

## Conférence-débat : « Jeux vidéo et non-violence »

Dans le cadre des Rencontres de la Coordination a eu lieu le vendredi 11 mai 2012 une conférence-débat autour du thème « Jeux vidéo et non-violence » à la Maison des Associations de la mairie du 10ème arrondissement à Paris et animée par François Marchand et Florent Blanc.

Christian Renoux, Président de la Coordination pour l'éducation à la non-violence et à la paix, présente les intervenants :

- **Florent Blanc** est chef de projets à l'École de la paix. Docteur en sciences politiques diplômé de Northwestern University et de SciencesPo Paris, il est spécialiste des questions de sécurité nationale américaines.
- **François Marchand** est coprésident de Non-Violence XXI et membre du Conseil d'Administration de la Coordination pour l'éducation à la non-violence et à la paix.

### Conférence

La question de la violence et de la non-violence en ce qui concerne les jeux-vidéos nous est posée très souvent. Le jeu vidéo peut-il participer à la non-violence ou est-il neutre? Le jeu vidéo peut-il être un instrument d'éducation à la non-violence et si oui, comment ?

**François Marchand** : Je vais vous parler de l'expérience que nous avons, sur le thème du jeu vidéo, avec une école de jeux vidéo en France. Je ne suis pas spécialiste du jeu vidéo, je ne suis pas joueur, mais la question des médias m'intéresse.

Dès 2004, à Non-Violence XXI, on s'était intéressé aux nouveaux médias, on avait demandé à des élèves des Gobelins un stage qui a duré 6 mois, et de nous aider à monter un site internet (qui n'existe plus aujourd'hui). Ils ont eu l'idée de créer un jeu vidéo avec une dizaine de scènes de la vie quotidienne, il fallait résoudre des problèmes, il y avait des petits pièges, c'était un jeu simple qui est toujours sur notre site. Je me rappelle combien l'idée des 4 élèves était bonne, mais combien l'idée qu'ils avaient de la non-violence était mauvaise...! C'était être bien gentil, bien aimable, etc...

Des jeux vidéo non violents, cela n'existe pratiquement pas... tous ces jeux sont en anglais.

Il y a *PeaceMaker*, un jeu où l'on peut se mettre à la place du président d'Israël, du représentant de l'autorité palestinienne ou d'un leader d'ONG, pour résoudre tous les problèmes de conflits intérieurs entre Israël et la Palestine ...c'est du blanc ou du noir, des choses simples, vous avez le choix entre des actions violentes, de la diplomatie, des actions humanitaires, de l'entraide, ou de faire des règlements. Une des actions possible était sur les aspects humanitaires : on a le choix entre aider à augmenter les restrictions de marché pour les palestiniens ou au contraire développer les marchés.

En 2008, on a réécrit aux écoles de graphisme, aux médias etc. pour un nouveau stage à Non-Violence XXI. On n'a pas eu beaucoup de réponses, mais le directeur de SUPINFO, la première école de jeux-vidéos en France, à Valenciennes, nous a dit qu'il aimerait que l'on vienne former leurs élèves à la non-violence. On a monté une petite équipe de formateurs et on est partis devant les élèves. Cela a été assez difficile au départ, puis, peu à peu, on a appris à parler de non-violence avec eux. Aujourd'hui, on a une petite équipe qui vient régulièrement à Valenciennes, on a mis au point une approche pédagogique...et on a obtenu un soutien financier de la Fondation de France.

On intervient avant que les élèves ne fassent leurs jeux. Les élèves jouent avec le jeu *PeaceMaker* et on fait une analyse avec eux. On a eu des ateliers de confrontation/positionnement. Quelqu'un de l'IFMAN<sup>1</sup> qui faisait une introduction sur la résolution non violente des conflits, sur les mécanismes des conflits. Un atelier jeu de rôle sur des cas de résolution de conflit, et on fait réagir des élèves à des situations. On s'aperçoit que l'intérêt est très varié (c'est un cours obligatoire).

### ***Quelques chiffres***

Il n'y a aucune classification sur ce qu'est un jeu violent ou non violent : l'ordre de grandeur des jeux que l'on pourrait classer comme violents est de 25 % donc 75 % ne le sont pas ! Par contre 90 % de la pub concerne les jeux violents.

Il y a eu un certain nombre d'études de marché faites en France : 28 millions de joueurs, et on évalue à 4 millions les joueurs qui jouent énormément.

L'âge moyen des joueurs est de 33 ans... 50 % des joueurs ont plus de 30 ans, la moitié des joueurs sont des joueuses, dont l'âge est de 36 ans. La ménagère de moins de 50 ans, c'est un marché important pour le jeu vidéo !

