

LES SERIOUS GAMES, QUAND L'ENFANT ET L'ADULTE CRÉENT LES JEUX

Vanessa LALO, Psychologue Clinicienne Chercheuse

Résumé

Les Serious Games fleurissent de plus en plus aujourd'hui, mais correspondent-ils vraiment aux attentes des utilisateurs ? Le Jeu est fondamental et fondateur chez l'enfant. Ne pourrions-nous pas nous inspirer des jeux d'enfants pour se situer plus au près des désirs des joueurs ? Et ne pourrait-on pas créer des Serious Games plus attractifs en utilisant les codes déjà établis dans les jeux vidéo ?

Mots-clefs

Enfant ; jeu ; construction ; adulte ; jeux vidéo ; mécanismes archaïques ; régression

Introduction

Le jeu devrait être considéré comme l'activité la plus sérieuse des enfants. Cette proposition de Montaigne ouvre sur une réflexion entre l'activité de jouer primordiale chez l'enfant, et le sérieux du jeu persistant chez l'adulte.

Le Jeu et l'Enfant

Pour l'enfant, le jeu est primordial. En effet, sans le jeu, l'enfant ne pourrait pas se construire. D.W. Winnicott¹ s'est centré sur « l'activité de jouer », le « playing » en le différenciant du « gaming » qui ne représente que le jeu en soi.

Le premier jeu de l'enfant se constitue autour de la séparation avec sa mère afin de mieux accepter et maîtriser son absence tout en continuant à exister malgré cette séparation. Ainsi l'enfant accède à une identité structurée grâce au « comme si » du jeu.

L'enfant intègre les Principes de plaisir et Principe de réalité² en conflictualisant, à travers le jeu, ses fantasmes, ses désirs et ses frustrations. Mettre à l'épreuve ses échecs aide l'enfant à avancer en mettant en scène son activité fantasmatique dans la réalité.

Le jeu devient alors un contenant à des pulsions débordantes et à une réalité dépassant les aspirations de l'enfant. Par-là, le jeu est un « espace potentiel où tout devient possible »³. L'enfant peut alors refaire le monde et grandir en se protégeant des émotions désagréables.

¹ Pédiatre, Psychanalyste, D.W. Winnicott a consacré une grande partie de son œuvre à l'étude du jeu. Son livre *Jeu et Réalité* (1975). Paris : Gallimard, représente le paroxysme de sa pensée.

² Freud, S. (1969) « Au-delà du principe de plaisir » in *Essais de psychanalyse*. Paris : Payot

³ Winnicott, D.W. (1975) *Jeu et Réalité*. Paris : Gallimard

Dès lors, le jeu sera, tout au long de la vie, un refuge, un moyen, un outil, pour avancer dans une réalité parfois déplaisante.

Le principe même du jeu est encouragé chez l'enfant, mais un adulte s'enfermant dans le jeu est mal compris. Pourtant, ne pourrait-on pas identifier des caractéristiques particulières dans le jeu d'adulte ? Quels mécanismes archaïques et quelles régressions sont à l'œuvre dans le jeu ?

L'adulte joueur

Le jeu est un facilitateur. L'adulte joue avant tout pour se détendre, se divertir, ou encore se cultiver. Mais en analysant plus en profondeur le comportement d'un adulte face aux jeux, les mécanismes archaïques du joueur doivent également être pris en compte.

La transgression accordée par certains jeux peut, par exemple, mener le joueur à éprouver ses propres limites et à agir dans le jeu en toute impunité alors que les normes sociales sont bien intégrées et que le joueur ne se comporterait jamais ainsi dans la réalité. La transgression est d'ailleurs satisfaisante car elle n'a pas de conséquence dans la réalité. Le jeu est donc sans risques. Le joueur peut se permettre d'être quelqu'un d'autre, de se mettre en scène différemment et n'avoir peur d'aucune représailles. Il peut s'inventer un avatar, un personnage, un pseudonyme et même jouer avec lui-même et la représentation de soi.

De même, les pulsions agressives du joueur peuvent être maîtrisées par le biais du jeu en tant qu'exutoire et/ou défouloir.

Le joueur peut, par ailleurs, maîtriser une angoisse de castration à travers la compétition et le combat en tentant de gagner à tout prix et d'être le plus fort.

Une angoisse de vide peut aussi être compensée en comblant un univers interne défaillant par un remplissage massif d'émotions et de sensations différentes contenues dans le jeu.

L'univers persistant des MMORPG⁴, par exemple, peut aussi combler, au moins temporairement, un joueur souffrant d'angoisses de séparation ou de troubles identitaires car la continuité d'existence de son personnage s'offrira comme une réponse salvatrice à une problématique évoluant dans la réalité. Le pouvoir « addictogène » de ce type de jeux prend d'ailleurs racine dans cette continuité induite par le jeu et dans la capacité du joueur à trouver une issue.

⁴ Les jeux "Massively multiplayer online role-playing game", se jouent en ligne et en interaction avec des nombreux autres joueurs.

Enfin, la revalorisation narcissique qui compose la presque totalité des jeux, mène les joueurs à toujours vouloir jouer plus car ils trouvent des réponses positives là où la réalité n'apporte pas les effets escomptés.

Cette liste n'est bien entendue par exhaustive.

Conclusion

Pour que les Serious Game aient un impact sur leurs utilisateurs et qu'ils soient appréciés non seulement comme des jeux d'apprentissage mais aussi comme des jeux avant tout, ils ne devraient alors pas être conçus, selon moi, sans prendre en compte la dimension fantasmatique du Sujet qui sera amené à les utiliser. Ils mériteraient donc d'être appréhendés en fonction des différents mécanismes à l'œuvre dans le jeu et par rapport aux attentes des joueurs.