



**HAL**  
open science

# ANALYSE ÉCONOMIQUE INDIVIDUELLE ET COLLECTIVE DE LA PRATIQUE VIDÉO-LUDIQUE

Pierre Schweitzer

► **To cite this version:**

Pierre Schweitzer. ANALYSE ÉCONOMIQUE INDIVIDUELLE ET COLLECTIVE DE LA PRATIQUE VIDÉO-LUDIQUE. Bruno Ely; Hervé Isar; Philippe Mouron. Les Cahiers des Rencontres Droit & Arts, La création numérique ludique : une oeuvre comme les autres? (3), Presses Universitaires d'Aix-Marseille, pp.113-124, 2020, Les cahiers des rencontres droit & arts, 978-2-7314-1154-6. hal-02562570

**HAL Id: hal-02562570**

**<https://amu.hal.science/hal-02562570>**

Submitted on 4 May 2020

**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.

# ANALYSE ÉCONOMIQUE INDIVIDUELLE ET COLLECTIVE DE LA PRATIQUE VIDÉO-LUDIQUE

---

PIERRE SCHWEITZER\*

**Résumé :** Les jeux-vidéos sont passés d'une activité marginale réservée à la jeunesse à un phénomène de société dont le poids économique dépasse celui de nombreuses autres industries culturelles. Cependant, les critiques sont toujours nombreuses à l'encontre d'un loisir dont certains soulignent le caractère violent, inutile et globalement néfaste. Dans cet article nous revenons dans un premier temps sur la montée en puissance de l'industrie vidéo-ludique avant d'évaluer son poids économique. Puis dans un second temps nous prenons en considération les externalités des jeux-vidéos et ~~autres~~ leurs autres effets économiques non reflétés par le prix. Compte-tenu de ces derniers éléments, le bilan économique global des activités vidéo-ludiques nous semble nettement plus positif que ne le laisse croire son traitement médiatique habituel.

**Mots-clés :** Jeu-vidéo – jeux-vidéos – ludification – éducation – culture – industries culturelles – violence – addiction – consoles – PC – vidéo-ludique

**Summary :** *Video games have evolved from a youth-oriented marginal activity to a global phenomenon which economic value outweighs many other cultural industries. However, criticisms are still quite common toward a leisure which many consider violent, useless and overall negative. In this article we start by describing the rise of the video-game industry, before we evaluate its current economic weight. Then we continue by taking into account the externalities and other economic effects not reflected by the price. Considering these elements, the overall economic effect of video-games appears to be much more positive than its media treatment could lead us to think, both on an individual and social level.*

**Key words :** *Video-games – video games – videogames – gamification – éducation – culture – cultural industries – violence – addiction – consoles – PC*

---

\* Maître de conférences associé, économie des medias et du numérique, chercheur au Laboratoire Interdisciplinaire de Droit des Médias et des Mutations Sociales, LID2MS, Aix-Marseille Université.

## INTRODUCTION

L'analyse économique de la pratique du jeu-vidéo fournit une vision originale, complémentaire à l'approche de cette même activité par des disciplines comme le droit, la psychologie, la philosophie ou la sociologie. Il ne s'agit donc nullement de substituer notre grille d'analyse à toutes les autres, mais plus modestement d'appliquer les principes de raisonnement de notre discipline à la problématique qui nous occupe, afin de contribuer à peindre le tableau global d'un phénomène complexe, de plus en plus intégré ~~dans~~ notre mode de vie au point que nous n'y prêtons plus attention. **Remplacer par « à »**

La notion de valeur est centrale à l'analyse économique, mais cette dernière ne saurait être entièrement résumée dans le prix de marché. Si celui-ci constitue une indication précieuse, et un outil de comparaison commode entre différentes activités économiques, il n'inclut pas tous les effets d'une habitude de consommation, tant sur l'individu concerné que sur la société dans laquelle il évolue.

Notre travail s'attachera dans un premier temps à donner des indications concrètes sur la valeur mesurable de l'industrie vidéo-ludique afin de donner une idée au lecteur de son poids dans l'économie globale ainsi qu'au sein des industries culturelles. Dans un second temps nous appliquerons une vision économique aux effets moins visibles de la pratique du jeu-vidéo, mais souvent décriés dans les médias et parmi le personnel politique. Ces effets sont tantôt individuels, tantôt collectifs, et ont la particularité de ne pas être facilement quantifiables, du moins avec une rigueur suffisante.

