

## > LE JEU VIDÉO, PHÉNOMÈNE SOCIAL

PATRICK SCHMOLL

Laboratoire « Cultures et sociétés en Europe »

CNRS/Université de Strasbourg

[schmoll@misha.fr](mailto:schmoll@misha.fr)

### JEUX SANS FIN ET SOCIÉTÉ LUDIQUE

**Résumé.** — L'approche anthropologique du jeu repose sur une définition universelle de ce type de pratique : 1) il s'agit d'une activité essentiellement gratuite, motivée par le plaisir pris à y participer; et qui trouve donc sa finalité en elle-même ; 2) elle constitue une parenthèse dans le cours ordinaire de la vie, ses enjeux sont symboliques ; et 3) elle est de ce fait délimitée dans le temps de la partie et dans l'espace de l'arène. Les jeux en ligne, et en particulier les univers persistants qui se sont popularisés à la fin des années 1990, inaugurent des formes ludiques qui subvertissent ces frontières, suscitant un flou entre le futile et le sérieux, la fiction et la réalité, l'intérieur et l'extérieur du jeu. L'article vise à identifier les facteurs (réalisme, immersion, taille des univers, durée illimitée de la partie, temps passé dans le jeu, etc.) qui concourent à l'éclatement du modèle canonique du jeu. Il décrit ensuite les effets de contamination de la réalité sociale par ce genre de jeu (addictions, déréalisation, mais aussi formes nouvelles de sociabilité, émergence d'une économie virtuelle, etc.).

**Mots clés.** — Jeu, univers persistant, société ludique, anthropologie, cyberdépendance.

Leo Frobenius (1921) semble être le premier à avoir avancé l'idée que le jeu est le creuset de toutes les aptitudes à manier des représentations et à jouer des rôles sociaux. Johan Huizinga (1938) reprend cette thèse en mettant le ludique au centre d'une théorie générale du social. Le jeu (qui est pratiqué dès avant l'homme par les animaux) précède la culture et lui donne en fait naissance. Sous cet éclairage, les jeux vidéo disent quelque chose de la structure de notre société. Tony Fortin a ainsi analysé le discours sous-jacent au genre des jeux dits de « civilisation » (Fortin et al. 2005) et celui des jeux de guerre (Fortin 2006). Les représentations du monde véhiculées par ces jeux sont approximatives au regard de la vérité historique, et elles sont par contre idéologiquement et culturellement marquées. Fortin y voit pour l'essentiel l'expression d'une manipulation idéologique des concepteurs de jeux par un complexe militaro-marchand, la pratique de ces jeux contribuant à faire accepter par les joueurs le type de société que ce complexe cherche à imposer.

Nous nous situons dans une perspective qui prête davantage de capacité de résistance au joueur qui réceptionne les contenus culturels et idéologiques d'un jeu, dans la mesure où le jeu constitue un « ailleurs » par rapport à la réalité, et qu'il est donc aussi pratiqué pour s'évader des contraintes de la société réelle au moins autant que pour les assimiler. Ce va-et-vient entre la fiction et la réalité, et ce dialogue constant entre l'imaginaire intérieur et la réalité extérieure, fait fonctionner le jeu de manière tout à fait particulière en tant qu'analyste. Laurent Trémel (2001) compare jeux vidéo et jeux de rôles d'aventure sur table pour montrer comment ces pratiques permettent aux joueurs de produire un monde de référence, qui est à la fois une critique en contrepoint de la société réelle dans laquelle ils vivent et un espace à l'intérieur duquel ils élaborent un mode de socialisation et de nouvelles constructions identitaires. Le joueur ne fait pas qu'apprendre la vie en société à travers le jeu : il se construit sa propre société idéale dans le jeu, apprend à la négocier avec d'autres, et développe ses propres motivations à transformer la société réelle ainsi que des compétences pour le faire.

Les genres de jeux propres à une société ne font donc pas que décliner la structure de celle-ci : toute forme nouvelle de jeu résulte des transformations du social, et contribue aussi en retour à ces transformations. L'étude d'un genre de jeu informe donc sur la société qui le produit, mais également sur les perspectives de transformation sociale dont il est d'une certaine manière annonciateur. À cet égard, l'observation des pratiques effectives de jeu est aussi importante que l'analyse des contenus des jeux. La manière dont les joueurs suivent les règles, mais également les subvertissent et se réapproprient le jeu, permet de rendre compte de ce que les joueurs font effectivement des modèles qui leur sont proposés et de ce qu'ils ont envie de faire de leur vie, y compris dans la réalité, au besoin en inventant de nouvelles formes de jeu qui remplacent les anciennes. C'est dans cette perspective de lecture qu'il nous semble tout à fait intéressant de nous pencher sur le genre de dernière génération que constituent les jeux massivement multi-joueurs en ligne.

## Les « mondes persistants » et la subversion des canons du jeu

Les jeux en ligne massivement multi-joueurs (MMOG dans la terminologie du genre, pour *Massively Multiplayer Online Game*) sont des jeux vidéo qui font participer un très grand nombre de joueurs simultanément par le biais d'un réseau de serveurs accessible par Internet. Ils se définissent habituellement par trois critères : 1) l'univers de jeu n'est accessible que par le réseau, 2) il est persistant, c'est-à-dire que le jeu continue même quand les joueurs ne sont pas connectés, et 3) un très grand nombre de joueurs peuvent y participer simultanément (en général plusieurs milliers). C'est l'explosion de l'Internet à la fin des années 1990 qui a permis l'extension planétaire de ce type de jeu, qui constitue aujourd'hui un phénomène social et économique non négligeable.

