

Rendez-vous du Jeu
de la Seine-Saint-Denis

**Immersion dans un monde virtuel :
jeux vidéo, communautés et apprentissages**

Intervenants:
Vincent BERRY et Carine AUGUSTE

jeudi 14 mai 2009

dans les locaux de la ludothèque de Pantin



En partenariat avec la Ville de Saint-Ouen, L'association Toit Accueil Vie et sa ludothèque « 1,2,3 Soleil » à Montreuil, l'association « Les Enfants du jeu » et sa ludothèque à Saint-Denis, la ludothèque municipale de Pantin, les Francas 93 et l'Association des Ludothèques d'Ile de France.

Elsa VANDEN BOSSCHE
*Chargée de projet du Bureau des actions
éducatives de sport et de loisirs
Conseil général de la Seine-Saint-Denis*

Nous accueillons Vincent BERRY, chercheur en Sciences de l'Éducation, à l'Université Paris 13 et membre du laboratoire EXPERICE, spécialiste des jeux vidéo. Je le laisse se présenter.

Vincent BERRY
*Laboratoire EXPERICE,
Université de Paris XIII*

Je suis chargé de recherche au laboratoire EXPERICE. Avec Gilles BROUGERES, ainsi que Michel MANSON, nous nous intéressons à l'éducation à travers le loisir et le divertissement, autrement dit aux relations entre jeux et apprentissage et à l'éducation informelle.

L'Association des Ludothèques de France (ALF) nous a contactés il y a deux ans pour réaliser un état des lieux des jeux vidéo en ludothèque. Dans un premier temps, nous avons mené une étude quantitative à travers un questionnaire précis adressé aux ludothécaires (type d'équipements, type de jeux, etc.), afin de connaître la proportion de ludothèques équipées en jeux vidéo. Dans un deuxième temps, dans une perspective qualitative, nous nous sommes intéressés à la pratique du jeu vidéo en ludothèque en nous appuyant sur le point de vue des ludothécaires, des parents et des enfants pour comprendre comment le jeu vidéo est pensé en ludothèque.

Dans un premier temps, nous allons regarder le documentaire sur la pratique du jeu vidéo en ludothèque, que nous avons réalisé avec Marie-Pierre GUITARD à partir de l'étude précédemment citée.

Projection d'un documentaire vidéo

L'intervenante projette un documentaire vidéo de 28 minutes consacré aux jeux vidéo en ludothèque : « Play again », réalisé par Vincent BERRY et Marie-Pierre GUITARD.

A travers ce film, nous avons cherché à illustrer différentes pratiques du jeu vidéo en ludothèque, afin d'en mesurer les avantages et les inconvénients, mais ce film n'est pas représentatif des pratiques communes en ludothèque. Je vais commencer par présenter les résultats de l'enquête quantitative. La pratique du jeu vidéo en ludothèque est marginale : 71 % des ludothèques n'ont pas de jeux vidéo et, parmi celles qui sont équipées, certaines offrent seulement un service de prêt et d'autres seulement des jeux sur place.

Les ludothèques sont généralement équipées avec des consoles de jeux portables ou de salon (Wii, Playstation, Xbox), qui ne nécessitent pas un ludothécaire affecté aux jeux vidéo car elles sont techniquement plus faciles à utiliser que les ordinateurs. Le choix de la plate-forme a une incidence sur le public accueilli à la ludothèque, car le type de jeu et les pratiques (accessoires, jeux en groupe, etc.) diffèrent entre la console et l'ordinateur. Alors que les consoles visent un public familial et enfantin (8-12 ans), les ordinateurs visent un public d'adolescents et de jeunes adultes. Par ailleurs, légalement, il est plus facile de mettre des jeux sur ordinateurs à la disposition du public, sur la base de catalogues, que des jeux sur consoles.

Généralement, l'adhésion à la ludothèque permet d'accéder aux jeux vidéo, sauf dans certaines ludothèques qui demandent une adhésion spécifique. Dans la majorité des cas, la pratique des jeux vidéo est régulée : le temps maximum d'utilisation est en moyenne de 40 minutes. L'espace dédié aux jeux vidéo est très rarement autogéré par les utilisateurs, comme dans le documentaire où la ludothécaire Saskia intervient aussi peu que possible. Souvent, les ludothèques créent un espace jeux vidéo séparé, comme à Issy-les-Moulineaux n'est-ce pas ?

Carine AUGUSTE (Ludothèque d'Issy-les-Moulineaux)

Non, nous avons conservé la même organisation qu'auparavant, mais l'espace dédié aux jeux vidéo pourra être fermé, en fonction du public, dans une autre ludothèque qui va ouvrir.

Vincent BERRY

L'espace ouvert, c'est-à-dire le dispositif qui consiste à mettre le jeu vidéo au milieu de l'espace dédié aux autres jeux, est intéressant car les agrégations d'enfants qu'il encourage favorisent les interactions entre les plus jeunes et les plus vieux. Les jeux qui ne sont pas en accès libre posent problème dans un espace ouvert, mais ils provoquent des agrégations homogènes, souvent d'adolescents, dans un espace fermé. L'organisation de l'espace, ouvert ou fermé, a une incidence sur les interactions suscitées par le jeu vidéo qui peuvent être très riches, contrairement à l'image désocialisante du jeu vidéo. Notre étude montre que les jeux vidéo permettent aux ludothèques de toucher un public nouveau et qu'ils permettent à certains enfants marginalisés d'adopter une posture de savoir.

L'organisation de l'espace, ouvert ou fermé, a une incidence sur les interactions suscitées par le jeu vidéo qui peuvent être très riches, contrairement à l'image désocialisante du jeu vidéo

Carine AUGUSTE

En situant notre poste de jeux vidéo dans l'espace dédié aux jeux symboliques, nous souhaitons susciter des interactions entre ces deux types de jeux. Par exemple, un jeu de train et un jeu vidéo avec un train ou des jouets Fisher-Price et des jeux vidéo Fisher-Price. Progressivement, le champ de ces interactions s'est épuisé et nous avons regroupé les postes de jeux vidéo. Toutefois, la Wii est liée aux thématiques de la ludothèque.

Vincent BERRY

L'aménagement de l'espace influe sur les pratiques et les interactions entre les enfants et même entre les parents dans certaines ludothèques.

Les enfants de 8-12 ans représentent la majorité du public accueilli dans les ludothèques équipées de jeux vidéo. Toutefois, la proportion d'adolescents et d'adultes est plus importante dans les ludothèques équipées avec des ordinateurs en raison de l'offre de jeux. Il existe une forte corrélation entre l'équipement et le public accueilli.

Par ailleurs, 70 % des utilisateurs de jeux vidéo en ludothèque sont des garçons, alors qu'ils représentent 60 % des utilisateurs de jeux vidéo en général. Il semble que les garçons tendent à s'accaparer les jeux vidéo en ludothèque au détriment des filles.

