

LES JEUX VIDEO ET DE SIMULATION COMME NOUVELLE CULTURE DE MASSE



Il y a encore cinquante ans, les jeux vidéo n'existaient pas. Depuis leur apparition, ils ont pris une importance sans cesse croissante dans notre vie quotidienne, touchant un public de plus en plus vaste, jusqu'aux personnes d'un âge avancé.

Aujourd'hui, au cours d'une vie, un individu peut passer des milliers d'heures à jouer à des jeux vidéo. Aussi est-il important de considérer ce phénomène avec beaucoup d'attention afin de comprendre les répercussions que peut avoir cette activité sur la population.

Dans le jeu vidéo, le rapport du joueur avec l'ordinateur est totalement différent de ce qu'il est avec les jeux traditionnels où l'on joue exclusivement contre des individus sans la médiation d'un ordinateur.

Si, comme dans l'aérospatial, les retombées de la recherche sur les jeux vidéo profitent à des applications plus « sérieuses », on peut néanmoins se demander si une génération d'individus élevés dans l'univers des jeux vidéo produit des têtes bien faites. Des adolescents habitués à réagir à des algorithmes, et non à la complexité du réel que l'on éprouve dans une vraie

expérimentation, ne risquent-ils pas d'être ensuite désorientés en étant face aux situations non répétitives de la vie quotidienne ? Les jeux vidéo ne finissent-ils pas par induire des comportements stéréotypés mal adaptés à la réalité sans cesse changeante ?

Un certain nombre de scientifiques déplorent le fait que l'on remplace dans les cursus de sciences les expériences de laboratoire par des logiciels de simulation. Car la simulation ne reproduit en rien le réel. La simulation ne fait que montrer ce que nous savons du réel à un moment déterminé de l'état des découvertes scientifiques à l'aide d'une modélisation. La simulation ne laisse pas de place à l'imprévu que constitue le réel. D'autre part, le processus d'addiction aux jeux vidéo provoque chez les jeunes sujets un désintérêt à l'égard du monde qui les entoure. Le virtuel prend la place du réel. Car le virtuel est en quelque sorte rassurant, en ce sens qu'il est cyclique et ne produit pas de situations imprévues générant de l'angoisse.

Même si certaines études américaines tentent de prouver que les jeux vidéo développent les réflexes visuels, ils ne développent toutefois rien de plus que ne le fait une interaction directe avec d'autres individus dans une situation de communication ou lors d'interactions avec divers objets.

Avec un jeu comme Second Life, une révolution vient de s'accomplir. Après la quête de toujours plus de réalisme, au niveau aussi

bien graphique que sonore, Second Life nous fait entrer dans un réalisme inédit : celui de la vie de tous les jours. En effet, on y trouve toutes les activités de la vie quotidienne : travailler, gagner de l'argent, rencontrer des gens et se lier d'amitié avec eux, faire des achats, etc. Le Jeu reproduit le réel en coupant toutefois le joueur de la réalité. Car cette réalité virtuelle calque en quelque sorte si bien la vraie réalité, que la personne qui joue n'a plus envie de retrouver cette dernière qui, par comparaison, lui semble d'une grande fadeur. C'est ce qui fait que certains joueurs demeurent plusieurs jours de suite sans dormir devant leur ordinateur. Grisé par la nouvelle identité poussée à un réalisme extrême et modelable avec une marge de manœuvre très grande, le joueur a la sensation d'entrer au pays des merveilles.

La nouvelle génération de femmes et d'hommes est donc à suivre de très près, afin d'analyser les résultats d'une éducation immergée dans les réalités virtuelles. Si l'invention de la radio et de la télévision a profondément modifié les attitudes des individus, il est probable que l'informatique provoquera des transformations bien plus radicales que nous ne pouvons pas encore prévoir ■

Serge Muscat

©Mars 2007.