

UNIVERSITE DE NANTES

FACULTE DE MEDECINE

Année 2016

N° 081

THESE

pour le

DIPLOME D'ETAT DE DOCTEUR EN MEDECINE

(DES de MEDECINE GENERALE)

par

Perrine REMBRY ARNAUD
Née le 17 janvier 1987 à Paris 17^{ème}

Présentée et soutenue publiquement le 04 octobre 2016

**LES CARACTERISTIQUES DES MEDECINS DANS LES JEUX VIDEO
CONTEMPORAINS PARUS EN 2014**

ETUDE OBSERVATIONNELLE

Président : Monsieur le Professeur Bernard PLANCHON

Directeur de thèse : Monsieur le Docteur Cyrille VARTANIAN

TABLE DES MATIERES

REMERCIEMENTS.....	4
LEXIQUE	7
INTRODUCTION.....	9
MATERIEL ET METHODES	11
1/ Inclusion des jeux dans l'étude	11
1.1/ Critères d'inclusion	11
1.2/ Critères d'exclusion	12
2/ Recherche des jeux éligibles et des personnages médecins.....	13
2.1/ Recherche des jeux éligibles.....	13
2.2/ Repérage des personnages médecins	13
3/ Extraction des données, observation interactive	13
4/ Analyse	14
RESULTATS	15
1/ Caractéristiques des médecins dans les jeux vidéo.....	15
1.1/ Sélection des personnages médecins étudiés.....	15
1.2/ Caractéristiques du personnage médecin.....	16
1.3/ Caractéristiques de l'exercice médical	17
1.4/ Caractéristiques du récit ludique	19
2/ Présentation des jeux et des médecins étudiés	20
3/ Portraits types.....	46
3.1/ Le bon médecin	46
3.2/ Le technicien.....	48
3.3/ Dr Jekyll et Mr Hyde	49
3.4/ Le chercheur	50
3.5/ Le marchand de médecine	52
3.6/ La femme médecin	53
3.7/ Les spécialistes.....	54
DISCUSSION	56
1/ Spécificités du jeu vidéo.....	56
1.1/ Variabilité de l'expérience de jeu.....	56
1.2/ Immersion et spect'acteur	57
1.3/ Jeu vidéo et monde de fiction aux possibilités infinies	57
1.4/ Le jeu médical.....	58

1.5/ Le médecin, personnage de jeu pour adulte ?	59
2/ Limites de l'étude.....	59
2.1/ A propos de la sélection	59
2.2/ Biais d'observation.....	61
3/ Comparaison avec les médias cinéma et séries télévisuelles	62
4/ Entre jeu et réalité	63
4.1/ Influences réciproques entre représentation fictive du médecin et relation médecin-patient réelle :.....	63
4.2/ Vraisemblance du soin et prise en charge globale	64
4.3/ L'hôpital psychiatrique en danger.....	65
4.4/ Le médecin face à ses choix	66
4.5/ Quand le jeu vidéo et un médecin s'affrontent.....	66
4.6/ Rôle positif ou négatif du médecin	67
4.7/ Caractéristiques du médecin dans les jeux vidéo par rapport à la réalité	67
CONCLUSION	69
BIBLIOGRAPHIE : liste des références.....	70
LUDOGRAPHIE	73
ANNEXES	74
Annexe 1 : Les types de jeu vidéo	74
Annexe 2 : Grille d'observation	76

REMERCIEMENTS

Aux membres du jury

Monsieur le Professeur Bernard PLANCHON, président du jury

Vous me faites l'honneur de présider ce jury de thèse, et avez accepté mon invitation sans hésitation. Veuillez trouver ici le témoignage de ma sincère reconnaissance pour votre disponibilité et votre bienveillance.

Madame le Professeur Marie GRALL BRONNEC

Je vous remercie d'avoir accepté de faire partie de mon jury. Merci pour votre disponibilité et l'intérêt que vous avez porté dès le début à ce travail. Veuillez trouver ici l'expression de ma profonde considération.

Monsieur le Docteur Cyrille VARTANIAN

Merci pour ton soutien depuis le début de ce travail de thèse et même avant, et merci pour ton investissement dans ma formation. Grâce à toi je suis passée du statut d'interne peu confiante à celui de médecin généraliste heureuse dans son travail. Tu es une personne et un médecin formidable, j'espère que tu partageras encore longtemps ton savoir avec les jeunes médecins.

Monsieur le Docteur Bruno ROCHER

Vous avez accepté de composer mon jury de thèse et d'honorer mon travail de votre attention. Merci pour vos remarques pertinentes. Veuillez recevoir l'assurance de ma profonde reconnaissance.

Monsieur le Docteur Antoine CAPRA

Depuis les années que je te connais notre amitié a voyagé de la mer et du sable de Loire Atlantique aux cinémas parisiens, de Orgrimmar à l'Outreterre, pour arriver jusqu'ici à l'université de Nantes. Merci pour tes précieux conseils et l'intérêt que tu as porté à ce travail, en tant que connaisseur de l'informatique et des jeux vidéo. Puisse notre amitié durer de nombreuses années encore !

A Gabriel

Merci pour ta présence à mes côtés au quotidien depuis déjà tant d'années, pour ton amour, pour la motivation et l'aide indispensable que tu m'as apportées pendant ce travail. Je partagerai bientôt avec toi le bonheur d'être parent, puisse l'avenir nous combler de joie.

A mes parents

Merci pour votre soutien tout au long de mes études. Merci d'avoir été, et d'être toujours des parents formidables, tout simplement.

Au Docteur Viet-Thi TRAN

Merci pour ton enthousiasme et tes précieux conseils tout au long de ce travail de thèse. Ta présence manque à ce jury, mais mes pensées vont vers toi jusqu'à Abidjan, en attendant de pouvoir te retrouver l'an prochain. Puisses-tu poursuivre tes travaux de recherche et participer à de grandes avancées médicales tout en continuant d'encadrer d'autres jeunes médecins.

Au Docteur Morgan GODARD

Tu m'as conseillée pour la composition du jury de cette thèse. Je garde un excellent souvenir des quelques jours où j'ai travaillé dans ton cabinet, ta rencontre m'a permis d'élargir mon horizon professionnel en me faisant découvrir l'hypnose. Je retiens précieusement tes conseils pour être un médecin heureux. Pour tout cela, je te remercie chaleureusement.

A ma famille, à ma belle-famille et à tous mes amis

Merci pour tous les bons moments passés ensemble, et préparons-nous à tous ceux à venir !

A Pierre mon parrain médecin généraliste, à grand père de Melun, à grand père de Paris

Vous n'êtes plus de ce monde mais mes pensées vont vers vous en ce moment particulier.

A tous les médecins et soignants formidables qui ont participé à ma formation

A tous les médecins généralistes chez qui j'ai travaillé

A Caroline, Chantal et Arnaud

Merci pour votre compréhension et votre soutien, en particulier ces derniers mois entre grossesse et préparation de thèse. Je vous quitte pour quelques semaines, mais j'espère poursuivre mon aventure professionnelle avec vous en 2017 !

A l'équipe Castor de la Croix Rouge Française

Via le secourisme, vous m'avez donné la vocation de la médecine. Merci pour les moments passés avec vous.

A Thormark
Pour ses bons soins

LEXIQUE

Beat'em all ou Beat them all : type de jeu de combat.

DLC, Downloadable Content : contenu téléchargeable, désigne l'extension d'un jeu.

Gameplay : aspects tactiques d'un jeu comprenant la manière de jouer, jouabilité.

Génération (de console) : une génération de console apporte des innovations et des technologies plus performantes par rapport aux consoles préexistantes. Dans cette étude les consoles étudiées font partie de la 8^{ème} génération correspondant aux nouvelles consoles sorties sur le marché entre 2011 et 2014.

FPS, first person shooter : jeu de tir à la première personne

Médiéval-fantastique : sous-genre appartenant au fantastique, mêlant un environnement se rapprochant du Moyen Age historique occidental avec des créatures fantastiques et de la magie.

MMORPG, massively multiplayer online role-playing game: jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs.

NC : non connu.

Plateforme : environnement permettant la gestion et ou l'utilisation de services applicatifs comme ici des jeux vidéo.

PC, Personal Computer : ordinateur personnel.

PEGI, Pan European Game Information : système d'évaluation européen des jeux vidéo comprenant une classification par âge, créé pour aider les consommateurs, en particulier les parents, à choisir un contenu adapté aux enfants.

PJ, personnage joueur : personnage du jeu directement contrôlé par le joueur, terme emprunté au jeu de rôle.

PNJ, personnage non joueur: personnage non contrôlé par le joueur.

Planet opera : sous-genre de la science-fiction, les personnages évoluant sur une planète étrangère, aux règles physiques pouvant s'apparenter au fantastique.

Point'n click: type de jeu vidéo dans lequel le joueur doit cliquer sur des éléments de l'environnement qui lui est présenté.

RPG, role-playing game: jeu de rôle.

Space opera: sous-genre de la science-fiction, intégrant un voyage spatial ou interplanétaire, et souvent des peuples extraterrestres.

Survival horror : type de jeu vidéo mêlant survie et horreur.

Tour par tour : modalité du jeu de stratégie s'opposant au jeu de stratégie en temps réel. Le joueur attend son tour pour jouer chaque personnage ou unité.

Uchronie : sous-genre de la fiction reposant sur la réécriture de l'Histoire à partir de la modification d'un événement passé.

Visual novel: jeu d'aventure textuel.

Walkthrough/Playthrough: série de vidéos commentées d'une partie jouée.

INTRODUCTION

Le thème du jeu vidéo peut encore paraître de nos jours surprenant pour un sujet de thèse [1]. Pourtant les jeux vidéo ont suivi un essor grandissant depuis les années 80 grâce à la démocratisation du micro-ordinateur à tel point que l'économie française relative aux jeux vidéo dépasse celle du cinéma et l'on considère qu'environ 70% des français jouent aux jeux vidéo [2-4]. Une culture liée à ces jeux s'est développée et le média jeu vidéo a été reconnu officiellement média culturel [5-7]. Le jeu vidéo est devenu un sujet de recherche dans de nombreuses disciplines universitaires : il intéresse entre autres les sociologues, ethnologues, économistes mais également les médecins.

En effet de nombreux sujets de recherche concernent les jeux vidéo, pour la partie médicale ils sont essentiellement centrés sur trois axes :

- L'addiction au jeu vidéo,
- L'emploi du jeu vidéo, notamment la pratique des « Serious games » pour la formation des médecins mais également pour la thérapeutique,
- Le rapport entre dextérité nécessaire aux gestes techniques et pratique des jeux vidéo.

L'univers du jeu vidéo est extrêmement riche et complexe. Tout d'abord les types de jeux sont très variés. Plusieurs catégories sont reconnues mais il n'existe pas de classification officielle. Le jeu vidéo rassemble entre autres les jeux d'aventure, de société, d'adresse etc. (cf. annexe 1). Un jeu peut appartenir à plusieurs catégories en même temps. Certains jeux se jouent seul, d'autres proposent de jouer seul ou à plusieurs joueurs. D'autres jeux en ligne sont massivement multijoueurs regroupant une véritable communauté sur internet.

Les univers représentés peuvent s'inspirer de la réalité contemporaine, de l'histoire ou d'un univers fantastique allant du Médiéval-Fantastique à la science-fiction.

De nombreux jeux peuvent être résumés comme représentant la vie d'un personnage fictif, appelé personnage-joueur. Celui-ci devra traverser plusieurs épreuves, s'il échoue à l'une d'elles la partie se termine. Le fameux « game over » correspond souvent à la mort du personnage-joueur. Partant de cette hypothèse, et pour permettre au joueur plusieurs tentatives successives, des points de vie sont donnés au personnage-joueur comme symbole de ses tentatives possibles restantes. Quand Mario, le personnage de Nintendo [8], tombe dans un précipice, il perd un de ses petits cœurs représentés sur une barre de vie et réapparaît miraculeusement avant l'obstacle qui lui a coûté ce cœur. S'il perd tous ses cœurs le joueur doit recommencer le jeu à partir du début ou d'une sauvegarde. Par chance, il peut trouver des petits cœurs cachés dans l'environnement ou bien en gagner en sortant victorieux de certaines épreuves, ce qui lui permettra de poursuivre son aventure jusqu'au bout. Si le monde de Mario est très éloigné de la réalité, certains jeux cherchent à immerger le joueur dans un monde le plus réaliste possible. Le recours à la médecine est alors

nécessaire pour prolonger la vie de personnage joueur. Si des jeux peuvent symboliser un lot de points de vie par un médicament ou un kit de soins, d'autres ont recours à l'action d'un médecin. Celui-ci représente alors un recours sécurisant pour le joueur.

Pourtant, il serait simpliste de cantonner le médecin à ce rôle de fournisseur de santé, la grande hétérogénéité des jeux disponibles apporte de multiples figures au personnage médecin.

L'image du médecin a été étudiée dans de nombreux médias culturels tels que la littérature ou la Bande Dessinée [9], les séries télévisuelles [10], le cinéma [11,12], la peinture. Il est intéressant dans ces études de remarquer l'influence réciproque qu'exerce la réalité sur la création du personnage médecin, ainsi que celle exercée par le média sur la relation médecin patient en jouant sur les croyances du patient.

A ce jour je n'ai pas trouvé d'étude concernant le médecin dans les jeux vidéo.

Quelles sont les caractéristiques des médecins dans les jeux vidéo ?

Sont-ils représentatifs de la réalité ? Quelle image de la profession reflètent-ils ? Est-ce une image comparable à celle véhiculée par d'autres médias ?

MATERIEL ET METHODES

L'objectif de l'étude était de déterminer les caractéristiques des médecins dans les jeux vidéo. Pour rechercher une exhaustivité des résultats sur une année, cette étude observationnelle s'est inspirée des méthodes d'une revue systématique.

1/ Inclusion des jeux dans l'étude

1.1/ Critères d'inclusion

1.1.1/ Année 2014

Sur la masse totale de la production mondiale de jeux vidéo j'ai choisi de sélectionner les jeux vidéo sortis en France du premier janvier au 31 décembre 2014.

2014 étant l'année du début de mon étude j'ai donc choisi les jeux les plus récents sortis à l'époque. Le fait de limiter l'étude sur une année permettait de facto de limiter le nombre de plateforme et de génération de consoles à étudier. L'année 2014 correspondait également à la commercialisation de la 8^{ème} génération de consoles, notamment Playstation4 et Xbox ONE qui vantent une expérience et une immersion augmentée grâce à des technologies plus puissantes [13].

1.1.2/ Plateformes

Les principales plateformes sur lesquelles des jeux sont sortis en 2014 sont les suivantes :

PC

Mac

PlayStation 3 et 4

PlayStation Vita

Xbox 360 et Xbox ONE

WiiU

Android et iPhone

1.2/ Critères d'exclusion

1.2.1/ Jeu mono-plateforme

Les années 2010 ont vu l'apparition d'innombrables petits jeux disponibles sur téléphone portable, à diffusion souvent restreinte. Les jeux étudiés devaient avoir été diffusés largement pour avoir eu un accueil important, j'ai donc opté pour sélectionner uniquement des jeux sortis sur plusieurs des plateformes susnommées. Cette méthode permettait d'éliminer tous les petits jeux à diffusion confidentielle.

1.2.2/ Univers non contemporain

Après cette première sélection j'ai déterminé les jeux où l'on pouvait trouver des médecins. Je souhaitais analyser l'image d'un médecin comparable à une pratique médicale contemporaine, j'ai donc éliminé les jeux suivants

- Epoque antérieure à 1945.
- Univers médiéval fantastique.
- Science-fiction relevant des styles Planet-Opera, science-fiction fantastique ou Space-Opera, ou science-fiction lointaine.

Les jeux intégrant des éléments de science-fiction dans un univers réaliste ont été intégrés : c'est le cas par exemple de personnages acquérant des superpouvoirs, des animaux personnifiés. Les uchronies dans la mesure où elles ne relevaient pas des critères d'exclusion ci-dessus ont été intégrées. Les jeux ne présentant qu'une partie minoritaire de science-fiction par exemple un chapitre extraterrestre dans un environnement sinon assimilable à un monde contemporain ont été intégrés.

1.2.3/ Cas des DLC ou Downloadable Content

Les DLC correspondent à des contenus téléchargeables, dans le domaine du jeu vidéo ils complètent un jeu préexistant et peuvent être qualifiés d'extension. Ils peuvent ajouter de simples compléments graphiques comme des tenues supplémentaires, de nouveaux modes de jeu comme l'ajout d'une possibilité de jeu multijoueur, ou encore une prolongation de l'aventure du jeu permettant parfois d'incarner un autre personnage joueur.

A la différence d'une suite, le DLC ne peut être joué sans avoir fait l'acquisition du jeu pour lequel il a été créé.

Pour cette raison, les DLC ont été inclus dans l'étude s'ils étaient sortis la même année que le jeu en question. Si le DLC correspondait à un jeu sorti avant 2014 ou si un jeu sorti en 2014 avait connu la création de DLC à partir de 2015, ces DLC étaient exclus de l'étude.

2/ Recherche des jeux éligibles et des personnages médecins

2.1/ Recherche des jeux éligibles

Pour trouver les jeux en question je me suis aidée de plusieurs bases de données de sites internet dont j'ai recoupé les informations :

- Jeuxvideo.com [14]
- Jeuxactu.com [15]
- Steam [16]

Jeuxvidéo.com et Jeuxactu.com sont des sites d'information spécialisés sur le jeu vidéo, chacun d'eux comportant un listing des sorties mensuelles par console.

Steam est la plateforme leader de vente dématérialisée de jeux PC.

Les critères d'inclusion et d'exclusion ont été recherchés en lisant les résumés de présentation des jeux ou les tests effectués, en jouant ou en visionnant la bande annonce ou une partie jouée (Walkthrough).

2.2/ Repérage des personnages médecins

Parmi les jeux sélectionnés j'ai cherché la présence d'un médecin ayant un rôle principal ou secondaire. Si aucun médecin n'était mentionné dans le résumé de présentation du jeu, j'ai recherché la présence potentielle en visionnant une partie complète jouée, en y jouant moi-même ou si je me trouvais dans l'impossibilité de le faire, certains jeux pouvant comporter plusieurs centaines d'heures de jeu, en demandant à des personnes ayant joué à ces jeux.

Le personnage devait être identifié par sa fonction médicale, l'acte médical devant être directement représenté ou bien évoqué. Ainsi les médecins vus n'exerçant pas, les secouristes ou professionnels non médecin exerçant un soin n'étaient pas comptés.

Les médecins considérés comme figurants (rôle non essentiel au scénario ou pas d'interaction avec le joueur) mais effectuant des soins bien identifiés ont été intégrés.

3/ Extraction des données, observation interactive

Une fois les jeux avec personnages-médecins repérés, j'ai enregistré les scènes où ceux-ci apparaissaient et rempli pour chacun une grille d'évaluation standardisée, reproduite en annexe 2.

Cette grille a été élaborée à partir d'items d'évaluation inspirés de recherches sur les représentations du médecin dans les séries télévisuelles, le cinéma etc. J'ai ajouté des items spécifiques au jeu vidéo tels que : le personnage médecin est-il un personnage-joueur ou un personnage-non joueur ? Le personnage est-il influent sur le gameplay ?

Les principaux items étudiés ont été regroupés en trois parties :

- Caractéristiques du personnage médecin : âge, sexe, apparence physique etc.
- Caractéristiques de l'exercice médical : spécialité, lieu et mode d'exercice, relation médecin-patient etc.
- Caractéristiques du récit ludique : influence sur le gameplay, sort final du médecin, représentation globale du rôle du médecin etc.

Si le jeu présentait plusieurs options lors de la rencontre avec le personnage médecin, celles-ci ont été prises en compte soit en jouant la séquence de plusieurs façons, soit en comparant différents walkthroughs ou encore en recherchant les informations sur des forums de joueurs en ligne.

Cette grille a été testée sur 3 jeux pour être complétée et adaptée à la spécificité du sujet. Elle a par la suite été complétée pour chaque jeu. Si plusieurs médecins apparaissaient dans un jeu, je remplissais une grille pour chaque médecin.

