IUT Paris Descartes

Département Carrières sociales

Formation Initiale

Option : Assistance sociale

LES JEUX VIDÉO : LIBERTÉ ET SOUMISSION DU JOUEUR

Mémoire de DUT

Session de juin 2017

CE MÉMOIRE FIGURE DANS LA RUBRIQUE MEILLEURS TRAVAUX ÉTUDIANTS

DU DÉPARTEMENT CARRIÈRES SOCIALES, PROMOTION 2016-2017

<http://www.iut.parisdescartes.fr/FILIERES/CS-Carrieres-Sociales/Meilleurs-travaux-etudiants>

LATOUR Margaux

Directeur de mémoire : Pr LAMY Lubomir

Remerciements

Tout d'abord, je tiens à remercier Monsieur Lamy, mon directeur de mémoire, qui m'a fourni des conseils avisés, de l'élaboration du sujet à l'articulation de l'étude, jusqu'à la création d'un questionnaire. Il fut particulièrement appréciable de travailler avec lui dans le cadre de ce mémoire, notamment pour son expertise dans le domaine de la recherche en psychologie sociale, et pour l'intérêt qu'il a manifesté à mon égard et à l'égard des autres étudiants dont il dirigeait le mémoire de DUT.

Je souhaite également remercier Monsieur Pognant, qui, dans le cadre des cours de méthodologie de mémoire qu'il a dispensés à mes camarades et moi, nous a donné de précieux conseils. Je le remercie en particulier pour nous avoir encouragés à collaborer au sein de la classe afin d'aider ceux qui avaient besoin d'un avis extérieur.

Par ailleurs, je remercie les étudiants de l'IUT Paris Descartes, qui via un réseau social dédié à l'IUT, ont eu la gentillesse de répondre au questionnaire que j'ai mis en ligne dans le cadre de ce mémoire.

Je veux également remercier mes amis *gamers,* avec qui j'ai pu échanger sur la pratique des jeux vidéo.

Enfin, je dédie une pensée chaleureuse à mon père, qui m'a offert mon premier jeu vidéo.

Sommaire

Introduction **1**

1 Définition de l'objet et état de la recherche sur les jeux vidéo **3**

1.1 Un jeu pas comme les autres ? 3

1.2 État de la recherche sur les game studies 6

1.3 La recherche sur les jeux vidéo en sciences humaines et sociales 9

2 Les contraintes qui pèsent sur le joueur en situation de jeu **14**

2.1 Le jeu vidéo comme dispositif réglé s'inscrivant dans des logiques et des espaces qui diffèrent du réel 14

2.1.1 La règle du jeu comme première contrainte 14

2.1.2 Du game design : les éditeurs ou la main invisible du jeu 16

2.1.3 Un espace empreint de représentations culturelles 20

2.2 Du caractère addictif du jeu : une autre source de contrainte ? 22

2.3 Le type de jeu comme déterminant dans le conditionnement de la pratique 25

2.3.1 Présentation d'une typologie des jeux vidéo 25

2.3.2 À chaque jeu, sa peine 28

3 Les libertés offertes au joueur dont il se saisit ou non **33**

3.1 Les mondes virtuels : espaces de sociabilité et de socialisation 33

3.1.1 Un lieu de rencontre entre les joueurs… 33

3.1.2 … ou un espace d'expérimentation d'identités sociales ? 35

3.2 Point de vue psychologique : Je joue comme je suis ? 38

3.2.1 L'exemple de la sublimation des pulsions 38

3.2.2 La liberté dans le choix du jeu : réponse à des besoins particuliers ? 40

3.3 Éthique et capacité de recul des joueurs 42

3.3.1 Tuer ou ne pas tuer, telle est la question 42

Conclusion **48**

Sources documentaires **49**

Annexes **53**

Introduction

L'essor des jeux vidéo depuis les années 1990 continue encore aujourd'hui de susciter de vives craintes chez les parents des joueurs, les professionnels de la santé et les instances politiques, qui voient dans les jeux vidéo une menace pour les utilisateurs, voire pour la société elle-même. C'est cette peur qui a poussé nombre de chercheurs en sciences humaines et sociales à s'intéresser à ce nouvel objet de recherche et à se concentrer sur les effets des jeux vidéo sur le joueur, appelé couramment *gamer*. C'est ainsi qu'il y a eu un véritable tropisme de la recherche dans les jeux vidéo, orienté vers les conséquences sur le comportement du joueur, et notamment, vers l'idée que les jeux vidéo entraînent des comportements violents.

En tant que joueuse, j'essaie de prendre du recul sur ma pratique et me questionne régulièrement sur mes comportements, or non seulement je ne partage pas cette hypothèse, mais en plus, cette approche ne me satisfait pas car elle est réductrice. En fait, ce débat sur les effets postérieurs au jeu qui a monopolisé l'attention des chercheurs, a complètement occulté ce qui est, selon moi, le plus intéressant : la pratique du jeu en elle-même et le comportement du joueur en situation de jeu.

Ainsi, j'aimerais dans ce mémoire laisser de côté cette éternelle axiologie du bénéfique face au néfaste, et aborder les jeux vidéo sous un angle différent, celui de la perspective du joueur en situation de jeu, et ce, en axant principalement mes recherches sur les œuvres en sciences humaines et sociales. Je souhaite donc m'attarder sur une idée qui découle de ce questionnement sur les effets du jeu, afin de mieux le dépasser : la liberté d'agir et de penser du joueur pendant le jeu.

En effet, l'hypothèse que les jeux vidéo modèlent l'esprit des joueurs jusqu'en dehors du jeu, les rendant agressifs voire violents, sous-tend selon moi l'idée que le jeu possède une emprise très importante sur le joueur, contraignant sa pratique et l'influençant de façon persistante. Le stéréotype du *gamer* vient renforcer cette idée : le portrait qu'il en est fait est généralement celui d'un homme « adulescent », qui

pendant le jeu, s'enferme dans une bulle, tel un zombie fait de corps mais pas d'esprit, comme envoûté par la machine dont il est aux commandes[1]. C'est comme si le joueur était à la merci des mécanismes scénaristiques et des images qui défilent durant le jeu, et était donc par extension à la merci des concepteurs du jeu, appelés *game designers*. C'est-à-dire que le joueur serait soumis aux contenus du jeu, et incapable de les questionner, comme insensible à ce qui se déroule sur l'écran. Mais le joueur ne serait-il pas, au contraire, conscient de ses comportements, capable d'orienter sa pratique, d'avoir du recul, et parfois même de désapprouver le contenu du jeu ? Et donc le jeu ne serait-il pas plutôt un moyen d'expression de la personnalité du joueur, qui joue comme il est ?