### I. Le versant mesurable de l'industrie vidéo-ludique

#### A. *D'une pratique marginale à la naissance d'un géant de l'industrie culturelle*

Il nous semble – n'en déplaise à la profession qui y voit une insulte – que l'économie est à ranger parmi les sciences humaines. La présence importante, presque étouffante des mathématiques en économie est un sujet fortement débattu. Quelle que soit notre position sur l'utilité de modéliser un phénomène, la présence d'un langage formel à la logique interne parfaite ne doit pas faire oublier que les phénomènes que l'on cherche à expliquer nous ramènent toujours à l'action humaine, puisque la notion même de richesse et d'économie n'existe que parce que l'Homme existe. L'économie dispose toutefois d'un atout par rapport à d'autres disciplines cherchant à décrire l'humain : l'acte d'échange

venant sanctionner une vérité incontestable pour ses participants, du moins dans les conditions données de cette instance particulière, nous disposons d'un indicateur objectif et mesurable du comportement « maximisateur », celui qui pousse la personne considérée à échanger des ressources précédemment acquises contre d'autres ressources qui lui apportent une utilité supérieure selon ses critères personnels et subjectifs.

Il en découle que tout échange librement consenti est créateur net de valeur puisque les individus qui décident d'échanger escomptent une utilité supérieure après l'échange qu'avant celui-ci, sans quoi ils ne prendraient pas le temps et la peine d'aller sur le marché et de subir des coûts de transaction ainsi que le risque de s'être trompés dans leur estimation de l'utilité du bien acquis. C'est pourquoi les indicateurs qui mesurent la valeur ajoutée d'un échange, tels que le produit intérieur brut, sont parfois confondus avec la richesse : ils signalent que des échanges ont eu lieu, et comme ces échanges sont nécessairement générateurs d'utilité pour ceux qui y prennent part, on peut conclure que la richesse (entendue ici comme l'utilité) a augmenté. Naturellement les statistiques économiques ont leurs limites, il suffira ici de rappeler qu'une vitre cassée que vous faites remplacer aura pour effet d'augmenter le PIB sans vous avoir cependant apporté d'utilité autre que celle de simplement corriger l'effet négatif du bris initial...

L'industrie vidéo-ludique est née dans les années 1970, avec la commercialisation du jeu Pong et ses nombreux clones jusqu'au mini-krach de 1977. Quelques jeux avaient bien tenté une commercialisation dans la décennie précédente, mais Pong marque le début d'une ère de recettes significatives, atteignant rapidement plusieurs millions de dollars. Par la suite plusieurs phénomènes se conjuguent :

- explosion de la demande du marché asiatique grâce au développement économique de pays tels que la Corée et la Chine (le Japon ayant quelques décennies d'avance);
- augmentation du temps consacré aux loisirs dans les pays développés;
- poursuite de la pratique du jeu-vidéo bien après la sortie de l'adolescence, l'âge moyen des joueurs étant aujourd'hui estimé à 33 ans<sup>1</sup>.

L'industrie connaît un krach important en 1983, après avoir établi un premier revenu record à plus de 11 milliards de dollars, dont 3,2 milliards pour le seul marché des consoles de salon, le reste étant essentiellement représenté par les bornes d'arcade<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Entertainment Software Association, rapport 2019.

<sup>2</sup> E.M. ROGERS & J.K. LARSEN, *Silicon Valley fever : growth of high-technology culture*, Basic Books, 1984, p. 263.

Victime d'anticipations trop optimistes et d'une saturation par des jeux de mauvaise qualité produits hâtivement, le secteur vidéo-ludique s'effondre pour plusieurs années et ne retrouvera son niveau de revenu d'avant-crise qu'en 1989<sup>3</sup>.