4/ Analyse

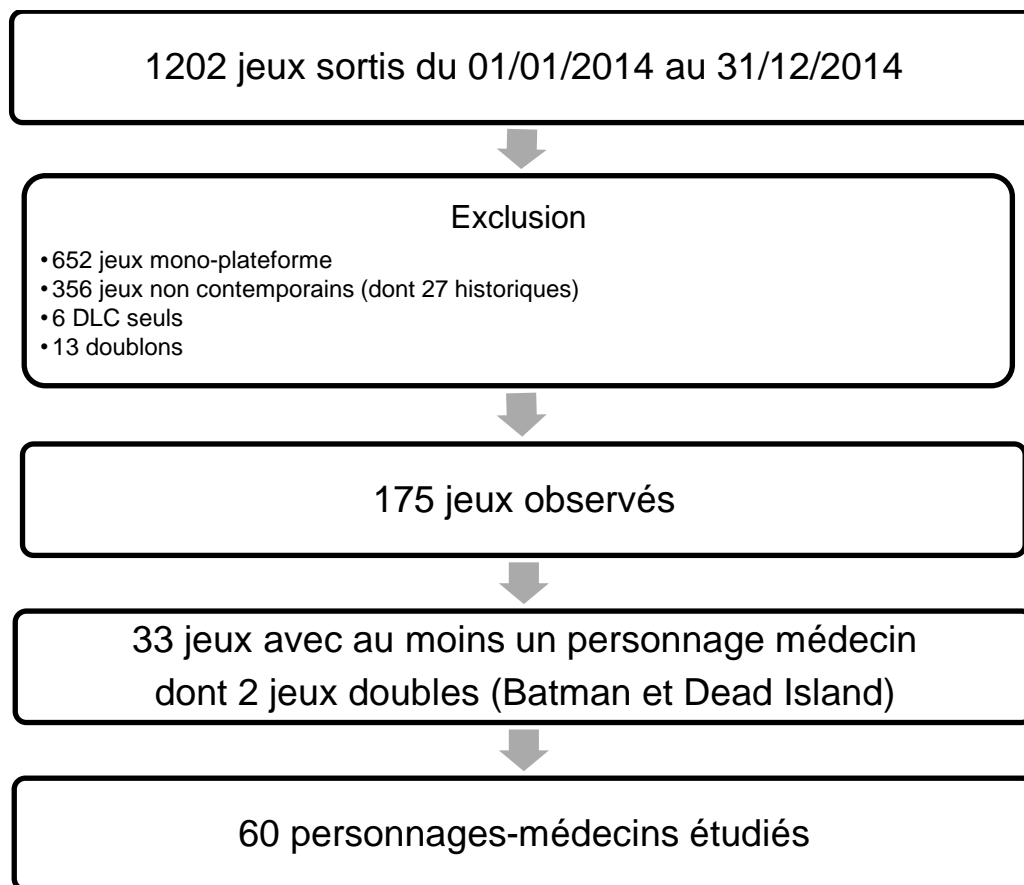
Les caractéristiques des grilles d'évaluation ont été regroupées sur un même tableur Excel pour permettre une observation globalisée.

Les observations qualitatives ont permis de dégager plusieurs portraits types de médecins retrouvés dans les jeux. Cette typologie a été créée selon une procédure inductive : la méthodologie dite par agrégation autour d'unités-noyau ou « méthode des tas ». En pratique, les données sur chaque médecin ont été condensées en fiches. Ces données ont fait l'objet d'un classement donnant lieu à une répartition provisoire des fiches à partir d'unités-noyaux choisies initialement comme les spécialités médicales. Les réexamens successifs des fiches ont abouti à une extension et à un affinement progressif de la classification [17,18].

RESULTATS

1/ Caractéristiques des médecins dans les jeux vidéo

1.1/ Sélection des personnages médecins étudiés



175 jeux ont fait l'objet d'une observation. Des personnages médecins ont été trouvés dans 33 de ces jeux, soit 18.9% des jeux étudiés, et aucun médecin n'a été trouvé dans les 142 autres jeux.

Certains groupes de médecins ont été assimilés à un seul personnage :

- Le cas du personnage-joueur médecin, qui peut varier d'identité d'une partie à l'autre, exemple du personnage-joueur chirurgien dans Wasteland 2
- Les groupes de médecins considérés dans leur ensemble : exemple de Plague Inc Evolved ou de Tropic 5 : le rôle du médecin est apprécié à l'échelon national et non individuel.
- Les associations de médecins ne différenciant pas leurs acteurs : cas de Image as designed, regroupement de chirurgiens dans Saints Row 4 : le joueur ne connaît pas le nom du chirurgien qui l'opère.
- Les « médecins interchangeables » : plusieurs médecins ayant un rôle superposable dans un même jeu, exemple des médecins du sport dans EA Sports UFC ou Pro Cycling Manager.

1.2/ Caractéristiques du personnage médecin

Item	Nombre	(pourcentage)
Sexe		
Homme	44	(73.3%)
Femme	10	(16.7%)
NC ou variable	6	(10%)
Couleur de peau		
Blanc	44	(73.3%)
Autre	3	(5%) (1 asiatique, 1 noir, 1 métisse)
NC ou variable	13	(21.7%)
Age : Age approximatif connu	35	(58.3%) : moyenne 44 ans.
Nationalité		
Américain	41	(68.3%)
Européen	6	(10%) (1 anglais, 1 bosnien, 2 polonais, 2 allemands)
Autre	4	(6.7%) (1 japonais, 1 africain, 2 russes)
NC ou variable	9	(15%)
Situation familiale		
Connue ou partiellement connue	11	(18.3%)
Apparence		
Avantageuse	5	(8.3%)
Quelconque	38	(63.3%)
Ingrate	7	(11.7%)
NC ou variable	10	(16.7%)
Habillement		
Civil	15	(25%)
Professionnel	34	(56.7%) (19 blouse, 3 tenues de bloc, 10 uniformes)
NC ou variable	11	(18.3%)
Caractère		
Sympathique	28	(46.7%)
Antipathique	16	(26.7%)
Variable ou non approprié	16	(26.7%)
Séducteur		
Oui	2	(3.3%)
Non	54	(90%)
NC	4	(6.7%)
Familier	26	(43.3%)
Distant	24	(40%)
NC ou variable	10	(16.7%)
Calme	40	(66.7%)
Anxieux	7	(11.7%)
NC ou variable	13	(21.7%)
Personnage sérieux ?		
Oui	52	(86.7%)
Non	3	(5%)
NC ou variable	5	(8.3%)
Activité autre que médicale		
Oui	24	(40%)
Non	33	(55%)
NC	3	(5%)

1.3/ Caractéristiques de l'exercice médical

Item	Nombre	(pourcentage)
Lieu d'exercice		
Cabinet médical privé	7	(11.7%)
Hôpital/Clinique	23	(38.3%)
Dispensaire/infirmierie	5	(8.3%)
Domicile/ terrain	9	(15%)
Autre	16	(26.7%) (morgue 2, quarantaine3, navire 2, planning familial 1, laboratoire 2, prison 1, variable 5)
Visite à domicile	4	(6.7%)
Milieu d'exercice		
Rural	16	(26.7%)
Urbain	34	(56.7%)
NC ou variable	10	(16.7%)
Standard du milieu d'exercice		
Luxeux / moderne	8	(13.3%)
Ordinaire	25	(41.7%)
Mauvais / vétuste	16	(26.7%)
NC	11	(18.3%)
Présence d'assistants	31	(51.7%)
Spécialité		
Omnipraticien	16	(26.7%)
Chirurgien	14	(23.3%)
Psychiatre	13	(21.7%)
Médecin militaire	6	(10%)
Biologiste	4	(6.7%)
Etudiant en médecine	2	(3.3%)
Autre	5	(8.3%) (1 gynécologue, 2 médecins du sport, 1 légiste, 1 médecin scolaire)
Recherche médicale	19	(31.7%)
Réputation du médecin		
Bon médecin	42	(70%)
Mauvais médecin /criminel	8	(13.7%)
NC ou variable	10	(16.7%)
Réponse systématiquement favorable à l'attente du patient		
Oui	29	(48.3%)
Non	22	(36.7%)
NC ou variable	9	(15%)
Succès médical systématique		
Oui	21	(35%)
Non	28	(46.7%)
NC	11	(18.3%)
Rémunération du soin		
Oui	17	(28.3%)
Non	41	(68.3%)
NC	2	(3.3%)

Item	Nombre	(pourcentage)
Respect du secret médical		
Oui	38	(63.3%)
Non	14	(23.3%)
NC	8	(13.7%)
Relation médecin patient		
Déontologique	39	(65%)
Non déontologique	20	(33.3%)
NC	1	(1.7%)
Relation médecin patient		
Compassion / sympathie	4	(6.7%)
Empathie	22	(36.7%)
Insensibilité	22	(36.7%)
NC ou variable	12	(20%)
Ethique professionnelle		
Irréprochable	27	(45%)
Discutable	12	(20%)
Condamnable	17	(28.3%)
NC ou variable	4	(6.7%)
Vraisemblance de la pathologie		
Oui	24	(40%)
Non	14	(23.3%)
NC, non appropriée ou variable	22	(36.7%)
Vraisemblance du soin		
Oui	20	(33.3%)
Non	22	(36.7%)
NC ou non approprié	18	(30%)
Compétences maîtrisées		
Urgences	31	(51.7%)
Suivi coordination	24	(40%)
Education prévention	13	(21.7%)
Approche globale	18	(30%)
Communication	15	(25%)

1.4/ Caractéristiques du récit ludique

Item	Nombre	(pourcentage)
Rôle		
Principal	18	(30%)
Secondaire	34	(56.7%)
Figurant	8	(13.3%)
Jouabilité		
Personnage joueur	4	(6.7%)
Personnage non joueur	56	(93.3%)
Personnage influent sur le Gameplay	48	(80%)
Personnage faisant l'objet d'une cinématique	35	(58.3%)
Personnage influent sur le scénario	41	(68.3%)
Sort final du médecin		
Vivant ou supposé vivant	31	(51.7%)
Mort ou supposé mort	19	(31.7%)
Variable	10	(16.7%)
Rôle		
Positif	37	(61.7%)
Négatif	17	(28.3%)
Mixte	6	(10%)
PEGI (relatif aux jeux)		
3	2	(6%)
7	2	(6%)
12	4	(12%)
16	8	(24%)
18	17	(52%)

2/ Présentation des jeux et des médecins étudiés

Les jeux étudiés ont été triés par ordre alphabétique.

Batman Arkham Collection, regroupant Batman : Arkham Asylum, Batman Arkham City et Batman Arkham Origins. Il n'y a pas de médecin dans le jeu Batman Arkham Origins.

Rocksteady Eidos Interactive

Sorti le 21/08/2014. Disponible sur PC PS3 X360.

Action. PEGI 16

Batman Arkham Asylum:

Dans la cité de Gotham, Batman a capturé son ennemi le Joker et l'amène à l'asile d'Arkham sous haute protection. Le Joker prend le contrôle de l'asile avec de nombreux prisonniers récemment transférés, ayant pour but de s'emparer des travaux de recherche du Dr Young. Batman, incarné par le joueur doit tout faire pour l'en empêcher en sauvant le personnel de l'asile.

Plusieurs psychiatres sont donc protagonistes de cette histoire. Batman retrouve au cours de son exploration de l'asile des dossiers et enregistrements des entretiens de patients qui ont été internés.

Dr Pénélope Young

Jeune médecin psychiatre et scientifique renommée, elle concentre son travail sur des recherches de traitement pour faciliter la réhabilitation des patients d'Arkham. Le personnage-joueur va trouver dans le service de recherche du Dr Young le « patient-zéro ». Celui-ci est très affaibli, sous contention et vidé de son sang. Prise de remords à propos de ses expériences peu éthiques, et se rendant compte que le traitement se révèle dangereux, elle décide d'arrêter les recherches. Mais le Joker, qui est en fait un des principaux donateurs de fonds pour ses recherches, la menace pour qu'elle poursuive. Quand le Joker prend le contrôle de l'asile elle se retrouve prisonnière. Libérée par Batman, elle est par la suite tuée par une bombe du Joker en cherchant à récupérer sa formule.

Dr Harleen Quinzel

Jeune médecin chargée de la réhabilitation des patients à Arkham. Lors de son entretien avec le Joker, un de ses premiers patients, elle tombe amoureuse et abandonne tout pour le suivre et partager sa vie de criminel et chef de gang, prenant alors le nom de Harley Quinn

Dr Whistler Gretchen

Médecin psychiatre expérimentée et appréciée à Arkham. On assiste à plusieurs de ses entretiens avec les patients via des cassettes d'enregistrement de consultation où l'on peut constater son éthique et son professionnalisme irréprochables. Elle représente un des personnages sur lequel Batman (le personnage joueur) peut compter.

Batman Arkham City :

Dr Strange, psychiatre renommé, a cloisonné avec le soutien politique local un quartier entier de la ville. Les patients jugés dangereux, les délinquants ainsi que des prisonniers politiques y sont enfermés. Le joueur contrôle Bruce Wayne, alias Batman, qui cherche à mettre fin à ce projet.

Dr Hugo Strange

Dr Strange est un psychiatre renommé, obsédé par l'idée de débarrasser Gotham de Batman. Après chantage sur le maire, il est nommé directeur d'Arkham, cette sorte de Super prison où sont enfermés tous les « indésirables » et parvient à y enfermer Bruce Wayne. Il souhaite mettre en place le "Protocole 10" qui est en réalité une extermination du quartier. Des rumeurs circulent sur la pratique d'expériences douteuses et la disparition mystérieuse de certains patients-prisonniers. A la fin du jeu on découvre qu'il agissait sous les ordres de Ra's Al Ghul, assassin professionnel. Ra's tue Hugo Strange considérant qu'il a échoué face à Batman.

Dr Stacy Baker

Jeune médecin altruiste, elle apporte une assistance médicale à l'intérieur d'Arkham City. Apprenant que son équipe a été aidée par Batman, Dr Strange lui coupe les vivres et l'abandonne à l'attaque du Joker. Celui-ci la retient prisonnière et l'oblige à le soigner. Malgré la situation, Stacy Baker reste empathique. Devant son échec, le Joker menace de la tuer mais Batman la sauve.

Fiona Wilson

Fiona Wilson est interne à l'hôpital de Gotham. Elle a été droguée et enlevée sur son lieu de travail pour venir soigner le Joker. Batman l'arrache aux griffes de ses ravisseurs. Par la suite elle garde un poste de surveillance et informe Batman des événements déroulés sous ses yeux.

Battlefield 4

Dice Electronic Arts

Sorti le 23/10/2014. Disponible sur PC PS4 PS3 X360 XONE.

FPS. PEGI 18.

Pour la campagne solo : le joueur incarne Recker un marine qui, accompagné d'une escouade, effectue plusieurs missions. Lors d'une mission d'exfiltration en Chine un coup d'état a lieu. Après avoir regagné la base navale avec de nombreux réfugiés, le navire est attaqué à plusieurs reprises.

« Docteur »

Seule médecin militaire à bord d'un navire exposé à plusieurs attaques et une arrivée massive de réfugiés puis de blessés. Elle fait son possible malgré les faibles moyens et soutient l'officier supérieur pour l'aide apportée aux civils. Elle prend notamment en charge un traumatisé crânien inconscient et insiste pour trouver une solution pour lui faire réaliser une imagerie.

Daylight

Zombie Studios / Atlus

Sorti le 29/04/2014. Disponible sur PC et PS4.

Survival horror. PEGI 16.

Le joueur se réveille dans un hôpital désaffecté, avec un téléphone portable qui lui sert de lumière, de carte et par lequel un homme lui donne des indications pour avancer. L'hôpital est hanté, le personnage joueur doit trouver des notes qui lui permettent de comprendre son histoire, l'histoire des lieux et d'avancer pour trouver une issue. Le joueur comprend progressivement qu'il incarne une patiente psychiatrique, guidée par son psychiatre, qui essaye de sortir de son délire. L'interprétation du jeu est subjective, avec un univers confus qui mêle délire et réalité.

Dr Walter Spencer

Des informations contradictoires rendent l'interprétation du jeu subjective. Il s'agit plutôt d'une allégorie des délires et de la dépression d'une patiente, guidée vers la guérison par la voix toujours présente du médecin. Initialement présenté comme un scientifique éminent du début du 20^e siècle, le joueur apprend qu'il est en fait un psychiatre attaché au personnage joueur. Il l'aurait vu naître et grandir dans l'hôpital vers la fin du 20^e siècle.

Dead Island Double Pack : regroupant **Dead Island** et **Dead Island Riptide**

Deep Silver / Techland

Sorti le 15/05/2014 sur PC PS3 X360

Survival horror, FPS. PEGI 18

Dead Island

Le joueur incarne un personnage (choix entre 4 personnages : une hôtesse, un rappeur, une garde du corps ou un ex-sportif) dans un hôtel de luxe sur une île paradisiaque. Un virus touche l'île transformant les habitants en zombies. Ces 4 personnages sont naturellement immunisés et doivent s'en sortir en aidant les autres survivants.

Jack

Le personnage joueur est assommé et recueilli dans un centre de secours. Il y trouve un médecin, prénommé Jack, probablement touriste sur l'île. Celui-ci pense que le joueur peut être infecté par le virus zombie et dangereux. Il surveille son réveil, prêt à le tuer avec une batte de baseball si c'était le cas. Finalement rassuré, il demande par la suite au personnage joueur de l'aider à trouver du matériel médical et des médicaments pour soigner les gens. Il est particulièrement préoccupé par une de ses patientes dénommée Anna.

Dr Robert West

Robert West est directeur d'un laboratoire dermatologique caché sur une île tropicale soi-disant pour échapper aux attaques des ONG de défense des animaux. Devant l'épidémie "zombie" touchant l'île, il réoriente ses recherches pour trouver la cause et un traitement à cette pathologie. Il procède à des prélèvements sur plusieurs individus (sujets contacts, sujets contaminés, sujets résistants, personnes décédées). Il parvient à trouver l'origine de la pathologie mais en cherchant un traitement, il répète les prélèvements sur une patiente. Celle-ci se braque considérant être saignée, et s'enferme dans une cellule. Dr West en essayant de l'en sortir libère par accident les zombies enfermés dans d'autres cellules et déclenche un massacre dans le laboratoire. Il périt en même temps que tous ses collègues.

Dead Island Riptide

Suite directe de Dead Island, les personnages se retrouvent sur une 2^{ème} île également infestée de zombies. Ils doivent survivre, aider les habitants et chercher une issue.

Jane Hanson

Jane Hanson est un médecin travaillant sur une île tropicale pour faire des recherches sur les médecines alternatives et médicaments naturels présents sur l'île. Devant l'infestation zombie elle vient en aide au personnage joueur quand il la sollicite. Confronté à un enfant malade, le personnage-joueur appelle Dr Hanson. Lors de cette consultation – télé-médecine, celle-ci fait le diagnostic de crise de paludisme et indique comment soigner l'enfant à l'aide d'écorce de Quinquina.

Devin Kessler

Devin Kessler est un médecin biologiste faisant des recherches depuis longtemps sur la maladie Kuru qui est en lien avec l'infection zombie. Le joueur vient le solliciter pour récupérer une carte de la région. Dr Kessler demande alors en échange plusieurs services et étudie l'immunité du joueur. Par la suite il va lui prodiguer des conseils pour éviter une « mutation ».

Dead Rising 3

Capcom

Sorti le 05/09/2014. Disponible sur PC XONE PS3.

Action Beat'em all. PEGI 18,

Le joueur se trouve dans une ville en quarantaine car infestée de zombies. Il doit s'échapper avant que la ville soit rasée par une bombe nucléaire lancée par les militaires, tout en échappant aux zombies.

