

LES REPRÉSENTATIONS DE L'ASILE ET L'HÔPITAL PSYCHIATRIQUE DANS LES JEUX VIDÉO

+ Études sémiotiques



ÉLISA VIAL

est une jeune chercheuse en études sémiotiques à l'Université du Québec à Montréal et fait partie du

groupe de recherche Homo Ludens. La sémiotique est la science qui étudie les signes et les sens qu'on leur donne. Par exemple, la couleur rouge est un signe qui fait penser au sang, au vin ou encore à ce qui est interdit comme la lumière du feu tricolore de circulation ou le panneau « arrêt ». Elisa s'intéresse aux représentations que les jeux vidéo donnent des asiles, des hôpitaux psychiatriques, mais aussi des patient-es et des soignant-es.

*Ingénierie Métabolique des Microalgues.

« Les jeux vidéo sont des médias culturels qui rejoignent beaucoup de monde. Il est nécessaire de se pencher sur les discours qu'ils véhiculent afin de les repenser, car ils influencent notre réalité. Grâce à ma thèse, j'espère ouvrir une voie d'analyse qui sera empruntée par d'autres. »

Élisa Vial

UQTR



Université du Québec
à Trois-Rivières

L'EXPÉ

EXPÉRIENCES
EXPERIMENTARIUM

www.experimentarium.fr

Les questions qui guident son travail sont « comment sont-ils représentés » et « pourquoi sont-ils représentés ainsi ? ». Beaucoup de jeux vidéo traitant de la psychiatrie et de la « folie » sont des jeux vidéo d'horreur. L'objectif de cette recherche est de questionner l'association de la violence et des troubles mentaux dans les jeux vidéo.

En effet, plusieurs d'entre eux montrent la maladie mentale comme quelque chose de violent. Or, dans la réalité, les personnes atteintes de troubles mentaux sont souvent stigmatisées et sont davantage victimes de violences de la part des autres. Cette recherche permet de déconstruire cette vision violente de la « folie » car son usage dans les jeux vidéo actuels influence notre vision du monde.

Pour étudier ces représentations, Elisa regroupe un grand nombre de jeux vidéo en lien avec la psychiatrie. Ensuite, elle y joue pour s'immerger dans leurs univers et découvrir les jeux et les histoires proposées.

Finalement, elle les analyse en se posant des questions comme : « Les patients sont-ils des ennemis ou des alliés ? Est-ce que notre personnage est atteint de troubles mentaux ? Est-ce qu'il y a des différences de traitements si notre personnage est masculin ou féminin ? ». En fonction de ces réponses, elle peut déterminer si le jeu tend vers une représentation réaliste ou si la représentation est imaginée.

LES OBJECTIFS

- ✚ Déconstruire l'association violence/rejet et troubles mentaux.
- ✚ Valoriser le jeu vidéo comme un objet de recherche à part entière.