Toutefois, en dépit de variations cycliques liées à l'apparition d'une nouvelle génération de consoles, l'industrie du jeu-vidéo a ensuite vu ses revenus augmenter sur une tendance régulière très forte, pour finalement atteindre plus de 130 milliards de dollars en 2018, pour un total de 2,3 milliards de joueurs à l'échelle mondiale<sup>4</sup>. On lit souvent que le jeu-vidéo serait la première industrie culturelle, devant le cinéma. Ce n'est pas tout à fait exact car cela dépend de la méthode de calcul employée. Les chiffres que nous avons cité comprennent non seulement les ventes de contenus culturels (les jeux à proprement parler) mais aussi les consoles et les accessoires, ce qui compte-tenu de leur prix élevé donne une image impressionnante au secteur. Certains observateurs notent que les revenus du cinéma, lorsqu'on les compare à ceux du jeu-vidéo, ne prennent en compte que les recettes des films projetés en salle, alors qu'on pourrait y ajouter les ventes de vidéogrammes (Blu-Ray, ventes numériques, exploitation sur les plateformes telles que Netflix) ou encore des supports de lecture correspondants si l'on tenait à se rapprocher de la méthodologie adoptée pour le secteur vidéo-ludique<sup>5</sup>. Les mêmes observateurs notent qu'en termes de nombre d'unités consommées, le premier produit culturel demeure le livre. Il nous semble toutefois pertinent de tenir compte du prix de vente d'un produit culturel, puisque ce prix est un indicateur incontestable de la quantité de biens et services qu'un individu est prêt à « échanger » contre un jeu-vidéo (cette production prend généralement la forme de son propre travail), ou encore de la valeur des biens et services auxquels il renonce pour consacrer cette part de son revenu à l'achat dudit jeu.

S'il n'est donc pas évident que l'industrie vidéo-ludique soit aujourd'hui la première industrie culturelle dans le monde, nous sommes en face d'un phénomène massif dont le poids médiatique, notamment en termes de revues dans les journaux d'information générale et politique, est très loin de refléter le poids économique. Si tous les grands journaux prennent la peine de passer en revue les dernières sorties littéraires, cinématographiques ou musicales, elles ne disent généralement rien des sorties vidéo-ludiques.

---

<sup>3</sup> Y. NARAMURA, « Peak Video Game? Top Analyst Sees Industry Slumping in 2019 », *Bloomberg L.P.*, January 23, 2019.

<sup>4</sup> Newzoo, *Global Games Market Report, 2018* (données collectées à l'aide de Statista).

<sup>5</sup> « 5 chiffres flatteurs sur le jeu vidéo... à prendre avec des pincettes », W. AUDUREAU et M. VAUDANO, *Le Monde*, 17 octobre 2014.

## ***B. Modes de tarification et développement d'une industrie secondaire***

Derrière ces revenus globaux se cachent des modèles économiques très divers. Dans les années 1970-1980 les bornes d'arcade constituaient le gros des revenus, et les joueurs payaient pour un crédit de jeu plutôt que pour l'achat du jeu ou de son support de lecture. Avec le marché des consoles de salon et sa montée en puissance dans la décennie 1990, le mode de tarification fut largement dominé par la vente de consoles, puis de jeux gravés sur des supports physiques (cartouches, puis disques compacts). Mais le développement d'Internet et l'augmentation des capacités de stockage des composants informatiques a entraîné l'industrie vers la dématérialisation des contenus. Mais comme dans de nombreuses autres industries ayant pratiqué la dématérialisation, les professionnels ont constaté que le public a tendance à ne pas vouloir payer pour du contenu entièrement dématérialisé, et qu'en outre la gratuité des contenus du web qui fut longtemps la règle a instauré une forte réticence culturelle – on pourrait même parler de barrière psychologique – à payer. Ces éléments ont probablement contribué dans une large mesure au développement des jeux « free-to-play » avec achats intégrés. Le jeu peut se jouer gratuitement mais il faut payer pour pouvoir bénéficier de certains items spéciaux (armes, vêtements, pouvoirs...) ou niveaux supplémentaires. C'est un versant de l'industrie moins visible que les rayons remplis de disques, manettes et consoles dans les grands magasins, et pourtant 80 % des revenus dans le domaine des jeux dématérialisés ont pris cette forme en 2018<sup>6</sup>. Enfin certains jeux ou services de jeux fonctionnent par abonnement, et opèrent parfois à distance en « cloud-gaming ». Dans ce dernier cas l'utilisateur n'a même plus besoin d'installer le jeu et reçoit directement les images de jeu grâce à une connexion internet ultra-rapide.