Ces raisonnements m'ont donc amenée à centrer ce mémoire sur la problématique suivante : **en quoi le joueur vidéo conserverait son libre arbitre alors que ses interactions sont prédéterminées par le jeu ?**

Pour répondre à cette question, il me faudra dans une première partie revenir sur la définition et les caractéristiques des jeux vidéo, ainsi que sur l'état de la recherche sur le sujet, afin d'expliciter la méthodologie appliquée dans ce mémoire. Dans une deuxième partie, j'aborderai les contraintes qui pèsent sur le joueur pendant le jeu du fait du cadre réglementaire et social imposé par la nature des jeux, qui est lui-même le fruit des concepteurs du jeu, les *game designer*. Dans cette partie, je me pencherai également sur la typologie des jeux vidéo, et sur les comportements attendus du joueur. Dans une troisième et dernière partie, j'aborderai les espaces de liberté, d'expression et d'expérimentation permis par le jeu vidéo, à la fois au travers des opportunités d'expérimentation sociale, ainsi qu'au travers des processus psychologiques à l'œuvre, comme le processus de sublimation. Enfin, j'aborderai la composante philosophique du jeu au travers de l'éthique et de la capacité de questionnement du joueur.

[1] HIGUINEN, Erwan, *Les Inrocks*, « Les pires clichés sur les jeux vidéo », 2014 (page consultée le 6 mai 2017), <http://www.lesinrocks.com/2014/10/16/medias/top-cliches-mediatiques-jeu-video-11530156/>.

1 Définition de l'objet et état de la recherche sur les jeux vidéo

Cette première partie de l'étude sera consacrée à la définition des jeux vidéo ainsi qu'à l'état de la recherche autour de cet objet. En effet, pour ce qui est de la définition, elle semble primordiale pour comprendre la suite de l'étude, surtout si on n'est pas praticien. Pour ce qui est de l'état de la recherche, il me semble important de le présenter, à la fois de manière générale, ainsi que dans le domaine des sciences humaines et sociales, car au-delà de questionnements personnels, c'est l'une des raisons qui m'ont amenée à m'interroger sur la question de la liberté d'agir et de penser des joueurs pendant le jeu, et à structurer mon mémoire autour de cette problématique. Comme cela a été explicité dans l'introduction, en tant que praticienne du jeu vidéo, je me pose des questions sur ma pratique. C'est une soif de réponses, qui peinait à être étanchée au vu des œuvres qui m'étaient proposées, qui m'a donc donné envie d'aborder les jeux vidéo sous un angle plus proche du joueur et moins réducteur que celui des effets du jeu sur le comportement.

1.1 Un jeu pas comme les autres ?

Qu'est-ce qu'un jeu vidéo ? Cette question semble futile depuis que ces dispositifs ont envahi notre quotidien. Qu'on les retrouve sur ordinateur, console de salon, console d'arcade ou encore sur téléphones, ils font partie intégrante de la vie de nombreuses personnes, et chacun est capable de les reconnaitre sans trop d'effort réflexif. Tout le monde est-il capable pour autant d'en donner une définition précise ? Cette question de la définition de l'objet a permis l'émergence de plusieurs définitions des jeux vidéo, mais celle qui a été retenue pour cette étude est celle donnée

par l'anthropologue Mélanie Roustan dans son ouvrage *Les jeux vidéo : réalité ou virtualité ?* comme étant « l'ensemble des pratiques ludiques de type informatique comportant une dimension interactive et des images en mouvement[2] ». Je soulignerai ici la dimension ludique du jeu : le jeu vidéo est avant toute chose un jeu, qui répond donc aux mêmes critères que n'importe quel type de jeu non vidéo, comme les jeux de société, les jeux réflexifs comme les échecs, ou encore les jeux pratiqués par les enfants, tels que les jeux de poupées. Ainsi, pour Roger Caillois, qui était sociologue et écrivain, le jeu se définit de la façon suivante :

> Une action ou une activité volontaire, accomplie dans une certaine limite de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension ou de joie, et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante[3].

Pour le professeur en communication Jean-Paul Lafrance, qui s'inspire des idées de Roger Caillois dans son ouvrage *Les jeux vidéo. À la recherche d'un monde meilleur*, le jeu aurait deux composantes contradictoires, appelées *paida,* terme latin qui a donné le mot anglais *play,* et *ludus* terme latin qui a donné le mot ludique[4]. *Paida* correspond au caractère divertissant, fantaisiste, voire enfantin du jeu, alors que *ludus* correspond au caractère réglé, normé. Plus un jeu est centré sur le *paida,* moins il s'appuie sur le *ludus,* et vice versa. Ainsi, le jeu vidéo au même titre que les autres jeux, ne déroge pas à cette définition. Plus précisément, le jeu aurait selon Jean-Paul Lafrance six caractéristiques :

- le jeu a un caractère libre : si le joueur agit de façon contrainte, alors le jeu n'est plus un jeu ;
- le jeu est une action séparée à la fois dans le temps et dans l'espace ;
- le jeu présente un déroulement incertain, c'est-à-dire que l'issue dépend entièrement des actions du joueur ;

---

[2] ROUSTAN, Mélanie (dir.), *Les jeux vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris : L'Harmattan, coll. « Dossiers sciences humaines et sociales », 2003, p. 14.
[3] CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris : Gallimard, 1958, p. 15.
[4] LAFRANCE, Jean-Paul, *Les jeux vidéo. À la recherche d'un monde meilleur*, Paris : Hermès-Lavoisier, 2006, p. 25, 26.

– le jeu est une action improductive, pendant son déroulement, aucune richesse réelle n'est créée ;
– le jeu a un caractère réglé, la règle fait le jeu, c'est le *ludus* ;
– le jeu relève du fictif, peu importe ce qu'il se passe dans le jeu, il n'y a pas de conséquence sur le joueur après le jeu[5].

Je reviendrai notamment sur le caractère réglé et le caractère incertain du jeu dans la deuxième partie du mémoire. Malgré le caractère précis et complet de cette définition, certains auteurs considèrent qu'elle ne s'applique pas totalement aux jeux vidéo. Ainsi, le doctorant en communication Sélim Ammouche, dans un ouvrage collectif dirigé par Gilles Brougère intitulé *Penser le jeu*. *Les industries culturelles face au jeu*, remet en question cette définition et explique que le jeu vidéo ne relève pas seulement du caractère ludique au sens étymologique provenant du latin *ludus,* donné par Roger Caillois et explicité plus haut[6]. En effet, pour lui, les règles sont primordiales, mais ce ne sont pas les règles qui font le vidéoludique, c'est l'interactivité entre le joueur et la machine. C'est-à-dire que pour lui, le joueur crée le ludique par ses actions, car il accepte ou non les règles, les détourne et s'en émancipe : le *ludus* et la *paida* sont réunies dans les jeux vidéo, grâce à l'interaction du joueur avec la machine.