Enfin, les ludothèques accueillent en moyenne sept personnes par session de jeu, mais cette moyenne varie en fonction de l'organisation propre à chaque ludothèque.

Les jeux les plus pratiqués varient selon l'équipement. Sur consoles, les jeux les plus demandés et les plus proposés sont les jeux de plate-forme (ex. : Super Mario Galaxie), les jeux de simulation sportive (ex. : FIFA), les jeux de course et de combat (ex. : Taken), les jeux de gestion (ex. : Sims). La présence importante du ludo-éducatif sur ordinateur s'explique par une offre plus importante, mais Nintendo développe ce créneau actuellement. Les jeux ludo-éducatifs se caractérisent par leur forme scolaire, le savoir y est découpé en tranche, et leur but : apprendre à lire, écrire et compter. Ils se distinguent des *serious games* qui respectent la continuité propre au jeu vidéo. Les jeux d'aventures (ex. : Cyberia) sont également souvent proposés et demandés sur ordinateur. Ces jeux sont susceptibles d'attirer les filles, plus sensibles aux jeux basés sur une narration qu'à ceux basés sur un affrontement.

Pour résumer, il est important de tenir compte de la corrélation entre la plate-forme et le public visé au moment de la définition de la stratégie d'équipement. L'usage d'ordinateurs permet de

viser un public plus âgé et plus féminin, mais il suppose des compétences informatiques et une gestion plus importante.

Carine AUGUSTE

Pour les plus petits, la manipulation est plus facile sur ordinateur grâce aux différents accessoires.

Vincent BERRY

En effet, les jeux destinés à la tranche d'âge 3-6 ans sont quasiment inexistantes sur console.

La gestion quotidienne d'un espace jeux vidéo en ludothèque se caractérise par quatre formes d'intervention et d'action :

- une intervention technique (problèmes informatiques, changer les jeux, organiser l'espace) ;
- un accompagnement ludique qui suppose une connaissance des jeux vidéo par le ludothécaire, à moins de compter sur l'entraide entre enfants et adolescents ;
- un travail de validation du jeu et de conseils aux joueurs : par exemple, certaines ludothèques tentent de tordre la culture ludique, les stéréotypes, la culture de genre ou l'habitus des enfants en faisant jouer les filles à des jeux de combat et les garçons à des *girls games*, développés par Mattel, dont l'ancêtre, Miss Pacman, a été développé dans les années 1980 quand l'industrie du jeu vidéo, assez conservatrice, s'est rendu compte que les filles jouaient à Pacman ;
- une surveillance flottante pour empêcher les bagarres et pour changer les jeux, à moins qu'un ludothécaire s'occupe spécifiquement des jeux vidéo (80 % des ludothèques ayant des jeux vidéo n'ont pas de personnel formé aux jeux vidéo). A la ludothèque d'Angoulême, un homme est chargé des jeux vidéo, ce qui est significatif puisque 70 % des ludothécaires sont des femmes, mais généralement les ludothécaires s'initient aux jeux vidéo sur le tas ou, parfois, à travers les enfants. D'ailleurs, certains ludothécaires refusent le jeu vidéo car celui-ci inverse la relation adulte/enfant, avec des enfants qui en savent plus que les adultes. Bien sûr, d'autres

raisons expliquent le refus des jeux vidéo : le manque de moyens et d'espace ; les positions de principe (le jeu vidéo n'est pas un jeu).

Certains ludothécaires refusent le jeu vidéo car celui-ci inverse la relation adulte/enfant, avec des enfants qui en savent plus que les adultes

Les ludothèques achètent généralement les jeux vidéo dans les grandes surfaces, dans les boutiques spécialisées, qui ont l'avantage d'offrir des conseils, ou auprès des fournisseurs de collectivité. Cela nous renvoie à la question des droits.

Carine AUGUSTE

En effet, il est demandé aux ludothèques, comme aux médiathèques, d'acheter les droits des jeux vidéo. J'ai demandé l'avis du service juridique de notre ville : le jeu vidéo est reconnu comme un produit culturel, à l'image du livre ou du film, pour lequel leurs auteurs touchent des droits. L'accord de l'auteur est donc nécessaire pour que le jeu puisse être emprunté ou consulté sur place. A moins de s'adresser à chaque auteur, *via* son éditeur, il est possible de s'adresser à des fournisseurs qui négocient ces droits. L'achat de ces droits multiplie le prix du jeu par deux ou trois, les jeux proposés sont rarement récents, parfois limités à la consultation sur place et très rarement destinés aux adolescents et aux adultes. Les jeux sur consoles posent les mêmes problèmes. Nintendo n'autorise pas le prêt, mais cette consigne peut être détournée si l'on considère que le prêt sur adhésion ne constitue pas une location. Il est important d'être en règle, car les contrôles existent et la collectivité peut être sanctionnée.

***Le jeu vidéo est reconnu
comme un produit
culturel, à l'image du
livre ou du film, pour
lequel leurs auteurs
touchent des droits***

Vincent BERRY

Il existe une tolérance des éditeurs et, à ma connaissance, un seul cas a posé problème, entre Nintendo et une ludothèque dont l'activité était très importante et payante. De plus, les ludothèques qui contactent les éditeurs essuient rarement un refus, mais parfois ces derniers ne répondent pas. D'ailleurs, les ludothèques qui possèdent un service de prêt sont rares : 14 % des ludothèques ont un service de prêt pour les jeux vidéo et 6 % proposent des jeux vidéo sur place et en prêt. Souvent, les ludothèques prêtent à la fois les plates-formes et les jeux. Ces pourcentages ne varient pas selon qu'il s'agit de ludothèques associatives ou municipales (la distinction porte sur l'équipement). Le service de prêt est généralement intégré dans l'adhésion ou il se présente sous la forme d'une adhésion supplémentaire. Les difficultés soulevées par le prépayant, qui s'apparente à un système de location, peuvent être contournées par un système de cartes. Les utilisateurs du service de prêt appartiennent généralement à la tranche 6-12 ans, à travers les parents. Les adolescents empruntent peu parce qu'ils sont à la recherche de nouveautés et qu'ils gravent les jeux.

Les ludothécaires sont généralement sollicités pour conseiller des jeux en fonction de l'âge, du degré de violence et du risque d'addiction. A moins de biaiser ou de posséder l'expérience pour répondre à ces questions, les ludothécaires sont souvent désarmés. Dans le film, Saskia fait le choix d'une réponse subjective en considérant que les enfants n'ont pas la même perception de la violence que les adultes. Dans cette perspective, il est intéressant de remarquer que

les ludothèques se réapproprient des problématiques sociales (addiction, violence, échec scolaire) dans la mesure où elles représentent des espaces de médiation dans le débat sur les jeux vidéo. Par ailleurs, les ludothécaires sont souvent sollicités pour proposer des jeux éducatifs.