10 % des joueurs sont des enfants de moins de 15 ans, et 95 % des jeunes de moins de 12 ans y passent 6 heures par semaine (les garçons, car les filles jouent beaucoup moins longtemps), on arrive à 9 heures pour les ados de 13 à 19 ans.

### ***Le jeu vidéo hier et aujourd'hui***

L'origine des jeux vidéo, c'est les militaires et les premiers jeux vidéo faits étaient militaires.

C'est vraiment un des médias du futur. Tout ce qui est interactif va utiliser les jeux vidéo, on pense jeu mais c'est un média avec des techniques. Aujourd'hui, c'est quand même une technique encore très simpliste... à la limite, on en est au temps du cinéma muet ! C'est quand même une industrie qui s'interroge sur sa fonction sociale et sur le marché, sur quel est le marché du futur : est-ce que ces jeux violents vont continuer? Le fait de s'intéresser à la non violence, c'est ouvrir un nouveau marché.

Le marché actuel est de 2 milliards et demi d'euros en France, et on m'a dit que le chiffre total dans le monde est supérieur à celui du cinéma.

Le *gameplay*<sup>2</sup> est au cœur du jeu, il y a des algorithmes, des programmes à caractère mathématique qui ont une certaine logique et c'est cela le cœur du jeu vidéo. Le *gameplay* actuel est encore très embryonnaire et simpliste. L'un des problèmes que l'on a pour représenter la non-violence et sa complexité, c'est bien le *gameplay*... Mais cela évolue et cela va évoluer fortement.

Dans les projets actuels, il y a des volontés de faire des choses intéressantes, un jeu dans lequel le joueur peut choisir de ne tuer personne et, suivant la façon dont il s'y prend, il obtient des résultats différents à la fin. L'un des problèmes des jeux est que quand on tue quelqu'un (et on peut tuer beaucoup de monde), il n'y a aucune conséquence. Quand on a parlé de jeux non violents les élèves ont été très intéressés par le concept de crise émotionnelle dans la résolution d'un conflit, ils ont eu un débat là-dessus mais comment représenter cela en jeu vidéo... ? C'est actuellement impensable.

---

1 Institut de Formation du Mouvement pour une Alternative Non-violente

2 Terme anglais difficilement traduisible désignant à la fois l'ensemble des règles gouvernant le jeu et le plaisir de jeu. On le traduit au Québec par « jouabilité ».

Un autre cas présenté par les élèves : un jeu avec des policiers qui n'ont pas d'autres solutions que de tuer les suspects en fuite. C'est probablement lié à la façon simpliste.

Souvent, on mélange le jeu et son graphisme : le jeu du démineur : on peut le représenter avec des petites fleurs ou avec du sang !

On souhaitait que les élèves apportent des idées pour développer des jeux à caractère non violents, mais cela ne venait pas ! L'école a rendu obligatoire un travail pratique sur un jeu non violent, on a été chargé de présenter des propositions aux élèves qui choisissaient et discutaient avec nous pour réaliser un prototype. 4 équipes travaillent là-dessus. Il faut toujours laisser au joueur la possibilité d'être violent ou non, mais il faut que, quand c'est violent, il y ait de vraies conséquences derrière.

Ils nous ont dit que le *gameplay* est profondément non-violent, il y a des moyens de voir pour le joueur s'il est dans la violence ou pas... avec des fins différentes. Des militants veulent rentrer dans une centrale nucléaire et en face, il y a les gardiens, les ouvriers de la centrale... Ce n'est pas entièrement non violent ni tout violent, le jeu amène des opposants ou des militants de façon aléatoire.

### ***Quelques petites conclusions***

- Introduire des logiques non-violentes dans les jeux vidéo, ce n'est pas gagné... On va avoir des scénarios non-violents, pour l'instant on a rien d'autre, on est loin de pouvoir faire un jeu aussi actif qu'un jeu où l'on voit un tireur qui vise, etc.

C'est pourquoi on reste dans un semi long terme pour l'instant : on reste encore au moins deux ans pour former les jeunes qui seront les futurs professionnels de ces métiers et cela nous semble intéressant. Pour l'instant, on intervient gratuitement, mais à partir d'un moment, on dira : "*on ne vient plus... si vous voulez que l'on vienne, vous prenez une équipe de formateurs et vous les payez.*" On a la capitalisation de notre méthode, ce ne sera pas gratuit indéfiniment. On a un contact avec d'autres écoles de jeux vidéo en France.

Et le cinéma ? Dans les écoles de cinéma, il n'y a pas de cours sur la non-violence, pourquoi pour les jeux vidéo et pas pour le cinéma, le théâtre... ?