Alors qu'est-ce qui diffère entre un jeu dit classique et un jeu vidéo ? Le critère le plus évident est le support : le jeu vidéo repose sur un support électronique ayant une interface vidéo. Par ailleurs, le jeu vidéo est un médium très particulier en ce qu'il repose sur une immersion via une interface numérique du joueur dans une réalité virtuelle. Cette réalité virtuelle signifie que même si le jeu est par essence virtuel, qu'il renvoie à quelque chose qui s'oppose au réel, le jeu vidéo comporte une dimension réelle, ou tout du moins réaliste : Mélanie Roustan explique que le joueur, une fois immergé adhère totalement au jeu, perd la notion du temps, et oublie son corps qui se voit totalement engagé dans le jeu[7]. Et selon elle, ceci est permis justement

[5] LAFRANCE, Jean-Paul, *op. cit.,* p. 21, 22.
[6] AMMOUCHE, Sélim, « Le jeu dans le jeu », *in* BROUGÈRE, Gilles (dir.), *Penser le jeu. Les industries culturelles face au jeu,* Paris : Nouveau Monde, 2015, p. 30.
[7] ROUSTAN, Mélanie (dir.), *op. cit.,* p. 42.

par le réalisme, le vraisemblable du jeu car il facilite l'immersion et l'interactivité, et permet au joueur de pénétrer pleinement dans la réalité virtuelle. Cette incorporation serait également permise par la jouabilité et le matériel du jeu, c'est-à-dire que plus le jeu se fait de manière intuitive et les actions du jeu suscitent de stimuli réalistes chez le joueur, plus celui-ci se prend au jeu et s'oublie. Mélanie Roustan l'explique de cette manière :

> L'oubli de soi et du monde extérieur, ainsi que l'accès à une réalité virtuelle (celle du jeu, d'un monde « pour de faux », régulé et maîtrisable, ressenti « pour de vrai » mais sans aucune influence directe sur la vraie vie) semblent corrélatifs de la fluidité de l'engagement du joueur dans l'action, dépendante du haut degré d'incorporation de l'interface par le joueur (matériel et gameplay)[8].

Au-delà de la définition des jeux vidéo au sens technique, la façon de l'aborder en tant qu'objet a suscité de nombreux débats. En effet, cet objet est devenu si banal que les auteurs ont eu du mal à prendre du recul et à s'accorder sur une catégorisation des jeux vidéo[9]. Comment définir un objet si commun et si particulier à la fois, qui peut autant relever de l'art, que de l'outil informatique ou que du médium de communication, et qui ressemble autant à de la littérature interactive qu'à un sport ? Cette problématique a été traitée notamment dans la recherche anglo-saxonne sur l'étude des jeux. Ce domaine de recherche, appelé *game studies* (signifiant littéralement « études du jeu »), présente des particularités et est alimenté en majorité par quelques disciplines, que je vais vous présenter dans la partie suivante

1.2 État de la recherche sur les *game studies*

Tout d'abord, il apparaît pertinent de préciser que certains ouvrages en sciences sociales sur les jeux vidéo présentent dans leur première partie un chapitre sur la recherche dans ce domaine. Ainsi, si les auteurs eux-mêmes s'attèlent à la présenter, il semble qu'au-delà d'informer le lecteur, il s'agisse pour eux de souligner

[8] ROUSTAN, Mélanie (dir.), *op. cit.,* p. 48.
[9] LE BRETON, David, SCHMOLL, Patrick, « Jeux et enjeux », *Revues des Sciences Sociales*, 2011, n°45, p. 10-19.

que la recherche sur les jeux vidéo suscite encore, du fait de sa jeunesse et de son évolution extrêmement rapide, de nombreux questionnements et divergences entre les auteurs. C'est-à-dire que par cela, ils expliquent au lecteur que la recherche n'est pas figée, que nombre de questions n'ont pas été résolues, et donc qu'il n'y a pas qu'une seule vérité, ou qu'un seul axe pertinent de recherche en ce qui concerne les jeux vidéo. Par exemple, l'enseignant-chercheur en communication Julien Rueff explique dans l'introduction de l'un de ses ouvrages que cela est « un point de passage incontournable pour qui souhaite entreprendre des recherches sur les jeux de rôle en ligne[10] ». Pour les raisons expliquées dans l'introduction de ce chapitre, ainsi que pour les mêmes raisons que les auteurs, je ne dérogerai pas à cette règle. En conséquence, pour présenter les *game studies*, je m'appuierai principalement sur deux ouvrages, sur un ouvrage collectif dirigé par Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian[11], tous deux maîtres de conférence en géographie et spécialisés dans le jeu vidéo, ainsi que sur l'ouvrage de Julien Rueff cité plus tôt.

Le jeu vidéo est un domaine de recherche très récent, qui suscite un intérêt grandissant chez les chercheurs depuis une trentaine d'années. Cette étude des jeux ou *game studies*, trouve sa source principale chez les auteurs anglo-saxons. Pour preuve, les auteurs francophones n'ont pas encore remplacé ce terme par un terme francisé, et continuent de l'utiliser dans leurs écrits.

D'après Julien Rueff dans son ouvrage cité plus tôt, les *game studies* sont alimentées par différentes disciplines, c'est-à-dire que l'étude des jeux n'est pas encore définie comme une discipline à part entière[12]. D'après Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian, on peut même dire que « le foisonnement de propositions, de définitions et d'approches, n'a pas permis de structurer la recherche[13] ».

[10] RUEFF, Julien, *Socialisation et jeu de rôle en ligne. Une étude critique des rapports de reconnaissance et de mépris dans Warhammer Online,* Paris : Mare & Martin, 2013, 318 p.
[11] RUFAT, Samuel, TER MINASSIAN, Hovig (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche,* Paris : Questions théoriques, 2012, 240 p.
[12] RUEFF, Julien, *op. cit.,* p. 30.
[13] RUFAT, Samuel, TER MINASSIAN, Hovig (dir.), *op.cit.,* p. 8.