Au-delà de ces chiffres qu'on pourrait qualifier de revenus primaires, des industries annexes se sont formées autour du jeu-vidéo, de même que celui-ci s'est frayé un chemin dans d'autres industries culturelles. On peut citer la saga Resident Evil, dont les six films adaptés du jeu-vidéo ont généré pas moins d'un milliard de dollars au box office mondial. D'autres titres à succès ont connu des adaptations cinématographiques : Prince of Persia, Tomb Raider, Final Fantasy ou Street Fighter.

Le-sport, ou pratique sportive du jeu-vidéo, s'est récemment professionnalisé et pèse aujourd'hui 1,1 milliard de dollars. Une petite portion de ce revenu revient aux éditeurs des jeux utilisés, le reste se répartissant entre le paiement des joueurs par leurs équipes, les publicités, la vente de tickets et les droits de retransmission. Les compétitions

---

<sup>6</sup> Rapport Superdata/Nielsen, cité par techjury.net, 23 avril 2019.

les plus suivies, comme League of Legends, peuvent atteindre des audiences de plusieurs dizaines de millions de téléspectateurs.

En plus de l'e-sport, l'industrie du streaming de jeux-vidéo s'est développée très rapidement. La société Twitch, plateforme pionnière du secteur, a été rachetée par le géant américain Amazon pour 970 millions de dollars. Ce rachat a poussé Google à riposter avec Youtube Gaming, preuve qu'il existe une vraie demande de marché pour suivre les parties de jeu de d'autres joueurs. À un instant donné, il y a en moyenne 1.273.000 spectateurs sur Twitch. 4.631.348 de diffuseurs sont actifs sur la plateforme en janvier 2019<sup>7</sup>.

On peut enfin élargir le spectre à des créateurs de contenus entièrement basés sur le jeu-vidéo, comme le vidéaste « Joueur du Grenier ». Ce dernier anime deux chaînes, dont la principale compte 3 millions d'abonnés et totalise 689 millions de vidéos vues en près de 10 ans. Il est donc intéressant de constater que le jeu vidéo participe à une création de valeur mesurable bien qu'indirecte.

## II. Impact qualitatif de la pratique du jeu-vidéo

### A. *Des craintes individuelles et collectives persistantes*

S'il est vrai que l'acte économique est une mesure visible de l'utilité des individus, il paraît raisonnable d'admettre que l'impact positif d'une activité sur l'individu et sur la société ne peut pas se limiter à sa dimension monétaire. La vente de drogues dures, ou encore la pédo-pornographie sont des activités aux effets néfastes, tant sur le plan individuel que collectif, mais toutes deux donnent lieu à l'existence d'un marché. Dans le cas de la drogue ce « marché noir » a récemment été intégré par l'INSEE au calcul du PIB et entre donc dans les chiffres de la croissance économique. Il n'empêche que cette pratique a des effets socialement dévastateurs qu'on peut considérer comme des externalités<sup>8</sup>, c'est-à-dire des effets sur un agent économique qui n'a pas pris part à l'échange et qui ne sont pas reflétés dans le prix de vente. À ces effets qui concernent des agents étrangers à l'échange, on peut ajouter les problèmes potentiellement créés pour l'agent lui-même par

---

<sup>7</sup> Twitchtracker, cité par techjury.net le 22 avril 2019

<sup>8</sup> Il est important de préciser qu'une grande partie de ces effets négatifs, tant en terme de santé publique que de criminalité, sont directement le résultat de la prohibition des substances concernées qui a pour conséquences d'augmenter le prix, diminuer la qualité, et augmenter le risque lors de l'acte d'achat, puisque celui-ci ne peut se faire qu'auprès de réseaux de trafiquants fonctionnant hors du droit et dans un climat de violence lié à la concurrence que se livrent ces acteurs peu recommandables.

sa propre consommation. Autre exemple : si du point de vue comptable il est enrichissant pour l'économie qu'une personne atteinte de boulimie consomme de grandes quantités de sucreries puis se ruine en compléments alimentaires amincissants aux effets incertains, on reconnaîtra sans peine que ces activités successives ne créent pas ou peu de valeur pour la personne concernée. L'argent dépensé aurait été mieux employé ailleurs.

