HAL open science

Présentation du colloque Jeu vidéo et santé psychosociale

Valérie Arrault, Thierry Serdane

To cite this version:

Valérie Arrault, Thierry Serdane. Présentation du colloque Jeu vidéo et santé psychosociale . 2017, 10.5281/zenodo.1247083 . hal-01636621

HAL Id: hal-01636621

https://hal.science/hal-01636621v1

Submitted on 22 Dec 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Jeu vidéo et santé psychosociale
Journées recherche du Montpellier In Game 2015
19,20,21 novembre 2015
Sous la direction de Valérie Arrault et Thierry Serdane

Le jeu vidéo a pris de plus en plus d'ampleur en raison de ses usages diversifiés qui ont réussi à toucher un public à chaque fois plus important. En outre, son caractère technologique ne représente plus un frein à son utilisation. C'est pourquoi le jeu vidéo s'est installé progressivement comme un vecteur des plus efficaces quand il s'est agi d'introduire un ethos ludique pour traiter de questions plus sérieuses. D'une part, force est de constater que le *sérious game* s'est particulièrement développé ces dernières années autour des questions de santé. Les jeunes entreprises du secteur sont nées le plus souvent dans le cadre de partenariats avec des laboratoires de recherche et se sont développées sur un modèle économique qui, les protégeant du marché, leur a octroyé une certaine liberté de création. Les premières propositions aspiraient à traiter de certaines phobies, à accompagner la douleur. Puis les projets se sont faits plus présents dans le domaine de la réadaptation fonctionnelle, notamment à l'appui des technologies de *motion gaming*. Aujourd'hui, il semble qu'il ait sa place dans le traitement de pathologies encore plus diverses et complexes, comme Alzheimer, Parkinson, etc.
D'autre part, la pratique même du jeu vidéo est souvent présentée quand elle est excessive — et notamment dans les médias —– comme pathologique. Là encore, les discours polémiques se font sur les questions de violence, de déréliction, de désocialisation et d'addiction. Si de nombreuses recherches sont menées à ce sujet, des utilisations thérapeutiques sont légion. Ces deux aspects du rapport entre jeu vidéo et santé font ainsi régulièrement l'objet de séminaires de recherche, de journées d'études, de colloques, confirmant que les questions posées restent d'actualité.
Or, cet engouement pour l'ethos ludique appelle d'autres analyses.

En effet, la thématique de 2015 *Santé et jeux vidéo* conduit à s'interroger non seulement sur la santé psychologique, mentale, psychique de la génération d'individus appelée communément digitale mais également sur la santé des sociétés occidentales attirées vers une vie où le jeu jouit d'une image de liberté sans contrainte, et où le hasard est appelé pour apporter le piment manquant manifestement à la vie réelle, pensée irrémédiablement contraignante, morne et peu exaltante. Plus que jamais le hasard, la chance, la fortune sont ressentis comme des potentiels en mesure de rompre avec les rigidités du rationalisme prégnant et le désenchantement latent, tout en s'appuyant sur l'idée, plus ou moins dominante, que plus aucun projet d'avenir individuel et collectif n'a de sens.

Comme chacun sait, un ordinateur et une connexion internet suffisent à rendre magiquement liquide le monde réel et à réquisitionner presque totalement l'esprit des joueurs qui s'adonnent aux jeux vidéo. A telle enseigne, qu'on peut penser à bon droit avec Edward Castronova (2007) qu'une « compétition[1] » se dessine objectivement entre ces deux mondes. Il ressort de cette analyse que la préférence va aux mondes virtuels, « synthétiques »[2] dans lesquels les joueurs éprouvent du plaisir car ils évoluent sans contrainte, au détriment du monde réel, ce monde « sans filtre »[3], rude, ingrat, « terriblement vide »[4] figé dans un présent, non seulement fait de règles sociales coercitives, mais de plus, privé de perspectives.

Aussi, prolongeant cette interrogation, plutôt que de considérer que les jeux vidéo qui auraient de louables fonctions thérapeutiques ou de voir le joueur, l'*homo ludens* (Johan Huizinga), comme un passionné de jeux, par nature, sans limites, le colloque orientera ses recherches sur les conditions sociales générales qui le définissent. Car si le jeu a toujours été un phénomène culturel civilisateur dans toutes les sociétés, la gamification disséminée dans de très nombreuses activités humaines fait

---

[1] E. CASTRONOVA, *Exodus to the Virtual World : how online fun is changing reality*, New York, PALGRAVE MACMILLAN, 2007, p. 69.
[2] *Ibid.* p. 35.
[3] *Ibid.* p. 30.
[4] *Ibid.* p. 69.

apparaître la dimension ludique, passée à grande échelle, comme un nouveau *fait total social* (Mauss). Il est ainsi proposé que ce sont bien les conditions culturelles, techno-scientifiques, esthétiques, sociales, juridiques, politiques, économiques et idéologiques qui s'expriment dans le *game design* des jeux vidéo, facteurs participants du comportement et du caractère psychosocial de l'individu-type actuel. Dans ces conditions, schématiquement, de deux choses l'une : soit le jeu vidéo peut être pensé comme libération thérapeutique en osmose avec les processus d'individuation de la société postmoderne, soit il peut être analysé comme produit et agent d'une société du malaise.