***Les ludothèques se
réapproprient des
problématiques sociales
(addiction, violence,
échec scolaire) dans la
mesure où elles
représentent des espaces
de médiation dans le
débat sur les jeux vidéo***

Avant de conclure, il est important de retenir que les ludothèques sont rarement équipées en jeux vidéo et, quand cela est le cas, elles proposent en majorité des jeux sur place plutôt qu'un service de prêt. Plusieurs raisons expliquent que la grande majorité des ludothèques ne soient pas équipées en jeux vidéo :

- un choix pédagogique : le jeu vidéo n'a pas sa place par rapport à la mission de la ludothèque, notamment si cette dernière se considère comme un espace de jeu alternatif (un débat qui renvoie à celui sur la Barbie) ;
- les contraintes structurelles (espace, temps, formation) ;
- les craintes liées à la gestion des jeux, notamment le renversement de la relation adulte/enfant ;
- la concurrence avec l'espace multimédia, bien que les jeux vidéo se distinguent du multimédia opérationnel ;
- l'absence de demande des adhérents ou un public trop jeune ;
- le refus des institutions ou des adhérents.

Le mariage entre les jeux vidéo et les ludothèques est difficile. Paradoxalement, les mêmes arguments sont utilisés pour des visées contraires. Par exemple, certaines ludothèques adoptent le jeu vidéo parce qu'elles se définissent comme un espace d'interactions, de socialisation et de rencontres, alors que d'autres considèrent le jeu vidéo comme une activité désocialisante et solitaire. Finalement, la présence du jeu vidéo en ludothèque s'explique surtout par la représentation que chacun a du jeu vidéo.

Nadège HABERBUSCH (Directrice de la ludothèque Les Enfants du Jeu de Saint-Denis)

Avez-vous rencontré des personnes qui refusent le jeu vidéo après l'avoir expérimenté et avoir tenté de dépasser leur *a priori* ?

Vincent BERRY

Certaines ludothèques essayent puis abandonnent en raison de problèmes techniques ou de gestion. D'autres reconnaissent les qualités du jeu vidéo, mais font le choix éducatif et pédagogique de les refuser.

Nadège HABERBUSCH

Au sujet de la perte de la maîtrise de la relation adulte/enfant, avez-vous des statistiques ?

Vincent BERRY

Le questionnaire souligne le rapport complexe entre la présence de jeux vidéo et la mission de la ludothèque qui est à la fois un espace de promotion du jeu ou un lieu éducatif proche de l'école. La relation entre la ludothèque et les jeux vidéo est plus intéressante si les ludothécaires sont joueurs ou si leurs enfants jouent aux jeux vidéo.

Pour conclure, outre l'utilisation d'arguments similaires pour justifier des choix opposés, je soulignerai surtout la corrélation entre la plateforme et le public accueilli (âge, mixité sociale, genre).

Robert CHANSON (Ludothèque de Pantin)

Vous n'avez pas évoqué les jeux en ligne. L'utilisation d'Internet exige la présence d'un adulte pour éviter les surprises. Par exemple, des images pornographiques à partir d'une recherche « jeux de filles ».

Vincent BERRY

Les jeux en ligne sont très marginaux dans les ludothèques, mais ces derniers représentent un outil formidable face aux contraintes financières. Les inquiétudes que suscite Internet sont légitimes, mais parfois exagérées et centrées sur le problème de la pédophilie. D'ailleurs, les adolescents qui cherchent de la pornographie sur Internet le feront dans l'intimité plutôt que dans une ludothèque. La même problématique se déplace depuis les années 1960 du rock, aux jeux de rôles, aux jeux vidéo et maintenant Internet.

***Internet permet
d'organiser des tournois
et d'utiliser des jeux en
ligne très intéressants.
C'est également
l'occasion d'engager des
discussions avec les
éditeurs et les parents sur
les jeux faussement
gratuits***

Carine AUGUSTE

Même si Internet exige une surveillance, cette alternative a de très nombreux avantages. Outre le nombre de plus en plus réduit de jeux pour enfants jeunes sur le marché, Internet ne nécessite pas de changer les CD-Rom, permet d'organiser

des tournois et d'utiliser des jeux en ligne très intéressants. C'est également l'occasion d'engager des discussions avec les éditeurs et les parents sur les jeux faussement gratuits, les MMO (*massively multiplayer online*), qui consomment beaucoup du temps, les règles des jeux en ligne (interdiction d'abandonner le jeu, interdiction des insultes, etc.). De plus, de nombreux jeux de société possèdent leur club en ligne.

Vincent BERRY

Le nombre de ressources gratuites est très important et, sur le long terme, il est financièrement plus intéressant d'utiliser des jeux en ligne qu'une console. Par exemple, nous avons organisé des tournois entre bibliothécaires avec un jeu de course en ligne (Trackmania).

Sandra TIMELLI (Ludothèque de Romainville)

Les ludothèques représentent-elles une alternative à l'achat d'une console ?

Le père, qui possède souvent une culture du jeu vidéo, a un regard différent de la mère sur qui se concentrent les attentes éducatives.

Vincent BERRY

Les classes moyennes supérieures, qui s'inquiètent des conséquences des jeux vidéo sur l'éducation, sont paradoxalement plus concernées par cette alternative. Autrement dit, il est plus facile d'avoir de la distance par rapport aux jeux vidéo si l'on a les moyens de s'équiper. Tous les

jeunes n'ont pas les moyens de posséder une console. Le discours anxiogène, selon lequel tous les jeunes jouent aux jeux vidéo, concerne essentiellement la classe moyenne supérieure ou la petite bourgeoisie qui, en raison de leur capital économique et culturel, peuvent se demander si leur enfant peut jouer aux jeux vidéo. La ludothèque répond à cette préoccupation. Si la ludothèque s'adresse à un public mixte, classe moyenne et populaire, le débat porte finalement sur l'accès à l'informatique. Au nord de Bordeaux, où je travaillais, la ludothèque faisait office de Cybercafé, car il n'en existait pas dans cette zone. Les ludothèques répondent également aux attentes de jeunes parents qui ne savent pas comment se positionner par rapport aux jeux vidéo. Le père, qui possède souvent une culture du jeu vidéo, a un regard différent de la mère sur qui se concentrent les attentes éducatives. L'éducation est souvent à la preuve par soi. Certains pères font le choix de laisser leur fils jouer à tel jeu, car ils se souviennent avoir joué à un jeu similaire au même âge.

Nadège HABERBUSCH

Vous disiez précédemment que les ludothèques ayant des jeux vidéo ont pour objectif la promotion du jeu. Les jeux vidéo sont-ils accessibles en dehors de l'accueil public, c'est-à-dire lors de l'accueil des écoles ?

Vincent BERRY

Les ludothèques reçoivent de nombreuses demandes de la part d'écoles, de centres d'animation et de centres sociaux, car les Cybercafés sont très coûteux. La plupart refusent en raison du manque d'équipements ou des difficultés de gestion : les ludothèques possèdent trois ordinateurs en moyenne alors que les groupes comptent quinze ou vingt enfants.