Albert Contiello

Chirurgien de l'hôpital s'étant "reconverti" dans le trafic d'organes. Il représente un des 7 péchés capitaux symbolisés dans le jeu : l'avarice. Il est interrompu dans son activité par l'arrivée du PJ. Il le drogue et s'apprête à réaliser un nouveau prélèvement d'organe. Le PJ reprend conscience et combat le chirurgien. En cas de victoire Albert Contiello meurt en se suicidant pendant une hallucination.

EA Sports UFC

EA Fighting Team / EA Sports

Sorti le 17/06/2014. Disponible sur PS4 XONE PS3 X360.

Combat, sport. PEGI 16.

Jeu de combat inspiré du championnat américain de free-fight UFC. Le joueur choisit un personnage et enchaîne les combats.

Médecin du sport

Le médecin réalise un examen clinique des joueurs avant leur entrée sur le ring, puis reste sur le côté en cas de besoin. Rôle uniquement représentatif dans le jeu, il n'y a pas d'influence du médecin sur le scénario. Il est présent pour augmenter le réalisme de la scène d'introduction du match.

Ether One

White Paper Games

Sorti le 25/03/2014. Disponible sur PC PS4.

Aventure, Point'n click. PEGI 7.

Jeu très atypique : il s'agit d'une allégorie sur le thème de la démence. Le joueur explore l'esprit d'un patient atteint d'une démence à Corps de Lewy en fouillant dans ses souvenirs. Il est guidé par la voix d'une femme médecin, Dr Phyllis Edmonds. Entre l'imaginaire du patient et la réalité, la limite est floue. Deux lectures sont possibles pour le rôle du médecin: celle d'une neuro psychiatre travaillant dans un institut spécialisé en modification de mémoire, ou bien celle réelle d'un médecin accompagnant le patient à son domicile et travaillant sur la mémoire avec des objets chargés de souvenirs pour le patient.

Phyllis Edmonds

Elle est présentée au départ comme un médecin réalisant des expériences sur la manipulation cérébrale. Un sujet nommé « Restorer » est envoyé dans l'esprit d'un patient au moyen d'une technologie unique, pour retrouver les souvenirs essentiels de ce patient et restaurer sa santé mentale. Le joueur pense incarner un « Restorer » cherchant à soigner un patient atteint d'une démence à corps de Lewy sous la supervision du Dr Edmonds. Petit à petit il réalise qu'il explore en fait son propre esprit guidé par ce même médecin qui travaille en lui présentant des objets liés à son passé. A lui de faire le tri et d'utiliser les objets au bon moment, d'être attentif à tous les souvenirs dévoilés pour retrouver le sens de son histoire.

Dr Edmonds accompagne le patient pendant sa thérapie. Si en fin de jeu le joueur a complété toutes les énigmes, le patient est en état de rémission et peut aller vivre chez son fils.

Falling Skies, le Jeu Vidéo

Bandai Namco / Little Orbit

Sorti le 17/10/2014. Disponible sur WiiU PC PS3 X360.

Jeu de rôle, stratégie. PEGI 12.

Dans un monde envahi par des extraterrestres, la résistance s'organise. Le joueur contrôle une équipe envoyée sur des missions successives (sauvetage, récupération de matériel, combats). A la manière d'un jeu de rôle les caractéristiques de chaque personnage évoluent avec leur niveau et les options possibles de la base également. Le joueur choisit ses personnages parmi les recrues disponibles. Les missions sont jouées au "tour par tour".

Medic / Recrue médecin

Les recrues contrôlées par le joueur peuvent être combattants, éclaireurs, Berserkers ou médecins. Les recrues médecins ne sont pas disponibles en début de jeu, elles apparaissent après déblocage d'une amélioration au bout de plusieurs missions.

Le médecin possède des capacités centrées sur les soins uniques par rapport aux autres personnages en plus de sa faculté à se battre. La présence d'un médecin n'est pas indispensable pour la réussite d'une mission.

Les aptitudes particulières du médecin sont avant tout centrées sur les soins par exemple : une plus grande efficacité des soins, une utilisation illimitée d'un objet de soins.

Interne et Médecin à l'infirmierie

A l'infirmierie de la base, on a la possibilité de recruter un interne puis un médecin. Ceux-ci ne sont pas visibles mais leur présence permet de réduire la durée de convalescence des personnages blessés. Un personnage à l'infirmierie finit toujours par être soigné et revenir dans l'équipe de recrues disponibles. Leur recrutement se paye en médicaments contrairement aux autres personnels qui sont payés en nourriture.

Far Cry The Wild Expedition dont **Far Cry 2**

Ubisoft

Sorti le 13/02/2014. Disponible sur PC PS3 X360.

FPS. PEGI 18.

Le joueur incarne un mercenaire envoyé dans un pays africain déchiré par une guerre civile. A son arrivée il est infecté par le paludisme et doit trouver des médicaments pour se traiter tout le long du jeu. Le personnage a pour mission de tuer un vendeur d'armes qui alimente le conflit.

Obua

Seul médecin d'une zone en conflit, il soigne les gens dans un hôpital de brousse. Il propose au personnage joueur de trouver les médicaments nécessaires pour soigner son paludisme en échange d'une participation à un trafic de papiers : en effet le médecin essaye de faire quitter la zone de guerre aux habitants.

Grand Theft Auto V

Rockstar Games / Take-Two Interactive

Sorti le 18/11/2014. Disponible sur PC PS4 XONE PS3 X360.

Action FPS, PEGI 18.

Le joueur incarne alternativement 3 criminels réalisant de multiples forfaits. L'un d'entre eux, Michael De Santa, est suivi régulièrement par un psychiatre.

Isiah Friedlander

Psychiatre semblant plus intéressé que concerné par son patient : il met arbitrairement fin aux consultations et relance régulièrement son patient pour qu'il sollicite un nouveau rendez-vous tout en majorant à chaque fois son tarif de consultation. Plusieurs consultations sont représentées, dont une séance de thérapie familiale et plusieurs séances par téléphone. Après plusieurs sessions il annonce qu'il met fin à la thérapie, se réorientant vers une émission TV et l'écriture d'un livre. Sentant la pression monter du côté de son patient il quitte en courant le cabinet. Le PJ furieux peut alors le laisser s'enfuir ou le tuer.

Hatoful Boyfriend

Devolver Digital / Mediatonic

Sorti en septembre 2014. Disponible sur PC PS4 PSV.

Visual novel. PEGI 7.

Le joueur est une jeune fille qui est admise à St PigeonNation's Institute, une école consacrée aux oiseaux. L'objectif final est de nouer une relation avec l'un des personnages-oiseaux, plusieurs fins sont possibles.

Shuu Iwamine

Shuu Iwamine est le médecin scolaire de St PigeonNation's Institute. Il met très vite le PJ dans une position inconfortable. Le PJ va découvrir qu'il réalise des expériences douteuses sur les élèves, des tests thérapeutiques non protocolaires, et qu'il tue certains élèves. Il envoie un élève comme cadeau-poulet rôti au PJ, pour rappel les élèves sont des oiseaux. Dans deux des fins possibles du jeu, il coupe la tête du PJ et finit par s'y attacher...

Hotline Miami

Dennaton Games / Devolver Digital

Sorti le 25/08/2014. Disponible sur PC PS4 PS3 PSV.

Action, PEGI 18.

A Miami en 1989, un homme, Jacket, reçoit des missions successives d'une mystérieuse organisation, la plupart consistant à aller tuer tout le monde dans un lieu donné. Le jeu est en vue aérienne. Lors d'une des missions, Jacket reçoit une balle en pleine tête et se retrouve à l'hôpital. Il doit alors échapper à la surveillance médicale et policière pour retrouver son agresseur.

Doc, médecin de l'hôpital

Médecin hospitalier

Dans la chambre du patient à son réveil, le médecin discute avec un policier qui s'impatiente de récupérer son témoin. Le médecin dit que le patient n'est pas encore remis de sa chirurgie, et que même si l'hospitalisation dure depuis plusieurs semaines il n'a aucune idée du temps qui reste avant le réveil, il ne sait pas non plus si le patient sera capable de témoigner. Par la suite le personnage joueur se réveille et doit quitter l'hôpital sans se faire repérer ni des policiers en faction ni des médecins qui errent dans les couloirs, sous peine de se faire envoyer à nouveau dans la chambre.

Metal Gear Solid 5 Ground Zeroes

Kojima Productions / Konami

Sorti le 20/03/2014. Disponible sur PC PS4 XONE PS3 X360.

Infiltration, FPS. PEGI 18.

Introduction du jeu MGS5 The Phantom Pain. Le joueur incarne Snake, un mercenaire, et doit aller libérer deux amis Paz et Chico qui sont retenus comme otages dans une base militaire.

Medic

Snake parvient à s'échapper avec ses amis dans un hélicoptère. Paz est inconsciente, dans un état déplorable après avoir subi une longue séance de torture. Les passagers de l'hélicoptère découvrent sur Paz une cicatrice récente abdominale et la présence d'une bombe dans son abdomen. Snake fait intervenir en urgence le médecin à bord de l'hélicoptère pour se débarrasser de la bombe. Le joueur assiste alors à une violente séquence chirurgicale réalisée en extrême urgence et sans anesthésie.

Metro Redux dont Metro Last Light Redux

KOCH Media / 4A Games

Sorti le 28/08/2014. Disponible sur PC PS4 XONE WiiU PS3 X360.

FPS, survival horror. PEGI 16.

Metro Redux contient 2 jeux : Metro 2033 et Metro Last Light dont les scénarios se suivent. Il n'y a pas de médecin dans Metro 2033.

Metro Last Light

Suite de Metro 2033. A Moscou après une guerre nucléaire, les survivants sont regroupés dans le métro, des créatures mutantes ont envahi la surface. Le personnage joueur Artyom est missionné pour capturer une de ces créatures et éviter une guerre entre les factions de survivants.

Au cours de son périple il va être exposé à une arme biologique, dérivée d'Ebola.

Médecin de quarantaine

Artyom, le PJ est en zone de quarantaine avec son amie après avoir été en contact avec l'arme biologique dérivée d'Ebola. Un médecin en tenue de protection vient les examiner, après avoir vérifié l'absence de symptôme chez Artyom, il le laisse sortir pour examiner ensuite sa compagne qui a été blessée en plus d'avoir été exposée.

Directeur de la zone de quarantaine

Médecin en charge de la zone de quarantaine, il informe en détail les autorités de la cause et de l'évolution de la pathologie.

Murdered : Soul Suspect

Airtight Games / Square Enix

Sorti le 06/06/2014. Disponible sur PC PS4 XONE PS3 X360.

Aventure. PEGI 16.

Ronan O'Connor, détective est assassiné au cours d'une enquête à Salem. Son fantôme se relève et doit poursuivre l'enquête pour retrouver son assassin.

Dr Trotter

Fantôme du passé, il dirige une zone de quarantaine construite lors d'une épidémie de fièvre jaune et soigne ceux qu'il considère avoir une chance de guérison. Mais il utilise les patients qu'il considère condamnés comme sujets de recherche. « Un petit sacrifice au nom de la science » dit-il. Son but ultime est de vaincre la mort, qu'il considère comme une maladie.

Médecin légiste

Autopsie le corps du PJ au commissariat tout en enseignant à un étudiant. Très à cheval sur l'éthique il reprend son étudiant à plusieurs reprises, considérant ses remarques sur les tatouages du corps déplacées.

Etudiant légiste

Etudiant assistant à l'autopsie de Ronan O'Connor, il est remis à sa place par son instructeur. Il s'intéresse trop aux nombreux tatouages du corps selon son instructeur.

Pro Cycling Manager 2014/ Le Tour de France 2014

Focus / Cyanide

Sorti le 19/06/2014. Disponible sur PC PS4 PS3 X360.

Gestion, sport. PEGI 3.

Gestionnaire d'une équipe cycliste professionnelle, le joueur doit mener son équipe à la victoire. Pour cela il gère les recrutements de cyclistes et du staff, les sponsors, la recherche et le développement sur l'équipement ainsi que la stratégie pendant les courses et tout au long de l'année.

Médecin du sport

Le joueur engage un ou plusieurs médecins, qu'il peut envoyer sur des courses ou non, ceux-ci font des rapports en cas de blessure ou maladie d'un des coureurs, en conseillant un temps de repos ou en avertissant sur les conséquences d'une poursuite de la course. Le médecin peut être licencié à tout moment. La présence d'un médecin n'est pas obligatoire dans le staff.

Outlast

Red Barrels

Sorti le 19/06/14. Disponible sur PC PS4 XONE.

Survival horror. PEGI 18.

Le joueur incarne Miles Upshur, un journaliste qui a été contacté par un lanceur d'alerte : un ingénieur de Murkoff Corporation dit que des expériences dangereuses sont menées dans un asile psychiatrique. Le joueur une fois sur place devra trouver des informations tout en essayant de s'échapper et surtout de survivre.

Dr Richard Trager

Médecin ancien chercheur de Murkoff Corporation, apparemment affecté par les expériences menées dans le centre: il est devenu comme tous les patients psychopathe. Faisant mine d'aider le PJ, il le capture en fait pour le torturer et lui couper des doigts. Le PJ arrive alors à s'échapper et est poursuivi par Dr Trager jusqu'à ce que celui -ci meure écrasé par un ascenseur. Le PJ croise au cours du jeu plusieurs victimes du Dr Trager, réclamant la mort pour mettre fin à leurs souffrances.

Plague Inc. Evolved

Ndemic Creations

Sorti le 20/02/14. Disponible sur PC XONE, Android.

Stratégie. PEGI 3.

Le joueur doit éradiquer l'humanité en propageant un pathogène (virus, parasite bactérie...). Une carte du monde représente les habitants en rouge s'ils sont infectés, en noir s'ils sont décédés. Le joueur doit choisir quelles mutations seront les plus efficaces pour propager la maladie, jouant ainsi sur les modes de transmission et les symptômes, et contrer les initiatives de la recherche médicale

Recherche médicale

Tous les médecins et professionnels de santé du monde sont susceptibles d'agir contre la propagation de la maladie. Ils signalent les premiers symptômes, participent aux recherches, à la création et la diffusion du remède ou à la mise en place de mesures de protection. Ils sont ainsi l'antagoniste du joueur.

Saints Row 4 : Les bijoux de la famille

Volition / KOCH Media / Deep Silver

Sorti le 26/06/2014. Disponible sur PC PS3 X360.

Action. PEGI 18.

Saints Row 4 avec 20 DLC inclus. Le joueur contrôle le président des Etats Unis. Le monde est attaqué par des extraterrestres et les gens sont envoyés dans une matrice virtuelle. Le personnage joueur doit organiser la résistance avec ses amis dans cet univers décalé.

Image as Designed

Association de chirurgiens plasticiens exerçant dans plusieurs cabinets/cliniques de la ville. Les locaux sont repérables grâce à des publicités tapageuses : « A BETTER U », « A CURVIER U » avec un corps de mannequin en fond. Le PJ peut rentrer et s'adresser à la secrétaire pour choisir l'intervention souhaitée, il paye 500\$ et ressort l'intervention ayant été effectuée. L'intervention n'est pas visualisée, les suites sont inexistantes. Le choix d'intervention est très complet et souvent fantaisiste : de la plastie faciale au changement de carrure, de sexe, de couleur de peau, ou de couleur d'yeux.

South Park : le bâton de vérité

Obsidian / Ubisoft

Sorti le 06/03/2014. Disponible sur PC PS3 X360.

Jeu de rôle, humour. PEGI 18.

Jeu de rôle humoristique et satirique, le joueur contrôle un enfant venant de déménager à South Park et cherchant à se faire des amis dans le voisinage. Le joueur doit faire évoluer son personnage de jeux d'enfants jusqu'à une ville virant peu à peu au chaos après une attaque extraterrestre.

Dr Martin Loveminou

Dr Loveminou s'occupe des IVG au planning familial. Il ne reçoit pas en rendez-vous avant les interventions, on n'observe aucune vérification de l'identité des patients, et l'acte est pour le moins approximatif. Il casse l'aspirateur en voulant pratiquer une IVG sur le personnage principal qui est un jeune garçon déguisé en fille... Cela ne le tracasse pas pour autant et il s'apprête à changer de matériel. Par la suite, plusieurs agents du FBI investissent le local, informant d'une contamination par un "nazi zombi virus". Dr Loveminou se plaint de racisme, déclarant qu'il est lui-même allemand, il se fait alors tirer dessus.

Dr Tom

Dr Tom tient un cabinet d'ORL-chirurgie esthétique à South Park. Le personnage joueur peut aller contre rémunération se faire opérer pour changer de visage. Il passe derrière une porte et après une séance sonore évocatrice de quelques secondes, ressort avec la modification effective de son visage.

Stick it to the Man

Zoink Games / Ripstone

Sorti le 30/04/14. Disponible sur PC PS4 XONE WiiU PS3 PSV.

Aventure, plate-forme. PEGI12

Ray, le personnage joueur, reçoit par accident le pouvoir (entre autres) de lire dans l'esprit des gens avec une sorte de main télescopique qui lui sort de la tête. Il est poursuivi par des personnes qui souhaitent récupérer son pouvoir. Jeu traité de façon humoristique avec des dessins caricaturaux.

Dr Eggleworth

Le PJ va consulter ce psychiatre sur conseil de sa petite amie. Dr Eggleworth l'a par le passé efficacement soignée pour sa phobie du raisin. Ray trouve la porte fermée et apprend que Dr Eggleworth est allé consulter un confrère psychiatre Dr Brom. Il ne parvient pas à faire le deuil de son père : celui-ci est mort alors que les deux étaient en conflit sur la méthode d'exercer la psychiatrie, le père du Dr Eggleworth prônant la lobotomie pour tous alors que le Dr Eggleworth ne souhaite pas en entendre parler. Se rendant chez le Dr Brom, le PJ va participer à la thérapie du Dr Eggleworth en lui permettant d'échanger avec son père décédé. Considéré après comme fou par le Dr Brom car il affirme avoir vu son père, Dr Eggleworth est hospitalisé d'office dans un asile.

Dr Brom

Psychiatre vu d'abord lors de la consultation du Dr Eggesworth, il paraît insensible à la dépression de ce dernier et finit par l'hospitaliser d'office de manière abusive. Il reçoit ensuite Ray, le PJ. Devant ce cas particulier il propose une séance d'hypnose, celle-ci est représentée par tout un chapitre du jeu. Surpris par un résultat trop inconnu pour lui, il hospitalise d'office Ray demandant une cellule capitonnée et affirmant arbitrairement qu'aucune guérison n'est possible.

Dr Krank

Dr Krank est un médecin travaillant à l'hôpital psychiatrique, enfermé dans son bureau, très concentré sur ses recherches en neuropsychiatrie. Il semble perturbé par des obsessions festives. Si le PJ lui apporte de la musique il se transforme en un vrai fêtard, abandonnant ses recherches nocturnes et sa dignité. On le croise plus tard sur la piste de danse d'une discothèque.

Surgeon Simulator Anniversary Edition

Bossa Studios

Sorti en Mai 2014. Disponible sur PC PS4.

Simulation, humour. PEGI 18.

Personnage-joueur

Le joueur incarne un chirurgien devant opérer Bob. Les interventions correspondent essentiellement à des greffes d'organes, cœur, rein, cerveau, de réalisme très approximatif. Le matériel proposé mêle instruments chirurgicaux, outils de bricolage et fournitures de bureau. Le jeu est dur à maîtriser, ce qui donne des opérations assez sanglantes, le patient a peu de chances de s'en sortir.

The Evil Within

Tango Gameworks studio / Bethesda Softworks

Sorti le 14/10/2014. Disponible sur PC PS4 XONE PS3 X360.

Survival horror. PEGI 18.

Le Personnage joueur, Sebastian Castellanos est un inspecteur de police, envoyé en renfort sur une scène de crimes multiples dans un hôpital psychiatrique, les équipes sur place ne répondant plus. Il se retrouve en plein cauchemar.

Dr Marcelo Jimenez

Présenté d'abord comme le seul soignant rescapé d'un massacre dans l'hôpital psychiatrique, il cherche à protéger à tout prix son dernier patient. Mais au fil de l'avancée du jeu le joueur apprendra qu'il est en réalité impliqué dans les causes de ce massacre. Il a en effet encouragé des recherches en fournissant des patients à un chercheur psychopathe. Ayant publié abusivement en son nom les résultats des recherches, il a provoqué la fureur de son collègue et le massacre dans l'hôpital.

