

# GTA IV serait-il un produit éducatif ?

**Laurent Trémel**

## ***Préambule***

Sous ce titre un peu provocateur, faisant référence au dernier jeu vidéo « à la mode », dont les médias ne cessent de parler depuis plusieurs jours (on peut également supposer qu'il en est question dans les établissements scolaires...), se cache la profonde perplexité d'un « observateur du social », de sensibilité de gauche, croyant – peut-être naïvement par les temps qui courent – en la poursuite de la démocratisation de la société au travers de l'école et d'un projet éducatif construit dans le cadre de l'Education nationale.

Sans vouloir apparaître comme un odieux réactionnaire, l'auteur de ce texte, de par ses origines sociales (modestes), son parcours social et scolaire et son rapport à la culture s'insurge contre certains discours « branchés » (construits dans les sphères scientifiques et médiatiques) tendant actuellement à nous faire prendre des vessies (des jeux vidéo commerciaux au contenu trivial et/ou problématique) pour des lanternes (des produits « culturels », voire "éducatifs").

## **Un plan marketing savamment orchestré**

Pour répondre à une question nous ayant été posée récemment par un journaliste de *Métro* (qui s'attendait peut-être à ce que nous nous lancions dans une glose sur la profondeur « sociologique » du produit, qui expliquerait son succès), GTA IV « marche » parce qu'il s'agit d'un produit commercial reposant sur le succès des précédentes versions, vendu par des industriels du loisir maîtrisant bien les conceptions du marketing moderne, au point de

s'assurer une couverture médiatique présentant ce jeu, de manière plus ou moins complaisante, comme un "phénomène de société" ou encore "un phénomène culturel". On lui assure ainsi une belle publicité indirecte, y compris lorsque l'on tente de traiter la question dans une perspective "polémique" en le stigmatisant pour sa "violence" et son mauvais goût (puisqu'il s'agit précisément là d'arguments de vente évoqués par l'éditeur...).

### **Les jeux vidéo sont-ils éducatifs ?**

Le « buzz » médiatique orchestré autour de GTA pourrait paraître anecdotique, notamment pour un enseignant dans sa classe, confronté à d'autres problèmes, s'il ne reposait pas sur un contexte où les éléments de légitimation du médium « jeux vidéo » ne manquent pas. Je ne reviendrai pas en détail sur ce point, pourtant fondamental, déjà traité par ailleurs (1).

Il convient toutefois de prolonger la réflexion amorcée sur la question par la présentation d'autres exemples récents, concernant directement le monde éducatif.

Dans son numéro d'avril 2008, *Le Monde de l'éducation* a participé à plein au processus, notamment à partir de l'exposé des théories controversées de Marc Prensky (2), Christian Bonrepaux en venant à affirmer, enthousiaste : « *Fini l'enseignant omniscient dispensant son savoir à des élèves silencieux, place à l'animateur, au guide éclairé. Prensky renverse l'angle d'attaque : il part de l'élève, de ses compétences réelles ou supposées acquises à travers une pratique quotidienne du jeu vidéo, de l'Ipod ou du blog.* ».

Le processus de légitimation du médium est aussi à l'œuvre dans le numéro de la *Revue française de pédagogie* de juillet-août-septembre 2007 (n°160) dans le cadre d'un dossier intitulé « Les jeux du formel et de l'informel ». Commentant un article d'un de ses étudiants publié dans le dossier, l'universitaire Gilles Brougère en viendra à attribuer à un jeu vidéo, produit commercial visiblement mis en valeur au travers du travail du thésard (3), des finalités des plus nobles : « *Apparaît nettement dans ce texte que l'informel éducatif n'est pas informe (...) on peut mettre en évidence la présence de formes traditionnelles d'apprentissage, construites sur le modèle du compagnonnage, et qui, ici, épousent la forme même du jeu et renvoient à des situations didactiques transformées et modélisées. C'est le jeu qui donne forme à l'activité d'apprentissage, mais un jeu qui lui-même renvoie à des formes « anciennes » d'apprentissage plus ou moins*

*mythiques.* » (Brougère, 2007, p. 11).