### ***Questions***

- *Quelle est la différence entre un jeu "gore" et par exemple "Hello Kitty" qui aussi rencontre des ennemis et doit les pourfendre ?*

Le problème principal n'est pas la violence mais : est-ce que les conséquences de la violence sont prises en compte, quand on tue une multitude de gens, de monstres ou d'avatars quels qu'ils soient et que cela ne fait rien de plus que ce que l'on voit, c'est embêtant.

Il y a des jeux qui paraissent non-violents et qui ont une violence cachée forte, on a la même distinction entre violent et non-violent que dans la vie courante... Par exemple, pour un spécialiste des jeux, le jeu *Civilization* n'est pas violent, alors que pour nous, il l'est.

On peut avoir un habillage plus ou moins brutal du jeu, et il y a la logique même du jeu : le rapport des gens entre eux, il y a des jeux qui se jouent individuellement et des jeux qui se jouent à plusieurs. Est-ce que les plus faibles perdent à tous les coups ou y a-t-il d'autres possibilités de gagner à plusieurs, de se solidariser pour aider un autre joueur en difficulté et qui n'aient rien à voir avec le scénario de l'histoire.

Puis, après est-ce que, dans l'histoire, il y a des images violentes ? Est-ce que le jeu donne la possibilité au joueur de prendre du recul ? Et, comme le disait François, est-ce que le jeu permet de mesurer les conséquences de la violence ? Après, on peut se questionner sur le nombre de litres de sang par rapport à l'âge du joueur, mais après il y a toutes les violences qui ne sont pas des violences visibles et brutales qui sont plus pernicieuses, qui sont des injustices ou des discriminations quelques fois intégrées par les opprimés, qui ne font pas de bruit. C'est comme dans la vie.

### *Quelques réflexions sur la violence des jeux vidéo*

**Florent Blanc** : C'est en me lançant dans un projet de thèse que je suis devenu *gamer*. Quand j'ai commencé le jeu vidéo, j'avais 23 ans. Pendant mon enfance, mes parents avaient interdit les jeux-vidéo à la maison et plus ou moins tout film violent. Les arguments que j'entendais il y a une trentaine d'années pour décrier les jeux-vidéo sont encore ceux utilisés aujourd'hui, me semble-t-il.

Quand j'ai pu m'offrir une console, c'est une partie de ces interdits de l'enfance que j'ai levée. Je me suis donc imposé quelques restrictions à moi. La première: celle de ne pas jouer à des jeux dont le but est de tuer, de blesser. J'avais intégré l'idée selon laquelle la violence électronique désensibilise à la violence réelle. Mais c'est extrêmement compliqué d'avoir une console de deuxième génération, à l'époque, et de ne pas tomber dans un jeu où l'on incarne un soldat, un combattant, un guerrier, quelqu'un qui fait quelque chose qui dépasse toutes les valeurs morales qu'on se fixe dans la vie. La plupart des jeux proposent ce genre de scénario.

Alors pourquoi est-ce addictif, un jeu où l'on tue les autres ? Pourquoi vouloir jouer un chevalier face à des monstres, un soldat du débarquement, un policier au compas moral calqué sur celui de *Dirty Harry* ?

Pour la transgression des normes. Parce que le jeu comme le film ou la littérature demande du drame pour inciter le joueur, spectateur ou le lecteur à vouloir connaître la suite.

Parce que c'est quelque chose que l'on ne fera jamais dans la vie, on sait qu'on dépasse un interdit, c'est un espace fictif, irréel, qui est fini : une fois que l'on éteint la console, contrairement à ce que l'on peut penser, on ne devient pas, dans la vie réelle, le personnage qu'on incarne virtuellement. La télé s'éteint. La vie reprend avec les mêmes règles de société.

Je pense que les joueurs font la différence entre le jeu et la vie réelle où il y a les parents, les amis, le policier, la structure de l'Etat, qui quoiqu'il arrive fixent des limites. Forcément, les possibilités offertes par le jeu peuvent créer des frustrations. Si l'on peut conduire un bolide le pied au plancher dans *Need for Speed*, s'affranchir des lois et de la morale dans *Gran Theft Auto*, faire fi de la gravité dans *Skate* ou se prendre pour le grand créateur dans les *Sims*, le retour au réel s'accompagne de la réalisation que non je ne peux pas conduire une voiture de sport, non je ne suis pas invincible et non, je ne peux pas faire dans le réel ce que je fais sur mon écran. Mais les rêves sont faits de ça aussi et chaque matin, chacun d'entre nous fait la différence.