The Raven Legacy of a Master Thief

Nordic Games / King Art

Sorti le 08/01/2014. Disponible sur PC PS3 X360 Mac.

Aventure, point'n click. PEGI 12.

Cette aventure se déroulant dans les années 60 est un hommage aux romans d'Agatha Christie. The Raven (le corbeau) est un célèbre voleur supposé mort. Il refait pourtant apparition en dérobant l'œil du Sphinx un joyau inestimable à Londres. Celui-ci devait être exposé au musée du Caire avec l'autre œil du Sphinx pour la première fois. Le transport du deuxième joyau se fait donc sous haute surveillance. L'histoire va suivre les péripéties de ce voyage à bord de l'Orient Express, d'un navire de croisière et enfin au musée du Caire. Le joueur incarne successivement plusieurs passagers pour découvrir les secrets de ce voyage mouvementé.

Dr Gebhardt

Dr Gebhardt se présente comme un médecin souhaitant changer d'activité, il quitte l'Allemagne (Forêt-Noire) pour aller exercer en Italie et nous le retrouvons comme médecin à bord du navire de croisière MS LYDIA. Il est très enthousiaste à l'idée de ce nouveau travail au grand air et confiant par rapport à sa nouvelle patientèle. Les autres passagers le décrivent comme arrogant et antipathique de premier abord. Il distille quelques conseils de prévention lors des conversations, notamment en redonnant des médicaments perdus par un passager. Lorsque le personnage joueur est blessé, les passagers font automatiquement appel à ce médecin pour l'examiner. Plus tard il profite de sa profession pour maquiller un crime qu'il a lui-même commis. Les preuves s'accumulant contre lui, il cherche à assassiner deux personnes et est jeté en pleine mer.

The Walking Dead

Telltale Games

Sorti de 2012 à 2015 (chapitres successifs). Disponible sur PC PS4 XONE PS3 X360 PSV.

Aventure, Point'n click. PEGI 18.

Saison 1

Le joueur incarne Lee, afro américain qui recueille une orpheline de 10 ans Clémentine alors qu'une épidémie zombie fait rage. Ils vont rencontrer d'autres survivants et essayer de survivre dans ce monde hostile. Le joueur est amené à prendre des décisions qui vont influencer le cours de l'histoire.

Vernon

Vernon est un médecin qui préside un groupe de parole de patients touchés par un cancer. Il s'enfuit de la ville avec ses compagnons, menacé par le meneur de la ville et ses idées eugénistes. Réfugiés dans une morgue il compte survivre et s'occuper de ses compagnons jusqu'à l'arrivée par hasard de Lee, le personnage joueur, dans le refuge. Lee doit trouver les bonnes réactions pour sortir vivant de cette rencontre, Vernon braquant un pistolet sur lui. Après avoir été rassuré sur les intentions de Lee, il l'aide à retourner vers son groupe et Clémentine. Il est alors sollicité pour soigner Omid, dans un état critique lié à une plaie surinfectée de la jambe. Après s'être assuré de sa mise hors de danger, il quitte le groupe pour revenir vers les siens. On apprend plus tard qu'il a volé le bateau du groupe de Lee pour s'enfuir avec son groupe.

Dr Logan

Médecin en charge des soins de la communauté de Crawford, à Savannah. Sur ordre du directeur de la communauté, il doit filmer les consultations, faire des rapports au supérieur politique de la communauté, et sa pharmacie est surveillée. Une patiente nommée Anna vient le consulter pour nausées, Dr Logan diagnostique un début de grossesse et lui laisse le choix d'avorter ou de quitter la communauté (risque vital étant donné l'épidémie à l'extérieur). Il refuse de garder le secret et la jeune femme l'assassine. Une autre vidéo le montre en discussion avec une jeune femme, Molly à qui il donne des médicaments qui sont nécessaires à la survie de sa sœur en échange de faveurs sexuelles.

Saison 2

Suite exacte de la saison 1, le joueur contrôle maintenant Clementine dans un monde envahi par les zombies, devant faire face également aux menaces représentées par les autres personnages du jeu. Un moment perdue seule en forêt, Clementine se fait mordre par un chien, elle est par la suite sauvée des zombies par 2 hommes qui l'amènent à leur groupe. Elle rencontre alors un médecin, Carlos qui suspecte une morsure zombie et refuse de la soigner. Par la suite celui-ci admet son erreur et s'occupe au mieux de la jeune fille.

Carlos

Carlos est le médecin d'une communauté vivant sous les ordres de Carver. Mécontent de la politique menée par ce dernier, il se joint avec sa fille à un groupe de dissidents et quitte la communauté. Il recueille par la suite Clementine après avoir refusé dans un premier temps de la soigner. Ils se joignent à d'autres survivants. Alors rattrapés par Carver, ils sont fait prisonniers et en tentant de s'échapper il se fait tuer. La priorité de Carlos tout au long du jeu est de protéger sa fille.

The Wolf Among Us

Telltale games

Sortie de 2013 à 2014. Disponible sur PC PS4 XONE PS3 X360 PSV Mac.

Aventure, Point'n click. PEGI 16.

« Il était une fois à New York, une communauté de personnages de contes de fées connue sous le nom de Fabletown. Les Fables qui y vivaient étaient arrivées il y a des centaines d'années après avoir été exilées de leurs Royaumes. Grace à l'utilisation d'un sort magique appelé Trompe-l'œil, elles ont protégé leur communauté secrète du commun des mortels. »

Le joueur contrôle le Shérif Bigby Wolf qui les protège les uns des autres.

Dr Greffon

Médecin en titre de Fabletown, il est très réputé. Son activité est cachée de la population générale en prétextant un service de recherches spéciales. Il se déplace au domicile de ses patients pour les soigner et les opérer si besoin, ce qui est souvent le cas de Bigby Wolf.

This War of Mine

11bit Studio / Deep Silver

Sorti le 14/11/14. Disponible sur PC PS4 XONE.

Stratégie, survie. PEGI 18.

Pendant la guerre, des civils sont bloqués dans une ville bombardée et assiégée par les militaires. Le scénario est directement inspiré du siège de Sarajevo dans les années 90. Plusieurs personnages se retrouvent dans une maison et doivent s'organiser pour trouver de la nourriture, de quoi survivre et se défendre. Ils peuvent avec prudence sortir la nuit de leur cachette pour aller collecter des ressources dans les environs. Le joueur est exposé à des choix douloureux comme aider ou non les autres citoyens : aider remonte le moral des personnages mais sacrifie des ressources qui peuvent être indispensables à la survie des membres du groupe.

Sandu Jefimow

Seul médecin resté dans l'hôpital de la ville. Qualifié d'inébranlable, il accueille tous les blessés dans les décombres et fait son possible avec l'aide de plusieurs infirmières et volontaires qui gardent les lieux et fouillent les décombres. Si l'on parle avec lui il sollicite un don de médicaments ou de bandages à l'hôpital. Il peut éventuellement offrir quelques denrées en contrepartie des dons.

Tiny Troopers Joint Ops

Kukouri Entertainment

Sorti en août 2014. Disponible sur PS4 PS3 PSV X360 PC.

Action, tir. PEGI 12.

Le joueur est à la tête d'une petite troupe de soldats qui doit accomplir plusieurs missions successives telles qu'éliminer des ennemis ou des armements, escorter des journalistes, tenir une place lors d'un assaut ou libérer des otages. Si le joueur possède des fonds suffisants, il peut ajouter un spécialiste comme par exemple un médecin.

Spécialiste médecin

En choisissant un spécialiste médecin, le joueur s'assure des soins constants de ses personnages et a plus de chance de terminer la mission. Cependant, le médecin ne peut pas se soigner lui-même et ne peut pas ranimer les personnages morts, il n'assure donc pas une victoire à tous les coups.

Le médecin se limite à soigner automatiquement les blessés du groupe.

Tropico 5

Kalypso Media/Haemimont Games

Sorti le 23/05/14. Disponible sur PC PS4 XONE X360 Mac.

Gestion, bac à sable. PEGI16.

Le joueur est gouverneur puis « El Presidente » : personnage peu scrupuleux dont le but est de développer une civilisation sur une île tropicale, du 19^e au 21^e siècle et surtout d'y rester à la tête. Plusieurs modes de jeu sont disponibles:

- la Campagne Principale où plusieurs quêtes se succèdent sur des îles différentes pour former un scénario,
- le mode Bac à Sable où le joueur développe son île comme il le souhaite,
- et le mode Multijoueur où plusieurs joueurs s'affrontent ou s'entraident.

Plusieurs périodes se succèdent: époque coloniale, époque des guerres mondiales, guerre froide et époque moderne, chacune apportant son lot d'innovations et d'alliés/ennemis potentiels.

Le principe reste de développer une ville en construisant successivement des bâtiments, commerçant avec ses alliés tout en respectant un budget. Par rapport à d'autres jeux de gestion, Tropico pimente l'aventure avec une moralité douteuse et beaucoup d'ironie, s'inspirant de dictatures réelles.

Médecins

Lorsque le joueur construit un bâtiment de soins (clinique ou hôpital), y sont recrutés des personnages en tant que médecins si des personnages ayant fait des études supérieures sont disponibles dans la ville. Le joueur peut également faire venir des professionnels de l'étranger en payant leur recrutement. Chaque médecin a son identité propre, on peut voir notamment son âge, sa situation familiale, son lieu d'habitation, ses convictions politiques. Il en est de même pour tous les habitants de l'île. Le médecin fait préférentiellement partie des classes sociales les plus aisées, habitant les meilleurs quartiers, il peut être indifféremment homme ou femme. Ils ne sont pas privilégiés en matière de santé par rapport au reste de la population.

Les facultés ne sont pas spécialisées : une même faculté peut former entre autres des médecins, des ingénieurs, des scientifiques.

Le joueur n'assiste pas directement aux soins, le rôle des médecins sur la santé est évalué de façon nationale. La satisfaction en matière de santé augmente avec le nombre de médecins, l'efficacité et le budget des bâtiments de santé ainsi que la promulgation de décrets.

Le joueur est libre de construire ou non des bâtiments de soins, mais la satisfaction générale de la population est primordiale pour garder son poste et pouvoir poursuivre l'aventure. Une mauvaise santé participe au mécontentement de la population et peut engendrer une révolte. La présence

de médecins dans la ville fait diminuer la mortalité et augmenter la natalité, ce qui contribue à augmenter la population active.

Enfin le joueur peut promulguer des décrets en rapport avec la santé comme par exemple décider de faire payer les soins ou non, lancer des campagnes de vaccination, interdire le tabac ou la contraception. Chaque décret ayant des effets directs sur les finances de l'état et sur la satisfaction des différents groupes politiques.

Wasteland 2

inXile Entertainment / Deep Silver

Sorti le 19/09/2014. Disponible sur PC PS4 XONE.

Jeu de rôle. PEGI 18.

Dans un monde qui a été ravagé par une guerre nucléaire, le joueur est à la tête d'une équipe de rangers, dont le but est de venir en aide aux habitants et de faire face à différentes menaces.

Le joueur choisit les membres de son équipe de départ, leur attribue des compétences propres. Puis il contrôle son équipe de personnages pour explorer les lieux, interagir avec d'autres personnages qui peuvent vendre des objets, demander un service ou bien être hostiles et engager le combat. Chaque personnage du jeu (joueur ou non-joueur) a une barre de vie propre, peut être blessé ou même mourir. Certains personnages croisés vont avoir un rôle déterminant dans le scénario global, d'autres ne seront que des figurants avec lesquels le joueur peut à peine interagir. Au cours du scénario complet le joueur va croiser plusieurs médecins aux rôles très divers. La plupart proposent de soigner les personnages joueurs contre rémunération, ce qui a pour effet de remettre le niveau de la barre de vie à 100% et d'annuler les effets des maladies ou blessures sur les caractéristiques du joueur.

Personnage joueur chirurgien

Le joueur peut développer plusieurs compétences pour ses personnages, comme commandement, marchandage, fabrication d'armes, maîtrise d'un certain type d'arme etc. 2 compétences disponibles sont relatives aux soins : secourisme et chirurgie. Elles sont décrites comme ceci : Secourisme "Cette compétence vous aidera à recoudre vos amis juste assez longtemps pour qu'ils atteignent un vrai médecin. Un secouriste redonne des points de vie et soigne les effets en utilisant des consommables." Chirurgie "Cette compétence vous permet de soigner les blessures profondes et autres fractures qu'un secouriste n'est pas apte à gérer sur le terrain. Vous sauverez des vies. La compétence chirurgie permet de remettre sur pieds les membres de l'équipe à terre, de plus elle peut être utilisée pour retirer les effets négatifs des blessures." Un personnage chirurgien est fortement conseillé dans l'équipe, sinon le joueur

risque de perdre ses personnages pendant des combats et donc perdre le jeu. Le personnage chirurgien est également utile pour soigner des habitants croisés lors de l'histoire et accomplir ainsi plusieurs quêtes.

Le joueur a toujours le choix d'utiliser ou non la compétence chirurgie. En général si la compétence est développée c'est que le joueur a l'intention de l'utiliser. Le soin n'est pas systématiquement réussi, une part d'aléatoire est variable en fonction de la difficulté du geste. Il existe un risque « d'échec critique », qui pour la chirurgie aboutit en général au décès du personnage soigné ou à son aggravation, ce qui bien souvent met tellement en colère les proches du patient qu'ils ont tendance à attaquer le personnage joueur. A l'inverse le succès d'un soin peut apporter une récompense, faire débiter une série de quêtes et faire apparaître tout un nouveau pan de jeu par la suite.

Dr Patrick Larsen

Les PJ sont appelés en renfort dans l'Agrocentre, un centre de recherche agricole qui subit une attaque. A notre arrivés sur les lieux on nous informe que plusieurs PNJ sont isolés et en danger dans le centre subissant l'attaque de créatures étranges. Un de ces PNJ en danger est le Dr Larsen, décrit comme un médecin arrivé dans le centre de recherche depuis 1 an. Il s'entend bien avec tout le monde, a une bonne réputation et est passionné par ses recherches sur les champignons. Plus tard on découvre Dr Larsen agonisant dans son dispensaire, entouré de cadavres. Pourtant en s'approchant de lui, il se relève et nous attaque, révélant être à l'origine d'un empoisonnement massif et de l'apparition des créatures hostiles souhaitant éradiquer toute vie humaine dans le centre. Il s'agit du premier ennemi majeur du jeu à tuer.

Dr McAuley

Ce médecin est trouvé mourant avec des compagnons fermiers sur le bord d'une route suite à une attaque de brigands. Si on les soigne, ce qui n'est pas chose aisée, il nous remercie en nous offrant son matériel médical et on le retrouve plus tard dans un autre village. Le médecin nous propose alors du matériel contre rémunération, lui et son équipe nous donnent une nouvelle tâche à effectuer.

Dr Curé

Ce médecin exerce à l'arrière d'une brasserie. Dépendance à l'alcool affirmée, il demande sans cesse une bouteille. Il soigne efficacement les PJ demandeurs. Si on lui donne de l'alcool il ne se gêne pas pour boire en notre présence et montrer son soulagement. Bon médecin mais alcoolique affirmé.

Dr Baum

Dr Baum est un médecin qui accueille et soigne les pèlerins demandeurs dans une clinique sur un lieu de pèlerinage. Il est d'un abord facile mais ne soigne que ceux qui ont un besoin important. Il possède un accès vers une salle où exerce le Dr Kyle et il faut donc passer par lui pour y accéder. Il meurt avec tous les habitants du temple lorsque celui-ci est détruit (selon les choix du joueur par une explosion nucléaire ou une guerre civile).

Dr Sidney Kyle

Ex médecin itinérant, spécialisée dans la pose de prothèse elle s'installe au Temple du Titan et devient sœur Kyle. Elle y prend la direction de l'hôpital et obtient une excellente réputation dans tout le pays pour avoir soigné des cas impossibles. Son service spécial est particulièrement demandé : la pose de prothèses mécaniques. Elle refuse pourtant de soigner les rangers. On apprend plus tard qu'elle a en fait pour objectif de détruire l'humanité étant une ancienne enfant de la Citadelle (ennemis des rangers) : elle transforme les humains en être « évolués » mi humain-mi robot et si le joueur lui en donne la possibilité, elle s'empare d'une ogive nucléaire et détruit toute la zone du temple de Titan.

Dr Edwinson

Médecin polyvalent travaillant à l'hôpital de l'Oracle des Anges, il accepte de soigner les PJ contre une faible rémunération. Il nous demande de l'aide pour lutter contre le cannibalisme institutionnel dans la ville qui d'après lui est en lien avec la « maladie de l'Homme Fou ». Ce médecin compétent et efficace n'a cependant aucun respect pour le secret médical.

Dr Erik Tidemann

Ce médecin militaire est compétent mais connaît ses limites : il ne peut pas soigner son propre cancer du poumon. Souffrant, il paye généreusement les antalgiques qu'on lui apporte. Il soigne tous les rangers qui en ont réellement besoin à la base militaire, mais n'hésite pas à renvoyer ceux qui errent dans sa clinique ou ceux qui le sollicitent pour des blessures minimales. Il est possible de trouver un "remède anti cancer" lors d'une quête et de le lui apporter. On ne connaît pas son efficacité car Erik Tidemann est compté parmi les victimes d'une attaque militaire.

Dr Horchata

Dr Horchata est un chirurgien reconnu travaillant dans la clinique de Rodia. Il se retrouve dans une situation délicate, étant donné les conflits armés importants dans la ville, la dénutrition et l'apparition d'une maladie parasitaire. Avec l'aide des PJ qui effectuent pour lui plusieurs quêtes, il parvient à mettre un terme à cette épidémie.

Dr Goochman

Dr Goochman transforme les humains en "évolués" (être mi humain mi machine) aidant l'ennemi principal, Matthias, à anéantir l'humanité. On ne le croise pas directement mais il est évoqué par plusieurs PNJ croisés et comparé à un savant fou.

"Il transforme tous les pèlerins en Evolués. Mais parfois, il arrive que ses interventions ne donnent rien, et d'autre fois ce salopard fait des expériences juste pour le plaisir"

*"on nous a modifié le corps sans notre consentement. Et pas pour le mieux."
"Goochman m'a ouvert tellement de fois, pour tellement d'expérimentations différentes, qu'il a finalement décidé de mettre des fermetures éclair pour accéder plus rapidement à mes organes. Ils sont tous infectés. En train de pourrir. Cœur immortel ou pas, je vais en crever"*

"Le Boucher, qu'on l'appelle. Il découpe les gens et les réarrange comme il veut. Il enlève des bouts, il en remet... Pour lui c'est comme un atelier de collage."

Dr Scott Warner

Omnipraticien de la zone dénommée Highpool. Surchargé à cause d'attaques dans la zone il est très reconnaissant après l'intervention des PJ. Il propose de soigner les PJ gratuitement.

Watch Dogs

Ubisoft

Sorti le 27/05/2014. Disponible sur PC PS4 XONE X360 PS3 WiiU.

Aventure, action, infiltration. PEGI 18.

Le joueur incarne Aiden Pearce, un pirate informatique qui cherche à venger la mort de sa nièce assassinée en représailles d'une de ses opérations. Il va chercher à retrouver les commanditaires de l'assassinat tout en échappant à plusieurs ennemis. En effet sa quête entraîne une mise à prix sur sa tête ainsi que sur sa famille. Aiden Pearce peut facilement pirater le matériel informatique intégré de la ville pour l'aider.

Dr Yolanda Mendez

Pédopsychiatre qui suit Jackson Pearce, le neveu d'Aiden depuis le décès brutal de sa sœur. Selon la maman, Jackson progresse bien depuis le début de la prise en charge. Aiden parvient à sauver Jackson de ses poursuivants, et comme sa maman est retenue en otage, il confie l'enfant au Dr Yolanda Mendez en attendant de retrouver la maman. Il prétexte que sa sœur a des affaires à traiter. Yolanda Mendez menace d'appeler la police si elle n'a pas de nouvelle de la maman. Lors de l'épilogue du jeu elle est interviewée par une journaliste et affirme vouloir écrire un livre sur Aiden Pearce connu sous l'identité du « justicier ».