Carine AUGUSTE

Nous recevons des demandes d'auxiliaires parentales, qui ne savent pas comment utiliser le matériel disponible au domicile des parents, et de personnes du troisième âge, qui jouent aux jeux

vidéo ou qui souhaitent maîtriser les jeux vidéo pour accompagner leurs petits-enfants.

Vincent BERRY

Notre étude montre que de nombreuses ludothèques souhaitent s'équiper en jeux vidéo, mais que le manque de formation pose un réel problème.

Le manque de formation pose un réel problème

Fabien THARY (Centre de loisirs de Pavillons-sous-Bois)

Je souhaite partager mon expérience des jeux vidéo et d'Internet. Dans le cadre du centre de loisirs dont je suis le directeur, nous emmenons des enfants de 8-10 ans au Cyberespace de notre ville afin qu'ils effectuent des recherches, mais nous nous sommes rendus compte qu'ils jouaient sur Internet ! Je me suis généralement opposé aux jeux vidéo, mais mon regard a changé aujourd'hui après avoir expérimenté des jeux vidéo.

Elsa VANDEN BOSSCHE

Votre expérience est intéressante parce que les animateurs sont généralement opposés à l'idée d'organiser du jeu vidéo en centre de loisirs.

Vincent BERRY

La stratégie de Nintendo est très intelligente, car le marketing de la Wii centré sur la famille et les femmes répond aux angoisses que suscite le jeu vidéo. Historiquement, Nintendo a imposé les principales règles du jeu vidéo dès les années 1980 : la stratégie de la lame de rasoir appliquée aux jeux vidéo (rasoir peu cher, lames très chères) ; l'impossibilité pour d'autres développeurs de lancer un jeu sur leur console. Dernièrement, Nintendo a laissé Microsoft (Xbox) et Sony (Playstation) mener la guerre du

graphisme pour se concentrer sur des interfaces matérielles.

Nadège HABERBUSCH

Dans cette stratégie, les femmes représentent une porte afin de toucher un public plus large.

Vincent BERRY

Michel Laroque, par exemple, participe à une publicité pour la Wii. Il s'agit finalement de normaliser le jeu vidéo.

De la salle

En effet, l'une de mes amies a acheté une Wii pour encourager son fils à bouger physiquement.

Vincent BERRY

En fait, il est possible de jouer à la Wii sans bouger ! Nintendo a révolutionné le jeu vidéo à deux reprises. Dans les années 1980 et actuellement avec la phase de normalisation. Il est intéressant de remarquer qu'après avoir centré son marketing sur la famille, le sport, la santé et la cuisine, Nintendo propose des jeux proches des jeux classiques, comme Mortal Combat qui a suscité les premiers grands débats sur les jeux vidéo dans les années 1990.

Robert CHANSON

J'ai joué à un jeu de tir sur la Wii. Je l'ai trouvé très bien, car on vise avec le mouvement du bras et non avec une manette. Il existe des accessoires sur la Wii qui ne sont pas indispensables, mais qui permettent d'accroître l'effet de la réalité : le volant, la raquette, le pistolet, etc.

Marie-France MENIER (Direction de l'Enfance de la Mairie de Saint-Ouen)

Vous trouvez cela plus intéressant, car vous tuez directement !

Vincent BERRY

Personnellement, j'ai essayé l'épée de Pirate des Caraïbes, mais elle était rapidement cassée alors qu'elle coûte quinze euros. Nintendo gagne beaucoup d'argent sur le matériel.

Nadège HABERBUSCH

Pensez-vous que le succès de la Wii auprès des adultes a pour origine les accessoires qui « dévirtualisent » le jeu vidéo et permettent une manipulation plus concrète que la souris ou la manette ?

Vincent BERRY

Avec la Wii, Nintendo a répondu à deux questions très médiatisées aux États-Unis : la violence et l'obésité. En survalorisant le côté sportif de la Wii, Nintendo a cassé l'image du jeu vidéo et réalisé un coup « génial » de communication. Cette stratégie a débuté avec *Dancefloor Revolution*, un jeu avec un tapis de danse, dont la diffusion dans les écoles américaines a été financée par l'Etat afin de lutter contre l'obésité. J'ai assisté à un *clash* dans une salle de jeu londonienne et, physiquement, les joueurs se dépensaient énormément. Avec la Wii, Nintendo a capté une nouvelle génération de joueurs. Toutefois, les *gameurs* n'aiment pas la Wii, à moins de remettre une manette ou une souris car ces interfaces sont essentielles dans l'histoire du jeu vidéo. Elles procurent les meilleures sensations selon les *gameurs*. Les meilleurs d'entre eux sont appelés des « poulpes » en raison de leur capacité à manipuler la manette ou le clavier. Finalement, le corps a une grande importance dans le *e-sport*.

Elsa VANDEN BOSSCHE

Avec la Wii, l'intensité de l'effort physique dépend de la façon de jouer.

Vincent BERRY

La dépense d'énergie est réelle avec *Dancefloor*, mais avec la Wii, dans le cadre d'un jeu, chacun aura tendance à minimiser ses efforts pour gagner plus facilement.

Marie-France MENIER

Vous évoquez l'absence des jeux vidéo dans les ludothèques en raison de choix éducatifs. Comment gérer le choix des jeux vidéo, en particulier les jeux violents, et quelle est la place de ces jeux ?

Robert CHANSON

Au sujet du jeu auquel nous avons joué ce matin, je souhaite préciser que nous avons seulement voulu montrer que ce type de jeu existe. Ce jeu, destiné au plus de 18 ans, n'a pas été mis en place dans notre ludothèque.

Bernard DEFOUR (Ludothèque de Pantin)

La question se pose également au sujet de l'image du jeu qui est captée par tous ceux présents autour du jeu.

Pour le médiateur, la violence dans les jeux vidéo pose la question de la distance entre le jeu auquel il joue et son rôle public

Marie-France MENIER

Pour le médiateur, cela pose la question de la distance entre le jeu auquel il joue et son rôle public.

Robert CHANSON

Pour un adulte, je ne crois pas que le fait de jouer à ce jeu remette en cause son rôle en tant qu'éducateur.

Marie-France MENIER

Sauf dans un lieu destiné aux enfants.

Robert CHANSON

Bien sûr, ces jeux n'ont pas leur place dans des lieux pour les enfants, mais la salle de jeux vidéo de notre ludothèque est isolée.

Bernard DEFOUR

La question est : où est la barrière ? Dans James Bond, pour des enfants de 12 ans et plus, il s'agit de tuer avec un fusil à lunette ! Dans Rocky, le sang gicle à chaque coup de poing !