Il convient également de dire un mot du numéro de février 2008 de la revue *Médiamorphose* « Le jeu vidéo, un « bien » culturel ? », confié à un jeune chercheur, ancien *game designer* de la firme Ubi Soft, Docteur en sciences de l'information et de la communication qui, il y a quelques mois encore, participait à un projet de recherche où il d'agissait de permettre au « réseau » qu'il animait de « *pouvoir trouver ici une occasion de passer à la vitesse supérieure en mettant à la disposition des entreprises les avancées de ses travaux.* » (4).

Le numéro de *Médiamorphose* est d'apparence plus dialectique, principalement du fait de la présence d'une contribution d'un universitaire canadien, reconnu au niveau international, Stephen Kline, très clairement critique vis-à-vis du médium. Mais le jeune chercheur sait remettre l'apport de sa *guest star* à sa place, notamment lorsqu'il écrit : "*Des analystes tels que Stephen Kline décèlent par exemple la présence de thématiques empreintes de "masculinité militarisée" au sein de ces productions. Néanmoins, le cas des pratiques amateurs incitent aussi à prendre en compte leurs rôles dans la mise en forme culturelle de l'objet (...)*" et alors que d'autres articles – notamment celui d'une doctorante québécoise, Maude Bonenfant – développent une vision du phénomène d'inspiration libérale, caractérisée par des assertions de la sorte : « *Tous ces exemples ne constituent pas des exceptions ou de rares manifestations de l'appropriation dont les joueurs font preuve, mais représentent bien la manière dont la communauté des joueurs utilise les jeux pour leurs propres fins. A l'intérieur du cadre qui lui est offert, le joueur occupe une place centrale où son pouvoir décisionnel détermine en partie ce que sera le jeu.* ». La vision abstraite de ce « joueur », forcément acteur de sa propre socialisation, peut entraîner toutes sortes de dérives, y compris conduire à une remise en cause du processus éducatif dans son ensemble : si les "jeunes" se débrouillent si bien par eux-mêmes, entre pairs, ont-ils vraiment besoin que des adultes, rémunérés par l'Etat, interfèrent dans leur socialisation pourrait-on penser... L'ordinateur et la gamme de produits qu'il propose - dont les jeux vidéo - ne suffisent-ils pas ?

Bien évidemment, de par sa structure, le volume contribue, là encore, pris dans son ensemble, à une légitimation sociale et culturelle du médium, perspective attestée lorsque son responsable se retrouve sur un plateau de radio afin de dissenter sur la question (5).

Autre exemple de valorisation de jeux vidéo commerciaux sur des bases précieuses – il s'agit ici de leur prêter des vertus directement « pédagogiques » - un article publié par deux thésards en géographie dans la

revue *Cybergéo*, ayant donné lieu à des échanges plutôt vifs avec les auteurs sur le site du « Web pédagogique » (6).

### **GTA vu par *Libération* : aliénation, ou... libération ?**

Revenons à GTA et reportons nous à cet article d'Olivier Séguret, publié dans *Libération*, qui n'est pas avare de jugements de valeurs laudatifs sur le « produit » au moment même où celui-ci allait être mis en vente :

Première assertion : « *Le jeu vidéo « Grand Theft Auto IV » sort mondialement mardi. Violent, amoral et addictif, il s'annonce comme le produit culturel le plus vendu au monde.* » Doit-on concevoir que les termes « violent », « amoral » et « addictif » ont désormais des connotations positives dans la terminologie du discours de gauche « moderne » ?

Autres extraits : « *La sortie de Grand Theft Auto IV s'annonce ainsi comme la plus fracassante jamais connue par l'industrie du jeu.* » Il s'agit là d'une information fondamentale et on admire la neutralité du ton... « *Les raisons qui dressent ses ennemis contre GTA sont les mêmes que celles qui soulèvent l'enthousiasme de ses admirateurs : le jeu est violent, subversif, immoral, profondément incorrect, très fréquemment grossier et diaboliquement addictif. Les ligues de vertu de tout poil ne s'y sont pas trompées, qui ont fait depuis longtemps du label GTA le symbole maléfique d'une industrie de toute façon suspecte.* »

Au cas où on aurait pu en douter, on a bien compris qu'Olivier Séguret n'est pas membre d'associations type « Familles de France » et qu'il convient de « dé-diaboliser » l'industrie du loisir dont, dans un lointain passé, des gens plus frustes et moins lucides que notre brillant analyste, s'exprimant dans la presse de gauche, ont pu mettre en doute les motivations...