Wolfenstein The New Order

Machine Games / Machine Studios / Bethesda Softworks
Sorti le 20/05/14. Disponible sur PC PS4 XONE PS3 X360.
FPS. PEGI 18

Le joueur incarne un soldat américain, William Blazkowitz, à la fin de la seconde guerre mondiale. Le débarquement est un échec, les troupes nazies ont une supériorité technologique. Après plusieurs années passées dans un hôpital où il a été recueilli, Blazkowitz récupère ses capacités et se bat avec quelques résistants pour renverser la suprématie nazie sur le monde.

Neurochirurgien

Le PJ est à demi conscient dans un lit d'hôpital, il aperçoit un chirurgien et une infirmière en train de converser à son propos : il a reçu un corps étranger intra cérébral, les dégâts à l'imagerie ont l'air importants. Le chirurgien estime que le risque d'intervenir est trop important, il déclare ne rien pouvoir faire de plus. N'ayant pas d'information sur son identité et aucune famille à prévenir, il prend la décision de transférer le patient pour rééducation.

Dr Oliwa

Dr Oliwa est le directeur de l'hôpital psychiatrique où est recueilli William Blaskowicz pendant plus de 10 ans. Accompagné de sa femme en charge de la pharmacie et de sa fille infirmière il gère cet hôpital dans une ambiance familiale : le PJ, tétraplégique est souvent placé dans une pièce commune où sont célébrés la fête de Noël ou les anniversaires d'autres patients. Cependant de temps en temps plusieurs nazis viennent et contraignent Dr Oliwa à leur fournir des patients. Celui-ci fait mine de résister mais finit toujours par céder

pour protéger ses autres patients et pouvoir poursuivre son activité. Un jour les nazis arrivent et déclarent vouloir fermer l'hôpital définitivement. Dr Oliwa et sa femme sont abattus en voulant sauver les patients. Blazkowitz, sous le coup de l'émotion récupère sa motricité et parvient à s'échapper avec la fille du Dr Oliwa.

3/ Portraits types

3.1/ Le bon médecin

3.1.1/ L'altruiste

Seuls 2 médecins sont représentés comme cupides : Albert Contiello et Isiah Friedlander. Si certains médecins font payer les soins à un tarif justifié, pour la plupart aucune mention de l'argent n'est faite.

Quelques médecins dépassent leurs obligations et vont jusqu'à risquer leur vie pour leurs patients.

Il y a les médecins militants : ceux qui restent dans une zone de guerre comme Obua dans Far Cry 2 ou Sandu Jefimow dans This War of Mine, au mépris de la menace pesant sur leur vie. Ils font de leur mieux pour poursuivre leur activité médicale au milieu d'un monde instable, et vont jusqu'à frôler l'illégalité pour réunir le matériel nécessaire et sauver des vies. Sandu Jefimow troque des médicaments contre des denrées provenant de donations, Obua est en lien avec un trafic de faux papiers pour extradier ses compatriotes et trouver l'argent nécessaire à l'achat de médicaments.

L'assistance à personne en danger est parfois entreprise en dépit de sa propre sécurité. Vernon dans The Walking Dead saison 1 s'engage à traverser une zone dangereuse pour venir en aide au personnage joueur et soigner un blessé, sans contrepartie.

Stacy Baker, dans Batman Arkham City, représente une médecine humanitaire. Elle va apporter les soins médicaux qui ont été délaissés par les autorités au sein d'une super-prison équivalente à un quartier ghettoisé. Elle et son équipe se retrouvent abandonnées à l'attaque de groupes armés. Stacy ne doit son salut qu'à l'intervention du personnage joueur. Pourtant même retenue prisonnière, elle tente d'apporter les soins indispensables à son geôlier.

Dr Tidemann dans Wasteland 2 poursuit son activité de soins alors qu'il est souffrant et se sait condamné, préférant donner ses dernières forces pour les soins de ses collègues.

Le médecin de Battlefield 4 encourage l'accueil de centaines de réfugiés qui la mettent pourtant dans une situation de surcharge de travail

L'attitude du Dr West dans Dead Island paraît dans un premier temps altruiste. Il s'éloigne de son domaine de spécialité pour engager des recherches médicales nécessaires à la survie de ses compatriotes.

3.1.2/ Le Sauveur ou seul recours

Le médecin exerce seul et est isolé de ses confrères, ne laissant pour les personnes nécessitant des soins aucun choix.

Si le médecin peut prendre la figure de sauveur comme Obua ou Sandu Jefimow décrits au paragraphe précédent, l'absence de choix pour le patient est parfois dommageable. Shuu Iwamine (Hatoful Boyfriend), Albert Contiello (Dead Rising 3) et Richard Trager (Outlast) sont seuls médecins sur le lieu de l'aventure, pour le plus grand malheur du personnage joueur étant donné leurs aspirations criminelles.

Sans aller forcément jusqu'à ces cas extrêmes, 40% des médecins étudiés exercent seul dans leurs secteurs respectifs. Par exemple sur les 10 PNJ médecins exerçant dans le jeu Wasteland 2, la zone dénommée temple du Titan en compte 2 (Dr Baum et Dr Kyle), tous les autres médecins croisés sont l'unique médecin de leur zone respective. C'est aussi le cas pour les jeux suivants : The Wolf Among Us, The Walking Dead saison 1 et 2, The Raven, Battlefield 4. Les patients sont alors très attachés à leur médecin qu'ils considèrent comme essentiel à la vie collective.

3.1.3/ Le guide

Deux jeux pourtant très différents en termes de gameplay et de thème général frappent par les similitudes et la particularité de leurs personnages médecins : Daylight et Ether One. Le médecin n'est pas visible, il n'est présent que par sa voix. Celle-ci guide le joueur dans le jeu, pour commencer en lui donnant des informations contextuelles et les notions essentielles au gameplay. Par la suite il distille des informations utiles à la compréhension globale du scénario, au fur et à mesure de son avancée. Le personnage joueur se comprend ainsi atteint d'une pathologie, schizophrénie ou démence en l'occurrence, et le médecin a le rôle d'un guide qui aide à guérir de la pathologie. Le jeu entier est ainsi une allégorie de la maladie. Daylight se rapproche d'un survival-horror, le joueur cherche à éprouver la peur comme il irait voir un film d'horreur. Ether One quant à lui est un point'n click qui essaye de faire ressentir la démence au joueur et par là même de lui faire comprendre cette pathologie. Dans les deux cas le joueur est déstabilisé et mis dans un sentiment d'inconfort, où la voix du médecin arrive de temps en temps pour le rassurer et l'encourager à poursuivre.

Dans un autre registre, un autre exemple de médecin guide est le médecin enseignant qui donne de son temps pour former un étudiant, c'est le cas du légiste dans Murdered Soul Suspect.

3.2/ Le technicien

« Tant qu'il y a de la vie, il y a de l'espoir »

Pour résumer le médecin connaît son métier, le chirurgien sait opérer. Un patient faisant appel à un médecin est soigné de manière efficace, que la pathologie et le soin soient ou non réalistes. Rares sont les échecs, sauf si l'échec est indispensable au scénario.

Ainsi les victimes d'explosion, d'armes à feu et les polytraumatisés ont de bonnes chances de s'en sortir s'ils ont accès à un médecin à temps.

Pour les jeux de rôle comme *Falling Skies* ou *Wasteland 2* le médecin a besoin de matériel à adapter en fonction de la pathologie à soigner : un défibrillateur pour un patient inconscient, un kit de suture pour un patient qui saigne, un médicament pour un patient malade etc. Dans d'autres jeux, le médecin n'a besoin de rien, à moins qu'il n'ait fort heureusement le matériel nécessaire caché dans ses poches ? Il peut ainsi miraculeusement remettre sur pied un patient à moitié mort comme le spécialiste médecin dans *Tiny Troopers*. L'acte médical est alors schématisé par un temps de chargement de quelques secondes : le personnage médecin reste à côté de son patient et mime éventuellement un geste sans objet, proche d'une imposition des mains.

L'acte médical en lui-même peut être spectaculaire. Il est alors à l'origine d'une cinématique dédiée où le joueur peut admirer d'effroi l'intervention. Le Dr Greffon dans *The Wolf Among Us* extrait les balles de l'abdomen de son patient, qui n'est autre que le personnage joueur. Si celui-ci a le cœur bien accroché il est prié de réduire lui-même pendant ce temps sa fracture ouverte de l'avant-bras, en cas d'échec le médecin réalise le geste, l'air ennuyé d'avoir interrompu son exploration abdominale. Pour *Metal Gear Solid 5 Ground Zeroes*, le médecin extrait une bombe dissimulée dans l'abdomen de sa patiente Paz. Aucune anesthésie n'est réalisée pour ces deux interventions. Sous un prétexte d'urgence, la prise en charge de la douleur semble secondaire. Le jeu propose une séquence extrêmement violente, les détails se voulant très réalistes. Un œil avisé de soignant constatera cependant de grosses erreurs médicales, la fracture ouverte de l'avant-bras par exemple est ainsi immobilisée par un simple bandage. Malgré ces erreurs, le geste est un succès total. Pour preuve Paz se relève rapidement et Bigby Wolf va se servir à boire dans la cuisine à peine le geste terminé. Il utilise son bras comme si de rien n'était.

3.3/ Dr Jekyll et Mr Hyde

Quelques jeux différencient le médecin en tant qu'homme et en tant que professionnel de santé. Ainsi un médecin à priori irréprochable peut cacher un homme condamnable, reprenant le portrait connu du Dr Jekyll [19], médecin reconnu, qui se substitue par son double maléfique Mr Hyde.

Dr Gebhardt dans *The Raven, Legacy of a Master Thief*, est présenté comme un bon médecin. Il échange cordialement avec le personnage joueur, l'examine volontiers alors qu'il est blessé, soutient les victimes d'un accident ferroviaire, fait quelques remarques relevant de la prévention médicale. Mais dans le 2^{ème} chapitre du jeu, le personnage-joueur enquête sur un crime et va avoir des soupçons concernant Dr Gebhardt. Une autre facette du personnage est alors dévoilée : craignant qu'une trahison datant de la 2^{ème} guerre mondiale soit dévoilée, il commet un crime qu'il maquille grâce à sa profession. Il n'hésite pas par la suite à attaquer le personnage joueur qui est proche de le démasquer

Dr Penelope Young, psychiatre à Arkham, fait preuve d'empathie lors de ses consultations et est qualifiée de brillante par rapport à ses travaux de recherche. Pourtant le personnage joueur va découvrir qu'emportée par ses recherches et sous couvert d'objectif louable elle a torturé un patient. Observant la dangerosité de ses résultats et prise de remords, Penelope Young essaye de faire machine arrière mais comme pour le Dr Jekyll, il est trop tard pour elle.

Dans *Wasteland 2*, Dr Larsen est présenté comme bon médecin et homme sympathique. « *Le doc est un chic type* » « *lui et moi sommes bons copains* » disent ses collègues et patients. Le Dr Sidney Kyle est la chirurgienne la plus réputée du pays, qui a soigné entre autres des amis du personnage joueur. Le joueur apprend plus tard que Patrick Larsen comme Sidney Kyle avaient pour projet de massacrer le plus grand nombre de personnes en commettant un attentat-suicide.

Le personnage de Dr Krank dans *Stick it to the man* est plus amusant mais également représentatif d'une double personnalité. Neuropsychiatre et chercheur chevronné, il se transforme en fêtard désinhibé s'il est mis en présence de musique.

3.4/ Le chercheur

19, soit 31.7%, des médecins étudiés sont impliqués dans la recherche médicale.

3.4.1/ L'inventeur

Dans l'univers du jeu vidéo la recherche médicale n'a pas de limite.

La recherche médicale est souvent simplifiée comme moyen d'obtenir rapidement un médicament efficace contre une maladie inconnue jusque-là.

Dans *Plague Inc Evolved*, les chercheurs médicaux du monde entier s'associent pour contrer l'extension d'un pathogène contrôlé par le joueur. La recherche est initiée lors du signalement par un médecin d'un ou plusieurs cas suspects, dès l'apparition des premiers symptômes. Par la suite, plus la pathologie est sévère, plus la recherche va avancer rapidement, la collecte de fonds étant améliorée. Si la morbi-mortalité est importante dans un pays, l'économie est perturbée, la collecte de fonds également, les médecins et chercheurs peuvent être atteints ce qui contribue au ralentissement de la recherche. Des échanges ont lieu entre les pays, que le joueur doit essayer de ralentir. L'objectif du joueur étant d'éradiquer l'espèce humaine, la recherche médicale représente son seul ennemi. La découverte du pathogène, la création d'un traitement ou vaccin et enfin son développement vont faire perdre le joueur, même si plusieurs millions de personnes ont déjà été tuées. Ainsi, en plus de s'assurer une bonne contagiosité, le joueur doit choisir de modifier son pathogène pour qu'il soit plus virulent ou plus résistant aux traitements pour pouvoir gagner. Si la stratégie du joueur n'est pas la bonne, la recherche médicale finit toujours par trouver le bon traitement.

Dans *Metro Last Light*, une épidémie a fait de nombreuses victimes. Les médecins mettent en place une zone de quarantaine pour la contenir et parviennent à découvrir le pathogène : une arme biologique proche d'Ebola. L'épidémiologie et la pathogénicité sont alors détaillées aux autorités par un médecin et celui-ci donne son avis quant à la suite des événements.

Dans *Dead Island*, le personnage joueur va rencontrer Robert West biologiste et Devin Kessler, virologue. Ces deux médecins vont trouver (un peu trop) rapidement l'agent pathogène responsable de l'épidémie faisant rage dans leur île.

Les jeux vidéo emploient souvent des termes scientifiques exacts pour rendre leurs théories plus réalistes, en voici deux exemples.

Dans *Metro*, le directeur de la quarantaine discute avec un militaire :

- *"It is an Ebola virus strain, but trying to cultivate it is useless, it's basically non-virulent now. Without the original strain..."*
- *Doctor, you know I'm no medic. Please, explain.*

- *I'm sorry, Colonel. Here are the facts: in the first two days the mortality rate was around 95 percent. In the third it dropped to about 25 percent. Today we only have two new infected, and they have a light infection, prospects of recovery looking promising. Now, as you understand, Moscow never was a natural habitat for this virus, and in its wild form it remains dangerous much longer.*
- *So what does all this mean?*
- *It is not a regular virus, it's a weapons-grade strain engineered to achieve maximum lethality within a short time and then turn harmless.*
- *Damnation... Where did it come from?*
- *I have heard of a new generation of bioweapons based on this virus, being developed before the war... But where did it surface from now, after all these years..."*

Dr West dans Dead Island vient d'examiner un échantillon de sang du personnage joueur :

« Le virus n'interagit pas avec vos lymphocytes T de la même manière qu'avec les autres. Il ne mute pas. Il ne se multiplie pas. Il meurt. » « Il semblerait que ce soit une mutation étrange d'une maladie neurologique dégénérative et endémique de la région. Le kuru. C'est une maladie à prions comme la vache folle, mais elle touche les humains. On l'a découverte pour la première fois dans les tribus indigènes qui pratiquent le cannibalisme. »

Cet extrait mêle une réalité médicale, ici la maladie kuru, et des affirmations fausses comme le mélange entre maladie à prions et virus. Cette confusion d'informations perd le joueur entre réalité et fiction pour lui faire croire à des théories fantastiques.

3.4.2/ Le savant fou, le croquemitaine

Du médecin peu scrupuleux, prêt à tout pour réaliser ses expériences, au médecin dépassé par son invention, non sans rappeler l'histoire de Frankenstein [20], le jeu vidéo renvoie souvent aux craintes que peut engendrer la médecine et plus largement la science dans l'imaginaire collectif.

Sous prétexte d'un sujet de recherche plus ou moins valable, le médecin quitte le trajet éthique et va jusqu'à la torture de patients.

Le sujet peut être précis et détaillé comme pour Robert West dans Dead Island : identifier une pathologie, puis découvrir les raisons de résistances naturelles à cette pathologie.

Le sujet peut être vaste ou flou : vaincre la mort pour Dr Trotter dans Murdered.

A l'extrême, le sujet peut être complètement obscur pour le joueur, soit parce qu'il lui est volontairement caché (Marcelo Jimenez dans The Evil Within) soit parce qu'il semble inconnu même au médecin chercheur qui a perdu toute raison. C'est le cas de

Richard Trager dans Outlast qui ampute plusieurs doigts du personnage-joueur, sous prétexte de recherches. La violence induite est gratuite et insensée. La souffrance du personnage est détaillée pour mettre le joueur dans une sensation d'inconfort et provoquer la frayeur attendue pour un jeu de ce type.

Sur les 19 chercheurs 10 ont un rôle négatif (52.6%), contre 7 médecins ayant un rôle négatif chez les 41 médecins non chercheurs (17%). La recherche médicale a une représentation préférentiellement négative.

3.5/ Le marchand de médecine

Une figure particulière du médecin dans les jeux vidéo est celle du commerçant. Il présente au joueur une sorte de catalogue des actes proposés. Le personnage-joueur obtient un acte médical contre rémunération. Le médecin a souvent par extension un rôle de pharmacien en vendant des médicaments, kits médicaux ou autre matériel nécessaire aux soins. Parfois il se rapproche plus du coiffeur barbier ou de l'esthéticien en proposant par exemple un maquillage.

Cette pratique est empruntée au jeu de rôle, et donc typiquement retrouvée dans les jeux vidéo de ce genre. Le personnage incarné par le joueur est unique car en début de partie le joueur choisit son aspect physique, son nom, ses caractéristiques et compétences, éventuellement ses habits et son armement. A mesure que le jeu avance, le personnage gagne de l'expérience et peut acquérir de nouvelles compétences, qu'il va choisir selon un arbre proposé. Le joueur personnalise son personnage également en lui acquérant de nouvelles armes ou de nouveaux habits, chez un commerçant adapté. Le médecin rentre en jeu à ce moment en tant que chirurgien esthétique dans Saints Row ou ORL-chirurgien plastique dans South Park pour proposer un changement du physique du personnage.

L'acte est alors immédiat, en échange d'une rémunération. Pour South Park, l'intervention est symbolisée par une séquence de bruitages de quelques secondes alors que le PJ est sorti du cadre de l'écran pour aller en salle d'opération. Le personnage ressort avec la modification souhaitée. Aucun échec n'est envisagé, aucune suite au geste non plus : pas de pansement, pas de douleur, pas de cicatrice. Les interventions peuvent être répétées aussi souvent que souhaitées, du moment que le PJ peut les payer. Il n'y a pas d'entretien avec le médecin, qui n'est visible dans aucun des deux jeux cités plus haut, et aucune contre-indication à l'acte. Dr Tom dans South Park peut par exemple transformer le visage du PJ en tête de David Hasselhoff, acteur de série des années 80, sans même avoir l'accord des parents du PJ qui est mineur.

De la même manière le médecin marchand de médicaments, se rapprochant alors du rôle de pharmacien, ne restreint pas le choix du personnage joueur. Tout son stock est à disposition du moment que le PJ a l'argent nécessaire. Au joueur de sélectionner ce qui lui est indispensable, ce qui lui sera nécessaire plus tard, ce qui peut lui être utile et qui rentre dans les limites de son budget. Mais rien ne l'empêche de tout

prendre s'il peut payer. La prescription médicale n'existe pas, l'automédication est la règle. Il faudrait imaginer un pharmacien qui accepterait de vendre tout son stock d'antibiotiques à un patient qui n'est même pas malade.

Le réalisme du médecin marchand est très limité, il interroge sur une médecine commerciale dénuée de toute éthique, une dérive en l'occurrence de la chirurgie esthétique et de la pharmacie sans régulation ni convention.