Les études sur la perception des médias par les enfants montrent qu'il n'est pas possible de prédire ce qui risque de faire peur à un enfant

Vincent BERRY

Ce débat pose la question du rapport de chacun avec le jeu vidéo. J'ai mené des entretiens avec des enfants : certains rient des problèmes que se posent les adultes, d'autres sont très sensibles à ces images. Les études sur la perception des médias par les enfants montrent qu'il n'est pas possible de prédire ce qui risque de faire peur à un enfant, comme il est impossible de savoir ce qu'un enfant retient d'une leçon ou d'un film. Les études réalisées auprès d'un jeune public du

Seigneur des Anneaux montrent que certains enfants avaient peur du nain, d'autres d'un personnage plutôt positif. Je crois qu'il est simplement préférable de ne pas faire quelque chose avec lequel nous ne sommes pas à l'aise.

Carine AUGUSTE

Les catégories PEGI, qui prennent en compte plusieurs critères, en particulier la violence, sont indicatives et offrent une protection. Si un enfant de 12 ans souhaite emprunter un jeu qui s'adresse aux plus de 16 ans, nous faisons part de notre réserve aux parents. De plus, ces jeux ne sont pas disponibles dans les espaces où les petits sont également présents.

Vincent BERRY

En effet, le système PEGI offre des repères et, comme au cinéma, il permet aux adultes d'argumenter sur la base de règles communes. Les éditeurs ont choisi d'imposer ce système au moment où le débat sur la violence dans les jeux vidéo a éclaté. Ils ont fait appel à la société civile et se sont imposé un cahier des charges très sévère avec des critères précis (sang, cigarette, jeux d'argent, signes religieux, etc.). Pour les industriels du jeu, l'objectif de ce système est d'adapter la communication en amont afin d'éviter qu'une institution extérieure, comme le CSA, tue économiquement certains jeux. Le système PEGI est fiable en terme de contenu, c'est-à-dire « n'est pas visible par », ce qui est différent du « n'est pas jouable par ». Actuellement, les éditeurs veulent créer deux labels, « visible par » et « jouable par », et ils cherchent des indicateurs leur permettant de mesurer la jouabilité. Par ailleurs, il est important de souligner que la transgression est essentielle dans la construction de l'identité, en particulier pour les adolescents, mais elle doit se faire hors du regard d'adulte, donc pas dans les ludothèques !

Fabien THARY

Dans l'exposition Titeuf, un endroit était réservé aux enfants et interdit aux adultes. J'ai d'ailleurs rencontré des difficultés pour emmener mon

centre de loisirs à cette exposition, mais nous avons fait le choix pédagogique d'y aller.

Elsa VANDEN BOSSCHE

Les représentants des centres de loisirs qui sont présents aujourd'hui se posent-ils la question de la création d'un espace jeux vidéo dans leur structure ?

Amadou TOURE (Service jeunesse de la maire de Pierrefitte-sur-Seine)

Dernièrement, nous avons proposé des « moments » pédagogiques et éducatifs autour du jeu vidéo, mais nos responsables hiérarchiques, qui ne possèdent pas de culture du jeu vidéo, ont refusé. Il est intéressant d'entendre des collègues s'exprimer aujourd'hui, car nous souhaitons proposer la création d'un espace de jeux vidéo dédié aux professionnels afin que chacun, à travers l'expérimentation, puisse évoluer sur cette question. Par exemple, pourquoi Fabien THARY a-t-il changé d'opinion ?

Ce débat nous permet de discuter du jeu pour le jeu, au lieu de discuter du jeu à des fins éducatives comme nous le faisons habituellement

Nadège HABERBUSCH

En effet, pour convaincre de l'intérêt des jeux vidéo, il est plus facile de s'adresser à quelqu'un qui a déjà joué. Aujourd'hui, nous avons choisi de jouer avant de discuter, car je suis convaincue que la discussion aurait abouti à une impasse dans le cas contraire. Ce débat nous permet de discuter du jeu pour le jeu, au lieu de discuter du jeu à des fins éducatives comme nous le faisons

habituellement. Dans le domaine des jeux vidéo, les enfants ont un temps d'avance sur les professionnels et, finalement, il est extrêmement intéressant que le rapport enfant/adulte soit inversé car les enfants retrouvent leur place de joueurs.

Sylvie MELHORADO (Centre de loisirs de Saint-Ouen)

Les débats portent souvent sur la violence et les parents sont moins inquiets quand il s'agit de produits plus proches de la réalité (Tamagotchi). Pourtant, il s'agit d'une réalité virtuelle et l'impact affectif peut être important.

Vincent BERRY

Les Nitendox, par exemple, sont censées provoquer un rapport affectif, mais j'ai vu des enfants les torturer ou s'énerver parce qu'il ne marche pas. Une étude sur les Sims montre que les enfants plus âgés qui possèdent une culture du jeu y jouent plus. Par ailleurs, des jeux anodins, comme Age of Empire, dont les vertus ont été vantées, véhiculent une idéologie extrêmement contestable. Comment lit-on le jeu ? Comme un livre ou comme un jeu ? Le débat sur Barbie est similaire. Doit-on s'intéresser à ce que Barbie représente pour nous ou à ce que les enfants font avec ? Les enfants ne sont pas des idiots culturels, ils savent décrypter ce qui relève du jeu ou non.

Les enfants ne sont pas des idiots culturels, ils savent décrypter ce qui relève du jeu ou non

Nadège HABERBUSCH

Ils en sont souvent plus capables que les adultes !

Le jeu se définit par un cadre secondaire, c'est-à-dire un cadre de l'expérience

Vincent BERRY

Cette question renvoie à la façon de penser le jeu. Pense-t-on que le jeu a quelque chose à voir avec le réel ou bien qu'il s'agit de quelque chose de totalement différent ? Le jeu se définit par un cadre secondaire, c'est-à-dire un cadre de l'expérience. Vous connaissez le fameux tableau « Ceci n'est pas une pipe » de René Magritte. Par exemple, certains enfants pleurent lors de leur première expérience du théâtre, car ils ne possèdent pas l'expérience du théâtre. Le jeu est une forme de communication qui signifie : « ce que l'on va faire a un sens différent de son sens dans la vraie vie ».

Le jeu est une forme de communication qui signifie : « ce que l'on va faire a un sens différent de son sens dans la vraie vie »

Marie-France MENIER

La question du médiateur, du rôle et du positionnement de l'adulte, est centrale. Par exemple, j'ai refusé l'autorisation d'aller au Paintball et cela rejoint mon positionnement sur les jeux violents, même si j'ai compris aujourd'hui qu'il existe une grande variété de jeux vidéo. Toutefois, je m'interroge sur le rôle de l'adulte et la distance de celui qui pratique les jeux vidéo.

La question du médiateur, du rôle et du positionnement de l'adulte, est centrale

Vincent BERRY

Il me semble que ce débat renvoie finalement à la question du rôle des adultes auprès des enfants et adolescents, alors que ces derniers n'ont pas besoin d'adultes pour jouer. L'intérêt de la présence de l'adulte est de fournir un dispositif et, surtout, de donner du sens. Je ne vois pas comment un adulte pourrait développer des activités qui n'ont pas de sens pour lui. Les jeux vidéo fonctionnent en ludothèque quand les animateurs ont une très forte culture du jeu, au-delà de leur éventuelle connaissance des jeux vidéo.

