

Ne pas se tromper de cible

Autrefois confinés à des usages restreints et des segments précis de la population, le jeu vidéo et les mécaniques qu'il mobilise concernent désormais l'éducation, la sociabilité et informent des enjeux culturels comme sécuritaires.

GameLab UNIL-EPFL

Polymorphes, les jeux vidéo rassemblent des usages divers: on y joue seul, à plusieurs, avec des personnes sur le même canapé ou habitant à l'autre bout du monde. Le spectre des motivations à jouer est tout aussi large, allant de la recherche de sensations fortes au désir d'acquérir de nouvelles connaissances, en passant par l'envie de passer le temps et de socialiser. Si le rapport 2019 de l'Office fédéral de la statistique (OFS) sur les pratiques culturelles montre que les hommes jouent un peu plus que les femmes – respectivement 61% et 50% – et que les jeunes restent nombreux – 85% des 15 à 29 ans – il montre également que près de 40% des personnes âgées de 60 à 74 ans s'y adonnent. C'est dire à quel point le jeu vidéo requiert une prise en considération transversale.

Le fantasme de la violence

Fortement médiatisé à ses débuts, le lien fantasmé entre violence et jeu vidéo a été déconstruit par des recherches scientifiques de qualité (cf. P. Markey et al. in *Psychology of Popular Media Culture*). Souvent surexposée dans le débat public, cette hypothèse de la violence induite occulte des enjeux sécuritaires de premier plan, comme les interfaces truquées (*dark patterns*) ou l'exploitation induite des données personnelles. En effet, le public est parfois exposé à des situations problématiques, sans être conscient des risques encourus. La promotion de bonnes pratiques au travers de la médiation, du débat public et de la formation est dès lors essentielle.

Intérêts économiques et santé mentale

Fondé en 2016, le GameLab UNIL-EPFL a été particulièrement sollicité sur le champ de la médiation. Ces demandes témoignent de besoins croissants, chez le



© Wuthrer

grand public comme chez les spécialistes de diverses disciplines, pour la mise en place d'espaces dédiés à une discussion informée sur la pratique du jeu vidéo ou sur ses effets psychologiques. Certains acteurs du jeu vidéo qui n'hésitent pas à faire primer les intérêts économiques sur la santé mentale et financière des usagers mettent sur le marché des productions construites autour de mécaniques addictives destinées à capter les ressources attentionnelles et économiques de qui les consomme. Les instances fédérales ont initié un chantier parlementaire sur ces questions au travers de l'écriture d'une loi fédérale sur la protection des mineurs en matière de films et de jeux vidéo (LPMFJ).

Rappelons que l'accès aux jeux s'est grandement dématérialisé au profit d'une connectivité accrue. Les pratiques connectées génèrent leur propre lot d'enjeux de sécurité et de protection des données privées. Le jeu en ligne repose sur un dispositif technique qui confère à un tiers industriel un regard omniscient sur les pratiques de qui s'y adonne (habitudes de jeu, dépenses, rythme et teneur des échanges avec d'autres joueurs, etc.) Autant d'informations sujettes à marchandage et appelant à une protection législative.

Les coffres à butin: un enjeu sécuritaire prioritaire

À l'heure actuelle, l'industrie du jeu vidéo est tenue de documenter les contenus

qu'elle propose au travers d'une signalétique ad hoc, le système PEGI. Depuis plus de quinze ans, les produits commercialisés sont assortis d'une classification par âge et d'un lot de pictogrammes alertant sur la représentation de thématiques sensibles (violence, mais aussi drogues, blasphème, sexualité, etc.). Cette signalétique ne documente cependant pas les mécaniques ludiques, dont la toxicité est sans doute supérieure. Avec la généralisation progressive des supports numériques portables, de nouvelles pratiques se sont développées, à commencer par les micro-transactions (des achats effectués au sein même du jeu). On trouve désormais dans de nombreux jeux des formes détournées de loteries: à la manière des vignettes Pannini, ils intègrent des tirages au sort contre paiement. Inquiété de l'ampleur du phénomène, la Belgique n'a pas hésité à assimiler ce procédé à celui des jeux de hasard et d'argent et en interdit désormais la diffusion sur son territoire.

Ces mécanismes psychologiques raffinés pour maximiser l'investissement financier des joueurs et joueuses sont aujourd'hui courants, quitte à favoriser des comportements compulsifs. C'est le modèle économique de nombreux jeux gratuits disponibles sur les «stores» d'Apple ou de Google, parfois doublés de publicités invasives. Autant de techniques qui gagneraient à être davantage documentées et réglementées, voire prohibées

lorsqu'elles touchent les plus jeunes. Dans l'attente d'une législation complète en Suisse, il est donc essentiel d'aller sur le terrain, à la rencontre des publics du jeu vidéo, pour y mener des actions de sensibilisation. Les lieux publics dédiés à la médiation et l'ensemble des partenaires culturels offrent de belles occasions de relayer les richesses, mais aussi les risques d'appauvrissement inhérents à certaines productions. Dans ce cadre, on gagnera toujours à rappeler que les règles de sécurité – et les risques – relatifs aux interactions avec des inconnus sont les mêmes que dans l'espace public et à clarifier le caractère privé de certaines informations, ainsi qu'à sensibiliser aux conséquences possibles d'un dévoilement de ses identifiants numériques (pseudonyme, adresse mail, etc.). Les festivals et autres événements culturels donnent l'occasion de doubler ces mises en garde d'une véritable appropriation bénéfique du médium. Les ateliers de création de jeux menés avec des acteurs et actrices de l'industrie locale, comme ceux organisés à l'Espace Arlaud lors des Jeux Olympiques de la Jeunesse à

Lausanne en 2020, ont ainsi offert des occasions privilégiées de comprendre les dessous d'un jeu, ainsi que la complexité des interactions à l'œuvre – notamment en termes d'échanges de données – entre les individus et le dispositif informatique. Approché sous son angle génétique, mécanique et technique, le jeu vidéo quitte le simple objet de consommation pour devenir un terrain d'expression et de création sujet à un regard critique et participatif.

La sécurité en jeu

Les considérations qui précèdent ne doivent pas occulter le fait que la très grande majorité des œuvres vidéoludiques sont produites de manière responsable: œuvres d'art à part entière, bon nombre de productions contemporaines doivent leur succès à une appropriation réussie de nombreux héritages culturels. Derrière les œuvres qui marquent une génération de joueuses et de joueurs, se cache souvent une intégration organique des mécaniques interactives du jeu vidéo avec les acquis de la littérature, du cinéma et de la musique.

Est-ce à dire que le jeu vidéo pourrait, lui aussi, former à ses propres mésusages et nous permettre d'explorer ses dérives, notamment dans le domaine de la sécurité? Assurément. Mentionnons deux exemples suisses: *Datak* (RTS / DNA-Studios, 2016) et *ENTER – IT Security Game* (Blindflug Studios, 2017). Tous deux entendent éduquer à la protection des données personnelles, des démarches saluées qui ont trouvé le chemin des classes. Preuve que le jeu vidéo est un médium comme un autre, capable parfois du pire et, le plus souvent, du meilleur. ■

LOÏSE BILAT,
DAVID JAVET,
SELIM KRICHANE,
ISAAC PANTE ET
YANNICK ROCHAT

Membres du GameLab UNIL-EPFL

ANNONCE

Caméras Réseau ColorVu

Des Images en couleur 24h/24



HIKVISION

Propulsées par la
technologie
AcuSense



@Hikvision DACH

Hikvision DACH

@Hikvision DACH

Hikvision Europe - DACH Playlist

Hikvision DACH

www.hikvision.com/de