Qu'en est-il des externalités et autres effets indésirables pour les jeux-vidéo ? Si on en croit une certaine presse d'information ainsi que les déclarations de dirigeants politiques et associatifs, les activités vidéo-ludiques posent de nombreux problèmes individuels et sociaux<sup>9</sup>. À y regarder de plus près ces critiques sont souvent infondées ou très largement exagérées, tandis que les aspects socialement positifs sont largement négligés.

L'addiction est souvent citée en tête, avec l'image d'adolescents que les parents n'arriveraient pas à décoller de leurs consoles de jeu. Toutefois d'après les études compilées par Romeo Vitelli en 2013 dans un article pour *Psychology Today*<sup>10</sup>, seuls 0,5 % des joueurs présenteraient une véritable addiction à cette activité. Depuis septembre 2018 cette affliction est toutefois reconnue par l'Organisation Mondiale de la Santé dans 11<sup>e</sup> classification internationale des maladies (ICD-11). Ce dernier point, s'il pourrait sembler confirmer les inquiétudes sur le potentiel néfaste de ce loisir, cache vraisemblablement – au moins pour partie – quelques considérations mercantiles. En effet la classification par l'OMS est souvent utilisée comme critère par les autorités de santé nationales ou locales pour décider du remboursement de certains traitements par les systèmes d'assurance santé publics, allouer des crédits à de nouvelles études scientifiques, ou encore obliger les mutuelles privées à rembourser. Ce simple fait donne parfois lieu à une activité de recherche de rente de la part de chercheurs et autres spécialistes d'un sujet donné qui ont un intérêt financier direct à voir le phénomène qu'ils prétendent traiter reconnu comme une maladie. Dans le cas de l'addiction aux jeux-vidéo le débat n'est pas tranché au sein de la littérature scientifique, et si certains la considèrent comme une maladie à part entière, d'autres n'y voient que le symptôme de pathologies telles que la dépression ou le trouble anxieux.

Si on pense à d'autres addictions connues comme celle au tabac, on voit enfin que la comparaison ne tient pas. Près de 80% des joueurs estiment que la pratique du jeu-vidéo a un impact positif sur leur vie<sup>11</sup>. On imagine que même parmi les fumeurs qui ne

<sup>9</sup> Jesse Walker propose un court historique de ces peurs aux États-Unis dans un article de *Reason Magazine* en juin 2014 : « A short history of game panics ».

<sup>10</sup> R. VITELLI, « Are video games addictive ? », *Psychology Today*, 19 août 2013.

<sup>11</sup> Entertainment Software Association, rapport 2019.



souhaitent en aucun cas arrêter la cigarette, peu iraient jusqu'à clamer que le tabac a un impact positif sur leur vie.

L'autre procès important fait au jeu-vidéo, en particulier depuis les années 1980, concerne leur extrême violence et l'impact que celle-ci pourrait avoir sur de jeunes esprits. Il est vrai qu'en regardant certains des jeux les plus populaires de leur époque il y a de quoi s'interroger : *Mortal Kombat*, *Doom*, *Street Fighter*, *Grand Theft Auto* et de nombreux autres jeux contiennent des scènes qui si elles se déroulaient dans la réalité nous seraient insoutenables. Pourtant, malgré cette accusation récurrente, aucune étude scientifique d'envergure n'a pu établir un lien significatif entre la pratique de jeux-vidéo violents et la commission de violences réelles. Il est vrai que certains faits-divers ont frappé les esprits, comme ce jeune Chinois qui a poignardé un ami coupable d'avoir revendu un item de jeu lui appartenant et qui lui avait coûté l'équivalent de 738 dollars. Ou encore un adolescent qui a tué ses parents après que ces derniers lui auraient confisqué son jeu « Halo 3 ».