À la différence des jeux vidéo et, en fait, des jeux en général dont l'espace est circonscrit à l'équivalent d'une arène de combat dans un temps donné, les « mondes persistants » ne s'arrêtent pas. La partie dans laquelle évolue le joueur est perpétuelle. L'univers est accessible 24 heures sur 24, 7 jours sur 7. Que l'on soit connecté ou non, le temps du jeu, le cycle des jours et des nuits continue à se dérouler. Hors connexion, les installations du joueur restent dans l'univers et, lorsqu'il se reconnecte, le joueur retrouve le jeu tel qu'il a évolué depuis le moment où il l'avait laissé.

Les joueurs vivent donc en permanence les uns avec les autres dans le jeu et, d'une certaine manière, même quand ils sont déconnectés, puisque leurs personnages et installations continuent à produire et peuvent être attaqués pendant qu'ils ne sont pas là. Des formes spontanées de socialité font naître des communautés dont l'existence est ubiquitaire : elles ont leur siège à l'intérieur du jeu, où elles occupent des territoires, bâtissent des établissements et des royaumes, se livrent à un jeu complexe de luttes et d'alliances avec les autres communautés ; mais elles ont également, à l'extérieur du jeu, leurs propres sites web sur d'autres serveurs Internet, leurs propres forums, et organisent à l'occasion des réunions dans des lieux physiques, un café ou le domicile d'un des membres.

Les participants des « mondes persistants » consacrent en moyenne plus d'une vingtaine d'heures par semaine à jouer dans le même jeu, et les *hardcore gamers* (en général des chefs de clans) peuvent aller jusqu'à trente-cinq heures de jeu par semaine (IDATE 2000). Les joueurs ne font pas que jouer dans un temps et un espace donnés : ils pensent au jeu, parlent du jeu tous les jours dans leur vie quotidienne.

Cette implication importante des joueurs et la porosité des frontières entre le jeu et la réalité posent un problème intéressant aux sciences sociales car, au moment où celles-ci commencent à se pencher (sérieusement, pourrait-on dire)

sur les jeux, c'est leur objet même, dans sa forme canonique, qui semble remis en question par ces formes nouvelles.

L'approche anthropologique du jeu repose en effet sur une définition universelle de ce type de pratique, déjà affirmée par Johan Huizinga, et qui introduit des distinctions fermes :

1. La distinction entre le futile et l'utile : le jeu est une activité essentiellement gratuite, motivée par le plaisir pris à y participer, et qui trouve donc sa finalité en elle-même.
2. La distinction entre fiction et réalité : « ce n'est pas pour de vrai », le jeu constitue une parenthèse dans le cours ordinaire de la vie, ses enjeux sont symboliques.
3. La délimitation de l'activité dans un temps et dans un espace soumis à ses propres règles : celui de la « partie ».

Or, un jeu dans lequel des milliers de participants consacrent des heures par semaine à construire leurs artefacts et donc à travailler, et s'affrontent sur plusieurs mois, voire plusieurs années, dans des univers gigantesques au cours d'une seule et même partie qui ne termine jamais, est manifestement un jeu qui subvertit les frontières du modèle canonique, entre le futile et le sérieux, la fiction et la réalité, l'intérieur et l'extérieur du jeu.

Cette incertitude est particulièrement manifeste dans une variété des « mondes persistants » que sont les simulateurs de monde, dont l'exemple actuellement le plus connu est *Second Life*, mais qui a été précédé par des ancêtres célèbres comme *Habitat* de LucasFilm Games, ou les essais français de la fin des années 1990, le *Deuxième Monde* et *Cryopolis* de CryoNetworks, le *Village.org*. Un débat reste d'ailleurs ouvert, concernant les simulateurs de mondes, sur le fait de savoir s'il s'agit bien de jeux, puisqu'il n'y a pas d'enjeu posé au départ. Seuls leur caractère fictionnel et la possibilité d'y construire ses propres artefacts les rapprochent du principe du bac-à-sable des jardins publics.

À certains égards, on peut considérer que les « mondes persistants » sont l'expression la plus récente d'une société qui, en faisant une place grandissante au ludique, entretient déjà depuis des décennies un flou sur la prétendue futilité des jeux. Alain Cotta (1980) a souligné que nos sociétés sont désormais traversées par le ludique, qui envahit tous les aspects de la vie sociale et fait vivre des branches significatives de l'économie, comme le loto, le sport ou l'industrie du jouet. Les jeux sont par ailleurs sollicités dans une perspective utilitaire, notamment dans l'éducation. Toutefois, le jeu conserve – jusque dans l'approche économique de Cotta ou dans les approches pédagogiques – sa forme définitoire, fondée sur une séparation ferme entre le jeu et la « réalité », celle d'une partie se déroulant dans une aire délimitée et ayant un début et une fin.

Pour apprécier ce que les « mondes persistants » nous disent de l'évolution de nos sociétés, il nous faut étudier dans un premier temps les facteurs qui concourent à l'éclatement du modèle canonique du jeu. Dans un second temps, nous essayerons de qualifier les effets de contamination de la réalité sociale par ce genre de jeu.

## Les facteurs d'éclatement du modèle canonique

Il y a lieu de distinguer deux types de facteurs qui concourent à l'éclatement du modèle canonique du jeu dans la forme des « mondes persistants ». Les uns sont en première approche externes à l'univers des jeux : il s'agit du contexte général de l'évolution de nos sociétés, qui rend à un moment donné pensables et réalisables des formes de jeux qui n'auraient pas pu l'être auparavant, dans un autre type de société. D'autres facteurs sont par contre internes, en ce sens qu'ils tiennent à l'essence même de ce qu'est un jeu, et poussent par la dynamique propre à l'activité ludique à une évolution logique des formes dans lesquelles cette essence se décline et ce, quelles que soient les sociétés et les cultures.