Ainsi, d'après Julien Rueff, les *game studies* sont divisées en plusieurs branches qui regroupent des disciplines complémentaires[14]. D'après ce même auteur, la première branche, considérée comme étant un peu à part, est celle du game desgin, c'est-à-dire celle de la littérature écrite par et pour les *game designer,* soit les concepteurs de jeux. Cette littérature ne vise pas réellement le tout public, elle est avant tout destinée à l'industrie du jeu vidéo, dans le but de produire. Par exemple, nombre de ces ouvrages sont des guides destinés à guider les concepteurs dans la création de « bons » jeux vidéo, c'est-à-dire de jeux vidéo qui se vendront en nombre. La deuxième branche est celle qui oppose les deux « écoles », celle de la narratologie face à celle de la ludologie : une grande partie des écrits anglo-saxons sur les *game studies* a été consacrée à la définition des contours de l'objet de recherche, qui a opposé ces deux courants, ces deux écoles. Pour les narratologistes, les jeux vidéo doivent être considérés et abordés comme des œuvres narratives, comme des récits, notamment en ce qu'ils comportent énormément d'éléments narratifs. Par exemple, je ne saurais citer un seul jeu récent ne comprenant pas de cinématique qui énonce le contexte du jeu, soit l'histoire préalable qui montre au joueur le thème du jeu, exception faite des anciens jeux sur bornes d'arcade, comme le célèbre *Tetris*[15], qui pour le coup, ne comporte aucun élément de narration. Les ludologistes s'opposent aux narratologistes et considèrent que ce sont avant tout les règles qui font le jeu, et non pas sa structure narrative. La troisième branche concerne le *serious gaming*, c'est-à-dire « des applications informatiques utilisant les procédés à visées ludiques des jeux vidéo pour réaliser des objectifs "sérieux", notamment d'éducation, d'apprentissage ou de communication persuasive[16] ». Cette branche s'intéresse aux pos-

[14] RUEFF, Julien, *op. cit.,* p. 30.

[15] *Tetris* est un jeu dit d'arcade qui consiste à diriger des « briques » de différentes formes qui tombent du haut vers le bas de l'écran et s'empilent les unes sur les autres. Pour plus d'informations, voir le site officiel de *Tetris* :
<http://tetris.com/about-tetris/?utm_source=tdc&utm_medium=ftr> (page consultée le 07/05/2017).

[16] FOURQUET-COURBET, Marie-Pierre, COURBET Didier, « Les *serious games,* dispositifs de communication persuasive. Quels processus sociocognitifs et socio-affectifs dans les

sibilités pédagogiques et éducatives offertes par les jeux vidéo. Par exemple une utilisation du *serious gaming* peut être celle d'un outil managérial orienté afin de créer dans un groupe un esprit de solidarité. Ce domaine connaît un intérêt particulier depuis une dizaine d'années. La dernière branche est celle des sciences sociales — celle qui m'intéresse le plus dans le cas de cette étude — alimentée par la psychologie, la sociologie, l'anthropologie ou encore la philosophie.

Bien qu'il soit difficile de dénombrer les ouvrages appartenant aux *game studies*, il semble qu'une grande partie des apports principaux faits à ce domaine proviennent de sciences technologiques et notamment des sciences de la communication, des sciences de l'informatique, ou encore des sciences du design. Une autre partie conséquente de la littérature des *game studies* relève du débat qui oppose les narratologistes et les ludologistes, soit le débat sur la catégorisation. En effet, la volonté de déterminer la façon d'aborder cet objet a presque monopolisé la recherche chez les auteurs anglo-saxons. Les études sur le *game design* sont relativement foisonnantes, mais la majorité des œuvres écrites à ce sujet concernent les jeux classiques, ce n'est que depuis une vingtaine d'années qu'elles concernent jeux vidéo. Enfin, les *game studies* appartenant au champ des sciences humaines et sociales, sont relativement nombreuses, mais ne sont alimentées que par certaines disciplines et sont délaissées par d'autres. C'est ce que je vais présenter dans la prochaine partie.

1.3 La recherche sur les jeux vidéo en sciences humaines et sociales

Comme cela a déjà été expliqué, les craintes liées aux possibles effets néfastes des jeux vidéo ont entraîné un tropisme des *game studies* en sciences humaines et sociales vers les conséquences sur le comportement du joueur. C'est-à-dire qu'avec l'essor des jeux vidéo, les chercheurs ont eu une volonté, soit de légitimer l'objet en

usages ? Quels effets sur les joueurs ? État des recherches et nouvelles perspectives », *Réseaux*, 2015, n° 194, p. 199-228.

justifiant son potentiel éducatif ou thérapeutique (*serious gaming*), soit de dénoncer les conséquences néfastes qu'il peut avoir sur le joueur, comme le décrit Julien Rueff :

> Le plus souvent, les travaux universitaires mobilisent la théorie de l'apprentissage social, pour montrer que les individus seraient incités à reproduire un comportement violent, acquis dans la pratique des jeux vidéo, parce que ceux-ci récompenseraient symboliquement les conduites brutales[17].

Ces questionnements ne sont pas sans nous rappeler ceux qui avaient émergé avec l'essor de la télévision, alors diabolisée par les uns, et encensée par les autres[18]. C'est ainsi que le domaine des jeux vidéo en sciences humaines et sociales a presque été monopolisé par les psychologues et les psychiatres, offrant généralement une approche cognitive ou comportementale. Mélanie Roustan affirme même que « le champ est diversifié et compte des représentants de quasiment toutes les sciences humaines et sociales. Néanmoins, il demeure essentiellement l'affaire des sciences du psychisme, qui ont trouvé un fort écho dans les médias sur des thèmes comme la violence et l'addiction[19] ». Par exemple, si vous effectuez une recherche sur les jeux vidéo dans un catalogue d'articles ou d'ouvrages en ligne, vous remarquerez que le nombre de documents restants après avoir évincé de la recherche les mots « violence », « agression » et « addiction » est très faible.

Pourtant, la théorie autour de la question des effets sur le comportement n'est pas unifiée : les auteurs s'opposent, les études se multiplient, pour finalement proposer aux lecteurs des conclusions divergentes qui permettent d'affirmer qu'aujourd'hui, personne n'est capable de déterminer et quantifier précisément les effets des jeux vidéo sur le comportement du joueur. Pour preuve, l'*American Psychological Association*, ou *APA*, référence notable de psychologie américaine, a publié en février 2017 une étude par un groupe de travail (*task force*) sur le lien entre les jeux vidéo et

[17] RUEFF, Julien, *op. cit.,* p. 32.
[18] *ibid.* p. 31.
[19] ROUSTAN, Mélanie (dir.), *op. cit.,* p. 18.

les comportements violents[20]. Celle-ci visait à se pencher sur les œuvres des différents chercheurs, à juger de la qualité de leurs écrits et de la solidité de leurs fondements méthodologiques. L'*APA* a conclu en expliquant que le fait de jouer à un jeu violent pouvait occasionner un comportement agressif subséquent au temps de jeu, mais qu'il n'y a aucune preuve concluante quant au lien entre jeu vidéo violent et criminalité. L'*APA* termine en suggérant l'approfondissement des études pour combler les lacunes sur les différents sujets…

Où en est la recherche en France ? Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian, dans l'introduction de leur ouvrage, considèrent que « malgré l'émergence d'une génération de journalistes, d'enseignants, de chercheurs, de cliniciens qui ont grandi dans l'univers des jeux vidéo, on est frappé par la rareté des travaux de recherche sur les jeux vidéo en France[21] ». Pour étudier ce domaine, l'anglais sera donc de rigueur car il faudra aller puiser dans les œuvres anglo-saxonnes, plus nombreuses et plus poussées.