Nadège HABERBUSCH

Il est important de connaître la différence entre le jeu et la réalité. Le professionnel du jeu a tendance à mettre de la réalité dans le jeu de l'enfant et vice-versa. Finalement, les jeux violents ne sont pas violents car ce sont des jeux ! Par ailleurs, la violence dans les jeux de filles est rarement évoquée alors qu'elle se manifeste de façon différente (manipulation, etc.). Même si les enfants sont excités avec des jeux violents, ils jouent à faire semblant d'être violents, autrement dit « c'est du faux ». Finalement, dans les pratiques de loisir, il est difficile pour l'adulte de se rappeler la limite du jeu.

Sylvie MELHORADO

Personnellement, les jeux de combats me permettent de dépenser mon énergie, comme un sportif, et ils représentent un sain moment de défoulement qui me permet de placer mon agressivité là plutôt qu'ailleurs.

***Les jeux de combats
représentent un sain
moment de défoulement
qui me permet de placer
mon agressivité là plutôt
qu'ailleurs***

Vincent BERRY

Avec la théorie du processus de civilisation, Norbert ELIAS cherche à expliquer pourquoi les sociétés sont de moins en moins violentes depuis le Moyen Age. Selon cette théorie, plus les sociétés sont pacifiées, plus elles développent des espaces dans lesquels les pulsions violentes peuvent s'exprimer. Le Japon, où le contrôle social est fort, est le pays qui joue le plus aux jeux vidéo. Au-delà de cette théorie, il me semble que nous nous détachons de nos rapports agressifs à travers la culture en générale qui nous permet de sublimer nos pulsions. Par ailleurs, les pays les plus violents ne sont pas ceux qui jouent le plus aux jeux vidéo. Il faut éviter de « psychologiser » les phénomènes sociaux comme la violence et la délinquance qui ont pour origine la guerre et la misère. De même, au sujet des simulateurs, les pilotes qui reviennent d'Irak ou d'Afghanistan savent ce qu'ils ont fait. Finalement, les jeux vidéo renvoient à l'irréel, comme d'autres activités dont certaines sont beaucoup plus dangereuses (cf. *Passions du risque* par David Le Breton au sujet des sports extrêmes).

Sandra TIMELLI

Au-delà de la violence, l'addiction et la désocialisation provoquées par les jeux vidéo sont inquiétantes.

Vincent BERRY

La pratique des MMO recouvre des réalités très diverses. Les inquiétudes se concentrent sur les adolescents et non sur les adultes, certains adolescents fuient le marché du travail ou des conflits familiaux, etc. Finalement, le jeu arrive

souvent après la bataille. La dimension pathologique du jeu est généralement mise en avant, alors que les MMO contribuent parfois à la resocialisation d'handicapés ou de personnes gravement malades.

Nadège HABERBUSCH

Vous rappelez que le rock a été diabolisé, puis les jeux vidéo, etc.

Vincent BERRY

Dans un travail sur la perception des jeux vidéo par les médias, un chercheur en science politique rappelle que *Mortal Combat*, décrié pour sa violence, fait partie du *retrogaming*, c'est-à-dire le retour des « bons vieux jeux vidéo ». La guerre des boutons est un autre exemple. Comme l'explique Henry JENKINS, les enfants sont de plus en plus surveillés dans les sociétés occidentales. Le jeu vidéo fait partie de ce processus de contrôle des activités des enfants, mais il nous renvoie une image de l'enfant que nous ne souhaitons pas voir. Autrement dit, il renvoie une image du jeu qui n'est pas celle des institutions : l'école, l'adulte.

Elsa VANDEN BOSSCHE

Quel rapport faites-vous entre le jeu vidéo et l'éducation informelle ?

Vincent BERRY

L'éducation informelle, analysée dans *Apprendre par la vie quotidienne* (dir. Gilles BROUGERES), renvoie à l'apprentissage en dehors de l'école. Par exemple, Julie DELANDE montre comment les enfants apprennent à devenir un garçon ou une fille dans la cour de récréation. Un autre article porte sur les femmes marocaines : apprendre à se tenir, etc. Chaque enfant se constitue progressivement des *habitus* et apprend des petits savoirs. Le jeu est un moment d'apprentissage informel. Les enfants qui manipulent des ordinateurs sans l'avoir appris d'un adulte représentent le meilleur exemple. D'où leur vient ce savoir ? Des jeux vidéo, justement.

ANNEXES

LISTE DE SITES INTERNET

<i>Adresse du site</i>	<i>Quel genre de site</i>
www.pedagojeux.fr .	Un collectif de neuf partenaires (<i>La Délégation interministérielle à la Famille, la Délégation aux Usages de l'Internet, Internet Sans Crainte, le Forum des droits sur l'internet, l'Union Nationale des Associations Familiales, Action Innocence, le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs, Microsoft, Bayard Jeunesse et JeuxOnLine</i>) composé des pouvoirs publics, d'acteurs économiques et d'associations s'est rassemblé pour créer PédaGoJeux , un site internet d'information et de sensibilisation sur le jeu vidéo.
http://www.omnsh.org/	L'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH) est une association française de loi 1901. L'observatoire a pour objet d'étude la technologie numérique, c'est-à-dire des environnements et outils technologiques reposant sur l'informatique et offrant une interactivité avec leurs utilisateurs et ce, tous supports techniques confondus, présents et à venir. Cette association a pour but de constituer une plate-forme d'information, de réflexion et d'échange entre la recherche universitaire, les professionnels, la presse et le public, tous quatre liés par cette technologie.
http://www.ludologique.com/	Site de Sébastien Genvo. Ludologique.com est un espace de réflexion consacré aux jeux vidéo et à la ludologie. Vous y trouverez à la fois des analyses et ressources documentaires, des informations sur les manifestations et initiatives scientifiques consacrées à ces deux domaines, de même que des informations personnelles.
http://www.homoludens.uqam.ca/	Ce site Québécois, a été créé au printemps 2006. Nos intérêts de recherche concernent les aspects sociaux, philosophiques, sémiotiques et économiques du jeu. Nous adoptons une perspective communicationnelle qui met de l'avant, la nature des interactions des acteurs. En outre, nous sommes intéressés au discours des joueurs, à leurs pratiques et le rôle et le statut qu'ils tiennent au sein des communautés de jeu. Nous sommes également intéressés à connaître les types d'interactions qu'entretiennent les joueurs et l'industrie dans l'évolution des jeux.
http://www.enjmin.net/	Ecole Nationale du Jeu et des Médias Numériques Interactifs (ENJMIN) L'ENJMIN est le seul établissement d'enseignement public dédié aux univers des jeux vidéo. Créée à Angoulême en 2005, l'ENJMIN, prépare au Master Jeu et Médias interactifs numériques et est donc accessible à partir de BAC+3