3.6/ La femme médecin

Des 54 jeux où le sexe du médecin est identifiable, 10 soit 18.5% des médecins sont des femmes. La parité est atteinte pour les jeux de gestion ou stratégie représentant plusieurs médecins comme Tropico 5 ou Falling Skies. Les jeux de sport par contre restent une zone presque exclusivement réservée aux médecins hommes : aucun médecin femme visible dans EA Sports UFC, et pour Pro Cycling Manager sur les plus de 200 médecins du sport du monde entier disponibles je n'ai identifié qu'un prénom féminin.

A noter tout de même 5 des 10 médecins-femme proviennent des seuls jeux Batman Arkham Asylum et Arkham City.

L'inégalité homme femme s'arrête au nombre de médecins de chaque sexe représentés pour les jeux étudiés. La vie privée des femmes médecin n'est pas plus connue que celle des hommes, leur moyenne d'âge est comparable. La femme médecin est reconnue pour sa compétence au même titre qu'un homme et chaque personnage aurait très bien pu être un homme au lieu d'une femme si l'on excepte Harley Quinn et la prédominance de sa relation amoureuse par rapport à sa conscience professionnelle dans l'intrigue de Batman.

On pourrait penser que la femme médecin apporte une image douce et réconfortante, parfois maternelle, mais des personnages froids comme Sidney Kyle (Wasteland 2) et Penelope Young (Batman) ou distants et professionnels comme Dr Whistler Gretchen (Batman) et le médecin de Battlefield 4 viennent écarteler cet à priori.

Si les deux femmes médecins présentées dans Batman Arkham City, Stacy Baker et Fiona Wilson, sont des clichés de la jeune fille en détresse, il faut rapprocher cela du nombre « d'hommes en détresse » que Batman sauve dans le même jeu. Le sexe du personnage ne paraît ici pas un critère important.

Il me paraît tout de même important de noter que le seul pédiatre de l'étude est une femme : Yolanda Mendez, pédo-psychiatre dans Watch Dogs.

Jane Hanson dans Dead Island Riptide est le seul médecin de cette étude qui s'intéresse aux médecines alternatives et à la phytothérapie.

3.7/ Les spécialistes

3.7.1/ L'omnipraticien

L'omnipraticien n'est pas identifié comme un spécialiste en médecine générale. Il s'agit du « docteur » qui est là pour soigner, quelles que soient les maladies ou blessures. Certains sont même chirurgiens-omnipraticiens comme Dr Greffon dans *The Wolf Among Us*. Les compétences du médecin sont rarement développées chez un même personnage mais toutes sont évoquées chez au moins l'un d'eux: éducation prévention, urgence, suivi coordination, communication, approche globale.

La gestion des urgences reste la principale compétence exigée de l'omnipraticien car la plus représentée dans les jeux vidéo.

La consultation médicale est rarement représentée, souvent symbolisée par une large ellipse (examen pupillaire avec une lampe pour *Metro Last Light*, *Wolfenstein The New Order*), un écran noir (*Wasteland 2*), ou encore le personnage joueur est prié de sortir de la salle pendant l'examen d'une tierce personne (*The Walking Dead*, *Metro Last Light*). L'examen le plus détaillé concerne le jeu *The Raven*, *Legacy of a Master Thief*. Le personnage joueur a été assommé, et à son réveil il est amené au Dr Gebhardt. Celui-ci réalise alors un examen de la plaie et un examen neurologique avant de prodiguer des conseils pour la suite. Des raccourcis sont utilisés pour rendre la scène suffisamment courte mais la consultation est relativement fidèle à la réalité.

3.7.2/ Le chirurgien

14 chirurgiens sont représentés. Il est le technicien médical par excellence : dans le jeu *Wasteland*, le personnage-médecin est soit chirurgien soit omnipraticien.

Le chirurgien est aussi rarement spécialisé, si l'on excepte les chirurgiens esthétiques cités plus haut. L'exemple typique est celui du jeu *Surgeon Simulator* où le joueur incarne le chirurgien qui peut effectuer indifféremment une greffe de rein, de cœur ou une chirurgie intra crânienne.

Contrairement à la consultation médicale, l'acte chirurgical est souvent représenté, sans doute car beaucoup plus visuel et spectaculaire. Les deux exemples cités dans le chapitre *Le Technicien* illustrent parfaitement ce fait.

3.7.3/ Le psychiatre

Si l'on exclut les omnipraticiens ou « médecins à tout faire » et les chirurgiens « très » généralistes, la psychiatrie représente le domaine de spécialité le plus représenté, et de loin : 13 psychiatres.

La limite est souvent floue entre psychiatre, psychologue et psychanalyste. Dans le jeu Watch Dogs par exemple si Yolanda Mendez est présentée un moment comme pédopsychologue, elle sera plus tard évoquée comme pédopsychiatre.

Le contexte particulier de la psychothérapie a pu donner lieu à des chapitres voire à des jeux complets. Ainsi les jeux Ether One et Daylight sont de véritables allégories de thérapie, et le jeu Stick it to The Man symbolise par un parcours entier bien individualisé une séquence que l'on pourrait qualifier d'hypnose-psychanalytique.

3.7.4/ Le médecin militaire

Médecin du jeu de combat par excellence, le médecin militaire comme l'omnipraticien et le chirurgien est généraliste et s'occupe avant tout des cas urgents.

Il n'a pas de spécialité propre, mixant souvent chirurgie et médecine.

Le grade n'est précisé que pour la jeune médecin de Battlefield 4 et le Dr Tidemann de Wasteland 2 respectivement lieutenant et sergent. En France un médecin militaire obtient lors de sa thèse le grade de capitaine.

Les unités médecins PJ représentées dans les jeux de combats au tour par tour comme Falling Skies et Wasteland 2 se rapprochent plus du métier de combattant auxiliaire sanitaire que du médecin militaire. En effet dans l'armée les médecins ne sont pas envoyés sur le combat en prévention, ils sont basés dans un hôpital de campagne, proche de la zone de combat, et se déplacent pour aller chercher les blessés si besoin. Sur le terrain c'est un des soldats ayant reçu la formation d'auxiliaire sanitaire qui est chargé d'apporter les premiers secours. Sa formation aux gestes d'urgence est poussée et il peut effectuer par exemple une exsufflation de pneumothorax ou une trachéotomie, gestes considérés dans le civil comme médicaux.

Dr Tidemann dans Wasteland 2 et le médecin de Battlefield sont plus représentatifs du médecin du service de santé des armées, gérant un hôpital de campagne et pratiquant la médecine d'urgence spécifique aux armées.

DISCUSSION

1202 jeux ont été inclus, 175 ont fait l'objet d'une observation et 60 personnages médecins ont été observés sur 33 jeux. Ces médecins sont majoritairement des hommes blancs, 3 spécialités ont une représentation prédominante : omnipraticien, chirurgien et psychiatre. Le médecin est aidant, désintéressé et parfois héroïque. Une image négative et peu déontologique est renvoyée par ceux participant à la recherche médicale.

1/ Spécificités du jeu vidéo

1.1/ Variabilité de l'expérience de jeu

Une part d'aléatoire ou de maîtrise peut changer l'issue d'une partie, mais le joueur est également souvent confronté à des choix. Ainsi les personnages du jeu peuvent avoir un comportement différent en fonction de la manière dont joue le joueur.

Si une part d'imaginaire permet une interprétation différente d'un même livre ou d'un même film par deux personnes, le jeu vidéo rajoute une variabilité très importante de l'expérience. Ainsi deux joueurs vont avoir une expérience de jeu différente et refaire un jeu peut apporter un complément à sa propre expérience.

Le Visual Novel ou roman visuel en est un exemple typique : dans Hatoful Boyfriend le joueur est amené à faire une succession de choix : dans quelle pièce aller, à qui s'adresser, que répondre, qu'offrir et ses choix par enchaînement vont amener à une fin particulière.

Dans d'autres jeux d'aventure comme The Wolf Among Us ou The Walking Dead ces choix sont également prépondérants, le joueur en est d'ailleurs informé en tout début de partie :

« Cette série de jeu s'adapte aux choix que vous faites. L'histoire est influencée par votre façon de jouer. »

Prenons l'exemple de Dr Vernon dans The Walking Dead : lors de sa rencontre avec le personnage-joueur les issues sont très variables. Il peut tuer le personnage-joueur d'emblée, il peut le prendre en affection et proposer de l'aider, il peut être convaincu par ses compagnons d'aider le personnage joueur. Chaque question de Vernon entraîne le choix parmi quatre réponses possibles pour le personnage-joueur, qui entraînera elle-même une réaction variable.

1.2/ Immersion et spect'acteur

Pour créer des expériences immersives les créateurs de jeu ont fait progresser les graphismes, ont adapté la manière de jouer ou « Gameplay » à leur projet, ont enrichi les expériences de jeu en essayant de rendre les personnages de plus en plus vraisemblables. Le jeu vidéo a beaucoup emprunté aux autres médias et en particulier au cinéma.

Sur la partie technique notamment, le jeu vidéo intègre parfois de courts films qui viennent ponctuer la partie. On nomme ces films « cinématiques ».

Si le cinéma utilise des techniques comme le tournage à la première personne ou la caméra embarquée pour rendre un film plus immersif, dans le jeu vidéo le joueur est véritablement lui-même le héros. Dans un jeu FPS par exemple, il décide ses déplacements, il choisit les victimes de ses tirs et s'il est touché par un tir ennemi ses capacités peuvent être affectées rendant ses déplacements plus lents, sa vision trouble, etc. jusqu'à la mort du personnage joueur. Le joueur étant à la fois spectateur du scénario et acteur de par ses choix, la notion de « spect'acteur » semble appropriée [21].

Si le joueur peut garder un regard critique sur son personnage et être même frustré par certaines réactions qui lui sont imposées dans le cadre du scénario, cette immersion a été largement débattue et critiquée, accusée notamment de corrompre l'esprit des plus jeunes. Ainsi le respect des limites d'âges notées avec le sigle PEGI semble primordial. Le jeu Grand Theft Auto 5 a à lui seul cristallisé les peurs du jeu vidéo. Le joueur y incarne des personnages violents, dénués de toute morale. Plus encore que la vision de scènes choquantes, c'est bien la personnalisation de cette violence qui pose problème si le joueur n'a pas les facultés nécessaires pour faire la part des choses.

Dans le jeu vidéo, le joueur est spect'acteur et passe un temps parfois très long. Il m'apparaît donc que l'influence sur les croyances d'un patient-joueur y est réelle.

1.3/ Jeu vidéo et monde de fiction aux possibilités infinies

La fiction n'est pas la propriété exclusive du jeu vidéo mais elle y est prépondérante. Les modes de jeu sont multiples et l'introduction d'une partie abstraite dans un jeu réaliste est fréquente. La seule limite du possible dans le jeu vidéo est l'imagination des développeurs du jeu.

L'expérience procurée par le jeu Ether One est très originale. Ce jeu est une allégorie de la démence. En effet si le jeu est exploité à son maximum, le joueur va ressentir lui-même une perte de ses repères. Dans un jeu point'n click classique, le joueur dispose d'un inventaire lui permettant de stocker des objets qu'il trouve et qui pourront lui être utiles plus tard : par exemple le joueur trouve une clé dans un coffre, cette clé lui permet d'ouvrir un tiroir contenant un autre objet, qui lui-même

permettra d'accéder à une autre pièce. Dans Ether One, le joueur ne peut tenir qu'un seul objet à la fois et de nombreux objets lui sont présentés, certains attirant plus son attention. De la même manière que dans un jeu point'n click, ces objets ont, ou non, une utilité à définir. Mais le joueur est ici très libre de ses mouvements, il circule dans un village, peut visiter de nombreuses maisons et même s'éloigner de ce village à sa guise. Le joueur croise sur son chemin des rubans qui représentent des souvenirs. Le jeu peut se terminer simplement en cherchant tous les rubans et sans toucher aux objets. Mais si le joueur associe les bons objets à l'endroit adéquat, ce qui demande un véritable effort et une attention soutenue, d'autres souvenirs lui sont révélés, permettant d'avancer dans sa compréhension du scénario. Le personnage joueur est en fait un patient dément, fouillant dans ses souvenirs, guidé par la voix de son médecin. Les objets découverts sont en réalité des moyens d'accéder à sa mémoire. Si toutes les énigmes du jeu, c'est-à-dire si les objets collectés sont utilisés à bon escient, la fin du jeu entraîne une rémission du personnage-patient. Mais le jeu étant difficile à terminer, les joueurs qui délaissent les énigmes accessoires éprouvent un étrange malaise, une impression d'être perdu au sein d'une grande quantité d'informations qu'ils n'arrivent plus à traiter et ils perdent leurs repères.

Il est intéressant d'observer l'avis de certains joueurs sur des forums à propos de ce jeu « c'est moi qui me sentais partir dans la démence à force d'y jouer, à moins que c'était le but » « ce jeu n'est pas un triple A. C'est une expérience » [22]. Ce jeu n'est pas un Serious game, c'est pourtant un jeu formateur, qui pourrait être conseillé à des professionnels entourant des patients déments.

Des jeux d'un tout autre genre comme des jeux de simulation peuvent aussi être intéressants pour faire appréhender la médecine à des non- professionnels. Le jeu Surgeon Simulator est développé sur un mode très caricatural et humoristique, mais les possibilités plus proches de la réalité sont nombreuses et pourraient même être vectrices de vocations.

1.4/ Le jeu médical

Quelques jeux vidéo célèbres sont sortis portant exclusivement sur le thème médical. En discutant de ce sujet de recherche avec des joueurs, on retrouve les mêmes titres : Theme Hospital, Trauma Center, Les SIM'S, Surgeon Simulator, Hospital Tycoon. Seul Surgeon Simulator fait partie de cette étude.

Trauma Center est un jeu qui se rapproche de Surgeon Simulator par son gameplay : le joueur est un chirurgien qui doit faire preuve de dextérité pour opérer efficacement les patients successifs qui lui sont présentés. Par rapport à Surgeon Simulator, le scénario est plus développé : le joueur progresse dans sa carrière au fur et à mesure des interventions réussies, et la relation avec ses confrères et ses patients est abordée. D'autre part le personnage-joueur incarne le chirurgien sauveur par excellence, on est loin du côté humoristique de Surgeon Simulator.

Pour Theme Hospital et Hospital Tycoon, l'accent est porté sur la gestion d'un hôpital. Le joueur a un objectif de développement et d'amélioration des soins.

Pour les SIM'S plusieurs jeux de gestion simulation se sont succédés. Le jeu les SIM'S 4 permet de contrôler un personnage médecin, qui gère sa carrière.

Dans cette étude, la pathologie et le soin sont des éléments centraux des jeux suivants : Ether One, Daylight, Surgeon Simulator, Stick it to the man, Plague Inc. Evolved et Tropico 5.

1.5/ Le médecin, personnage de jeu pour adulte ?

Selon une étude du CNC les jeux PEGI 3 étaient les plus vendus en 2014 représentant 34% des ventes, juste devant les jeux PEGI 18 représentant 31% des ventes [23]. Les jeux PEGI 7, PEGI 12 et PEGI 16 représentaient quant à eux respectivement 14% 11% et 7% des ventes. Dans mon étude plus le PEGI augmente plus le nombre de jeux étudiés est important. Plusieurs facteurs peuvent expliquer cette différence.

12 des jeux étudiés relèvent du genre survival horror ou bien sont sur le thème des zombies, relevant de l'horreur et de la violence. Ils sont déconseillés à un jeune public.

Les scènes d'acte médical telles que représentées dans Metal Gear Solid et dans South Park à elles seules limitent l'accès à un jeune public.

Par la méthode de sélection des jeux, les jeux loin de la réalité car fantastiques ou abstraits ont été éliminés. Or la classification PEGI augmente lorsque la représentation de la violence est proche de la réalité. Ainsi une violence de cartoon est acceptée dans une classification PEGI 3 mais si la représentation de la violence atteint un niveau semblable à celui que l'on retrouverait dans la réalité le jeu est classé d'emblée PEGI 16.

2/ Limites de l'étude

2.1/ A propos de la sélection

La méthodologie choisie pour la sélection de jeux visait une représentativité optimale et exhaustive sur une année. Plusieurs obstacles à cette exhaustivité sont à prendre en compte.

Par rapport à la sélection des jeux multiplateforme pour commencer : la sélection des jeux a été vérifiée en fin d'année 2015. Il est possible que certains jeux sortis en 2014 soient depuis début 2016 sortis sur une deuxième plateforme et qu'ils ne fassent à tort pas partie de l'étude. Pour des raisons pratiques liées à l'avancée de mon travail, j'ai donc décidé de mettre fin aux inclusions de jeux à la date du 31/12/2015.

D'autre part, la définition de l'univers contemporain dans le jeu vidéo est souvent subjective. Si le jeu de style médiéval-fantastique est facilement repérable et que les jeux basés sur des faits historiques peuvent être aisément datés, il en va autrement pour l'univers de la science-fiction. Je me suis donc intéressée à la définition et à la classification des sous-genres de science-fiction. Je cherchais avant tout des jeux permettant une superposition avec la réalité. J'ai décidé d'exclure le Space-Opera et le Planet-Opera qui par définition se déroulent hors planète Terre. La limite entre réalité et science-fiction est parfois variable au cours d'un même jeu : à partir de quelle puissance le personnage joueur de Saints-Row 4 appartient-il à la science-fiction ? Si dans les premières scènes il a du mal à attraper son journal au sol, au bout de quelques heures de jeu il est capable de sauter par-dessus une maison. L'uchronie et le champ de l'univers post-apocalyptique sont très appréciés dans les jeux vidéo. De nombreux jeux contenant une part de science-fiction ont été intégrés comme une puissance démesurée ou « superpouvoir », une technologie trop avancée pour notre époque, un animal personnifié. Comment rendre reproductible cette sélection ? Les jeux représentant un monde tel que nous le connaissons avec quelques éléments de science-fiction surajoutés, ceux débutant dans un monde très réaliste pour finir dans un vaisseau spatial ou les uchronies font donc partie de ce travail de manière assumée.

Malgré plusieurs centaines d'heures de visionnage, la possibilité d'avoir manqué des médecins dans certains jeux reste présente. Si le personnage-médecin ne peut être visible que dans une quête dite « annexe » du jeu et non dans la « campagne principale » ou scénario principal du jeu, et que seule la campagne principale a été visionnée ou jouée, le médecin n'a pas été retenu. Pour limiter cet effet j'ai d'une part croisé les informations de visionnage avec l'interrogation directe de personnes de mon entourage ayant joué à ces jeux, d'autre part j'ai recherché sur internet la présence de personnage-médecin sur des forums dédiés au jeu étudié, sur des blogs de test du jeu ou encore sur le site Wikia, une plate-forme collaborative.

Il aurait pu paraître judicieux de s'intéresser avant tout aux jeux ayant eu le plus grand succès commercial, mais j'ai vite éliminé cette méthode. La tranche de population jouant le plus étant celle des adolescents, les jeux sélectionnés risquaient d'être uniquement destinés à ce jeune public et donc non représentatifs de la grande hétérogénéité des jeux proposés. D'autre part il est compliqué de trouver des chiffres vérifiables du nombre de vente pour chaque jeu, ceux-ci devant mixer les informations disponibles pour chaque console et compter également la vente des jeux dématérialisés. Enfin le nombre de vente d'un jeu est dépendant de l'ancienneté de sa sortie, d'une sortie parfois à distance sur une nouvelle plateforme, ou d'offres commerciales retardées. L'impact de la représentation des médecins sur les joueurs a pu être très variable selon l'importance de la diffusion des différents jeux étudiés. Ainsi par exemple le médecin de Grand Theft Auto 5 a sans doute été vu par beaucoup plus de joueurs que celui de Hatoful Boyfriend, les résultats n'ont pas été pondérés par rapport à ce facteur, ce qui réduit la puissance de l'étude.

