

VERS LA FIN DES JEUX «GAMER»?

Le récent succès des jeux vidéo à caractère grand public interpelle les gamers, qui voient dans ce phénomène une altération de l'essence même du jeu. Avis de passionné-e-s.

Le marché du jeu vidéo a véritablement explosé ces dernières années; en Suisse, il a totalisé plus de 450 millions de francs en 2009. Ce chiffre considérable dépeint le jeu vidéo comme un produit culturel de masse, à l'instar du cinéma. Pourtant, il n'en a pas toujours été ainsi: le domaine du jeu vidéo fut longtemps considéré comme un monde fermé, presque diabolisé, compris seulement par les vrais passionné-e-s.

Le jeu pour tous-tes

Comment expliquer cette démocratisation? Niels Weber, porte-parole de l'association Swiss Gamers Network, le dit en un mot: «Nintendo». Selon lui, la firme nipponne a exprimé la volonté de toucher un public plus large grâce aux consoles DS et Wii, que n'importe qui peut prendre en main. «On perd l'idée de compétence nécessaire au maniement d'un jeu que le gamer se devait d'avoir», ajoute-t-il. Nintendo avait étonné en proposant un système d'écran tactile pour la DS et une manette à détection de mouvements pour la Wii. Aisées d'utilisation, ces consoles ont percé immédiatement.

Face au succès actuel des jeux vidéo et au boom de la catégorie des joueurs et joueuses occasionnel-le-s, l'avis des passionné-e-s diverge. «On

se retrouve avec pléthore de jeux, mais il s'agit souvent de remakes de choses déjà proposées» affirme d'une part Niels Weber, déplorant par là une baisse de qualité des jeux (comme leur durée de vie, d'ailleurs).

Toutefois, il reconnaît que la démocratisation des jeux permet au joueur et à la joueuse de partager leur passion avec plus de gens, de ne plus passer pour des personnes «bizarres». Ce dernier constat est aussi relevé par Nicolas, étudiant et joueur assidu: «Ça rend la pratique du jeu moins marginale; avec Wii-Fit (programme de fitness sur la Wii, ndlr), le jeu vidéo n'est plus le mal incarné!»

«UNE FORME D'ART ENCORE INCOMPRIS...»

L'inventivité aux oubliettes

«Le succès des jeux dits grand-public» n'a-t-il pas alors une influence négative sur la qualité générale des jeux? Niels Weber fait une analogie avec le cinéma: «Les jeux deviennent semblables aux blockbusters que tout le monde veut aller voir, car ils procurent avant tout du divertissement.» Antonin, étudiant et joueur occasionnel, remarque au contraire une aug-



En misant sur le fun immédiat et l'accessibilité, les jeux vidéo perdent alors en qualité.

mentation de leur complexité, surtout pour les graphismes, qu'il impute cependant aux progrès technologiques et au budget des développeurs/euses.

Nicolas dénonce les distributeurs, qui ne voient à présent, dans le marché des consoles, qu'une source de profits et proposent uniquement des jeux dénués de profondeur et trop accessibles; «les jeux devraient posséder une phase d'apprentissage», ajoute-t-il.

«AVEC WII FIT, LE JEU VIDÉO N'EST PLUS LE MAL INCARNÉ!»

Véritable objet culturel, le jeu vidéo se doit de résister à une dégradation de son contenu

par le joug de l'argent et du divertissement immédiat. «C'est peut-être présomptueux, mais on peut considérer les jeux vidéo comme un art, à travers leur scénario, musique ou style graphique», déclare Niels Weber, avant de conclure: «C'est une forme d'art encore incomprise...» ●

Ismaël Tall

CAFÉ ROMAND

Place St-François
1003 Lausanne

Restauration chaude de 11 heures à 23 heures, sans interruption

Fondue au fromage - Mets de brasserie