« *Certes, GTA IV dégage davantage un parfum d'hormones que de savon. Comme ses illustres prédécesseurs, l'épisode promet d'être à la hauteur de la réputation de la série en termes de grossièretés, d'écarts sexuels, de cynisme mafieux et de crime gratuit (ou payant, ce qui est pire). Mais s'arrêter à cette surface adolescente et provocatrice serait ne rien comprendre. Peu de jeux offrent comme GTA un tel sentiment de liberté, une si profonde qualité immersive, une telle générosité dans le gameplay, dont les possibilités infinies promettent aux plus fervents amateurs des dizaines, parfois des centaines, d'heures de jeu.* »

Le distingué critique de *Libération* ne s'arrête pas aux analyses de « surface », lui, il sait décoder le « second degré » et, à la manière d'un netrunner, il s'immerge même dans l'univers vidéoludique afin d'en capter le sens... Pourquoi pas, mais avec un tel degré d'intellectualisme, les créations

les plus affligeantes de la « culture de masse » sont susceptibles d'être érigées au statut d'œuvre d'art et on serait tenté de reprendre les propos caustiques de Benabar dans sa chanson *Le dîner* : « (...) y'a un super bon film à la télé ce soir. Un chef-d'œuvre du 7ème art que je voudrais revoir, un drame très engagé sur la police de Saint-Tropez. C'est une satire sociale dont le personnage central est joué par de Funès, en plus y'a des extraterrestres. »...

Cette impression que l'on assiste là à la manifestation d'un intellectualisme coupé des réalités sociales (les conditions effectives de diffusion du jeu auprès de ses publics notamment) se retrouve dans le paragraphe de conclusion, intitulé « Du fun online », aux envolées lyriques :

*« Parmi les qualités spécifiques à la série des GTA et qui expliquent en partie son aura, il faut aussi citer son fun inimitable, l'encouragement permanent à la digression, l'acuité du style et des graphismes, le soin apporté aux choix musicaux (une profusion de vraies radios dédiées est disponible dans le jeu). Mais tout succès garde une part de mystère. Si GTA fait aussi fortement écho chez les jeunes générations contemporaines, c'est aussi au nom de motifs plus sensibles : elles y retrouvent sans doute une certaine dureté du monde moderne, son pessimisme instable et son insécurité foncière, mais transfigurés dans un espace de jeu et de liberté. Il est donc temps de regarder en face cet abondant coffre à jouets virtuel que les jeunesses du globe se sont choisi pour soupape. »*

On imagine en effet aisément que les « jeunesses du globe » aujourd'hui confrontées aux « émeutes de la faim » ont pour principale préoccupation le « fun » de GTA... Du culturel au « pédagogique », il n'y a qu'un pas, et au rythme où vont les choses, ne risque-t-on pas de voir dans les semaines qui viennent un article, aux prétentions scientifiques cette fois-ci, recommander l'utilisation de GTA pour l'apprentissage des sciences sociales au lycée ?

## **Le fonctionnement du jeu**

GTA repose sur les mécanismes communs à bon nombre de jeux vidéo. Par exemple, lorsque vous tuez des adversaires (des monstres dans un jeu d'héroïc-fantasy par exemple), votre succès se matérialise par un gain en numéraires et l'accumulation de ces gains permet à votre personnage de devenir un "être d'exception", un héros. Là, le processus est identique, sauf que vous ne tuez pas des monstres mais des « gens » tels que l'on peut en croiser dans le monde contemporain. En fonction de leur statut la liasse de

dollars qui apparaît à côté du cadavre est plus ou moins importante : un chef de bande rival maniaque de la gâchette rapporte ainsi plus qu'un SDF que vous pouvez assassiner, en pratique, si cela vous amuse, sans encourir de réprimande de quiconque... Par ailleurs, vous n'incarnez pas ici un magicien ou un chevalier, mais une sorte d'apprenti maffieux dont le but est de devenir plus "respecté", plus riche aussi (l'un des buts du personnage, immigré Serbe, est de « sortir » de l'appartement minable qu'il occupe à son arrivée aux States...). Le scénario est comparable à celui de bon nombre de téléfilms américains de série B, ou Z même... Que l'on ne s'y trompe pas, même si le produit développe une vision de « l'Amérique » s'éloignant de celle des productions Disney, nous n'avons pas là à faire à un roman policier d'un petit éditeur « underground », ni à un rap d'un label alternatif, mais à un produit conçu et distribué par des industriels du loisir, comptant profiter du « buzz » médiatique pour accroître leurs ventes...