Le nombre de 35 jeux étudiés peut paraître faible par rapport au nombre de jeux sortis, même sur une seule année. Il faut préciser que la représentativité des médecins n'a été véritablement étudiée que sur 175 jeux et non sur les 1202 jeux sortis en 2014. En effet, les jeux fantastiques, les jeux historiques et les jeux uni-plateforme n'ont pas été visionnés même si un personnage médecin pouvait y jouer un rôle important comme c'est le cas du jeu les SIM'S 4 qui est sorti sur PC en 2014. 18,9% des jeux sélectionnés contiennent donc un personnage médecin. Si d'autres professions comme les infirmiers, les militaires et policiers, les hommes politiques sont également très représentés, le médecin paraît être une des professions importantes pour le jeu vidéo. Il pourrait être intéressant de la rapporter aux autres professions.

2.2/ Biais d'observation

La grille d'observation utilisée pour l'analyse a été adaptée à partir de grilles utilisées pour l'étude du personnage médecin dans d'autres médias notamment cinéma et séries télévisuelles. Cependant le jeu entraîne une variabilité qui rend l'analyse plus complexe que celle d'une simple vidéo, la part des notes annexes et commentaires était donc parfois très importante par rapport à celle des réponses dichotomiques de la grille.

Du fait de la variabilité de l'expérience de jeu, j'ai eu pour de nombreux items de cette étude une impossibilité de répondre ou une réponse variable en fonction des parties. Cette variabilité représente un pourcentage non négligeable des résultats. Ainsi le médecin peut avoir une identité différente en fonction des parties, connaître un sort final favorable ou défavorable, le joueur peut apprendre des éléments compromettants sur le personnage médecin ou bien passer à côté de ces informations.

L'utilisation d'un logiciel d'analyse qualitative a été évoquée mais non retenue pour plusieurs raisons. D'une part les logiciels les plus adaptés semblaient être ceux d'analyse qualitative de vidéos, mais encore une fois la variabilité des séquences à étudier rendait cette analyse trop complexe : plusieurs vidéos auraient été nécessaires pour un même médecin ce qui aurait nécessité un temps indéfinissable car nécessité de rejouer plusieurs fois des passages entiers d'un même jeu. Le problème de la compatibilité entre logiciel de vidéo et possibilité de filmer une partie du jeu se posait également. Enfin aucun logiciel d'étude qualitative vidéo n'était disponible à la faculté de Nantes lors du début de ce travail.

La subjectivité de l'étude aurait pu être réduite en faisant remplir les grilles par plusieurs observateurs différents puis en faisant une synthèse de ces données. Cette méthode n'a pas été retenue par manque de moyen. La communauté des joueurs et certains de mes proches m'ont aidé à trouver les passages à étudier dans certains jeux, mais je me suis chargée seule de l'observation et de compléter ces grilles.

Les questions ouvertes de la grille et les appréciations subjectives relèvent de mon interprétation du jeu. Si je me suis en cas de doute intéressée à des commentaires de joueurs, il s'agit bien d'un regard de professionnel sur la représentation des médecins dans les jeux vidéo et non de la représentation des médecins pour les joueurs de jeu vidéo. Ainsi le côté positif ou négatif d'un rôle, le professionnalisme d'un médecin pourraient peut-être être différents pour un autre observateur non médecin. Il en va de même par rapport à l'analyse et la synthèse des grilles effectuées, un autre observateur aurait pu trouver des portraits types différents. Le rapprochement avec la thèse de Sébastien Parisot [11] qui étudie les icônes médicales populaires laisse penser cependant que certaines icônes sont récurrentes entre les différents médias. Je me suis documentée sur la méthodologie propre aux Sciences Humaines et Sociales mais l'avis d'un sociologue aurait pu enrichir ce travail.

3/ Comparaison avec les médias cinéma et séries télévisuelles

Si les portraits types qui se dégagent de ce travail sont proches de ceux du cinéma ou des séries télévisuelles [10–12,24], quelques différences me paraissent importantes à souligner.

La vie privée du médecin est très rarement précisée, qu'il s'agisse de la vie de famille ou des préférences sexuelles du personnage. Ainsi j'ai très rarement pu remplir la partie de la grille concernant la vie privée du personnage. Si pour certains étaient évoqués un parent ou une relation amoureuse, ce fait était de loin très secondaire, le médecin étant avant tout présent pour son rôle de soignant. La seule exception est le cas d'Harley Quinn, délaissant par amour son métier pour suivre le destin criminel du Joker dans Batman. Dans les séries TV et le cinéma la vie de famille, les relations amoureuses du médecin sont bien plus souvent au premier plan. J'ai éliminé de l'étude des médecins qui pouvaient apparaître mais sans exercer. Aucun de ces médecins n'était un personnage dont la vie privée importait, il s'agissait plutôt de personnages identifiables par leur blouse qui traversaient l'écran dans un hôpital par exemple. Le personnage médecin intéresse donc pour sa profession essentiellement et non pour son personnage global.

La représentation télévisuelle et cinématographique du médecin en tant que professionnel de santé est également plus élaborée. De nombreux films et séries télévisuelles ont été produits sur un thème médical, engageant pour ce faire des médecins au sein des équipes réalisant ces fictions. J'ai personnellement déjà eu des demandes de conseil pour améliorer le réalisme sur un projet cinématographique relatant une consultation. Les thèses sur la représentation du médecin dans le cinéma ou les séries télévisuelles montrent une relation médecin patient parfois primordiale pour le scénario et un réalisme scientifique qui peut être poussé même si des arrangements sont faits pour respecter le scénario. Dans le jeu vidéo cette collaboration semble encore peu développée.

Le rôle de la femme médecin dans les jeux comme nous avons pu le voir plus haut est comparable à celui de l'homme et dénué des préjugés retrouvés au cinéma. Plusieurs études ont été menées sur la représentation des femmes dans le jeu vidéo [25]. Il semble que son image soit en train de changer vers une représentation plus égalitaire des hommes et des femmes. Ma thèse portant sur des jeux récents il est logique qu'ils soient dans cette tendance.

Deux jeux de combats proposaient un personnage médical féminin parmi les combattants. Il s'agissait de Divekick Addition Edition et Skullgirls Encore. Ces jeux ont été retirés de l'étude, pour le premier car Dr Shoals est podiatre, une spécialité proche de la podologie considérée comme para médicale en France et pour le deuxième car l'univers représenté relève du fantastique. Je n'ai retrouvé aucun médecin masculin dans les jeux de combats proposés, est-ce que la femme-médecin incarne une certaine force ?

4/ Entre jeu et réalité

4.1/ Influences réciproques entre représentation fictive du médecin et relation médecin-patient réelle :

Des travaux de recherches se sont intéressés aux interactions entre médias et relation médecin-patient. Les œuvres de fictions s'inspirent de la réalité pour créer une relation médecin patient interprétable. Mais un patient voit ses croyances influencées par les représentations qui lui ont été présentées, même sous forme fictive, ceci ayant un impact sur la relation médecin-patient.

Je n'ai pas trouvé d'étude concernant spécifiquement dans le jeu vidéo l'influence réciproque possible entre représentation fictive du médecin et perception réelle des médecins ou relation médecin-patient. Cependant une répercussion des représentations fictives sur la perception des médecins par le public a été trouvée dans d'autres médias comme le détaille la thèse de Christelle Guntz Guiberteau [10]. La série télévisuelle « Urgences » d'après la thèse d'Aloys Main [26] aurait eu un impact direct sur l'appréciation par un public parisien de la complexité d'un service d'urgence et la difficulté du métier d'urgentiste. Selon une étude américaine menée en 2003 par Chory-Assad RM et al [27], une relation statistiquement significative a été établie entre le taux d'exposition aux programmes télévisuels médicaux et la perception du médecin en termes d'éthique, de compassion et de maîtrise de soi. Une exposition plus importante à ces programmes télévisuels était corrélée à une perception plus négative du médecin. Au contraire, une étude menée en 1995 par Pfau et al. [28] montrait une influence plus positive des programmes télévisuels sur la perception des véritables médecins par le public, ces résultats contradictoires sont à mettre en rapport avec une représentation dégradée du médecin entre les années 90 et les années 2000.

4.2/ Vraisemblance du soin et prise en charge globale

La médecine dans les jeux vidéo est souvent caricaturale. On pourrait la résumer ainsi : une demande d'un patient -> une réponse systématiquement positive du médecin -> un acte réussi, efficace immédiatement et aucune suite.

Il apparaît dans les résultats que le succès médical est systématique pour 35% des médecins. 46% des médecins sont en situation d'échec au moins une fois dans le jeu. Il s'agit alors de situations où la pathologie est incurable : maladie imaginaire comme la maladie du Titan dans Batman, maladie de « l'homme fou » dans Wasteland 2, processus de zombification dans The Walking Dead ou Dead Island. L'autre volet important de ces médecins en situation d'échec sont ceux qui tentent de soigner des maladies neurologiques ou mentales (qui se rapprochent d'ailleurs plus souvent des troubles de personnalité). Les jeux Batman, Ether One, Stick It To The Man ou Wolfenstein en sont des exemples.

Les rares échecs médicaux face à des pathologies « organiques » proches de la réalité sont finalement :

- les jeux où l'acte médical est directement dépendant du joueur
 - o soit parce que le médecin est le personnage joueur comme pour Wasteland 2, Surgeon Simulateur ou Falling Skies,
 - o soit parce que l'action du joueur influe directement sur le résultat médical comme pour Plague Inc. Evolved.
- un facteur matériel extérieur à la compétence du médecin :
 - o manque de matériel et de médicaments en zone de guerre dans Far Cry 2.
 - o maladie dont les traitements ne sont pas connus à l'époque du soin : cas de la fièvre jaune dans Murdered Soul Suspect.

La complexité du rôle du médecin et la totalité de ses compétences n'est pas représentée. Pour un médecin généraliste notamment la prise en charge de l'urgence est la compétence la plus représentée. On est loin d'une approche centrée patient. L'évocation du suivi, de la prévention ou la coordination des soins est quasi inexistante.

Pour augmenter l'immersion du personnage certains actes se veulent très réalistes, mais le réalisme est alors centré sur la violence des images et la souffrance du patient. L'acte en lui-même reste approximatif. Le chirurgien se lave les mains pour opérer mais garde sa montre, le bras cassé est immobilisé par une simple bande. Quant au réalisme de la consultation de médecine elle est souvent simplement éludée,

remplacée par un écran noir d'une fraction de seconde et au joueur de s'imaginer ce qui a pu se passer. Seuls les jeux Batman Arkham Asylum et Grand Theft Auto montrent quelques passages d'entretiens psychiatriques, là encore fortement abrégés.

Si le détail de la consultation est éludé, c'est le symbole qui reste, laissant une part importante de subjectivité.

Les suites de maladie sont évoquées dans les jeux de sport, un coureur dans ProCycling Manager est immobilisé de plusieurs jours à plusieurs semaines en cas de maladie grave ou blessure comme une fracture, et ses capacités sportives et de récupération sont amoindries en cas de blessure ou maladie mineure telle qu'une rhinopharyngite.

4.3/ L'hôpital psychiatrique en danger

Hors étude directe du personnage médecin, la représentation même de l'hôpital psychiatrique est frappante dans les jeux étudiés : synonyme de prison, lieu de torture et de recherches non éthiques, souvent représenté comme très glauque, sombre, sale voir sanglant.

L'image de l'hôpital psychiatrique dans Murdered Soul Suspect est particulièrement troublante car détaillée directement par le personnage joueur. Ce lieu est évocateur de prison et de torture plus que de soins. En témoigne la représentation des chambres-cellules des patients et la salle d'électrochocs où des menottes métalliques sont attachées à un vieux lit en fer. Le personnage principal dans la cinématique de début du chapitre déclare ainsi en entrant dans l'hôpital:

"L'hôpital psychiatrique. Le seul endroit où la torture est considérée comme un traitement. Si leurs méthodes parviennent à rétablir la santé mentale d'un patient, il vaut mieux pour eux qu'il ne garde aucun souvenir de l'expérience." Plus tard il échange avec une jeune fille qui l'accompagne "on est sorti du cimetière- ouais, pour aller chez les dingues! Quel progrès!" "C'est le traitement (électrochocs) qui grille la cervelle? Oh la vache!"

Des 14 hôpitaux visibles dans les jeux, 7 sont des hôpitaux psychiatriques et tous partagent les mêmes codes-images : noirceur, vides ou hantés, signes inquiétants comme des traces de sang, des symboles ésotériques. Au contraire, les autres hôpitaux et cliniques sont représentés avec les codes de la propreté, la blancheur et l'espace. Aucun hôpital psychiatrique n'est comparable à la réalité.

Si l'on associe cette représentation avec l'idée de spect'acteur décrite précédemment, les aprioris que peuvent avoir les joueurs de l'hôpital psychiatrique doivent être sombres. Cela a-t-il une implication directe sur un patient-joueur auquel un médecin propose une hospitalisation en secteur psychiatrique ?

4.4/ Le médecin face à ses choix

Le personnage-médecin est souvent confronté dans les jeux à un dilemme cornélien.

Soigner un patient qui pourra représenter un danger ou le laisser mourir : Jack dans Dead Island, Carlos dans The Walking Dead

Sauver un patient ou un autre : jeux avec combat au tour par tour comme Wasteland 2 ou Falling Skies, le jeu vidéo

Soigner un patient ou protéger un proche : Carlos dans The Walking Dead saison 2

Poursuivre ses études pour sauver une population ou abandonner devant le risque de devoir sacrifier sa conscience professionnelle et sortir des chemins éthiques : Penelope Young dans Batman Arkham Asylum, Robert West dans Dead Island.

Suivre les ordres de ses supérieurs ou la loi au risque d'enfreindre le serment d'Hippocrate ou se rebeller : Dr Oliwa dans Wolfenstein The New Order.

Il est par contre rare que plusieurs options thérapeutiques soient présentées au médecin. Ainsi le choix du médecin est plutôt centré sur la décision de réaliser ou non un acte médical. Les situations représentées posent question, renvoyant parfois à des épisodes peu glorieux de l'histoire de la médecine. Les conséquences des décisions prises sont explicites dans le scénario, et l'honneur est toujours en faveur du médecin qui ne dévie pas du serment d'Hippocrate.

4.5/ Quand le jeu vidéo et un médecin s'affrontent

Au cours de mon étude, une affaire a intéressé la presse du monde entier [29]. Dans le jeu Metal Gear Solid Phantom Pain, un blockbuster sorti en 2015 dont Metal Gear Solid Ground Zeroes est l'introduction, un médecin est représenté. La ressemblance de ce personnage médecin avec le Dr Sergio Canavero, neurochirurgien italien est frappante. Il faut préciser que le Dr Canavero est célèbre pour son projet de réaliser des greffes de tête. Sa réputation se rapproche de celle du savant fou qui souhaite rendre l'homme immortel sous prétexte de soigner dans un premier temps des tétraplégiques. Le chirurgien envisageait d'engager un procès, dans l'objectif de recueillir des droits d'image qui lui auraient été bénéfiques pour le financement de ses recherches. Le studio créateur du jeu s'est alors défendu en déclarant s'être inspiré d'une autre personne et en publiant des images allant dans ce sens. A ce jour je n'ai pas trouvé trace d'un procès en cours, mais cette polémique a permis de faire de la publicité pour les deux parties.

4.6/ Rôle positif ou négatif du médecin

Le médecin du jeu vidéo est en majorité un personnage aidant. Pourtant 28.3% des médecins représentés ont un rôle d'antagoniste. La plupart d'entre eux sont chercheurs et éveillent alors le syndrome de Frankenstein.

Le rôle positif ou négatif du médecin peut être discutable. Le rôle du médecin peut être l'antagoniste du joueur tout en gardant un rôle médical positif.

Vernon dans *The Walking Dead* est d'abord un ennemi qu'il faut neutraliser pour survivre, puis un médecin consciencieux et aidant car il soigne l'ami du personnage joueur et enfin à nouveau un antagoniste car il vole le bateau du personnage joueur, préférant se sauver avec son propre groupe. Il est donc à deux reprises l'ennemi du personnage joueur, pourtant, la logique du personnage se tient : il cherche les deux fois à se sauver lui-même et sauver son groupe. En fonction des réactions du personnage joueur, Vernon va partir fâché ou avec des regrets.

Dans *Hotline Miami*, le médecin est un obstacle. Il fait office de gardien de prison, empêchant par sa présence le personnage joueur de quitter l'hôpital. Certes la sortie contre avis médical n'est pas proposée, mais le personnage joueur est hospitalisé sous surveillance policière pour une affaire criminelle.

Dans *Plague Inc. Evolved* l'équipe de recherche médicale et les médecins du monde entier sont bien les ennemis directs du joueur mais leur rôle est plus que positif pour l'humanité, le but du joueur étant de propager un pathogène.

4.7/ Caractéristiques du médecin dans les jeux vidéo par rapport à la réalité

Cette étude pose la question de la représentativité des médecins dans les jeux vidéo par rapport à la réalité. Plusieurs éléments de discordance sont à noter.

4.7.1/ Données démographiques

Les jeux étudiés s'adressent à un public français mais ne représentent pas une population de médecins français. Il m'a paru intéressant cependant de mettre en relation les résultats avec les données du Conseil de l'Ordre des Médecins [30].

La démographie médicale sur les jeux de l'année 2014 retrouve très peu de femmes (16.7%), alors que la profession se féminise de plus en plus. Pour l'année 2014 en France le Conseil de l'Ordre des Médecins dénombre 44% de femmes et elles représentent 58% des nouveaux inscrits.

L'âge moyen des médecins en France est en 2014 de 51 ans (53 pour les hommes et 49 pour les femmes), contre 44 ans dans les jeux de la même année.

Si l'on exclut les personnages modifiables par le joueur, presque tous les médecins de l'étude sont blancs, de type caucasien. Un seul médecin est noir, il exerce en Afrique ; un seul médecin est asiatique, il exerce au Japon ; une dernière est métisse, elle exerce sur une île tropicale. Cette répartition est peu représentative de la diversité de la population médicale mondiale.

Mises à part la médecine générale et la psychiatrie, les spécialités médicales sont tout simplement inexistantes. Seules quelques spécialités chirurgicales sont représentées : chirurgie esthétique, ORL et gynécologie-obstétrique. Ainsi dans le monde du jeu vidéo, pas besoin de cardiologue, de pneumologue, de gastroentérologue ou autre, c'est logique, car le médecin généraliste fait tout. Le médecin militaire n'est pas non plus spécialisé. L'étude ne retrouve aucun médecin remplaçant.

Dans les jeux, l'exercice médical est majoritairement urbain (56.7%) et salarié. Seuls 11.7% des médecins ont une activité libérale contre 58.7% en France en 2015 [31]. 31.7% des médecins sont des chercheurs.

Pour clore ce chapitre, entre 31.7% et 48.4% des médecins croisés par le personnage joueur meurent avant la fin du jeu. Je n'ai pas le pourcentage de morts parmi les autres professionnels croisés mais le métier de médecin apparaît être un métier risqué dans les jeux vidéo !

4.7.2/ Du super-médecin au médecin peu compétent

L'image renvoyée par les jeux vidéo des médecins soignants est caricaturale. En ce qui concerne la médecine générale, les spécificités de cette spécialité sont ignorées. Le médecin soignant du jeu est un très bon technicien et soigne toutes les pathologies qui lui sont présentées. Il ne demande jamais d'avis à un confrère et n'a aucun rôle de coordination. Hors secteur hospitalier il a rarement besoin de revoir ses patients, donne peu de conseils de prévention. Ses compétences en communication sont minimales. Cela montre une méconnaissance de la profession par les réalisateurs des jeux. Ceci est à mettre en relation avec la méconnaissance du métier de médecin généraliste par la population générale, reflétée notamment dans la presse grand public [32].

CONCLUSION

L'étude des caractéristiques des médecins dans les jeux vidéo de l'année 2014 montre une image caricaturale du médecin. Si les médecins sont majoritairement alliés du joueur et ont une image plutôt positive voire héroïque, leur représentation est souvent plus proche du fantasme que de la réalité.