### Facteurs externes : désenchantement et ré-enchantement du monde

L'importance qu'a pris le ludique dans nos sociétés doit se comprendre dans le contexte de l'évolution générale de ces dernières depuis un demi-siècle au moins, voire davantage.

L'extension considérable de la pratique des jeux est liée, pour commencer, et quasi mécaniquement, à la sortie du régime fordiste de sociétés fondées sur le travail industriel. La réduction progressive du temps de travail, l'accroissement des loisirs, choisis ou contraints par le chômage, l'accroissement des revenus qui permettent de les financer, sont des facteurs favorables. Dans une société où la part du temps consacré au travail diminue au profit de la part disponible pour des activités non utiles, le statut social de ces dernières ne peut qu'évoluer et finir par ne plus être (dé)considéré comme une activité marginale ou réservée aux enfants.

Un second facteur intervient, historiquement plus récent, mais culturellement déterminant parce qu'inédit dans l'histoire des sociétés humaines : il s'agit de la mondialisation en tant que phénomène économique, mais aussi culturel et civilisationnel. Après des millénaires d'explorations et de conquêtes, l'expansion humaine a atteint aujourd'hui ses limites spatiales. L'un des résultats de cette mondialisation de la civilisation est la disparition progressive des espaces sauvages qui étaient jadis signalés par des blancs sur les cartes du monde et qui sont

aujourd'hui explorés, cartographiés, quadrillés de bornes de propriété par les firmes ou les États qui s'adjugent l'exploitation de leurs ressources. Il n'existe plus de territoire physique ouvert à l'exploration. Cette limite est certainement une condition déterminante de l'émergence de territoires imaginaires qui les compensent.

De ce point de vue, l'apparition dans les années 1960 des jeux de rôle d'aventure, adossés à un genre littéraire spécifique, le roman fantastique, est culturellement déterminée. Rien n'aurait techniquement empêché l'invention de ce type de jeu, qui ne nécessite que du papier et des crayons, à n'importe quelle autre époque entre le XV<sup>e</sup> siècle et aujourd'hui. Mais le succès du genre tient manifestement à l'espace de découverte et d'aventure qu'il ouvre dans un monde que tout présente comme déjà exploré, déjà connu.

Un autre territoire s'ouvre dans les années 1990, c'est l'Internet, qui est vécu dès l'origine, non comme le déroulement d'informations s'affichant sur un écran, mais comme un espace à l'intérieur duquel s'effectuent des rencontres avec d'autres. Cette dimension spatiale, qui est affirmée dans le vocabulaire (les « navigateurs » servent à « surfer », les « sites » accueillent, non pas des lecteurs, mais des « visiteurs »), nourrit l'imaginaire d'un territoire vierge, d'une nouvelle Amérique qui resterait à explorer et à coloniser, et dont tout une contre-culture, les *hackers* en tête, œuvrera à préserver le principe sauvage, insoumis aux lois des nations existantes. La convergence de la technologie des réseaux et de l'imaginaire des jeux de rôle d'aventure produira les jeux vidéo en univers persistants.

Outre le développement d'une économie postindustrielle et la mondialisation, un troisième facteur joue également : ce que Max Weber a appelé le désenchantement des explications du monde. En effet une caractéristique de la surmodernité associée à la mondialisation, c'est qu'à l'intérieur des limites physiques de la planète, il semble que rien ne reste à découvrir, non seulement physiquement (par le voyage et l'exploration), mais également intellectuellement : la connaissance scientifique résout les mystères de la vie et du cosmos, et postule légitimement que ceux qui demeurent encore lui seront accessibles tôt ou tard. Le monde étant explicable par des raisons qui ne relèvent pas d'une intention divine, il perd alors son sens. L'individu n'a plus rien à rechercher et se pense comme une pièce interchangeable de la mécanique sociale, d'autant plus insignifiante que la société a désormais les dimensions de l'humanité entière.

À cet endroit, les espaces de jeu autorisent un monde ré-enchanté, à nouveau énigmatisé par l'existence de secrets et de trésors à découvrir, par la dimension de la quête nécessaire pour y parvenir, et par la possibilité de rencontres inattendues. Georg Simmel, dans sa *Soziologie* de 1908, insistait sur l'une des conditions de possibilité de la société, qui est que chaque individu puisse penser y trouver une place qui semble être déterminée seulement pour lui (Fitzi 2002, Schmoll 2003a). Cette place n'est pas donnée au départ : elle est à découvrir et la quête individuelle qui vise à l'élucider semble aujourd'hui plus aisée à mettre

en scène dans les jeux que dans la réalité, avec pour corollaire que le jeu puisse avoir davantage de consistance sociale que la réalité.

Le jeu cesse en même temps d'être l'activité d'un public dédié, celui des enfants qui l'abandonnent en passant à l'âge adulte et ne le pratiquent plus que dans des conditions sociales précises – en dehors des heures de travail, comme une activité sportive, en soirée avec des amis – avec une distance émotionnelle qui permet d'en sortir à tout moment pour s'occuper des choses « sérieuses ». Désormais, tous les publics jouent, partout et tout le temps, et les générations se mêlent dans la partie.

