs et de sens.

S'extirper de la zone d'influence de ce média oblige à s'inscrire dans un cadre social (famille, cercle d'amis, écoles et loisirs...) qui le permet, souvent dans une démarche conscientisée et militante. Assumer de laisser sur le pas de sa porte les promesses du jeu vidéo réclame une certaine force et indépendance vis-à-vis de la puissance de la norme, comme elles sont nécessaires pour refuser d'avoir une télévision, un ordinateur ou un smartphone. Ces positionnements radicaux d'éviction sont motivés par des raisons diverses, qu'elles soient la préservation d'une certaine idée des loisirs ou de l'apprentissage inscrit davantage dans le réel, ou encore pour des considérations écologiques (l'impact des nouvelles technologies de ce point de vue étant important). Or, les professionnels de l'éducation et de l'animation ne rencontrent probablement pas (ou pas souvent) ces positionnements du côté de leur public, même si leur personnel en est proche. Les parents connaissent tous cette situation où la norme extérieure s'immisce dans le foyer par l'intermédiaire des enfants qui portent avec eux les influences de leurs camarades d'école. Ainsi, les bambins surprennent lorsqu'ils demandent une *PS4* pour leur anniversaire alors qu'aucune console ne trône dans le salon... De même pour le professeur ou l'animateur : ses activités pédagogiques peuvent n'être en rien liées au jeu vidéo, cela n'empêchera pas l'imprégnation de son public par la culture vidéoludique.

La question se pose alors : peut-on éluder un aspect culturel constitutif de l'identité d'une partie de la jeunesse lorsque notre travail consiste à lui fournir les outils de son émancipation?? Non. Sans prise en compte de ces aspects, nous courons le risque de voir des joueurs cantonnés à leur rôle de consommateurs, demeurant hors de portée de toute pensée critique et distanciation nécessaires au processus d'émancipation. Éviter la «?question jeu vidéo?» peut finalement être contre-productif, car l'opposition est inéquitable : alors qu'aucun apport critique, aucune distanciation n'est prise là où elle devrait l'être, l'industrie vorace du jeu vidéo étend son influence, propage sa vision du monde, ses valeurs, et modèle la psyché des joueurs. Fort de ce constat, n'est-il pas alors possible d'engager un travail de découverte et d'expérimentation sur ce support, pour finalement permettre un recul, une objectivation, une mise en action du public, comme ce fut le cas pour les nouveautés dont se sont déjà emparés les «?éducateurs?» (à l'image, aux médias)??

**Kévin MARTIN IZARN, chargé de développement numérique et participation des habitants à la MJC de Chenôve**

A lire : [l'expérience de la MJC de Chenôve autour des jeux SimCity et Minecraft](#)

---

**[1](#) Les chiffres cités sont tirés du rapport « L'essentiel du jeu vidéo. Chiffres 2017 du marché français du jeu vidéo » édité par le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (S.E.L.L.), publié en février 2018. Chiffres sur un panel de 1?023 personnes âgées de 10 à 65 ans.**