Pour ce qui est des sciences sociales, très peu d'œuvres dans ce domaine ont été produites par des anthropologues et des sociologues dans des démarches d'observation *in situ*. Les auteurs s'accordent à dire que les sciences sociales n'ont presque pas investi le domaine de recherche des jeux vidéo, on citera notamment Mélanie Roustan à ce sujet : « De leur côté, les sciences sociales semblent rechigner à prendre acte de l'ampleur du phénomène, et seuls quelques rares ouvrages universitaires ont été publiés[22]. »

Selon certains auteurs, ceci est également dû au fait que les jeux vidéo étaient à leurs débuts considérés comme futiles et comme étant une pratique cantonnée aux

[20] CALVERT, Sandra *et al., American Psychologist, «* The American Psychological Association Task Force assessment of violent video games : Science in the service of public interest », 2017 (page consultée le 2 avril 2017), <http://psycnet.apa.org/index.cfm?fa=search.searchResults>

[21] RUFAT, Samuel, TER MINASSIAN, Hovig (dir.), *op. cit.,* p. 5.

[22] ROUSTAN, Mélanie (dir.), *op. cit.,* p. 18.

classes populaires, ce qui a contribué à leur mise de côté par les chercheurs en sciences sociales[23].

Ainsi, s'il existe de nombreux ouvrages proposant des expériences psycho-sociales sur les jeux vidéo afin de prouver qu'ils rendent agressifs, les pratiques en situation de jeu sont, quant à elles, presque délaissées. De plus, les ouvrages qui traitent de ce thème sont généralement axés sur les MMORPG, ou *Massively Multiplayer Online Role Play Game*, soit les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Les quelques chercheurs qui s'y sont intéressés ont souvent axé leurs écrits sur la socialisation en ligne dans le cadre d'un monde virtuel. Ainsi, j'ai pu déplorer de nombreuses lacunes sur différents sujets, notamment sur la typologie des jeux vidéo, ou plus étonnant, sur les intérêts des joueurs à jouer à tel ou tel type de jeu.

Pour terminer cette partie, je tiens à souligner qu'il n'existe, à ma connaissance, aucune œuvre en langue française ayant pour thème la pratique vidéoludique et présentant, de manière exclusive et transversale, les contraintes et les libertés dont le joueur dispose dans sa pratique.

Ainsi, pour la réalisation de cette étude, je tirerai mes informations de quelques ouvrages en langue française ayant été écrits dans les domaines de la sociologie, de la psychologie, et de la communication. Au vu des œuvres dont je dispose, j'ai donc eu la volonté de réaliser un questionnaire à destination de joueurs de jeux vidéo, pour compléter les informations qui me manquent. Il me semble nécessaire de préciser que ce questionnaire, que j'exploiterai dans les prochaines parties, a été rempli par 66 personnes, ce qui est un faible échantillon. Et il a été rempli à hauteur de 99% par une population étudiante âgée d'entre 15 et 26 ans, ce qui correspond à l'une des classes d'âge et des catégories socio-professionnelles les plus représentées chez les joueurs de jeux vidéo[24], mais ne saurait être représentative de l'ensemble

[23] COAVOUX, Samuel, RUFAT, Samuel, TER MINASSIAN, Hovig, « Jouer aux jeux vidéo en France. Géographie d'une pratique culturelle », *L'Espace Géographique,* Paris : Belin, tome 43, n°4, 2014, p. 308-323.

[24] BERRY, Vincent, *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans les jeux vidéo.* Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2012, p. 56, 57.

des pratiques vidéoludiques. Malgré ces biais, je me suis refusée à laisser cette précieuse source d'information de côté. Enfin, en tant que praticienne du jeu, j'intégrerai dans la suite de ce mémoire des observations et des ressentis personnels qui viendront alimenter et questionner les informations tirées dans les ouvrages. La prochaine partie de ce mémoire s'attèlera à expliciter les mécanismes et le cadre qui conditionnent la pratique vidéoludique.

2 Les contraintes qui pèsent sur le joueur en situation de jeu

Dans cette partie, je m'attèlerai à vous montrer les règles et les mécanismes restrictifs dans le jeu vidéo. En effet, comme je l'ai expliqué dans l'introduction, les non-praticiens semblent penser que les joueurs en situation de jeu sont comme manipulés. L'idée de cette partie de l'étude est donc de faire état, d'un point de vue scientifique, des réelles limites et contraintes dont le joueur doit s'accommoder.

Pour cela, je vais tout d'abord revenir sur les caractéristiques du jeu vidéo, notamment sur le cadre normatif et sur la règle, qui est une composante très importante de celui-ci. Puis j'aborderai la perspective des *game designers,* afin de montrer comment ceux-ci déterminent la pratique et les comportements qu'ils attendent du joueur. Enfin, il me semble pertinent d'aborder les risques de dérive liés au jeu, car ils constituent une contrainte indirecte qui découle des caractéristiques du jeu.

2.1 Le jeu vidéo comme dispositif réglé s'inscrivant dans des logiques et des espaces qui diffèrent du réel

2.1.1 La règle du jeu comme première contrainte

Tout d'abord, je souhaite revenir sur la définition du jeu de Roger Caillois donnée en première partie, et notamment sur le caractère réglé du jeu. Ainsi, d'après la quasi-totalité des auteurs, comme c'est le cas de Jean-Paul Lafrance, la règle est déterminante dans tous les jeux, et donc également dans les jeux vidéo : pour lui, « le jeu sans règles est impossible, et ces règles sont conventionnées, c'est-à-dire fixées

artificiellement et acceptées par les joueurs[25] ». C'est-à-dire que la règle est structurante dans le jeu : tout joueur doit se plier cette contrainte pour jouer, et s'il ne l'accepte pas, alors, le jeu s'arrête.

Comment la règle détermine-t-elle le jeu ? Tout d'abord, c'est la règle qui va déterminer la jouabilité du jeu, ou *gameplay*, les objectifs que le joueur doit remplir, et les conditions de sa victoire et de son échec. La règle présentée de cette manière apparaît comme une contrainte, mais tout joueur est capable de la refuser, ainsi que de la détourner. En effet, certains joueurs, dans le cas des jeux de rôle en ligne (MMORPG), contournent les règles, afin de détourner l'objet initial du jeu. Par exemple, j'ai connu des joueurs qui jouaient intensivement à des MMORPG, et qui s'investissaient dans l'amélioration la plus maximale de personnages, afin de les revendre et de se faire de l'argent, pratique qui est normalement interdite.