## Facteur internes : la subversion du cadre ludique par l'imaginaire

Quand nous étions enfants, dans les années 1960, avec mes frères et ma sœur, nous avons inventé le *cross-media* appliqué au jeu – un peu comme Monsieur Jourdain faisait de la prose – bien avant que l'idée ait un nom pour la désigner et soit devenue un concept. Nous jouions avec nos peluches, à qui nous faisons exécuter des saynètes de notre composition et, si une scène déclenchait notre hilarité, nous cherchions évidemment à la reproduire *ad libitum*. Nous la jouions ensuite en grandeur nature, chacun de nous prenant un des rôles. Puis nous changions d'échelle en prenant les petites voitures et les maisons en Lego, pour permettre aux personnages de se déplacer d'un lieu à un autre. Nous réalisions ensuite un journal illustré racontant ces histoires en bandes dessinées. En suite de quoi nous refaisons un « grandeur nature » dans un autre cadre de jeu, dans lequel le journal était par exemple vendu et acheté par des clients dans un café. Quand nous repassons aux peluches, par une mise en abyme qui ne nous dérangeait pas du tout, celles-ci découvraient à leur tour que leur vie privée était exposée dans le journal et envisageaient par exemple des actions de protestation.

Ce mode de jeu, qui s'est poursuivi sur plusieurs années et que d'autres enfants ont dû expérimenter avant nous, permet d'interroger le modèle canonique du jeu en tant qu'activité délimitée, car il nous oblige à envisager la partie, non comme l'essence du jeu, mais comme un épisode dans le feuilleton d'un univers imaginaire qui ne s'arrête pas, mais plutôt est suspendu, en quelque sorte en arrêt sur image, lorsque le joueur s'interrompt pour aller déjeuner ou travailler : il emporte l'univers de jeu avec lui, dans sa tête, et anticipe déjà les épisodes suivants.

Les « mondes persistants » présentent un certain nombre de caractéristiques qui précipitent cette subversion de la définition canonique de ce qu'est un jeu. Certaines de ces caractéristiques, si nous nous référons à l'anecdote qui précède, ne font sans doute qu'actualiser un certain nombre de potentialités qui sont

d'une certaine façon déjà contenues dans ce qui fait l'essence de tout jeu, et qui achemine la définition canonique, en raison des tensions qu'elle entretient entre les catégories qu'elle crée, vers une crise logique.

1. Dans les mondes persistants comme dans nombre de jeux vidéo, la frontière entre fiction et réalité est interrogée par le *réalisme toujours accru des représentations*. Ce réalisme tient à différents paramètres qui se combinent dans des proportions variables selon les choix technologiques effectués dans la conception de chaque jeu : images de synthèse, animations et effets spéciaux, vision subjective. On retrouve ce réalisme également dans les jouets, notamment les reproductions d'armes. La fidélité de la représentation introduit une incertitude dans la distinction entre le réel et le virtuel (Schmoll 2005). L'évolution technologique ira de plus en plus dans le sens de jeux en immersion sensorielle : la *Wii* de Nintendo préfigure cette évolution en intégrant, dans une manette par ailleurs sans fil, un système capable de détecter la position, l'orientation et la vitesse des mouvements dans l'espace. La notion d'un « bord » de la représentation, laquelle est portée par un support fixe comme un écran d'ordinateur ou de télévision, disparaît au profit d'une continuité ergonomique intuitive entre le joueur, l'appareillage et la représentation. La disparition de ce bord contribue à l'effacement de la frontière entre réalité et fiction.

2. Le temps passé à jouer, qui est l'équivalent d'une seconde vie à l'intérieur du jeu, signale également une perturbation de la frontière entre fiction et réalité. Davantage cependant que le temps passé, qui n'est qu'un indicateur objectif, c'est *l'intensité du vécu*, justifiant cet investissement en temps, qui signale une réduction de la distance au jeu. Le réalisme du jeu ne tient pas qu'à la fidélité des représentations infographiques, mais aux ressemblances vécues entre ce qui se passe dans le jeu et l'expérience de la vie quotidienne : la possibilité de nouer des relations amicales ou hostiles avec d'autres personnes, l'effort fourni pendant des dizaines d'heures par semaine, sur plusieurs mois pour construire, pièce à pièce, accessoires personnels, armes ou installations, la peur de les perdre, la colère ou le découragement quand ils sont perdus. Les émotions ressenties résultent de véritables violences et suscitent, à l'instar de ce qui se passe dans la vie réelle, tout un cortège de règles, d'anticipations, de négociations et de médiations (Nachez & Schmoll 2002, 2003, Schmoll 2003b).

Il existe une tension interne paradoxale entre réalité et fiction, qui pousse constamment le jeu à franchir ses propres limites. Le jeu est en effet, par définition, un « faire-semblant », et c'est ce qui autorise le déploiement des émotions, notamment de l'agressivité, car d'une part son exercice n'est jamais censé aller jusqu'à des conséquences irréversibles, notamment la mort de l'adversaire, et d'autre part elle n'est pas supposée avoir un caractère personnel, le joueur et son adversaire ne faisant que tenir des rôles, qui leur sont souvent échus par le sort. Cette mise en jeu participe à la domestication des émotions, puisqu'on peut les exprimer tout en les observant s'exprimer : le jeu est structurant psychiquement, car il contribue à la construction de l'espace intérieur qui permet d'objectiver

ses propres émotions. Le « mauvais joueur », c'est celui qui se laisse aller à ses émotions et à celles de l'adversaire en les tenant pour vraies, en confondant l'autre et le rôle qu'il tient, perdant ainsi la distance entre fiction et réalité.