Quand on parle de jeux vidéo, on dit : " l'addiction, c'est très dangereux car ensuite, on ne peut/veut plus rien faire." Mais si on enlève de l'équation le terme de "jeu vidéo" ... Que diriez-vous à un enfant qui a découvert un auteur dont il ne peut arrêter la lecture et qui du coup passe son temps enfermé dans sa chambre à dévorer page après page les ouvrages ? Que dire à ceux qui, chaque soir, suivent avec ferveur le dernier épisode d'une série ou même une émission de radio?

L'addiction, c'est ce qui est recherché par le *designer* de jeux-vidéo. Si vous demandez à un auteur : "ton livre il est bien mais on a peur que les gens soient trop captivés et qu'ils n'aillent plus travailler, il faut que tu

fasses un livre qui ennueie les lecteurs pour qu'ils n'aient pas vraiment envie de le lire" ... personne ne dirait cela !

Un *game designer* va y passer une partie de sa vie, c'est sa passion. Ce n'est pas quelqu'un qui veut vous vendre quelque chose mais quelqu'un qui veut que vous ayez l'expérience la plus captivante possible. Il veut que vous ayez envie de suivre toute l'histoire qu'il propose. C'est un scénariste, un concepteur d'univers. Il y a 20 ans, le but, c'était de gagner, aujourd'hui, les jeux sont beaucoup plus subtils qu'on imagine.

Si la violence la plus manifeste, selon moi, se trouve dans ce qu'on appelle les jeux "gores", d'autres types de jeux me font plus souci par le coté insidieux de la violence qu'ils mettent en œuvre et en particulier celle qui renvoie à la construction des modèles genrés. On revient à des mécanismes de jeux, pas uniquement vidéo, qui attribuent au masculin et au féminin des rôles, des couleurs, des attentes, et donc imposent déjà des normes. S'il est relativement simple pour un parent de prendre position sur la question d'un jeu-vidéo mettant en scène des zombies sanguinolents et agressifs, il est beaucoup moins aisé, me semble-t-il, de résister à la pression de l'univers du rose-violent/ménagère-princesse pour les filles et du costume de super-héros/guerrier pour les garçons. Et pourtant, quelle réduction des possibles cette imposition représente!

Pourtant, si on analyse les formes de violence dans le jeu vidéo, et c'est aujourd'hui ce dont nous parlerons, il convient de noter le fait que les studios ont introduit, avec l'évolution des pratiques et des technologies, une certaine dose de subtilité dans la violence: celle qui semble légitime et celle gratuite et amoral.

Plutôt que de violence légitime, parlons plutôt de violence légitimée. La justification éthique de la violence vient alors principalement de la posture du personnage incarné (soldat, policier) que de la scénarisation qui met en avant une cause "juste" (vengeance, injustice, asymétrie). Le recours à la violence est alors légitime, du moins aux yeux du joueur.

La violence illégitime, par défaut, est donc celle qui fait appel à la gratuité, à l'inutilité du comportement agressif pour remplir les buts de la mission. Elle sert d'exutoire au joueur qui "teste" les limites du jeu ou de défouloir.

La subtilité dans la mise en scène de la violence tient à sa fin: si certains studios proposent l'activation (et donc la désactivation) d'une option *gore* (des jets de sang le plus souvent), de nombreux jeux de combat ne permettent pas d'interagir avec un personnage virtuel éliminé. La cible ou l'ennemi disparaît et le jeu continue. Le but est d'alors d'éliminer un adversaire s'opposant au but poursuivi par le personnage principal, et non de laisser le joueur s'acharner inutilement.

### ***Violence et Serious Game: ou comment valoriser les comportements éthiques coopératifs***

Cette réflexion personnelle concernant la violence, est venue compléter un projet de longue haleine de l'École de la paix: celui de mobiliser les technologies du médium jeu vidéo au profit d'un but particulier: l'enseignement de la coopération civilo-militaire en contexte de crise de sécurité. Tout cela se retrouve dans un projet "Crises au Carana". Il s'agit donc d'un jeu sérieux de simulation d'opération de maintien de la paix qui offre la particularité de prévoir au moins trois lignes de scénario permettant de dessiner une formation à destination des acteurs militaires, humanitaires et civils de la gestion des crises.

Ce que l'on essaie de faire, c'est un jeu sérieux dont la trame et les niveaux intègrent toutes les composantes de ce type d'opération: les militaires locaux, les casques bleus, les acteurs civils, les juristes, les observateurs électoraux, les conseillers sur l'État de droit, la réforme des institutions et bien sûr les acteurs humanitaires. Au lieu de faire un seul fil scénaristique, on en met au moins 3 sur une seule crise.