SELECTION BIBLIOGRAPHIQUE

- ✓ Bruno P., 1993, *Les jeux vidéo*, Paris, Syros
- ✓ Duflo C., 1997, *Le jeu. De Pascal à Schiller*, Paris, Presses universitaires de France.
- ✓ Fichez E., Noyer J., dirs., 2001, *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo*, Lille, Éd. du conseil scientifique de l'université Charles-de-Gaulle Lille3.
- ✓ Fortin T., Mora P., Tremel L., 2006, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris, L'Harmattan.
- ✓ Genvo S., 2003, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan.
- ✓ Genvo S., 2006, dir., *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan.
- ✓ Genvo S., 2008, Coord., *Les jeux vidéo un "bien" culturel ?*, Mediamorphoses, 22, INA / Armand Colin.
- ✓ Gerosa M., Pfeffer A., 2006, *Mondi Virtuali*, Roma, Castelvecchi.
- ✓ Ichbiah Daniel, 2004, *La saga des jeux vidéo*, Paris, Vuibert.
- ✓ Jacquinot G., dir., 2001, « *Qui a encore peur des jeux vidéo ?* », Mediamorphoses, 3, pp. 19-103.
- ✓ Kelman N., 2005, *Jeux vidéo, l'art du XXIe siècle*, Paris, Assouline.
- ✓ Kent S. L., 2001, *The ultimate history of video games*, New York, Three River Press.
- ✓ Kline S., Dyer-Witthford N., De Peuter G., 2003, *Digital Play*, Montreal & Kingston, McGill-Queen's University Press.
- ✓ Koster R., 2005, *A theory of fun for game design*, Scottsdale, Paraglyph Press.
- ✓ Lafrance J.-P., 2006, *Les jeux vidéo*, Paris, Hermes.
- ✓ Le Diberder Alain & Frédéric, 1998, *L'univers des jeux vidéo*, Paris, La découverte.
- ✓ Natkin S., 2004, *Jeux vidéo et médias du XXIe siècle*, Paris, Vuibert.
- ✓ Schaeffer J.-M., 1999, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Éd. du Seuil.
- ✓ Rollings A., Adams E., 2003, *On game design*, Indianapolis, New Riders.
- ✓ Roustan M., dir., 2003, *La pratique du jeu vidéo, réalité ou virtualité*, Paris, L'Harmattan.
- ✓ Salen K., Zimmerman E., 2004, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA, MIT Press.
- ✓ Trémel L., 2001, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de mondes*, Paris, Presses universitaires de France.
- ✓ Wolf M.J.P., Perron B., 2003, dirs., *The video game theory reader*, New York, Routledge.

Typologie des jeux vidéo

Nota : L'absence de consensus sur la normalisation des genres ou critères qui définissent les jeux se traduit parfois par une incohérence au niveau de leur classification qui peut varier radicalement selon les sources. Cette typologie n'est donc qu'une proposition inspirée de wikipédia. L'existence d'une catégorie « Divers » marque bien la difficulté de l'exercice...

1 Action

1.1 Combat

1.1.1_Combat

Les [jeux de combat](#) mettent en scène des confrontations entre deux [avatars](#) dans un espace fermé (ring, arène, etc...).

Exemples : Street Fighter, Mortal Kombat

1.1.2_Beat them all

Les [beat them all](#) (ou jeux de combat à progression) sont similaires aux [jeux de combat](#) à la différence que le joueur doit combattre de nombreux ennemis en progressant à l'intérieur de [niveaux](#) à difficulté croissante.

Exemples : Final Fight, Streets of rage, Legacy of Kain

1.2 Tir

1.2.1_Tir subjectif

Les [jeux de tir subjectif](#) (ou FPS pour First-Person Shooter) se caractérisent par les tirs et les déplacements à la première personne de l'avatar. Cette perspective a pour but de donner l'impression au joueur « d'être là », générant une forte [identification](#) accentuée par des graphismes en 3D.

Exemples : Doom, Half-Life, Quake, Far Cry

1.2.2_Tir objectif

Les jeux de tir à la troisième personne (ou TPS pour Third-Person Shooter) sont similaires aux [jeux de tir subjectif](#) sauf que le personnage est vu de dos et parfois avec une [perspective isométrique](#). Le joueur a une vision élargie de l'environnement et sa liberté de mouvement est accrue.

Exemples : Tomb Raider, Max Payne

1.2.3 GTA-Like

Le succès de GTA a inspiré la production de nouveaux jeux similaires qui sont classés « GTA-Like ». Le principe est similaire aux jeux de tir objectif. La particularité de ce sous-genre est que la quasi-totalité des GTA-Like permettent de commettre des infractions, la violation de la loi étant même bien souvent au centre du jeu. Le [scénario](#) se déroule en missions variées qui permettent d'atteindre la fin de l'histoire.

Exemples : GTA, Saints Row, Le Parrain

1.2.4_Shoot them up

Les shoot them up sont caractérisés par une vue objectif du vaisseau ou du personnage contrôlé par le joueur. Le but du jeu est de détruire les ennemis tout en esquivant leurs tirs.

De façon générale, ce type de jeu se découpe en plusieurs niveaux à difficulté croissante, chacun se terminant par l'affrontement avec un [boss](#).

Exemples : R-Type, Space Invaders

1.3 Infiltration

Le [jeu d'infiltration](#) est une variante du jeu de tir objectif ou subjectif où la ruse, la précision et la discrétion se substituent à l'utilisation massive d'armes à feu. L'avatar doit autant que possible passer sous silence sa présence lors des missions qui lui sont confiées.

Exemples : Splinter Cell, Assassin's Creed

1.4 Plates-formes

Les [jeux de plates-formes](#) sont caractérisés par des sauts d'une plate-forme suspendue à l'autre ou au-dessus d'obstacles. Les pièges tendus à l'avatar doivent aussi être évités. Apparue au début des années 1980, les jeux de plates-formes ont été, au sommet de leur popularité, les jeux les plus vendus sur le marché. L'environnement en 3D des jeux de plates-formes récents accroît la liberté de mouvement mais rend aussi plus difficile la perception des distances.

Exemples : Mario, Sonic, Rayman, Prince of Persia

1.5 Arcade

Les jeux d'arcade, caractérisés par la simplicité de l'action et la rapidité des jeux, ont connu leur heure de gloire dans les années 1980. De nos jours, ils jouissent encore d'une certaine popularité.

Exemples : Asteroïds, Pacman

2 Sport

2.1 Sport

Les [jeux de sport](#) simulent les sports tels que le [golf](#), le [tennis](#), le [football](#), le [hockey sur glace](#), l'[équitation](#), etc. Une grande majorité d'entre eux, permettent au joueur de contrôler un athlète ou une équipe. D'autres proposent au joueur de diriger un entraîneur dont le but est de mener son équipe à la victoire. L'objectif de ces jeux n'est plus d'enfiler les buts ou les points, mais de gérer l'alimentation et l'entraînement physique des joueurs, la mise au point de tactiques, et s'apparente aux jeux de gestion.