Sur le forum du site Grospixels, fréquenté par des joueurs de jeux vidéo chevronnés, on peut ainsi lire cette description désopilante du rapport au produit de l'un de ces joueurs, qui a bien compris que l'on donne ici dans le « quantitatif » et en révèle de manière pertinente l'idéologie sous-jacente : *"Sinon, faire mon asocial durant près d'une semaine à payé : j'ai fini GTA IV. Soit près de 1000 tués dont moins de 20 civils, environ 30 morts (7), plus de 200 véhicules divers volés, 3 ou 4 arrestations, 90 sauvegardes, un bon millier d'accidents, des dizaines de milliers de balles tirées, une centaine de courses-poursuites avec les autorités, une vingtaine de gros bonnets mis hors-d'état de nuire, un saut de 400m de hauteur, plus d'un million de Dollars de dépensés, près de 1000km parcourus, des dizaines de vies épargnées, une centaine de véhicules explosés, une dizaine d'incendies provoqués, deux pigeons morts et plein d'autres actes répréhensibles, dont quelques-uns vraiment très vilains."*

Voir :

<http://grospixels.com/phpBB/viewtopic.php?mode=viewtopic&topic=10963&forum=3&start=280>

D'autres joueurs chevronnés indiquent également que « l'IA » (ce que l'on qualifie abusivement « d'intelligence artificielle », reposant sur les paramètres de programmation du logiciel) du jeu leur apparaît déficiente, rendant par exemple les actions des forces de police inefficaces. A les croire, les policiers « conduisent mal » (ils sont la plupart du temps incapables de rattraper le délinquant que vous êtes, notamment lorsque celui-ci a progressé dans son « art ») et le programme du logiciel serait ainsi fait qu'après avoir réussi une « mission », les policiers virtuels seraient en quelque sorte saisis d'amnésie, ne se souvenant plus dans la nouvelle « mission » de quels actes répréhensibles vous avez pu commettre dans la

précédente et ne songeant donc plus à vous poursuivre pour ceux-ci...

## **GTA et ses publics**

Au niveau anthropologique, le succès des jeux vidéo est expliqué par le fait que les joueurs – surtout lorsqu'il s'agit de "jeunes" confrontés à un devenir incertain – y accumulent des "grandeurs". GTA reproduit ce mécanisme, mais dans une perspective qui se veut "provocatrice" (avec son argent, on ne se paye pas ici des objets ou des potions magiques, mais des « guns », des belles voitures et des prostituées...). Par ailleurs, il se livre à une "folklorisation" de la délinquance urbaine et il abonde de références machistes... En fonction des caractéristiques socio-culturelles (âge, sexe, milieu social d'origine, niveau d'étude), le rapport au produit et les phénomènes de réappropriation des éléments du scénario seront différents. Un jeune cadre dynamique pratiquant ce jeu ressentira sans doute un sentiment d'excitation en s'encanaillant ainsi dans le virtuel, mais la situation peut s'avérer plus problématique lorsque le joueur est un adolescent désocialisé et déscolarisé pour qui la délinquance peut apparaître comme une alternative. Certes, le jeu est conseillé aux « + 18 ans », mais il n'y a qu'à voir la publicité qui lui est faite sur des sites "pour ados" pour comprendre que son public réel n'est peut-être pas celui que l'éditeur et certains médias veulent mettre en avant (l'image très positive de l'adulte "responsable" jouant au "second degré pour le fun"). Par ailleurs, le fait que ce jeu soit présenté comme un "produit culturel" peut contribuer à légitimer, culturellement parlant, les modes de vie associés à la "délinquance" qu'il scénarise, ou qu'il singe plutôt, tant tout cela présente un aspect irréel et assez "bohème" pour toute personne connaissant un peu ces questions. Ce serait par exemple intéressant d'avoir le point de vue d'un éducateur spécialisé sur la question... Mais ce processus peut présenter des aspects pervers. En tous cas, sans dramatiser, il peut aussi conduire les parents les moins instruits à acheter malgré tout un logiciel - pour un prix qui n'a rien de symbolique, jusqu'à près de 170 euros pour une version dite "collector" ! - au motif "qu'on en a parlé à la télé", que le jeu "renseigne sur la culture des jeunes d'aujourd'hui", ou encore que les graphismes 3D constitueraient presque une oeuvre d'art...