Mais cette mise à distance des émotions et l'absence par principe d'une mise en danger de mort ne doivent pas faire oublier que l'émotion est néanmoins essentielle au jeu. Celui-ci ne présente pas d'intérêt s'il n'éveille pas chez le joueur quelque désir en lien avec cette place dans la société, dont parle Georg Simmel, qui semble n'être faite que pour lui. Le fait que ce ne soit pas « pour de vrai » n'empêche pas qu'il faille « se prêter au jeu » pour qu'il fonctionne. Cette oblation partielle, cadrée par les règles et l'espace-temps d'une partie, jongle avec les limites, suscite une forme de vertige qui fait l'intérêt du jeu mais menace constamment de basculer dans le « hors-jeu ». Or, l'évolution des jeux vers toujours plus de réalisme répond à la nécessité de renouveler cet intérêt du jeu en suscitant des émotions qu'une pratique ludique, de nos jours assidue, tend à éteindre. À cet égard, les « mondes persistants » ne sont qu'une des manifestations d'une montée aux limites, dont on peut repérer les signes avant-coureurs dans d'autres domaines comme les jeux télévisés et la télé-réalité, qui sont tentés de « jouer » avec les zones troubles de nos émotions sexuelles ou agressives.

3. Le jeu dans sa forme canonique est un champ clos qui résulte d'un découpage dans l'espace (l'arène) et le temps (la partie). C'est ce découpage qui permet la réalisation fictive, dans un cadre qui l'autorise, d'une activité dont la réalisation effective serait interdite ou considérée comme dangereuse. Cet espace, qu'on pourrait à ce titre qualifier de transitionnel au sens de Winnicott, a pour ces raisons un effet, sinon une finalité, effectivement socialisatrice, puisqu'il permet l'expression des pulsions en même temps que leur domestication. C'est ce qui fonde le rôle du jeu dans l'apprentissage, non seulement chez les humains, mais déjà chez les mammifères. Le fait que le jeu se déroule à l'intérieur d'un espace délimité et ait un début et une fin semble une condition de son identification comme fiction : il faut pouvoir en sortir pour revenir aux « choses sérieuses ».

Les « univers persistants » posent à cet égard un problème lié à ce qu'ils sont les premiers à proposer *un espace dans lequel chacun peut entrer alors que la partie est déjà engagée et dans lequel la partie ne s'arrête jamais*. L'absence de délimitation temporelle se double d'une incertitude sur les frontières de l'espace. Outre qu'il s'agit souvent d'univers que leurs dimensions importantes empêchent une même personne de jamais pouvoir explorer entièrement (la galaxie d'un jeu de stratégie en ligne comme *Mankind* comporte des dizaines de milliers de planètes ayant chacune ses caractéristiques propres générées aléatoirement par le logiciel), une part importante du jeu se déploie à l'extérieur de cet espace, sur les forums, salons et blogs des fans et dans les rencontres IRL<sup>1</sup> entre joueurs.

---

<sup>1</sup> *In real life*, dans la vie réelle.

Les jeunes joueurs passent au moins autant de temps à discuter du jeu avec leurs parents et leurs amis, chez eux ou dans la cour de l'école, qu'à y jouer au sens strict (Nachez & Schmoll 2003). Les discussions, commentaires, échanges de bons procédés, échanges de jeux, niveaux et artefacts, participent à l'effet socialisateur du jeu et peuvent être considérés comme une extension de celui-ci à l'extérieur de son cadre : l'imaginaire du jeu se diffuse dans la vie quotidienne. Les jeux qui ont le plus de succès, ainsi que les concepteurs l'ont bien compris, sont ceux qui arrivent à générer une communauté d'utilisateurs et donc un univers qui va bien au-delà du cadre de la partie, car il ne s'interrompt pas quand on éteint l'appareil.

Le concept de *cross-media* appliqué au jeu exprime encore plus nettement cette subversion du cadre. Un jeu peut faire l'objet de déclinaisons sur des supports différents : plateau classique, jeu de rôle, cartes à jouer, PC, console, téléphone mobile... C'est en fait un même univers imaginaire, avec ses mythes, ses personnages, qui fournit la matière à des jeux différents, lesquels peuvent être interconnectés entre eux, les résultats du joueur dans l'un de ces jeux pouvant être comptabilisés dans les autres. Pris isolément, chacun des jeux sur chacun de ses supports semble constituer un cadre classique, celui d'une partie dans une arène, mais la démultiplication de cadres différents se référant à un même univers donne à ce dernier à la fois une consistance imaginaire forte et, par ses effets de débordement dans la vie quotidienne des joueurs, une consistance sociale.

## La contamination de la réalité par le jeu

La subversion des limites définitoires du jeu dans les « mondes persistants » provoque une interpénétration diffuse entre la réalité et les univers de jeu. Ce mouvement se développe dans les deux sens : les jeux sont de plus en plus réalistes, suscitent des émotions toujours plus fortes ; et nous demandons de plus en plus à la vie en société, y compris au travail, qu'elle ait des qualités ludiques, qu'elle offre des parcours d'aventure, des activités à pratiquer pour elles-mêmes et pas seulement pour leur utilité, en un mot, qu'elle soit « fun ». Nous pouvons indiquer quelques lignes de développement de cette contamination mutuelle entre jeu et réalité.