Par conséquent, la supposée contrainte de la règle n'en est, de ce point de vue, pas réellement une, elle relève même presque du besoin : selon Roger Caillois, la règle serait comme « un besoin croissant de plier [cette liberté] à des conventions arbitraires, impératives, et à dessein gênantes, de la contrarier toujours davantage, […] afin de lui rendre plus malaisé de parvenir au résultat désiré[26] ». On comprend bien ici que la règle relève plus d'une sorte de contrat social signé entre le joueur et la machine, qui finalement rend le jeu plus intéressant, que d'une réelle contrainte. Le rapport du joueur à la règle, et par extension au jeu lui-même semble ainsi ne pas être une relation de contrainte car le joueur connaît la règle, et il s'y plie selon son bon vouloir.

Mais Sébastien Hock-Koon explique, dans l'ouvrage collectif dirigé par Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian cité plus tôt, que le joueur n'aurait pas connaissance de toutes les règles du jeu, ce qui remet en question le rapport du joueur à la règle[27]. En s'appuyant sur les écrits du *game designer* Stéphane Natkin, il explique, d'une part,

[25] LAFRANCE, Jean-Paul, *op. cit.,* p. 73
[26] CAILLOIS, Roger, *op. cit.,* p. 28.
[27] HOCK-KOON, Sébastien, « Expliciter les connaissances du *game designer* pour comprendre les jeux vidéo », *in* RUFAT, Samuel, TER MINASSIAN, Hovig (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche,* Paris : Questions théoriques, 2012, p. 16-33.

que les joueurs ne prennent pas le temps de lire le manuel contenant les règles, et d'autre part, que certaines règles ne sont pas écrites dans le manuel. C'est-à-dire qu'il y aurait des règles cachées, que les concepteurs n'ont pas voulu donner au joueur, généralement afin d'augmenter la difficulté du jeu ou de rendre l'expérience plus intéressante pour le joueur. Sébastien Hock-Koon cite d'ailleurs Stéphane Natkin à ce sujet :

> Tout ceci n'est qu'un gigantesque bluff : le concepteur du jeu a caché les règles et les modifie dynamiquement en fonction de la progression du joueur et, dans certains cas, d'une mesure de son efficacité. S'il perd trop souvent, on lui fournit une aide pour s'en sortir. Lorsqu'il bat tous les monstres d'un coup de pied et de deux sorts magiques, le jeu lui envoie des monstres qui résistent à cette stratégie[28].

De ce point de vue, le joueur semble manipulé par le concepteur du jeu, contraint de découvrir les règles, au péril de la vie de son personnage. Le joueur serait ainsi une marionnette soumise à la règle cachée voulue le *game designer*. Nous allons voir dans la partie suivante que cette soumission des joueurs aux volontés des concepteurs va au-delà de la règle cachée, qui n'est, finalement, qu'un détail de leur emprise réelle.

2.1.2 Du game design : les éditeurs ou la main invisible du jeu

Dans son ouvrage intitulé *La société en jeu(x). Laboratoire social des jeux en ligne,* la sociologue Sylvie Craipeau consacre un chapitre au dispositif technique du jeu en le considérant comme une source de contraintes et de liberté pour le joueur[29]. Cette partie, basée sur les écrits de Sylvie Craipeau, aura donc pour objet les contraintes qui pèsent sur le joueur mais d'un point de vue pratique, du point de vue des *game designer*.

[28] NATKIN, Stéphane, « Les jeux de demain : télévision ou cinéma interactif ? », *in* GENVO, Sébastien (dir.), *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, 2006, cité par HOCK-KOON, Sébastien, « Expliciter les connaissances du *game designer* pour comprendre les jeux vidéo », *in* RUFAT, Samuel, TER MINASSIAN, Hovig (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche,* Paris : Questions théoriques, 2012, p. 26, 27.

[29] CRAIPEAU, Sylvie, *La société en jeu(x). Laboratoire social des jeux en ligne,* Paris : PUF, 2011, p. 37-62.

Selon Sylvie Craipeau, le dispositif technique du jeu créé par les *game designer* est un ensemble de règles concédant une liberté relative au joueur car « toutefois, la logique des règles du jeu doit amener le joueur à un comportement prévisible[30] ». C'est-à-dire que l'objectif des concepteurs du jeu est de contraindre la pratique tout en faisant en sorte que le joueur ressente une certaine liberté :

> Dans les jeux vidéo en ligne, l'éditeur, en particulier avec la technique, garde la maîtrise des actions, voire même la régulation sociale des joueurs, mais sans coercition visible, sans contrainte vécue comme telle, bien au contraire : elle oriente les comportements des joueurs tout en leur donnant l'illusion du « libre-arbitre »[31].

On comprend ici qu'il y a une tension dans le jeu entre la volonté des concepteurs de maîtriser le jeu, et l'intérêt des joueurs à trouver dans le jeu une certaine forme de liberté. Ceci fait écho aux caractéristiques du jeu données par Roger Caillois, et notamment au caractère libre du jeu explicité plus tôt. Car si le joueur ressent la contrainte, alors il n'y trouve plus d'intérêt et le jeu n'est plus un jeu.

De plus, Sylvie Craipeau explique que la démarche des concepteurs pour créer le jeu se rapporte à une démarche scientifique, notamment basée sur l'expérimentation[32]. C'est-à-dire que les *game designer* auraient recours à des méthodes ressemblant à l'observation pratiquée par les sociologues, afin de déterminer le plus finement possible le comportement attendu de la part du joueur. Elle explique également que, dans le cas du jeu *World of Warcraft*, l'un des MMORPG payants les plus populaires du monde, les concepteurs se sont directement inspirés de mécanismes psychologiques pour que le joueur… devienne accro :

> L'orientation du game design s'appuie directement sur les travaux de psychologie du chercheur Skinner, de façon à stimuler l'intérêt du joueur, voire susciter un très fort engagement dans le jeu : la progression des difficultés de chacun des défis est savamment étudiée et organisée, ainsi que celle des récompenses[33].

[30] CRAIPEAU, Sylvie*, op. cit.,* p. 38.
[31] *ibid*. p. 39.
[32] *ibid.* p. 41.
[33] CRAIPEAU, Sylvie, *op. cit.,* p. 50, 51.

