

L'homo ludens du XXI^e siècle Jeu vidéo et santé

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 *serious 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 « compétition¹ » se dessine objectivement entre ces deux mondes. Il ressort de cette analyse que la préférence va aux mondes virtuels, « synthétiques² » dans lesquels les joueurs éprouvent du plaisir car ils évoluent sans contrainte, au détriment du monde réel, ce monde « sans filtre³ », rude, ingrat, « terriblement vide⁴ » 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 apparaître la dimension ludique, passée à grande échelle, comme un nouveau *fait social* (Mauss). Il est ainsi proposé que ce soit 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.

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.

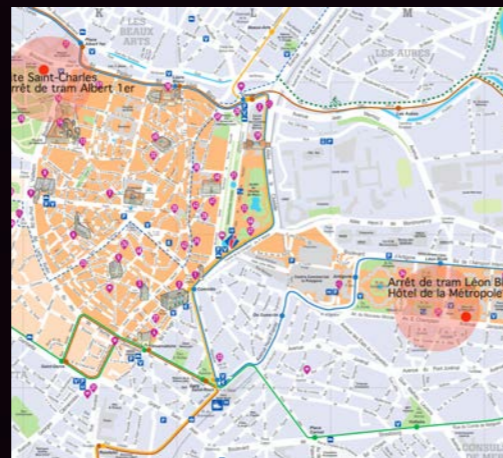
3 *Ibid.*, p. 30.

4 *Ibid.*, p. 69.

contacts

valeriearrault@univ-montp3.fr

thierryserdane@univ-montp3.fr



COLLOQUE INTERNATIONAL Santé et jeux vidéo



Le 19 et 20 nov. Colloque à l'Hôtel de la Métropole
50 Place Zeux, Montpellier Arrêt de tram Léon Blum

19 20 21 nov.

Le 21 nov. Workshop sur la réalité virtuelle
Univ Paul-Valéry, site St-Charles Salle des colloques 2
Rue du Professeur Henri Serre Arrêt de tram Albert 1er



Jeudi 19 novembre

salle du Conseil - Hôtel de la Métropole - Montpellier Méditerranée Métropole

9 h 15	Accueil des participants
9 h 30	Ouverture du colloque : Valérie Arrault & Thierry Serdane
	PREMIÈRE SESSION : modérateur Thierry Serdane
9 h 45	JULIAN ALVAREZ, Université Lille 1, Laboratoire CIREL - TRIGONE <i>Santé et Serious Gaming : concepts, état de l'art et perspectives</i>
10 h 10	GUILLAUME TALLON, Univ. Montpellier, Laboratoire Euromov, EA 2991 & GEOFFREY MELIA, Univ. Troyes, ICD-TechCICO, UMR 6281 <i>L'évaluation des serious games thérapeutiques : les études cliniques, nécessaires mais pas suffisantes</i>
10 h 30	DISCUSSION
10 h 50	PAUSE
	DEUXIEME SESSION: modérateur Claire Siegel
11 h 05	PAULINE MAILLOT, Université Paris Descartes, CIAMS <i>Impact des exergames sur le vieillissement cognitif</i>
11 h 30	ALEXANDRA PERROT, Université Paris Sud, CIAMS <i>Impact de la pratique des jeux vidéo sédentaires sur le vieillissement cognitif : Kawashima versus Mario Bros</i>
11 h 50	DISCUSSION
12 h 10	DÉJEUNER
	TROISIEME SESSION: modérateur Patrice Cervellin
14 h 15	DAMIEN DJAOUTI, Université de Montpellier, LIRDEF <i>L'appellation « Serious Game » : une stratégie d'extention du champ d'application des jeux vidéo ?</i>
14 h 40	MARINE BENEZECH, Université Toulouse Jean Jaurès, LARA SEPPIA <i>Soigner n'est pas jouer D'un ethos à une attitude ludique : Le cas des serious games consacrés à la prévention médicale</i>
15 h 05	CLAIRE SIEGEL, Université Paul-Valéry Montpellier III, RIRRA 21 <i>La gamification, promesse du réenchantement du monde ?</i>
15 h 25	DISCUSSION
15 h 55	PAUSE
	QUATRIEME SESSION: modérateur Antoine Verdier
16 h 10	ERIC VILLAGORDO, Université Paul-Valéry Montpellier III, RIRRA 21 <i>Les Technopères : la pathologie politique des jeux vidéo</i>
16 h 35	KARINE PINEL, Université Paul-Valéry Montpellier III, RIRRA 21 <i>Les « anooki », jeux vidéo, spectacles lumières, web série et autre : du jeu à tous les étages, mais encore ?</i>
16 h 55	DISCUSSION
17 h 15	POT DE FIN DE JOURNEE