Le médecin des jeux vidéo est préférentiellement un homme d'une quarantaine d'année de type caucasien. Si la femme médecin est rare, elle a une place comparable à celle du médecin homme. Le personnage médecin est soit omnipraticien ou chirurgien s'occupant essentiellement d'urgences vitales, soit psychiatre. Les médecins-chercheurs sont des personnages dont le joueur serait bien inspiré de se méfier, en règle générale l'éthique ne faisant pas partie de leur priorité.

La vie privée du médecin est peu connue, même chez les personnages principaux : le personnage intéresse pour sa profession essentiellement. Pourtant, côté médical, l'ellipse de la consultation est omniprésente. L'acte est le plus souvent rapide et efficace proche d'une « imposition des mains » et les quelques actes bien décrits sont spectaculaires. En contrepartie, la médecine est centrée sur l'urgence. Le suivi, la coordination et les suites de soins sont peu représentés. Les soins sont gratuits ou bien achetables sur un catalogue. L'hôpital psychiatrique se rapproche plus de la maison-fantôme que d'un véritable lieu de soins. Les choix du médecin se résument le plus souvent à un choix binaire : soigner ou ne pas soigner, la notion d'options thérapeutiques est inexistante. Il en résulte une certaine superficialité.

Cette représentation fantasmée du médecin est à ce jour moins réaliste que celle renvoyée par d'autres médias. L'investissement direct de médecins dans les processus de création des jeux vidéo pourrait enrichir cette représentation comme elle l'a été pour le cinéma ou la BD par exemple.

En effet le domaine du jeu vidéo offre des possibilités infinies d'expériences de jeu, l'implication et le ressenti du joueur sont de plus en plus exploités. Les avancées technologiques de réalité virtuelle sont en plein développement. Si le Serious Game est de plus en plus utilisé pour la formation des médecins et les soins, dans le domaine ludique quelques jeux comme Ether One peuvent ouvrir les portes de la médecine. Certains jeux vidéo pourraient-ils être pourvoyeurs de vocations médicales?

Il serait d'autre part intéressant d'observer l'évolution du personnage médecin dans l'histoire du jeu vidéo et d'interroger des joueurs ou des patients sur leur représentation du médecin dans le jeu vidéo. Une étude de l'impact direct de cette représentation sur la relation médecin-patient pourrait être envisagée.

BIBLIOGRAPHIE : liste des références

1. Rufat S, Ter Minassian H. Les jeux vidéo comme objet de recherche. Questions Théoriques. 2011. 216 p. (Lecture Play).
2. Lejade O, Triclot M. La Fabrique des Jeux Vidéo Au coeur du Gameplay. Editions de la Martinière; 2013. 200 p.
3. EY France, France Créative. Premier panorama des industries culturelles et créatives en France - La Sacem [Internet]. 2013 [cité 4 juill 2016]. Disponible sur: <https://societe.sacem.fr/ressources-presse/par-publication/Etudes/premier-panorama-des-industries-culturelles-et-creatives-en-france>
4. Forsans E. Le marché français du jeu vidéo en 2014 [Internet]. Agence Française pour le Jeu Vidéo. 2015 [cité 4 juill 2016]. Disponible sur: http://www.afjv.com/news/4783_le-marche-francais-du-jeu-video-en-2014.htm
5. Dumons O. Le jeu vidéo acquiert ses lettres de noblesse. Le Monde.fr [Internet]. 13 mars 2006 [cité 4 juill 2016]; Disponible sur: http://www.lemonde.fr/technologies/article/2006/03/13/le-jeu-video-acquiert-ses-lettres-de-noblesse_750369_651865.html
6. Ter Minassian H. Les jeux vidéo : un patrimoine culturel ? Géographie Cult. 2012;(82):121-39.
7. National Endowment for the Arts. ART WORKS Guidelines: Media Arts. Grants. [Internet]. [cité 18 août 2016]. Disponible sur: <https://www.arts.gov/grants-organizations/art-works/media-arts>
8. Audureau W. L'histoire de Mario: 1981-1991 : L'ascension d'une icône, entre mythes et réalité. Pix'N Love Editions. 2011. 426 p.
9. Bezanson E. L'image du médecin dans la bande dessinée depuis les années 1990. [Lyon, France]: Université Claude Bernard Lyon 1; 2014.
10. Guntz Guiberteau C. Le médecin dans les séries TV françaises de 70 à 2010. [Grenoble]: Université Joseph Fourier Faculté de médecine; 2011.
11. Parisot S. Le médecin en tant qu'icône populaire dans les fictions cinématographiques et télévisuelles. [Marseille]: Université de la Méditerranée Faculté de médecine; 2011.
12. Ageron F-X. Le médecin généraliste dans le cinéma français de fiction des années cinquante à nos jours. [Nancy]: Université Henri Poincaré, Nancy 1 Faculté de médecine; 2002.
13. SONY. PS4 La console de jeux vidéo la plus puissante. [Internet]. Playstation. [cité 4 juill 2016]. Disponible sur: <https://www.playstation.com/fr-fr/explore/ps4/features/>

14. JEUXVIDEO.COM - La Référence des Jeux Vidéo sur PC et Consoles ! [Internet]. Jeuxvideo.com. [cité 18 août 2016]. Disponible sur: <http://www.jeuxvideo.com/>
15. JEUXACTU : toute l'actualité du jeu vidéo [Internet]. JeuxActu. [cité 18 août 2016]. Disponible sur: <http://www.jeuxactu.com>
16. Steam. Bienvenue sur Steam [Internet]. [cité 18 août 2016]. Disponible sur: <http://store.steampowered.com/>
17. Gremy J-P, Le Moan M-J. Analyse de la démarche de construction de typologies dans les sciences sociales. Informatique et sciences humaines. 1977;(35).
18. Coenen-Huther J. Compréhension sociologique et démarches typologiques. Rev Eur Sci Soc Eur J Soc Sci. 1 août 2006;(XLIV-135):195-205.
19. Stevenson RL. L'Étrange Cas du Dr. Jekyll et de Mr. Hyde. CreateSpace Independent Publishing Platform; 2016. 58 p.
20. Shelley MW. Frankenstein. Paris: Le Livre de Poche; 2009.
21. Culot M. Jeu vidéo : un langage kinésique pratiqué par plus d'un milliard de personnes sur terre [Internet]. Média Animation asbl. 2014 [cité 4 juill 2016]. Disponible sur: <http://www.media-animation.be/Jeu-video-un-langage-kinesique.html>
22. Avis et critiques du jeu Ether One sur PC [Internet]. Jeuxvideo.com. [cité 8 août 2016]. Disponible sur: <http://www.jeuxvideo.com/avis/ether-one/46700-1-1>
23. Gironnay R, Boone J-F. Le marché du jeu vidéo en 2014. Centre National du Cinéma et de l'image animée; 2015.
24. Derrien G. Le miroir d'Hippocrate: étude et évolution de l'image du médecin dans notre société à travers sa représentation au cinéma. [Montpellier]: Université de Montpellier I. Faculté de médecine; 2002.
25. Lignon F. L'image de la femme dans les jeux vidéo de combat. In: Sport et Genre XIXème-XXème : objets, arts et médias [Internet]. L'Harmattan; 2005 [cité 3 nov 2015]. p. 171 à 185. (Espaces et Temps du Sport; vol. Vol. 4). Disponible sur: <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00424727>
26. Main A, Salomon L. La série télévisée « Urgences » étude de son réalisme et de ses répercussions sur le public français. Université Paris Descartes Faculté de médecine Broussais Hôtel-Dieu; 2004.
27. Chory-Assad RM, Tamborini RC. Television doctors: An analysis of physicians in fictional and non-fictional television programs. J Broadcast Electron Media. 2001;45(3):499-521.
28. Pfau M, Mullen LJ, Garrow K. The influence of television viewing on public perceptions of physicians. J Broadcast Electron Media. 1 sept 1995;39(4):441-58.

29. Galliani G. Meet The Head Transplant Doctor at The Centre of a Metal Gear Solid Conspiracy [Internet]. Kotaku UK. [cité 10 juill 2016]. Disponible sur: <http://www.kotaku.co.uk/2015/04/22/meet-the-head-transplant-doctor-at-the-centre-of-a-metal-gear-solid-conspiracy>
30. RAULT J-F, LE BRETON-LEROUVILLOIS G. Atlas de la démographie médicale 2014 | Conseil National de l'Ordre des Médecins [Internet]. [cité 29 août 2016]. Disponible sur: <https://www.conseil-national.medecin.fr/node/1472>
31. Direction de la recherche, des Etudes, de l'Evaluation et des Statistiques. Insee - Santé - Médecins suivant le statut et la spécialité en 2015 [Internet]. 2015 [cité 30 août 2016]. Disponible sur: http://www.insee.fr/fr/themes/tableau.asp?reg_id=0&ref_id=NATTEF06102
32. Hedelius M, Boukhezra N, Lasserre E, Letrilliart L. La médecine générale vue par la presse écrite grand public: la crise, rien que la crise! Exerc Rev Fr Médecine Générale 2014;113:100-10.
33. Caudron C, Bonnacarrère J, Gambardella F, Lamarche-Toloza A, Leclerc J. Changer les règles du jeu | Cartographie des controverses 2016 [Internet]. Medialab SciencesPo. 2016 [cité 4 juill 2016]. Disponible sur: <https://medialab.github.io/carto2016-jeuxvideos/>
34. Beuré F, Danard B, Gauthier L, Landrieu A, Bourgoïn V, Prévot L. Les études du CNC- Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français [Internet]. 2014 [cité 4 juill 2016]. Disponible sur: <http://www.cnc.fr/web/fr/publications/-/ressources/5986318>

LUDOGRAPHIE

Batman Arkham Asylum:
Batman Arkham City :
Battlefield 4
Daylight
Dead Island
Dead Island Riptide
Dead Rising 3
Divekick Addition Edition
EA Sports UFC
Ether One
Falling Skies, le Jeu Vidéo
Far Cry The Wild Expedition dont Far Cry 2
Grand Theft Auto V
Hospital Tycoon
Hatoful Boyfriend
Hotline Miami
Les SIM'S
Metal Gear Solid 5 Ground Zeroes
Metal Gear Solid Phantom Pain
Metro Last Light
Murdered : Soul Suspect
Pro Cycling Manager 2014/ Le Tour de France 2014
Outlast
Plague Inc. Evolved
Saints Row 4 : Les bijoux de la famille
Skullgirls Encore
South Park : le bâton de vérité
Stick it to the Man
Super Mario Land
Surgeon Simulator Anniversary Edition
The Evil Within
The Raven Legacy of a Master Thief
The Walking Dead Saison 1 et Saison 2
Theme Hospital
The Wolf Among Us
This War of Mine
Tiny Troopers Joint Ops
Trauma Center
Tropico 5
Wasteland 2
Wolfenstein The New Order
Watch Dogs

ANNEXES

Annexe 1 : Les types de jeu vidéo

Il n'existe pas de classification officielle du jeu vidéo. Le jeu vidéo est en perpétuel réinvention, de nouveaux types de jeux apparaissent régulièrement, grâce notamment à la vivacité du secteur du jeu indépendant. Les avancées technologiques sont elles aussi à l'origine de types de jeux inédits [33,34].

Pour faciliter la lecture de cette thèse et définir les différents types de jeu cités j'ai réalisé une liste des types de jeu fréquemment rencontrés.

Jeu d'action

Beat them all : le joueur doit éliminer le maximum d'ennemis en un minimum de temps

Shoot them up « abattez-les tous » : Le joueur doit détruire ses ennemis en évitant leurs tirs.

Combat ou Beat them up : le joueur affronte en duel successivement des combattants

FPS /Tir : First-person shooter ou jeu de tir à la première personne. Les jeux de tir peuvent sinon être à la troisième personne.

Jeu de Plateforme : Le personnage joueur doit sauter de plate-forme en plate-forme et franchir des obstacles pour avancer.

Jeu d'aventure : Le joueur suit une histoire, le monde dans lequel se développe cette histoire peut être fermé, le personnage devant suivre un chemin linéaire ou bien le monde peut être plus ou moins ouvert, c'est-à-dire que le joueur peut se promener dans une aire définie et choisir les actions à faire parmi celles proposées.

Visual novel ou jeu d'aventure textuel. Jeu sur le modèle des livres dont vous êtes le héros. Le joueur découvre l'aventure surtout par la lecture. Il doit choisir parmi des réponses prédéfinies aux questions qui lui sont posées pour faire avancer le scénario.

Le Point'n Click : Le joueur clique sur différents éléments du décor pour prendre ou utiliser des objets, résoudre des énigmes et avancer dans le jeu.

Infiltration : Jeu d'aventure et d'action où les stratégies de repérage et d'évitement sont préférées au combat.

Survival horror : Jeu dont le but est de survivre dans un univers anxiogène pour le joueur. Zombies, fantômes et meurtriers fous y sont fréquemment rencontrés.

Jeu de rôle

RPG ou jeu de rôle : Le joueur doit faire évoluer un personnage pour remplir des quêtes de plus en plus difficiles. Chaque quête ou combat réalisé fait progresser l'expérience du personnage-joueur, lui permettant de développer des compétences ou spécialisations complémentaires.

MMORPG : Jeu de rôle en ligne massivement multijoueur. Dans un monde virtuel en ligne, plusieurs milliers de joueurs font évoluer simultanément leur personnage, et peuvent interagir pour, par exemple, s'entraider lors d'une quête ou se combattre.

Jeu de simulation

Jeu de gestion : Le joueur est le patron ou gestionnaire devant développer une société, une ville ou un pays. Pour atteindre les objectifs qui lui sont fixés, il doit utiliser au mieux ses ressources et ménager la satisfaction de ses sujets.

Jeu de sport : Le joueur contrôle un ou plusieurs athlètes lors de compétitions sportives.

Jeu de course : Le joueur est conducteur d'un véhicule.

Jeu de société : Jeu copiant un jeu de société ou un jeu de carte existant.

Jeu de stratégie

Le joueur gère une équipe ou une armée en temps réel ou au « tour par tour ». Pour vaincre son adversaire la planification des actions est primordiale.

Jeu de réflexion

Puzzle Jeu de réflexion ou le joueur doit assembler plusieurs pièces. Le terme puzzle est également utilisé pour qualifier certains jeux abstraits.

Labyrinthe : Le personnage-joueur doit sortir d'un labyrinthe ou y récupérer des objets tout en évitant pièges et ennemis.

Jeu de rythme : Jeu de danse ou jeu de musique essentiellement, le joueur doit effectuer des mouvements en suivant un rythme précis.

Serious Game ou jeu sérieux : Jeu s'écartant de sa vocation de divertissement pur, avec une vocation pédagogique ou d'entraînement.

Annexe 2 : Grille d'observation

Nom du jeu
Studio producteur/développeur
Limite d'âge/PEGI
Multijoueur ?
Date(s) de sortie
Type de jeu
Plateforme
Présentation globale du jeu
Localisation du jeu/espace géographique (pays, ville/région, existante ou imaginaire)
Plusieurs médecins ? Si oui combien
Milieu hospitalier ou thème principal du jeu: médical ?
Le personnage médecin
Rôle
 Importance du rôle
 Influent sur le Gameplay (jouabilité)
 Cinématique
 Influent sur le scénario
Signes de reconnaissance
 titre/matériel médical
 Fiche de présentation spécifique
 Personnage visible
Etat civil
 Nom Prénom
 Sexe
 Age approximatif
 Nationalité
 Couleur de peau
Vie Personnelle
 Sa situation familiale : En couple ? Parent ?
 Type d'habitation
 Vie sentimentale/sexualité:
 Orientation sexuelle
 Fidélité
 Séducteur
 Milieu social: notable? Autres activités?
Présentation physique: avantageuse/quelconque/ingrate
 Corpulence
Habits:
 Civil ou professionnel
 négligé/correct/élégant
Caractère
 sympathique/antipathique
 familier/distant
 calme/anxieux
 Sérieux
Santé
 Pathologie somatique
 Addiction
 Pathologie psychiatrique manifeste
Domaine d'activité
 Spécialité: médecin généraliste, chirurgien, psychiatre, légiste, autre spécialité médicale, étudiant en médecine...
 Pas de spécialité

Spécialité multiple
 Remplaçant ?
 Autre domaine d'activité?
 Type d'acte réalisé
 Lieu d'exercice :
 hôpital-clinique / libéral-cabinet médical privé/autre
 Standard du lieu: ordinaire, vétuste, luxueux, historique...
 Secrétariat
 assistant/IDE
 rural/urbain
 visites à domicile
 Matériel médical utilisé: stéthoscope, tensiomètre, instruments chirurgicaux, ECG-défibrillateur, radio, autres.
 Rapports avec les confrères représentés? Si oui préciser
 Charge de travail: activité calme/soutenue/surcharge/NC
 Perception du médecin par ses patients: héros-extraordinaire/ordinaire/mauvais médecin
 Compétences professionnelles:
 Motif de consultation
 Succès médical systématique?
 Réponse systématiquement favorable à l'attente du patient?
 Erreur médicale?
 Plainte des patients? Si oui pourquoi
 Ethique professionnelle: irréprochable/discutable/condamnabile
 Professionnalisme, compétences maîtrisées
 Urgence
 Approche globale
 Éducation prévention
 Suivi coordination
 Communication
 Ses choix et ses conséquences
 vraisemblance/réalisme
 De la pathologie
 Des conséquences de la pathologie
 Absence de soins envisageable?
 De l'acte médical
 Du temps de l'acte
 Des conséquences de l'acte
 Des suites (arrêt de travail, handicap, rééducation...)
 Anachronismes?
 Secret médical respecté
 Relation à l'argent/rémunération
 Tarification de l'acte évoquée?
 Rapport à l'argent du personnage: désintéressé/normal/cupide
 Relation médecin-patient
 compassion/empathie/insensibilité
 Qualité d'écoute
 Communication, explications fournies
 Paternalisme
 Relation conflictuelle/criminelle/non déontologique
 Evolution au cours du jeu
 Sort final du médecin
 Représentation globale du médecin: rôle positif/négatif
 Histoire du médecin

Vu, le Président du Jury,

Vu, le Directeur de Thèse,

Vu, le Doyen de la Faculté,

Titre de Thèse : LES CARACTERISTIQUES DES MEDECINS DANS LES JEUX VIDEO CONTEMPORAINS PARUS EN 2014, ETUDE OBSERVATIONNELLE.

RESUME

L'image du médecin a été étudiée dans de nombreux médias mais pas encore dans le jeu vidéo. Objectif : déterminer les caractéristiques des médecins dans les jeux vidéo. Matériel et méthodes : Etude observationnelle incluant les jeux vidéo sortis du 01/01/2014 au 31/12/2014, ont été exclus les jeux mono-plateforme et ceux en rapport avec un univers non contemporain. Les jeux ont été visionnés ou testés pour rechercher des personnages médecins. Chaque personnage a fait l'objet d'une grille d'observation concernant les caractéristiques du personnage médecin, de l'exercice médical et du récit ludique. Les grilles ont été analysées à l'aide d'un tableur et une typologie a été créée par agrégation autour d'unités-noyau. Résultats : 1202 jeux ont été inclus, 175 ont fait l'objet d'une observation et 60 personnages médecins ont été observés sur 33 jeux. Ces médecins sont majoritairement des hommes blancs, 3 spécialités ont une représentation prédominante : omnipraticien, chirurgien et psychiatre. Le médecin est aidant, désintéressé et parfois héroïque. Une image négative et peu déontologique est renvoyée par ceux participant à la recherche médicale. La vie personnelle du médecin est peu connue. Sur le plan médical les actes sont symbolisés ou au contraire crûment représentés. La réponse du médecin est favorable aux attentes du patient, le soin est réussi et immédiatement efficace. Conclusion : La représentation du médecin dans les jeux vidéo est peu réaliste, proche du fantasme et moins élaborée que dans d'autres médias. Certains jeux offrent pourtant des points de vue intéressants sur la pathologie et le soin, une collaboration entre professionnels du jeu vidéo et de santé pourrait enrichir le domaine ludique comme c'est déjà le cas dans le cadre des serious games.

MOTS-CLES

Jeu vidéo, médecin, caractéristiques, représentation.