

Le jeu vidéo peut-il changer le monde ?



Un jeu de combat de pouces "multi-joueurs", entre plusieurs dizaines de participants d'une conférence de jeu vidéo. Telle est, selon [Jane McGonigal](#), la meilleure démonstration que le jeu "peut rendre meilleur, et changer le monde". Lors de son intervention, vendredi 16 septembre, en ouverture des rencontres [Regards sur le numérique](#), organisées par Microsoft à Paris, la théoricienne s'est attachée à décrire le rôle positif des jeux vidéo dans la vie quotidienne.

Pour étayer son propos la chercheuse part d'abord du constat que le jeu vidéo est une activité qui prend de plus en plus de place dans le quotidien. A l'échelle mondiale, trois milliards d'heures par semaine seraient passées à jouer, selon Mme McGonigal. En comparaison, depuis sa création, les contributeurs de l'encyclopédie en ligne Wikipédia auraient passé 100 millions d'heures.

Devant un public acquis à sa cause, Jane McGonigal démonte ensuite l'idée selon laquelle le jeu vidéo n'est qu'un loisir vain. "Ceux qui pensent que le jeu est une perte de temps ont une vision passéiste de ce qu'est la productivité", note également cette apôtre de la "gamification". Et de détailler quatre critères alternatifs, permettant d'évaluer la "productivité" d'un jeu : l'émotion, la relation, le sens et le sentiment de réussite.

Pour autant, les jeux commerciaux ne permettent qu'en partie de réaliser ce potentiel "productif". Afin d'améliorer l'impact positif des jeux sur la vie réelle, Jane McGonigal propose ainsi une réforme des jeux vidéo "traditionnels". "Il faut envisager des jeux radicalement plus collaboratifs", souligne-t-elle. Et d'imaginer, à la manière des films de Bollywood, des jeux mélangeant tous les genres, de la danse au jeu de tir en vue subjective.

"Réel" potentiel ?

"Nous pourrions aussi imaginer un logiciel pour mettre en relation des grands parents, avec leurs petits enfants. Dans une partie du jeu, les seniors pourrait pratiquer du jeu occasionnel, quand les enfants pourraient se lancer dans un jeu en réalité augmenté", imagine aussi Mme McGonigal. Pour donner des objectifs "réels" aux jeux vidéo, McGonigal pense enfin à un jeu ouvert comme Fallout 3, dans lequel il serait possible d'apprendre des mots chinois... Des demandes que les éditeurs de blockbusters auront sans doute du mal à entendre...

Le potentiel "réel" des jeux peut également être révélé dans des applications ludiques originales. Avec des jeux comme [Evoke](#), conçu pour la Banque Mondiale, ou [Find the future : the game](#), de la bibliothèque de New York, permettant de participer à une oeuvre littéraire collective et interactive. Dès 2008, Jane McGonigal avait imaginé [Superstruct](#), un jeu délimité dans une temporalité, et obligeant le joueur à faire face à des catastrophes majeures.

Ce discours sur la "gamification" de la réalité peut trouver un écho dans les évolutions des pratiques. Le "serious game" est devenu un genre à part entière, se déclinant sur une multitude de plates-formes. Certains réseaux sociaux, comme Foursquare ou Gowalla, utilisent par ailleurs des ressorts de la conception de jeu vidéo, comme les systèmes de récompenses. Mais ce type de gamification a aussi ses détracteurs. [Ian Bogost](#), de Watercooler Games, ne mache pas ces mots, dénonçant les visées marketing d'un tel concept, et la rhétorique des termes en "-ification".

Laurent Checola