## **Une position réactionnaire ?**

Afin de stigmatiser les « dérives » de l'école d'aujourd'hui, affectée par les utopies des « pédagogues » (ou des « sociologues » d'ailleurs...), ceux que l'on nomme les « nouveaux réac' » insistent fréquemment sur le fait que

cette école, sous l'influence de la mode du relativisme culturel, se serait ouverte, et continuerait de s'ouvrir, à toutes sortes de cultures illégitimes qui enfermeraient les plus démunis dans leur illégitimité sociale, et culturelle, faute de leur donner accès à la « haute culture », qu'ils valorisent en retour. Ainsi, après avoir stigmatisé le « rap », dans son ensemble, en étant incapables de différencier les différents « labels », ou encore « la télévision », on imagine bien les habitués ricaner se gausser du fait que les « pédagogues » pourraient aujourd'hui être séduits par des jeux vidéo d'aussi bon goût que GTA IV... Malheureusement, selon nous, sur la base du processus de légitimation dont nous avons présenté ici quelques éléments - qu'il faudrait illustrer également par des exemples d'actions de lobbying direct des industriels du multimédia auprès des médias et de la communauté éducative - ce risque est à prendre au sérieux...

Si, notamment sous l'influence du militantisme politique, dans le domaine de l'édition « papier », de l'édition musicale, du cinéma, voire même de la télévision (subsistance d'un service public, présence de chaînes locales), la « culture de masse » présente une certaine diversité, qu'elle produit en son sein des œuvres alternatives, le procédé n'apparaît pas - encore ? - être à l'œuvre dans le domaine des jeux vidéo. Ou, tout du moins, s'il existe là quelques expériences (autour de certains « serious games » notamment), celles-ci confinent à l'ésotérisme et à la culture de certaines populations situées aux confins du Web, la rendant inaccessible au plus grand nombre. Et, ne nous leurrons pas, ce ne seront pas les titres, valorisés aujourd'hui par certains pour leurs qualités « culturelles » (comme *GTA*), « pédagogiques » (comme *Civilization*, *Age of Empires*, *Sim City*, et j'en passe...), ou encore « socialisatrices » (les *Sims*), produits par des multinationales de l'*entertainment* qui feront l'éducation populaire de demain...

Les jeux vidéo, comme les jeux de société édités antérieurement (se reporter par exemple aux jeux militaristes produits au début du 20e siècle) reproduisent, sous une forme plus ou moins symbolisée, les valeurs " dominantes " de la société. Pour la plupart, les jeux vidéo d'aujourd'hui véhiculent des valeurs néo-libérales (8) où, comme nous l'avons évoqué ici, la réussite personnelle d'un individu se mesure, dans bon nombre de titres, à l'aune des numéraires qu'il accumule... Que ce soit en tant que chef d'état dans un jeu de stratégie type *Civilization*, que seigneur féodal, ou gangster...

Alors que les politiques de droite sont dans leur rôle lorsqu'ils dénoncent, dans une perspective moralisatrice, les excès de *GTA* (ou d'autres titres), le silence de la gauche sur les « valeurs » véhiculées par ces produits devient pesant et, sous prétexte que ces jeux seraient « attaqués » par des groupes « conservateurs » et « extrémistes » sur des bases que l'on

peut juger excessives, voire dérisoires (faire de GTA la cause du malaise des « cités » par exemple...), il faut prendre garde, par réaction de rejet, ou en fonction d'un *habitus* culturel permettant des lectures au « second degré », de ne pas sombrer dans la complaisance...