## La cyberdépendance

Les temps de connexion importants dans les jeux en ligne massivement multi-joueurs soulèvent, davantage encore que dans d'autres jeux vidéo, le problème des conduites addictives. C'est avec l'explosion de ce genre ludique au tournant des années 2000 que la question de la cyberdépendance a pris une importance

accrue, devant même la question de l'incitation à la violence qui faisait controverse il y a quelques années (Tisseron 2000, Nachez & Schmoll 2003), les parents et les éducateurs semblent désormais moins inquiets du contenu des jeux que du fait que les jeunes y consacrent de plus en plus de temps (Valleur & Matysiak 2003). Cette forme de dépendance n'est cependant pas du même type que la dépendance toxicomaniaque à une substance, qui a des effets biologiques objectifs. Elle est étroitement liée à la possibilité qu'offre le jeu de vivre une aventure riche en émotions sans que le danger qui suscite ces émotions soit réel, et à la possibilité plus générale qu'offre le Réseau de réaliser rapidement des contacts aisés, nombreux, peu impliquant, avec des personnes situées à des distances importantes (Schmoll 2001). Elle est en fait une *dépendance à la relation*, qui puise à la même source pulsionnelle que les conduites passionnelles (Schmoll 2004). Au reste, elle concernerait une infime minorité de joueurs (Tisseron et al. 2006).

La cyberdépendance demanderait donc une étude spécifique, notamment des conditions épistémiques de son épinglage dans les catégories de la psychopathologie. Mais il reste qu'elle soulève une question psychologique et sociologique plus large, qui est celle des rapports que nous entretenons aux environnements virtuels. Philippe Quéau soulignait déjà en 1993 que le réalisme des images virtuelles pourrait un jour nous conduire à traiter les simulacres comme des objets et des êtres réels. En ce sens, la dépendance au jeu fait partie d'un phénomène plus vaste qui comprend notamment la pornographie et le cybersexe, pour ne prendre que les applications phare de l'Internet. Les simulacres nous permettent d'entretenir des relations avec des autres virtuels, auxquels nous donnons consistance par nos projections, et la fidélité impressionnante, parfois surréelle, des images – et demain de la technologie des agents conversationnels – permet d'envisager des relations humain-machine qui se substitueraient de plus en plus aux relations humain-humain, car plus rapides et moins dangereuses.

## La virtualisation de l'autre

Dans l'idée que la contamination entre jeu et réalité joue dans les deux sens, l'avertissement de Philippe Quéau est également réversible : le réalisme des images virtuelles incite à traiter les simulacres comme des objets et des êtres réels, mais aussi à traiter les être réels comme des simulacres.

La controverse sur les contenus violents des jeux vidéo a fait couler beaucoup d'encre sans que la question soit tranchée à ce jour. Régulièrement, la presse monte en épingle les phénomènes de meurtre en masse perpétré par tel déséquilibré dont on découvre qu'il était un passionné de jeux vidéo violents. Outre que ces phénomènes restent très marginaux, rien n'indique dans les études quantitatives réalisées sur la question qu'il y ait un rapport entre une pratique assidue des

jeux vidéo et une agressivité accrue des jeunes (Nachez & Schmoll 2003). Au contraire, nombre de joueurs ont plutôt un profil de cérébral introverti, et la qualité graphique de la pyrotechnie des jeux entre dans les ingrédients qui en font un adjuvant à la violence par catharsis.

La question de la virtualisation de l'autre a cependant une portée anthropologique plus générale, qui se laisse mal saisir par les enquêtes quantitatives, et concerne d'ailleurs moins le joueur isolé que la société dans son entier. La virtualisation de l'interlocuteur, avec qui il devient possible de communiquer anonymement et qui, lui-même, n'offre aucune certitude sur son identité réelle, se présente comme la figure aboutie d'une société dans laquelle on peut se passer de rencontrer les autres, d'avoir à les prendre en compte dans la vie de tous les jours, de prêter attention aux conséquences de ce qu'on leur dit, de ce qu'on leur fait ou de ce qu'on fait avec eux (Schmoll 2001). Dans un univers où l'autre peut être remplacé rapidement par des millions d'autres (autres, juste au sens où ils sont d'autres que lui), voire par des agents artificiels, plus besoin de dire « s'il te plaît » ou « merci ».

La déréalisation pose là un problème qui est du même ordre que celui du spectacle de la violence à la télévision : la réception quotidienne de photos et de films violents, relativement identiques dans leur crudité qu'il s'agisse d'émissions d'information ou de films de fiction, peut induire chez le spectateur une forme de sentiment d'irréalité. Les jeux vidéo se présentent à l'écran de la même manière que les opérations militaires à l'écran des centres de commandement des armées modernes : pour le soldat, l'ennemi est une « cible », et de plus en plus souvent, la destruction de l'adversaire exclut le contact physique sur le terrain et se réduit pour « l'opérateur » à l'expérience de la disparition d'un point clignotant sur son écran.

La médiatisation de la Guerre du Golfe, présentée à la limite comme un *wargame* en temps réel, dans lequel la mort n'était jamais montrée directement, est devenue un exemple type de la façon dont les jeux vidéo peuvent fonctionner comme paradigme de la guerre moderne. On finit par oublier qu'au bout de la connexion, des gens continuent à en mourir.

## La fin de la valeur travail

Les « mondes persistants » illustrent la diffusion du ludique à la société entière. Nous ne nous étendrons pas sur ce point, qui a été déjà étudié par d'autres auteurs, notamment Alain Cotta (1980). La dilution de la frontière entre sérieux et ludique est congruente avec la sortie d'une économie industrielle fondée sur la valeur accordée à l'effort, au travail, à l'épargne, et qui a au contraire besoin pour son fonctionnement d'un financement des loisirs, de la consommation et de la dépense. Le terme « travail » a fini par oublier son étymologie, associée

à un instrument de torture (du latin : *trepalium*). Les individus demandent de plus en plus que le travail apporte une satisfaction par lui-même et donc qu'il comporte certaines caractéristiques d'un jeu : gratuité, émotions... Des activités économiques qui ont certes une utilité au plan macro-économique, ne se comprennent pas au niveau des individus (au regard des risques pris, comme les placements en bourse ou l'abandon d'une situation salariée pour créer une entreprise) si on ne se réfère pas à un besoin d'aventure. Dans les sociétés économiquement développées, on peut tout gagner ou tout perdre dans cette aventure, mais il est rare qu'on en meure, sauf à en faire le choix parce qu'on se prend trop au jeu. Il y aurait tout un développement à accorder à une lecture de l'économie, et en particulier des échanges monétarisés, comme jeu permettant d'exprimer les émotions liés à la création, à la compétition et à la domination et, ce faisant, de médiatiser ces émotions.