Le but pour nous, c'est d'apprendre à ces joueurs, qui sont aussi des élèves en formation, tout simplement les principes de base de la coopération civile ou militaire sur le terrain. Les témoignages que nous avons collectés auprès de militaires, mais aussi d'acteurs civils et humanitaires révèlent l'existence de dissensions encore trop nombreuses entre ces acteurs, au détriment de leurs buts sur le terrain. Cette dissension basique est aujourd'hui battue en brèche dans les milieux militaires puisque l'évolution des conflits s'est accompagnée de changements profonds concernant les buts fixés aux forces armées: actions propres, précises et limitées, préparation à la reconstruction politique et économique.

L'école de la paix est une association apparue dans les années 70 avec pour but, d'abord de répondre à la situation d'urgence des réfugiés du sud-est asiatique, dans la région de Grenoble. Née du désir d'un petit groupe réuni au sein d'une paroisse catholique de venir en aide à ces réfugiés, l'initiative va rapidement convaincre plus largement des athées qui se sont retrouvés dans des valeurs partagées : éviter les conflits et gérer les conséquences humaines des drames humains pour repartir tous ensemble.

Devenue association en 1998, l'École de la paix est soutenue par les pouvoirs locaux et des fonds privés. Avec pour mission de mettre en place des programmes d'éducation à la paix et à la non violence dans les écoles, les collèges et les lycées et dans les cursus universitaires, l'équipe de l'École de la Paix garde en mémoire le souci de la durabilité de ses actions et du message.

Ce souci se retrouve donc logiquement au cœur de l'ADN du projet "*Serious Game*". Quel est impact pédagogique peut-on avoir et comment faire pour que cet impact soit le plus durable possible ? Le jeu-vidéo intervient là pour créer une participation à l'apprentissage. Ainsi le but premier de cette expérience pour nous, c'est de réfléchir aux techniques et aux moyens à mettre en œuvre pour faire en sorte que le message soit retenu et intégré par les acteurs de la résolution de conflit de demain. Il faut que les mécanismes du jeu permettent que cette connaissance soit durable et devienne de l'ordre du réflexe.

Le jeu se base sur le scénario *Carana* développé par l'ONU initialement. Dans ce scénario de formation, l'île fictive de Kissiwa voit naître une crise dans l'un des cinq états qui la composent: le Carana. Le document onusien, aujourd'hui repris pour les besoins de la formation des forces africaines en attente, propose toute un corpus (cartographie politique, technique, historique et coloniale) auquel ne manque, selon nous, qu'une adaptation vidéo interactive.

C'est donc un scénario qui pour le moment est réservé à l'usage des militaires qui sont très au point dans le domaine de la simulation de conflit. Nous avons donc pensé nous servir de ces techniques de simulation pour former aussi les humanitaires et les acteurs civils.

Le scénario tel qu'il a été prévu est assez précis: il s'agit de mettre en œuvre un accord de paix. Initialement, cinq scénarios de crise ont été envisagés pour les besoins de la formation des forces armées, chacun représentant un type particulier d'intervention. Notre choix s'est porté sur un scénario type 5 qui demandent aux parties prenantes de faire en sorte qu'un accord de sortie de crise, signé par les responsables politiques, soit mis en application dans un contexte présentant des risques de violences extérieures.

Cette potentialité va nous permettre d'introduire une complexité croissante dans le scénario. Le niveau 1 du jeu serait l'application idéale d'un accord de paix, (tout le monde est en accord, tout le monde participe), qui permet, au niveau pédagogique, d'acquérir les connaissances de base, et le scénario en niveau 10 serait : voici l'accord de paix, mais les éléments perturbateurs sont nombreux et complexes (incursion de bandes armées, manque de bonne volonté, corruption, émeutes...). Le but alors est de confronter les apprenants à un niveau de difficulté les obligeant à mobiliser leurs connaissances de base dans un contexte d'urgence manifeste qui va correspondre aux conditions du réel.

Un *Serious Game*, c'est donc un jeu vidéo dont le but premier n'est pas le divertissement mais l'apprentissage. Cela ne veut pas dire qu'on laisse de côté le divertissement, mais on essaie de faire de l'apprentissage subtil et dispensé avec intelligence. Le joueur décide de son rythme d'apprentissage, cela va diversifier les sources d'apprentissage. On veut éduquer à la paix, on réfléchit à une pédagogie, le jeu vidéo permet de toucher beaucoup de gens.

Les conférences, les expositions inter actives, c'est très coûteux, en temps, en financement...il faut peut-être penser à une utilisation plus durable des fonds que l'on parvient à mobiliser. Il y a une réflexion là-dessus.