Si l'on se penche sur les écrits du *game desgin*¸ cet argument est corroboré, car dans ces écrits, il est en effet conseillé aux créateurs de jeux d'avoir des connaissances en anthropologie, en psychologie et en sociologie[34]. Ainsi, le créateur sera le plus à même de créer les comportements qu'il a voulus. Sous cet angle, les joueurs apparaissent donc comme contraints et manipulés par les *game designer*, qui telle la main invisible d'Adam Smith, vont moduler ses comportements sans qu'il s'en aperçoive. Néanmoins, selon Sylvie Craipeau, l'expérimentation ne se fait généralement pas à l'insu du joueur ; au contraire, nombre de *games designers*, s'attèlent à co-construire le jeu, en proposant à quelques joueurs d'essayer une version test, appelée *bêta-test[35].*

Par ailleurs, cette auteure explique que dans les jeux en ligne, les joueurs sont constamment surveillés par les administrateurs du jeu[36]. Ceci est particulièrement vrai pour les jeux en ligne mettant en scène des mondes persistants, c'est-à-dire les jeux dont l'espace de jeu n'est pas modélisé par la console de jeu, mais existe de façon persistante sur un serveur en ligne, le joueur devant s'y connecter pour jouer. L'auteure prend l'exemple de *World of Warcraft[37]*, et décrit les différentes surveillances et censures effectuées par les administrateurs du jeu[38]. Dans ce jeu, si le joueur dérive, il est systématiquement rappelé à l'ordre et peut même être puni. En effet, dans ces jeux, la triche, et notamment la triche qui a pour objectif de contourner certains frais, est monnaie courante et est punie sévèrement pour la simple raison qu'elle constitue un manque à gagner pour l'éditeur du jeu. De ce point de vue, il semble que le joueur ne puisse absolument pas s'éloigner des actions et des comportements que l'éditeur du jeu a prévu pour lui. Ces pratiques de contrôle sont-elles pour autant liberticides ? Comme nous l'avons déjà explicité dans la partie précédente, certains joueurs s'affranchissent des règles. Mais cela peut littéralement leur

[34] SCHELL, Jesse, *The Art of Game Design. A Book of Lenses,* Amsterdam: Elsevier, 2008, 540 p.
[35] CRAIPEAU, Sylvie, *op. cit.,* p. 41, 42.
[36] *ibid.* p. 45-60.
[37] World of Warcraft est un jeu du rôle en ligne qui s'inscrit dans un univers médiéval et fantastique. Le joueur évolue un monde persistant, c'est-à-dire qui existe de façon continue sur un serveur dédié.
[38] *ibid.* p.46, 47.

coûter cher. Aussi, selon Sylvie Craipeau, les joueurs vidéo seraient partagés dans leurs sentiments à l'égard des pratiques des éditeurs : « Une ambivalence entre fascination et répulsion anime les joueurs à cet égard : ils aimeraient être plus libres, mais apprécient en même temps d'être cadrés avec fermeté[39]. »

Par ailleurs, l'auteure montre que ces jeux s'appuient sur des outils techniques qui constituent des instances de surveillance, qui au contraire des instances de contrôle, existent à l'insu du joueur[40]. Dans *World of Warcraft*, toutes les actions du joueur sont passées au peigne fin, de la façon dont il nomme son personnage, jusqu'aux messages qu'il envoie aux autres joueurs. L'auteure qualifie cette capacité des administrateurs de panoptique : les éditeurs peuvent tout voir et tout savoir[41]. C'est-à-dire que les éditeurs ont accès à des données très personnelles, par exemple les éditeurs de *World of Warcraft* se réservent le droit d'aller vérifier de manière automatique et imprévisible le disque dur de l'utilisateur afin de chercher les logiciels de triche que celui-ci pourrait avoir installé sur son ordinateur. Ceci pose notamment la question de la protection de la vie privée pour l'utilisateur, mais c'est un autre débat.

Enfin, Sylvie Craipeau affirme que dans le dispositif technique du jeu, « les règles sociales sont intégrées dans le système, c'est-à-dire que le dispositif technique du jeu induit un comportement social à l'intérieur du jeu[42] ». Ce qui signifie que le joueur est à la fois conditionné dans ses pratiques individuelles, ainsi que dans ses relations avec les autres joueurs, que ce soit à cause du rythme du jeu, ou des modalités d'échange avec les autres joueurs.

C'est ainsi que nous pouvons dire que malgré une apparente liberté, certains jeux et notamment les jeux en ligne, effectuent un contrôle, volontaire ou involontaire, ainsi qu'une surveillance du joueur grâce à des outils techniques, ce qui résulte *in fine* en la réduction de la liberté de celui-ci.

[39] CRAIPEAU, Sylvie, *op. cit.,* p. 48.
[40] *ibid.* p.48, 49.
[41] *ibid.* p. 38.
[42] *ibid.* p. 51.

2.1.3 Un espace empreint de représentations culturelles

D'un point de vue sociologique, si le monde virtuel, au sens de cyberespace, est pensé comme un monde à part, il n'est cependant pas protégé des représentations culturelles. En effet, d'après Julien Rueff, le jeu vidéo présente en son sein de nombreuses représentations du genre, des ethnies, ou des systèmes politiques, représentations ancrées dans milieux culturels donnés[43]. C'est ainsi que certains auteurs se sont intéressés aux stéréotypes qui sont véhiculés dans les jeux vidéo, des stéréotypes de genre jusqu'aux stéréotypes racistes présents dans certains jeux d'action. Je citerai notamment les travaux de Fanny Lignon, docteure en sciences de l'art, et de ses collaborateurs dans l'ouvrage intitulé *Genre et jeux vidéo,* dans lequel ceux-ci s'attèlent à étudier les stéréotypes, féminins notamment, qui sont véhiculés dans certains jeux, comme la franchise des *Lara Croft*[44]*,* jeu mettant en scène une héroïne féminine qui a fait rêver de nombreux joueurs[45]*.*

Julien Rueff explique par ailleurs, que certains jeux seraient même porteurs d'idéologies, notamment dans les cas des jeux de guerre ou des jeux de stratégie prenant place dans un cadre historique. En effet, certains de ces jeux présenteraient une vision des choses qui ne serait pas forcément le reflet de la réalité, mais une représentation fantasmée servant des buts politiques idéologiques précis[46]. De la même manière, Mary Flanagan, docteure en art et design, dans l'ouvrage collectif dirigé par Mélanie Roustan, explique en quoi le jeu *The Sims,* peut être considéré comme l'emblème du capitalisme et du rêve américain, mettant en scène des conceptions ancrées dans un contexte américano-centré[47]. C'est-à-dire que les jeux, dès

[43] RUEFF, Julien, *op. cit.,* p. 32, 33.
[44] Lara Croft est une franchise de jeux vidéo d'action-aventure, qui met en scène une héroïne féminine, que le joueur accompagne dans ses aventures.
[45] LIGNON, Fanny (dir.), *Genre et jeux vidéo*, Toulouse : Presses Universitaires du Midi, coll. « Le Temps du Genre », 2015, 268 p.
[46] RUEFF, Julien, *op. cit.,* p. 34.
[47] FLANAGAN, Mary, « Une maison de poupée virtuelle capitaliste ? The Sims : domesticité, consommation et féminité », *in* ROUSTAN, Mélanie (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris : L'Harmattan, coll. « Dossiers sciences humaines et sociales », 2003, p. 175-188.

le moment de leur conception, sont empreints de représentations culturelles dont la valeur s'inscrit dans un cadre culturel déterminé.