Vendredi 20 novembre

salle du Conseil - Hôtel de la Métropole - Montpellier Méditerranée Métropole

9 h 00	Accueil des participants
	CINQUIEME SESSION: modérateur Thierry Serdane
9 h 15	THOMAS GAON, OMNSH <i>Le jeu vidéo en ligne à l'adolescence : Du supplément au substitut psychosocial</i>
9 h 40	ALEXANDRE SAINT JEVIN, Université PARIS 8, TEAMeD, laboratoire Arts des images et art contemporain <i>Thanatos, machine et jeux vidéo</i>
10 h 00	DISCUSSION
10 h 20	PAUSE
	SIXIEME SESSION: modérateur Emmanuelle Jacques
10 h 35	PATRICK SCHMOLL, Université de Strasbourg, Dynamiques Européennes, UMR 7367 CNRS <i>Agir sur l'obésité de l'enfant par le jeu vidéo : État de l'art et perspectives d'une recherche en cours</i>
11 h 00	CLAUDIUS LIVIO TODOR, University Mc GILL Montréal <i>supervised représentation</i>
11 h 25	FREDERIC TORDO, Université Paris 7, IERHR, CRPMS <i>La médiation numérique en psychothérapie : entre auto-empathie et subjectivation</i>
11 h 45	DISCUSSION
12 h 15	DÉJEUNER
	SEPTIEME SESSION: modérateur Karine Pinel
14 h 15	VALERIE ARRAULT, Université Paul-Valéry Montpellier III, RIRRA 21 <i>L'imaginaire irrationnel</i>
14 h 40	CAROLE HOFFMANN, Université Toulouse Jean Jaurès, LARA SEPPIA <i>Quand le corps se prend au jeu</i>
15 h 05	XAVIER LAMBERT, Université Toulouse Jean Jaurès, LARA SEPPIA <i>Le jeu de l'art</i>
15 h 25	DISCUSSION
15 h 55	PAUSE
	HUITIEME SESSION: modérateur Valérie Arrault
16 h 10	EMMANUELLE JACQUES, Université Paul-Valéry Montpellier III, RIRRA 21 <i>« Remember me » : de la narration engagée aux mécanismes de gameplay apolitiques analyse d'un jeu vidéo AAA</i>
16 h 35	THIERRY SERDANE, Université Paul-Valéry Montpellier III, RIRRA 21 <i>Jeux vidéo comme expression pathologique de la frontière et du non lieu</i>
16 h 55	DISCUSSION
17 h 15	CLÔTURE DES TRAVAUX

Samedi 21 novembre workshop : virtual Reality

salle des colloques 2 - UNIVERSITÉ PAUL-VALÉRY - Site Saint-Charles

10 h 00 / 12 h 00 & 14 h 00 / 17 h 00	Paco CUEVAS (Game Director, Video Game Makers Academy) animera ce workshop au cours duquel il présentera en profondeur la réalité virtuelle. Il encadrera ensuite des travaux pratiques avec des casques Oculus Rift. Cela nécessite donc de posséder des compétences techniques sur le sujet. Inscriptions obligatoires sur le site du MIG
---	--

en partenariat avec Montpellier Méditerranée Métropole