On en est à trouver le contenu et des scénarios, ensuite il nous restera à créer l'environnement, et à trouver à quoi va ressembler le jeu. Un FPS<sup>3</sup> ? Il faudra que le jeu soit graphiquement simple si on veut qu'il aille en Afrique : pas de 3D... qu'est-ce que la 3D apporte vraiment ? le seul +, c'est le côté attractif pour le joueur qui peut créer l'addiction.

Voilà, ce sont tous les mécanismes qu'on essaie de mettre en mouvement pour ce jeu...

## **Débat**

- *(Intervention) Cela soulève pour moi une inquiétude : tout ce que vous êtes en train de faire avec des valeurs et des objectifs positifs d'éducation à la paix, peut être construit exactement de la même façon avec des objectifs inverses et donc conduire à une manipulation totale. On peut aussi se dire qu'on peut arriver à fabriquer des jeux-vidéos manipulateurs pour conduire à des conséquences qui ne sont pas celles que vous souhaitez développer.*

- *(Intervention) J'ai retrouvé dans la description que vous faisiez des choses qui existaient dans les livres, par exemple les livres dont vous êtes le héros... j'ai utilisé en temps que professeur de français un livre dont vous êtes le héros pour apprendre l'orthographe et la grammaire. Le sorcier avait perdu son grimoire et il s'agissait d'en retrouver les morceaux et avec une classe d'élèves plutôt défavorisés et ils rentraient en classe en disant : quand est-ce que l'on fait l'orthographe et la grammaire ?*

**Florent Blanc :** C'est toujours la même idée, quand on est pédagogue, on a l'idée que les gens soient acteurs dans le contenu pédagogique. Il y a plusieurs méthodes qui ont été testées, le *Serious Game* n'en est qu'un avatar<sup>4</sup>. On pourrait faire un *powerpoint* interactif : on peut mettre des images avec un choix, cela renvoie à d'autres diapositives, un *Serious Game* simple peut faire penser à ça. Mais comme attrait pour le joueur, c'est très limité.

**François Marchand :** Ce qui peut être intéressant aussi, c'est le jeu en réseau... on peut être 30, voire des milliers à jouer et à interagir.

- *(Intervention) Je voudrais répondre par rapport à la première remarque, sur le fait d'utiliser un art pour subvertir, je pense que c'est le propre de n'importe quel art. C'est aussi une question de société: Est-ce que la société nous entraîne dans vers une logique de destruction ? On soutient des choses qui sont trop dangereuses.*

**F.B :** Dans un jeu, quand on est face à l'ordinateur, il y a un but, la progression se fait en suivant le cours du jeu. Tout comportement qui en sort (ex : je vais détruire toutes les voitures...) fait que vous n'avancez

3 *First-person shooter* désigne un genre de [jeu vidéo](#), appelé en français [jeu de tir en vue subjective](#)

4 Un [avatar](#) est un personnage représentant un utilisateur sur [Internet](#) et dans les [jeux-vidéo](#).

plus. Dans le jeu, qui vous rappelle à l'ordre ? Vous avez échoué, tué quelqu'un, la mission s'arrête, vous avez commis un crime:

- 1. le jeu vous pénalise,
- 2. les forces de l'ordre vous pénalisent
- 3. vous ne pouvez pas faire n'importe quoi.

Par contre, quand on passe dans les jeux en ligne, ce qui est intéressant, c'est que se recréent des communautés. Il vous faut trouver des partenaires pour faire partie d'une équipe. Il y a des critères de sélection. Si vous commencez à tuer vos partenaires, votre contrat est résilié. L'exception à cela, c'est les "trolls" ce sont des gens dont le comportement en ligne est uniquement de bloquer le jeu, de faire de l'anti-jeu, voire d'être néfastes en faisant des commentaires désobligeants. Il y a toujours cet espace de possibilité de faire le mal qui attire certains, mais qui est condamné par les joueurs qui participent.