Exemples : Tony Hawk's Pro Skater, Pro Evolution Soccer, Pro Cycling Manager

2.2 Course

Les [jeux de course](#) placent le joueur aux mains d'un véhicule et celui-ci doit effectuer un nombre déterminé de tours de piste et lutter contre d'autres pilotes, en vue d'obtenir une place sur un podium.

On distingue deux sous-genres distincts : le jeu de course d'arcade et le jeu de course de simulation. Le premier tend à exagérer la conduite automobile et à s'éloigner fortement de la réalité. Le second, le jeu de course de simulation essaie autant que possible de respecter la réalité et les caractéristiques de véhicules réels et s'apparente aux jeux de simulation.

Une variante des jeux de course d'arcade est le jeu de course de combat qui introduit divers obstacles et la possibilité d'utiliser des armes pour se défendre et/ou attaquer.

Exemples : Gran Turismo , Mario Kart, Burnout

3 Aventure

3.1 Enigme, Enquête

Les [jeux d'aventure](#) sont l'un des premiers types vidéoludiques à être commercialisés à la fin des années 1970. Ce type de jeu jouit d'une certaine popularité dans les années 1980 et jusqu'au milieu des années 1990. Le joueur campe un protagoniste du récit et doit généralement résoudre une série d'énigmes et de [casse-têtes](#) à l'aide d'objets ou bien interagir avec d'autres personnages.

Exemple : Myst

3.2 Rôle

Les [jeux vidéo de rôle](#) (ou RPG pour Role Playing Game) s'inspirent des [jeux de rôle sur table](#) tel que Donjons & Dragons. La majorité d'entre eux invite le joueur à jouer le rôle d'un ou plusieurs « aventuriers » qui se spécialisent dans un domaine spécifique (combat, magie, etc.) et dont le but consiste à les faire progresser à l'intérieur d'une intrigue plus ou moins linéaire.

On distingue deux grands groupes de RPG :

- le « japonais » : fortement inspirés par la culture manga, il présente généralement un aspect graphique assez coloré. Plutôt linéaire, il accorde une grande importance aux sentiments, au scénario, à la musique et à la personnalité des personnages.

- l'« américain » : beaucoup plus proches du [jeu de rôle sur table](#), les RPG américains offre au joueur une totale liberté dans l'univers du jeu. La psychologie des avatars et le scénario sont parfois moins sophistiqués.

Exemples : Final Fantasy (japonais), Oblivion, Baldur's gate (américains), Fable

3.3 Survival horror

Les [survival horror](#) ou jeux d'horreur, utilisent la peur et la crainte dans le but d'effrayer le joueur par le biais des éléments traditionnels du film d'horreur tels que les zombies, les vampires et une ambiance morbide et terrifiante. On peut les assimiler à des jeux de tirs sauf que l'arsenal et les munitions sont souvent réduits pour accentuer le stress du joueur.

Exemples : Resident Evil, Silent Hill

4 Réflexion

Les [jeux vidéo de réflexion](#) amènent le joueur à résoudre des casse-têtes, des [énigmes](#), explorer des lieux complexes comme les labyrinthes, etc. De manière générale, ce type de jeux fait appel à la capacité de réflexion du joueur.

Exemples : Les échecs, les dames, les jeux de cartes

4.1 Puzzle

Le [jeu de puzzle](#) est un jeu de réflexion pour lequel le joueur doit assembler des pièces ou explorer des lieux complexes. Ce genre flirte fréquemment avec le jeu d'aventure. Quelques jeux d'arcade, en particulier [Tetris](#) et ses variantes, sont couramment décrits comme étant des jeux de puzzle même s'ils reposent davantage sur de bons réflexes plutôt que sur la réflexion et la logique.

Le jeu de puzzle est une expression vague souvent employée par défaut pour classer des jeux inclassables.

Exemples : Lemmings, Tetris

4.2 Gestion

Dans les [jeux de gestion](#), le joueur joue le rôle d'un planificateur ou d'un « patron » devant gérer et construire des bâtiments fournissant de la nourriture, un abri, des soins médicaux, des loisirs, de l'activité économique, etc. Le succès de son entreprise est étroitement lié à son talent de gestionnaire évalué selon la fluctuation des profits et du degré de satisfaction des habitants de son univers.

Un sous-genre est le jeu de simulation divine où le joueur, à l'égal des Dieux, possède des pouvoirs dont il se sert afin d'intervenir dans la vie des personnages.

Exemples : Simcity, les Sims, Civilization, Spore

4.3 Stratégie

Les [jeux de stratégie](#) nécessitent une réflexion habile et prudente et de la planification en vue d'obtenir la victoire. La plupart des jeux de stratégie donnent au joueur le contrôle d'une région spécifique ou d'une armée. Le commerce, la construction et la gestion des affaires diplomatiques sont divers facteurs parmi tant d'autres que le joueur peut influencer.

De façon générale, le joueur est Dieu ou campe un personnage important dominant l'ensemble de ses unités depuis le ciel et donnant des ordres à chacune d'entre elles.

Il y a deux types de jeux de stratégie. Le premier, les jeux de stratégie au tour par tour sont les premiers jeux de stratégie à avoir été développés. Le second, les jeux de stratégie en temps réel (aussi appelés RTS) permettent aux joueurs de jouer simultanément. Les parties sont donc plus rapides. On peut aussi distinguer une sous-catégorie : les wargames (jeux de simulation de batailles)

Exemples : Command & Conquer, Starcraft, Company of Heroes

5 Divers

5.1 Massivement multijoueur (MMOG)

Il ne s'agit pas stricto sensu d'une catégorie de jeux à part entière puisqu'on y trouve des jeux de rôle ou des jeux de tir. Ce sont des mondes virtuels persistants dans lesquels des milliers de joueurs peuvent interagir les uns avec les autres par le biais d'[Internet](#). La plupart de ces jeux fonctionnent sur le principe de l'abonnement.

Exemples : World of Warcraft, Counter Strike

5.2 Simulation

Les [jeux de simulation](#) visent à reproduire de manière réaliste la sensation que l'on ressent en pilotant un avion, un tank, un sous-marin, un train, un hélicoptère, etc. Ils tiennent compte de la physique et des limites de la réalité. Ils visent à se rapprocher le plus possible du réel et sont quasiment des outils professionnels.

Exemple : Flight Simulator

5.3 Rythme et musique

Les [jeux vidéo de rythme](#) sont habituellement des jeux d'arcade dont le but est de suivre une séquence de mouvements ou maintenir un rythme particulier. Les jeux se jouent à l'aide du clavier ou d'une manette de jeu. D'autres requièrent un tapis de danse ou la réplique d'un instrument de musique.

Exemple : Guitar Hero

Une possibilité de typologie des Jeux vidéo

JEUX-VIDEO