Revenons un moment sur certains termes de l'article de *Libération* en nous interrogeant, dans une perspective d'éducation populaire (prise dans son sens large), sur l'opportunité de valoriser un produit, dont on a conscience des aspects « addictifs », ou encore « violents », et donc aliénants, pour employer un mot que certains pourraient juger démodé... Puisqu'il serait question d'adultes avec ce jeu, sommes-nous ici dans la continuité des actions, et de la philosophie, initiées par exemple au sein de l'association « Peuple et culture », ou encore du TNP, pour faire profiter le « peuple » des vertus émancipatrices de la « haute culture » ? Entendons-nous bien, notre but n'est pas, comme certains le préconisent aujourd'hui implicitement, de revenir aux bonnes vieilles méthodes d'acculturation de la jeunesse populaire pratiquées par l'école d'autrefois, destinées à produire des étudiants « boursiers » pouvant parfaitement s'assimiler aux classes dominantes et à faire en sorte que le reste des élèves soit cantonné à recevoir un enseignement « primaire » peu émancipateur, ne remettant pas en cause l'ordre social. Nous nous référons à l'éducation populaire... Mais à attirer l'attention sur le fait que ce n'est pas en adoptant une posture complaisante face au contenu d'un GTA – où la vie des plus faibles ne compte guère, où l'individu progresse en tuant et en amassant des dollars – ou encore en valorisant le "mauvais goût" et le cynisme de ses aficionados que l'on réactivera la pensée progressiste.

### **Références mentionnées :**

Bonrepaux Christian, « TICE : priorité aux contenus », *Le Monde de l'éducation*, Avril 2008.

Brougère Gilles, « Les jeux du formel et de l'informel », *Revue française de pédagogie*, n°160, juillet-août-septembre 2007.

Séguret Olivier, « Le jeu vidéo à l'âge adulte », *Libération*, samedi 26 avril 2008.

Ter Minassian Hovig, Rufat Samuel, « Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? », article 418, *Cybergeogéographie*, [www.cybergeogéographie.eu](http://www.cybergeogéographie.eu)

## **Notes :**

(1) Voir notamment une précédente contribution à ce Forum : « Débats à propos des jeux vidéo... et d'autres avatars médiatiques... », 9 juillet 2007.

(2) Penseur technophile se livrant au travers de ses interventions sur les « Digital natives » à une apologie du médium, traitant les « jeunes » *natives* dans leur globalité en ignorant les formes de réappropriation en fonction de l'âge, du sexe, ou encore du milieu social des « jeunes ». Et en ignorant d'ailleurs aussi, apparemment, que certaines pratiques qu'il évoque sont minoritaires au sein de la « jeunesse » (on estime par exemple que les « blogs » ne concernent qu'environ 20% des « jeunes », et il faut bien évidemment tenir compte là de leurs caractéristiques socioculturelles).

(3) Comme c'est le cas pour d'autres produits, le jeu de rôles en ligne dont il est question ici donne lieu à des formes de socialisation - concernant en général une population appartenant à des milieux socioculturels plutôt favorisés - dont bon nombre d'observateurs se plaisent aujourd'hui à souligner la « richesse », ignorant que les mécanismes qu'ils observent ne sont pas uniquement dus à la situation de « jeu », mais à l'ensemble des compétences sociales et culturelles acquises antérieurement par le « jeune », transposées dans ces univers (voir notamment Trémel, 2001).

(4) Extrait de « Projet RIAM 2006 », Laboratoire des usages en technologies d'information numériques (Lutin), voir : [www.lutin.utc.fr/pdf/Lutin%20GameLab%20v4.pdf](http://www.lutin.utc.fr/pdf/Lutin%20GameLab%20v4.pdf)

(5) 29/02/08, *France culture* : Le jeu vidéo est-il un art ?

(6) <http://lewebpedagogique.com/reseauludus/2008/03/27/jeux-videos-et-geographie/>

(7) Il s'agit ici du nombre de « morts » que le personnage incarné par le joueur a connues.

(8) Se reporter à nos différents travaux menés sur la question depuis une dizaine d'années, en collaboration avec Tony Fortin pour la période plus récente.