- *(Intervention) Est-ce que vous introduisez le doute ? c'est à dire plusieurs possibilités sans forcément que l'une aille à l'échec et l'autre à la réussite. Quand vous avez prononcé le mot de "violence juste" cela m'a fait réagir... je trouve cela assez choquant...*

**F.B :** Je prends comme principe de base qu'on ne peut pas faire un contenu pédagogique en disant « il y a une bonne réponse et 4 mauvaises », parce que sinon on est dans de la sanction et l'enseignement. Ce qu'il faut, c'est éduquer le joueur. Je donne souvent un exemple : vous êtes dans la peau d'un logisticien des forces armées, il faut que vous acheminiez de l'aide humanitaire, et pour ça, vous devez traverser un village. Si vous contournez le village par une route, vous ne créez pas de problèmes de tensions avec les villageois, par contre vous allez multiplier les dépenses en carburant. Si vous êtes un militaire fonceur, vous traversez le village, vous traversez un champ, vous traversez la maison du chef, vous économisez des tonnes de litres d'essence, par contre l'armée doit gérer les conséquences de cette économie de pétrole. Est-ce qu'il y a une bonne réponse et une mauvaise réponse ? Si on introduit la conséquence : vous avez rasé le village, vous devez reconstruire la maison du chef, vous allez reconstruire un truc plus beau pour compenser, vous avez traversé un champ, donc vous allez devoir fournir pendant 5 ans une aide alimentaire, ce qui est négatif sur l'image que vous avez donnée de la mission, et en plus, ça crée une dépendance du ressentiment, tout un tas de choses... Est-ce que nous, en tant que concepteurs pédagogiques on doit dire : ça, c'est la bonne réponse ? On ne peut pas le faire, on va devoir gérer des quantités de scénarios... Ou est-ce que l'on peut dire : vous avez sélectionné ce choix ci, et on peut créer une fenêtre virtuelle dans le futur en disant voici les conséquences de votre choix (avec un contenu pédagogique qui permet de voir les conséquences), est-ce que vous le maintenez ? On peut aussi introduire une dimension temporelle qui permet de lire : voilà les conséquences à long terme...

Il faut faire un jeu avec un nombre de possibilités fini (un militaire m'a dit : « moi, j'entraîne mes soldats pour qu'ils fassent du créatif » ...), il faut multiplier les choix.

**F.M :** C'est tout le problème de la complexité et, aujourd'hui, la technique du jeu-vidéo reste extrêmement simpliste.

- *(Intervention) Une remarque par rapport aux expériences de joueuses et de mamans de joueurs (qui peuvent jouer plus de 9 h par jour si on ne les arrête pas), un psychiatre qui travaille là-dessus dit : "c'est fait de toutes façons pour, à un moment donné, en abuser...". Tant qu'on n'y a pas passé une nuit entière, on ne sait pas ce que c'est ...*

*Quand mon fils a commencé à être vraiment accro, j'ai passé une ou deux nuits sur des jeux-vidéos et il s'est aperçu que ce n'était pas un interdit arbitraire mais qu'il y avait des conditions de vie derrière et, en fait, l'univers du jeu vidéo c'est pour moi une réalité intermédiaire, c'est la notion d'avatar qui nous y amène*

*mais aussi un problème d'étapes, on ne peut pas accéder à l'étape suivante si on n'a pas acquis certains apprentissages, certains changements de comportement, etc ... Je trouve que c'est fondamental. Quand j'ai commencé à jouer aux jeux de voiture, j'ai trouvé cela hyperviolent car la voiture peut se scratcher, je pouvais me suicider comme je voulais et même sans émotion... mais on ressuscite, donc il n'y a pas de conséquences. C'est ça la réalité virtuelle, c'est vraiment un autre monde, mais pour l'enfant, même s'il joue trop, à un moment donné, le jeu va permettre que la réalité lui apparaisse et qu'il comprenne.*

**F.M :** Vous avez dit beaucoup de choses, mais sur l'addiction, il reste que les images, la force de la violence parfois dans les images, est très addictive et plus addictive qu'un livre, théâtre ou autre... cela reste un point de méfiance à avoir en plus. Les élèves qu'on a disent assez souvent : c'est que des pixels !

*- (Intervention) Une question par rapport à la violence : est-ce que la violence est plus forte quand on agit ou quand on la regarde ?*

**F.M :** L'acceptation de la violence est différente quand on est acteur, même si c'est un jeu...

**F.B :** Il y a des jeux où l'on est témoin d'une scène violente et on n'a pas le pouvoir d'agir, et les *designers* se servent de cette violence perçue comme une motivation supplémentaire de vengeance...