Un autre reproche concerne l'abrutissement des joueurs capables de passer des heures à effectuer des tâches stupides sur un écran. C'est particulièrement vrai dans des jeux mobiles ou intégrés aux réseaux sociaux tels que *Farmville* (disponible sur Facebook, 80 millions d'utilisateurs à son apogée et des centaines de millions de dollars de revenus annuels). Le jeu obligeait délibérément le joueur à répondre à des contraintes temporelles factices pour traire leurs vaches ou moissonner leurs récoltes, s'appuyant sur le système de captation d'attention développé par Facebook pour créer une forme d'addiction chez le joueur, poussant certains à perdre leur travail ou leur famille comme cela arrive avec l'alcool ou la drogue. Le théoricien des jeux Ian Bogost est très critique de ces jeux qu'il nomme « Exploitationware » (« Exploitociel ») et accuse des marketeurs cyniques de profiter de la capacité de beaucoup à se laisser manipuler. La fin est bien sûr commerciale, puisque pour échapper à certaines contraintes et accélérer des phases du jeu virtuel, on peut dépenser de l'argent bien réel.

En réponse à ce qu'il considère comme une absurdité, Bogost pousse la logique jusqu'au bout et crée un jeu satirique, *Cow Clicker*<sup>12</sup>, qui est explicitement inutile et ne permet que de cliquer sur des vaches à intervalles imposés par le jeu. On peut augmenter ses clics en invitant des amis, chaque clic est bien sûr annoncé sur son mur Facebook comme dans *Farmville*, et une monnaie in-game permet d'acheter plus de vaches ou de court-circuiter le délai imposé entre deux clics pour progresser dans le « leaderboard »

---

<sup>12</sup> Ian Bogost décrit son expérience sur son site personnel : [http://bogost.com/blog/cow\\_clicker\\_1/](http://bogost.com/blog/cow_clicker_1/).

(classement général). Ironiquement ce jeu satirique est devenu un succès (50.000 joueurs) car soit pris au premier degré par de nombreux utilisateurs, soit joué en dépit de leur conscience de la vacuité du jeu.

La frontière entre jeu et travail est de plus en plus ténue, tant certaines actions de jeu s'apparentent à du travail (répétitives et inintéressantes, mais permettant l'accès à des fonctions plus amusantes par la suite), et le jeu envahit dans le même temps le monde du travail (des recruteurs valorisent l'expérience d'avoir managé une team de jeu vidéo, des managers mettent en place des leaderboards, des points ou des badges, etc.). Les objets qui prennent de la valeur dans le monde virtuel trouvent rapidement un marché dans le monde réel, comme les objets rares dans World of Warcraft, du moment qu'ils sont transférables. On a alors vu apparaître des équivalents de «sweat-shops» où des Chinois travaillent du matin au soir à trouver de tels objets pour rapporter de l'argent réel.

Le point commun entre la plupart de ces effets négatifs attribués au jeu-vidéo est de ne pas être facilement vérifiables et mesurables. Cela ne dit rien cependant sur leur inexistence. Une société, avant même d'être économique, est un ensemble de normes de comportement et de valeurs morales. S'il est exact que les jeux-vidéo « corrompent » l'esprit de la jeunesse et la rendent violente, alors on peut être certain de leur impact économique négatif, en particulier à long terme. Toutefois la réalité ne nous semble pas aussi claire, et de nombreux éléments nous pousseraient plutôt à un certain optimisme.

### ***B. Des externalités positives sous-estimées***

Dans un long article datant de juillet 2017<sup>13</sup>, Peter Suderland se penche sur le phénomène de retrait du marché du travail d'une partie croissante des jeunes hommes non-qualifiés aux États-Unis. De fait, cette catégorie historiquement connue pour participer très massivement à la population active est en train de s'en retirer à un rythme soutenu. Le taux de chômage, qui demeure entre 4 et 5 % aux États-Unis en cette fin de décennie, est une statistique déformante : en effet elle ne tient compte que des personnes qui sont actives ou activement à la recherche d'un emploi. Si on regarde la catégorie des jeunes hommes dépourvus de diplômes de l'enseignement supérieur âgés de 20-30 ans, la participation au marché du travail est passée de 82 % à 72 % en 10 ans. Autrement dit, plus d'un quart des jeunes hommes ont renoncé à l'emploi. Peter Suderland et d'autres