En sens inverse, on peut signaler que le réalisme des jeux affecte le plaisir pris à jouer en réintroduisant le travail à l'intérieur de l'espace-temps du jeu. Dans certains « mondes persistants », les gains de pouvoir passent par la nécessité de produire des armes en grandes quantités et pour cela à construire des villes, des usines d'extraction et de traitement de ressources et autres artefacts. Il arrive que le joueur en vienne à consacrer une part de son temps de jeu plus importante à organiser sa production tout seul dans son coin qu'à vraiment communiquer avec les autres, et le caractère astreignant de cette activité l'amène parfois à se demander s'il n'est pas en train d'effectuer un vrai travail, au sens tout à fait étymologique du terme (Nachez & Schmoll 2002).

## L'émergence d'une économie virtuelle

L'aspect sans doute le plus remarquable de cette porosité des frontières entre la réalité et la fiction est l'émergence d'une économie virtuelle, dont on ne commence que depuis peu à mesurer la portée sur l'économie réelle. Le phénomène commence avec la vente entre joueurs d'artefacts produits dans le jeu : il peut s'agir d'objets dont les caractéristiques sont recherchées dans le jeu, de personnages dont les compétences ont été développées à un niveau intéressant, voire d'abonnements avec l'ensemble des acquis du joueur (ses personnages, ses installations, ses niveaux de jeu, ses jauges de points). Certains jeux ont permis l'apparition d'un métier de « développeur de compte » : les joueurs qui n'ont pas envie de perdre plusieurs semaines à développer tous les niveaux à atteindre pour jouer « dans la cour des grands » peuvent acheter un compte déjà développé à un joueur qui s'est spécialisé dans ce travail. Cette économie, qui a émergé spontanément à l'intérieur des espaces de jeu, a assez rapidement commencé à faire l'objet d'échanges en espèces réelles à l'extérieur de ces espaces, notamment sur des sites de ventes aux enchères de type eBay. Des entreprises spécialisés dans le « *farming* » travaillent en indépendants dans le jeu pour fournir à d'autres joueurs moyennant finance des contenus du jeu qu'ils

ont récoltés : on estimait en 2008 que 400 000 de ces « fermiers » travaillaient dans le monde, en majorité des Chinois, pour un revenu moyen de 145 \$ par mois, générant un marché d'un milliard de \$ par an.

Certains « mondes persistants » ont développé ce modèle économique, comme *Second Life*, où il est possible d'acheter et de revendre des terrains et des immeubles. *Entropia Universe*, un jeu développé par la société suédoise MindArk en 2003, est entré dans le livre Guinness des records à deux reprises, en 2004 et en 2008, au titre de l'objet virtuel le plus cher vendu dans le monde : en 2007, un joueur a acquis pour 100 000 \$ un astéroïde comprenant un complexe immobilier, dont il comptait revendre les 1000 appartements en réalisant une plus-value.

La vente d'un même artefact à un prix libellé, tantôt en monnaie réelle, tantôt en monnaie du jeu, autorise à établir une péréquation entre monnaies réelles et virtuelles et, de ce fait, à considérer que l'ensemble des biens produits à l'intérieur d'un jeu ont une valeur en monnaie réelle. Sur la base de ce raisonnement, l'économiste Edward Castranova (2001) a évalué le produit national brut (PNB) par tête de l'univers d'*Everquest*, en prenant en compte sa population, le volume des échanges, la masse monétaire et le taux de change flottant existant sur les sites marchands entre le dollar et la monnaie du jeu. Le résultat, un PNB par habitant évalué à environ 2200 \$ par an, situe la production de richesse par un joueur d'*Everquest* au niveau de celle d'un habitant de la Fédération de Russie, ce qui revient à dire que, dans le temps qu'ils consacrent à jouer, les participants à ce jeu en ligne ont une production comparable à celle d'un pays réel. La nature de cette production soulève évidemment des questions théoriques intéressantes en économie, à commencer par celle du statut de la monnaie du jeu, un moyen de paiement qui n'a pas la même convertibilité qu'une monnaie réelle. Mais la prochaine génération de mondes virtuels devrait brouiller un peu plus la frontière entre jeu et réalité, comme le montre l'expérience de *Second Life*. Ils pourraient héberger des magasins en ligne qui vendraient des objets virtuels aussi bien que réels. Et des collaborateurs pourraient être rémunérés par des entreprises pour travailler dans ces magasins par l'intermédiaire d'un avatar.

