
N° 10 | 2024

À bas les masques !

L'éthique du care et de la sollicitude dans les jeux vidéo contemporains : quelles nouvelles perspectives ?

Naëlane LEFEBVRE-THILLIER

Édition électronique :

URL :

<https://alepreuve.numerev.com/articles/revue-10/2660-l-ethique-du-care-et-de-la-sollicitude-dans-les-jeux-video-contemporains-queelles-nouvelles-perspectives>

DOI : numerev_2154

Date de publication : 07/02/2024

Cette publication est sous licence **CC BY-NC-ND** (Attribution - No commercial - No derivatives).

Pour **citer cette publication** : LEFEBVRE-THILLIER, N. (2024) L'éthique du care et de la sollicitude dans les jeux vidéo contemporains : quelles nouvelles perspectives ? . *À l'épreuve*, (10).

https://doi.org/10.34745/numerev_2154

Ces vingt dernières années, le monde du jeu vidéo se fait le témoin de plusieurs mutations à inspecter de près. Habituellement rangé du côté des loisirs, le médium tend à devenir l'une des premières industries culturelles et s'ancre progressivement dans les habitudes quotidiennes de million de joueuses et joueurs. Identifié comme un divertissement aux premiers abords, il ne laisse pas toujours deviner l'apparition de créations relevant d'ambitions artistiques et surtout éthiques. Depuis les années 2000, et particulièrement depuis 2010, la scène du divertissement numérique accueille des mouvements de créatrices/créateurs sensibilisées/sensibilisés aux questions du bien-être, du soin et de la santé mentale. Elles/ils s'intéressent aux conditions dans lesquelles sont produits et consommés les jeux vidéo et se responsabilisent vis-à-vis des discours déployés auprès des différents publics. C'est notamment le cas du concept de *care* qui fait son apparition avec le courant des *care games* en 2018. En y regardant de plus près, les *care games* présentent des singularités en affirmant leurs liens étroits avec l'éthique du *care* et de la sollicitude, ce que démontre le manifeste de la *carewavedocument* charnière dans l'histoire du *care* et des jeux vidéo. Cet article propose de donner des clés, des limites et des exemples pour tenter de définir cette nouvelle tendance et comprendre quels facteurs socio-idéologiques laissent apparaître ces nouvelles formes de créations qui souhaitent refaçonnent le médium vidéoludique.