---

<sup>13</sup> « Young Men Are Playing Video Games Instead of Getting Jobs. That's OK. (For Now.) », *Reason Magazine*, juillet 2017.

observateurs considèrent que l'augmentation très forte de la qualité des jeux-vidéo est en partie responsable de cette tendance. Suderland explique que le jeu-vidéo, si on y regarde de plus près, est un travail à part entière. Le joueur passe son temps à accomplir des tâches qui lui sont dictées par le jeu pour atteindre des objectifs également définis par le jeu. Ces tâches très diverses vont du simple fait de scanner toutes sortes d'objets trouvés en chemin au fait de résoudre des conflits entre des personnages du jeu ou manager une équipe.

Bien sûr le jeu-vidéo ne rapporte pas d'argent sauf exceptions dans le monde de l'e-sport, et jouer au lieu de travailler n'est un mode de vie rendu possible que par des éléments extérieurs. Il se trouve que les jeunes hommes sont de plus en plus fréquemment célibataires et vivent de plus en plus fréquemment chez leurs parents ou un autre membre de leur famille jusqu'à un âge avancé. Nous sommes pratiquement en face du fameux revenu de base (également appelé revenu universel), mais administré de manière privée : un revenu suffisant pour vivre, mais pas très confortablement. Dans « Average is over »<sup>14</sup>, l'économiste Tyler Cowen décrivait la tendance à un écart grandissant dans les économies futures entre ceux qui produiront la valeur – souvent fortement diplômés et bien intégrés dans la société – et ceux qui peineront à trouver leur utilité sur le marché du travail. Cette génération de jeunes hommes déjà retirés du marché du travail marque peut-être le début de cette ère. Paradoxalement ces joueurs invétérés sont plus nombreux à se déclarer heureux dans les études psychologiques, comparé aux jeunes du même âge mais au parcours plus classique. Les professionnels rappellent toutefois que les problèmes pourraient se poser plus tard, lorsque certains voudront revenir dans la vie active mais auront perdu une décennie où ils n'auront acquis ni expérience professionnelle, ni réseau de contacts.

Quoiqu'on pense de la qualité des jeux-vidéo, s'il est vrai que l'alternative pour de nombreux jeunes consiste à travailler dans des fast-food ou comme livreurs pour des salaires très faibles, on peut aisément comprendre que beaucoup fassent le choix d'une vie d'évasion dans une autre réalité. Enfin, Tyler Cowen et Peter Suderland relèvent que le coût d'opportunité de faire la révolution ou créer des émeutes augmente du fait de cette vie de loisirs choisie par certains. Le coût d'opportunité représente la valeur des activités auxquelles un agent économique renonce pour se consacrer à une activité donnée. Pour le dire plus simplement, une génération totalement désœuvrée n'a rien à perdre et peut créer des troubles sérieux, comme on l'a vu au cours de nombreuses époques<sup>15</sup>. Sans nier

---

<sup>14</sup> T. COWEN, *Average Is Over : Powering America Beyond the Age of the Great Stagnation*, Dutton editions, 2013.

<sup>15</sup> On peut remonter jusqu'à la Croisade des Pastoureaux de 1320, phénomène classique de regroupement d'une jeunesse désœuvrée qui, une fois assemblée, sème le chaos et la dévastation.

le problème que peut représenter une société où certains ne trouvent pas leur place dans la vie active, cela demeure toujours préférable à une situation de chaos social.

Il ne faudrait pas, enfin, passer à côté de la valeur éducative et mémorielle de certains jeux-vidéo, qui bien maniés peuvent contribuer à l'éducation de manière très positive. Les exemples ne manquent pas, nous n'en citerons que trois :