## Conclusion

Le jeu est devenu une affaire sérieuse. L'aspect économique n'est qu'une partie limitée de la manière dont la porosité des frontières entre fiction et réalité affecte aujourd'hui le social même si, dans nos sociétés fortement marquées par l'économique, c'est cet aspect qui est le plus visible. Si nous en revenons à cette idée que le joueur tisse des liens sociaux à travers le jeu, y apprend la vie en société, et qu'il le fait par un jeu de va-et-vient entre l'espace imaginaire et la réalité, en se construisant sa propre société idéale, en la négociant avec d'autres, en revenant vers la société réelle avec une motivation à la transformer et des

compétences pour le faire, nous pouvons mesurer la portée anthropologique des jeux sans fin qui transforment ce va-et-vient en état d'esprit permanent : cette portée n'est pas qu'économique mais sociale, philosophique, religieuse, psychologique.

Dans les « mondes persistants », les joueurs viennent par choix : ils y fabriquent donc une société qui a la force de liens et de valeurs qui ne sont pas subis, mais électifs. Les jeux qui ont le plus de succès sont ceux dont le *gameplay* ne s'impose pas verticalement aux joueurs mais leur laisse des « trous » importants qui leur permettent de se réapproprier l'espace du jeu et d'en faire ce qu'ils ont envie d'en faire.

À l'époque de ses débuts, l'Internet dans son entier a été le « lieu » d'une contre-culture, ce qu'on a appelé la cyberculture, dont les valeurs, parfois contradictoires, entre gratuité et succès financier, libre accès à l'information, lutte contre les géants, continuent à irriguer le processus de la mondialisation. L'extension de l'Internet à des publics plus larges que les intellectuels des débuts conduit à faire des jeux en lignes les nouveaux lieux des communautés virtuelles en formation. Il est clair que si les gens jouent à un jeu médiéval-fantastique ou d'anticipation, c'est pour y trouver autre chose que la vie qu'ils mènent au quotidien. Les valeurs qui y sont soutenues – amitié, honneur, courage – ne sont pas très nouvelles mais elles expriment de nos jours, dans un environnement de rationalité marchande et égoïste, une position subversive. Il est donc pertinent de suivre ces espaces pour tenter de décrire en quoi ils sont le creuset des idéaux sociaux de demain.

## Références

- Caillois R., 1958, *Des jeux et des hommes*, Paris, Gallimard.
- Castranova E., 2001, Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier, *The Gruter Institute Working Papers on Law, Economics, and Evolutionary Biology*, The Berkeley Electronic Press, 2, 1, art. 1.
- Clam J., 2004, *Trajectoires de l'immatériel. Contribution à une théorie de la valeur et de sa dématérialisation*. Paris : CNRS.
- Cotta A., 1980, *La société ludique*, Paris : Grasset. Nouv. éd. : *La société du jeu*, Paris, Fayard, 1993.
- Fitzi G., 2002, Comment la société est-elle possible ? Développement et signification du « paradigme épistémologique » de la *Sociologie* de Simmel de 1908. 111-129 In Deroche-Gurcel L. & Watier P. (2002), *La Sociologie de Georg Simmel. Éléments actuels de modélisation sociale*. Paris : Presses universitaires de France.
- Fortin T., 2006, Cyberwar : figures et paradoxes de la rhétorique des jeux vidéo de guerre, *Revue des sciences sociales*, Strasbourg : Université Marc Bloch. 35, pp. 104-111.
- Fortin T., Mora Ph., Trémel L., 2005, *Les jeux vidéo : contenus, pratiques et enjeux sociaux*, Paris : L'Harmattan.

- Frobenius L., 1921, *Paideuma, Umriss einer Kultur- und Seelenlehre*, München, De Beck.
- Huizinga J., 1938, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. du néerlandais par Cecile Seresia. Paris : Gallimard, 1951
- IDATE, 2000, *Video Games in the Internet Age*, Montpellier, Rapport de l'IDATE.
- Nachez M., Schmoll P., 2002, Les Player Killers. Formes et significations de l'incivilité dans les jeux vidéo en ligne, *Revue des Sciences Sociales*, Strasbourg, Université Marc Bloch, 29, pp. 84-91.
- 2003, Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne, *Sociétés*, 82/4, pp. 5-17.
- Quéau Ph., 1993, *Le virtuel, vertus et vertiges*, Paris, Champ Vallon, INA.
- Schmoll P., 2000, Les mondes virtuels, entre imagerie et imaginaire, *Sociétés*, 70/4, pp. 33-46.
- 2001, Les Je on-line. L'identité du sujet en question sur Internet, *Revue des Sciences Sociales*, Strasbourg, Université Marc Bloch, 28, pp. 12-19.
- 2003a, La construction intersubjective de l'objet société, *Revue des sciences sociales*. Strasbourg : Université Marc Bloch. 30, pp. 184-189.
- 2003b, Les jeux vidéo violents : un espace de médiation, *Cultures en mouvement*, 60, septembre 2003, pp. 46-49.
- 2004, Dans le sillage du Navire Night : l'obscur objet des passions en lignes. *Revue des sciences sociales*. Strasbourg : Université Marc Bloch. 32, pp. 66-79.
- 2005, L'interrogation du réel par le virtuel, *Revue des Sciences Sociales*, Strasbourg, Université Marc Bloch, 34, pp. 132-145.
- 2008, Communautés de joueurs et "mondes persistants", *Médiamorphoses*, revue de l'INA, Paris : A. Colin, 22, pp. 69-75.
- Tisseron S., 2000, *Enfants sous influence : les écrans rendent-ils les jeunes violents ?*, Paris : A. Colin.
- Tisseron S., Missonnier S., Stora M., 2006, *L'Enfant au risque du virtuel*, Paris : Dunod.
- Trémel L., 2001, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de mondes*, Paris : Presses universitaires de France.
- Valleur M., Matysiak J.-C., 2003, *Sexe, passion et jeux vidéo. Les nouvelles formes d'addiction*, Paris : Flammarion.