*- (Intervention) C'est une piste de réflexion à propos de subir les apprentissages ou d'agir, dans un jeu on ne subit pas l'apprentissage puisqu'on est acteur, on apprend avec le cortex frontal, avec son corps. Je suis réfractaire au jeu, je n'y vais pas, mais après le témoignage précédent, j'ai presque envie ! finalement, ce que je retiens c'est que quelque soit le jeu-vidéo, si l'adulte est là pour étayer une réflexion, on peut apprendre.*

*- (Intervention) Moi je ne suis pas fan de jeux... mais en suivant les deux exposés, je me suis dit que l'on pouvait agir en aval, il faut chercher comment prévenir, on a besoin de toujours parler des conséquences. Je crois à la force de l'audience et je crois qu'il y a des logiques différentes pour résoudre les problèmes, on essaie d'éduquer les gens à la paix, mais il y a toujours une espèce de violence, n'y a-t-il pas d'autres moyens pour pouvoir retourner cette violence, pour proposer d'autres choses ?*

*- (Intervention) Jouer en dialoguant avec son fils, je trouve que c'est un bon début !*

*- (Intervention) Une question : quel est l'intérêt du jeu proposé ? Réguler un conflit par la négociation, ce qui est bien plus difficile que de le résoudre par les armes, car celles-ci sont immédiates. Mais c'est bien plus courageux d'aller affronter son adversaire avec le discours et pas par la pure violence physique, ni par une violence verbale, il faut être diplomate. Pour que ce jeu soit attractif, qui gagne ? Est-ce l'individu qui joue ou la collectivité, des équipes ? il faut une sorte de carotte ! Est-ce qu'il faut vraiment un gagnant et un perdant ? La récompense c'est que le conflit soit éteint, comment le joueur le vit-il ?*

**F.B :** Dans notre réflexion à nous sur ce jeu là, on n'en est pas encore à l'idée de modéliser une idée de succès. En terme de joueurs, on est dans une notion de bénéfice, c'est à dire, pourquoi le joueur va jouer, rester, finir tous les niveaux de formation ? La notion de succès, je n'y avais pas encore pensé, parce que ce sont des gens qui sont déjà dans une configuration d'humanitaire, on est dans une approche globale, le succès de la paix ne peut se faire que dans une coopération entre humanitaires, civils et militaires. Notre succès ne peut être que collectif. Dans une opération de maintien de la paix, le succès ne peut être que collectif, même pas pour ces 3 acteurs, mais pour la population locale, la paix n'est durable que si elle est acceptée par tous.

*- (Intervention) L'exemple du trajet, c'est ce qui se passe en Afghanistan, ils n'ont pas voulu passer par un village, et il y a des conséquences, c'est très difficile...*

**F.M :** Il n'y a pas de réponse définitive... Quand on est arrivé devant les élèves, on avait l'idée d'un *Serious Game*, et on a vu que les élèves qui ont une idée assez forte du marché, pour eux le marché est encore sur des jeux où il y a des gagnants et des perdants, ils ont gardé cette notion. Pour nous cela a été une évolution, on pense malgré tout que les *Serious Game* restent un domaine très intéressant pour l'avenir.

- (Intervention) *Je crois qu'il faut articuler la notion de bénéfice et la notion de reconnaissance individuelle. Qu'est-ce qui fait que des gens vont avoir envie de s'impliquer dans une activité coopérative? Il faut qu'ils en tirent quelque chose de plus... Il y a des bénéfices collectifs : si en faisant avec d'autres j'obtiens plus que si je fais tout seul, mais je pense que cela ne suffit pas, qu'il faut aussi que ce collectif permette la reconnaissance individuelle. On n'a pas envie d'être complètement dilué dans la réussite collective. Il faut qu'à un moment donné on mesure la contribution de chacun à cette réussite collective. Je pense qu'il y a quelque chose à réfléchir dans l'articulation entre les deux plutôt que dans l'opposition entre les deux.*

**F.B :** On peut concevoir des jeux qui ne soient que coopératifs, la plupart des jeux de plateau, de société, on ne peut y jouer tout seul...

- (Intervention) *Le jeu collectif, c'est le fait qu'il n'y ait pas un gagnant, les jeux de plateau, il y a un gagnant. Dans les jeux-vidéos, il y a souvent un adversaire contre lequel tout le monde va gagner...*

**F.M :** La présentation graphique n'est pas le cœur du jeu, c'est la logique qui est derrière...

- (Intervention) *C'est compliqué de montrer toutes les conséquences des guerres. Sur le long terme mais aussi avant un conflit, toutes ces conséquences ont un côté psychologique. Je ne sais pas comment cela peut se traduire dans un jeu, c'est une violence terrible, mais c'est réel. Ce n'est jamais tout noir ou tout blanc.*

- (Intervention) *Il faut aussi faire attention aux points de vue économiques...*

**F.M :** Sur les jeux-vidéos, il ne faut pas dramatiser, c'est une technique qui est encore en train d'évoluer. Avant, on jouait au gendarme et au voleur, c'était très violent... ce n'est pas pour cela qu'on est devenu violent !

Conférence retranscrite par Michèle Masset, membre du Conseil d'Administration de la Coordination pour l'éducation à la non-violence et à la paix.