- « L'Odyssée des Zoombinis : à la découverte de la logique » est un jeu développé par un studio français et sorti sur PC en 1998. Il s'agissait d'utiliser son sens logique pour faire réussir des épreuves périlleuses à un groupe de petites créatures bleues, les Zoombinis. La valeur économique d'un objet destiné à améliorer les performances intellectuelles d'un enfant ne se limite pas à son bénéfice présent, mais implique le bénéfice futur d'études plus réussies, de résolution plus rapide de problèmes de la vie quotidienne apportant une utilité réelle mais difficile à isoler et mesurer.
- Assassin's Creed est une série de jeux vidéo historique d'action-aventure et d'infiltration en monde ouvert, développée et éditée par la société française Ubisoft. La série a connu un immense succès, notamment en raison de reconstitutions historiques époustouflantes d'environnements tels que la ville du Paris de la Révolution Française ou celle de la Venise médiévale. Mise en valeur du patrimoine, approche ludique de l'histoire, les bénéfices d'un tel jeu sont nombreux.
- Theme Park est un jeu de gestion sorti en 1995. On peut en lire la description suivante sur Wikipedia : « D'une manière générale, le joueur est placé devant un plan de son (futur) parc d'attractions. Pour le développer, il doit faire venir des visiteurs qui jugeront la qualité de son parc d'attractions tant au niveau propreté que variété des divertissements proposés. Le joueur devra trouver l'équilibre entre plaire aux visiteurs et gagner un maximum d'argent. Le joueur peut construire plusieurs magasins comme des vendeurs de boissons, marchands de frites, de glaces etc. Une fois tous ces magasins en place, le joueur pourra les gérer individuellement. On pourra ainsi modifier le prix de vente mais également la quantité de sel dans les frites ou de sucre dans les glaces. Il faut également avoir un œil sur les stocks disponibles. En ce qui concerne les attractions, le joueur a la possibilité d'en construire un bon nombre. Il peut par exemple construire un château gonflable, un labyrinthe, une maison hantée etc. Le joueur peut aussi découvrir de nouvelles attractions et de nouveaux commerces en dépensant de l'argent dans les recherches. On peut également rechercher de nouveaux

décors (arbres, fleurs) ou des infrastructures (poubelles, toilettes...). Le joueur doit également gérer son personnel. Il pourra recruter des mécaniciens, des agents de sécurité, des animateurs et des agents de propreté. Il faudra gérer leurs salaires et ne pas hésiter à leur donner des augmentations. » On est frappé par l'aspect réaliste de tels jeux de gestion, qui préparent à l'univers de l'entreprise comme aucune matière à l'école ne le fait, du moins en France. De plus, les jeunes voulant s'essayer à la gestion se retrouvent parfois confrontés à des situations absurdes : aux États-Unis l'attention s'est focalisée sur l'interdiction de plus en plus fréquente faite à des enfants de tenir un stand de vente de limonades pour financer leurs projets d'enfants, ceci étant assimilé à l'exercice d'une profession en l'absence de licence adaptée<sup>16</sup>. Ici le jeu-vidéo est capable de corriger les insuffisances du système scolaire et les absurdités de l'administration, et peut en fin de compte bénéficier à l'économie par le biais d'une meilleure éducation.

## CONCLUSION

L'économie de l'industrie vidéo-ludique est une réalité incontestable, mesurée par les revenus d'un secteur d'activité en croissance continue. C'est ce qu'on voit et ce qu'on mesure. Malgré tout la méfiance est encore largement répandue vis-à-vis de ce loisir, pourtant moins passif que la télévision ou le cinéma. De fait il apparaît clair que le jeu-vidéo a un impact sur la société en termes d'éducation, de mémoire, de comportement, et d'insertion sur le marché du travail. C'est ce qu'on ne voit pas, et qu'on mesure mal.

Il nous semble très important de souligner combien le jeu-vidéo est neutre en tant que technologie. Il peut être vecteur de merveilles d'éducation, ou de la violence et la stupidité les plus abjectes. L'offre de jeux répond à une demande, et c'est à chacun, en particulier aux parents, de trouver le juste équilibre entre évvasion, défoulement, ou élévation intellectuelle. Il demeure vrai que l'offre peut influencer la demande, et certains éditeurs n'hésitent pas à jouer sur les tendances addictives pour augmenter leurs ventes. Mais c'est le prix à payer pour jouir de notre liberté : cultiver notre capacité et celle de nos enfants à ne pas céder aux instincts négatifs et faire de cette technologie puissante qu'est le jeu-vidéo un vecteur de culture et de divertissement sain.

---

<sup>16</sup> « Lemonade is Not a Crime », reason.com, 8 juin 2009.