Tony Fortin et Laurent Trémel, deux sociologues, vont même jusqu'à affirmer, dans l'ouvrage collectif intitulé *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux,* que les jeux qui mettent en scène un contexte historique valorisent souvent les cultures occidentales, au détriment d'autres modèles de représentation[48]. Ainsi, pour eux, dans ces jeux, il est souvent question d'impérialisme et de militarisme, et les idéologies mises en avant sont généralement des idéologies libérales qui s'appuient sur le capitalisme, la production de masse ou la gestion entrepreneuriale. C'est-à-dire que ces valeurs promues par le jeu sont celles que le joueur doit adopter pour gagner. Ceci montre bien que les jeux, et en particulier les jeux de civilisation, sont souvent empreints d'une idéologie et de valeurs promues par les cultures occidentales. Cette idéologie est évidemment celle des personnes qui ont conçu et développé le jeu, soit généralement des personnes qui s'inscrivent elles-mêmes dans ces cultures occidentales.

D'après ces différents points de vue, la question qui se pose est la suivante : les joueurs sont-ils influencés par le jeu au point d'intégrer les stéréotypes, valeurs et idéologies politiques véhiculés dans celui-ci ? Et donc n'exercent-ils pas leur liberté de penser ? Vincent Berry, maître de conférences en sciences de l'éducation, considère dans son ouvrage intitulé *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo,* que l'espace du jeu constitue un espace d'apprentissage social informel, surtout dans les jeux en ligne : « Parce qu'ils participent à la construction d'un univers social, les joueurs s'engagent dans les processus d'apprentissage. […] Au cours de leur pratique, les joueurs apprennent d'abord à jouer ; mais ils font aussi l'apprentissage d'une façon de participer à un monde social[49]. » Mais selon lui, les espaces virtuels ne sont pas le lieu d'un apprentissage des normes véhiculées dans le jeu, mais plutôt

[48] FORTIN, Tony, TRÉMEL, Laurent, « Les jeux de civilisation : une représentation du monde à interroger », *in* FORTIN, Tony, MORA, Philippe, TRÉMEL, Laurent, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux,* Paris : L'Harmattan, 2005, p. 123-168.
[49] BERRY, Vincent, *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans les jeux vidéo,* Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2012, p. 250.

l'expérimentation de certaines identités sociales. C'est dans cette optique que le terme « jeu de rôle » prend tout son sens. Tel un acteur, le joueur va incarner un personnage qui n'aura d'existence que dans le cadre du jeu, et va lui donner vie en fonction des normes préexistantes chez lui. Vincent Berry l'exprime de cette manière :

> Les mondes virtuels sont des espaces d'expérimentation ou d'apprentissage non pas de genre ou d'identités sociales, mais d'identités ludiques et de stéréotypes de genre, et c'est là toute la différence. Les relations entres[50] [sic] joueurs s'inscrivent dans un cadre carnavalesque, dans lequel la règle peut être précisément l'inversion des rôles, l'outrance, la grossièreté, le grotesque[51].

Ainsi, le monde du jeu et le monde réel seraient bien séparés, tout comme les normes présentes dans le jeu et celles de la vie courante. Mais cette capacité à endosser de nouvelles identités qui est offerte au joueur, ainsi que d'autres mécanismes du jeu, peuvent entraîner des dérives importantes comme l'addiction, ce sur quoi je vais me pencher dans la partie suivante.

2.2 Du caractère addictif du jeu : une autre source de contrainte ?

Je ne saurais être représentative de la communauté des *gamers,* mais étant adolescente, je me suis déjà interdite de jouer à certains jeux par peur d'y passer trop de temps, et que la pratique se fasse au détriment de mon travail. Cette peur et ce risque de l'addiction, bien que rare (estimée entre 1% et 3%)[52], peuvent être considérés selon moi comme de réelles contraintes pesant sur le joueur, soit parce que celui-ci peut être amené à y réfléchir à deux fois avant de se lancer dans le jeu, soit parce qu'une fois que c'est fait, son travail, et même sa vie sociale, peuvent en pâtir. Ces jeux dont je parle sont précisément les jeux de rôle en ligne. J'aurais aimé demander aux joueurs qui ont répondu à mon questionnaire s'ils s'étaient déjà refusés

[51] BERRY, Vincent, *op. cit.,* p. 177.
[52] CRAIPEAU, Sylvie, *op. cit.,* p. 180.

à jouer à ce type de jeu à cause de son caractère addictif, mais je n'y avais pas pensé lorsque j'ai construit celui-ci. Que disent néanmoins les auteurs à ce sujet ?

Dans l'ouvrage collectif dirigé par Dominique Wolton intitulé *Les jeux vidéo. Quand jouer c'est communiquer,* le docteur en sciences de l'information et de la communication Philippe Bonfils, en s'appuyant sur les écrits d'autres auteurs, évoque un aspect intéressant dans les jeux vidéo qui offrent une immersion dans un monde virtuel : ces jeux, par l'absence de limites éprouvées par le joueur, permettraient à celui-ci de s'émanciper des contraintes physiques pour expérimenter son rapport à l'autre, et tisser des liens avec des joueurs à l'autre bout du monde, notamment par le biais d'un avatar, d'une identité virtuelle[53]. Le joueur peut ainsi se mettre en spectacle et vivre pendant quelque temps l'expérience de la gloire grâce à ses exploits, laissant de côté les tracas de la vie réelle. Pour Philippe Bonfils, on peut même dire que « certains les utilisent comme échappatoire à leur vie quotidienne. Ils fuient les contraintes physiques et sociales, se réfugient dans un monde imaginaire[54] ».

Or, d'après Sylvie Craipeau dans son ouvrage cité plus tôt, si de ce point de vue, ces jeux offrent un semblant de liberté au joueur en lui permettant de s'échapper, ils le privent néanmoins de son imagination en la remplaçant par des stimulations visuelles, et le poussent à jouer toujours plus, jusqu'à atteindre un niveau maximum[55]. C'est-à-dire que ces jeux poussent le joueur à améliorer son personnage, si bien que cela requiert de la part de celui-ci un investissement horaire très important. Il semblerait ainsi qu'en troquant les contraintes de la vie contre les bienfaits que lui apportent le jeu, le joueur finisse au final par subir une contrainte plus grande encore, celle de l'injonction à la performance[56]. Le joueur est alors d'autant plus vulnérable

[53] BONFILS, Philippe, « Environnements immersifs : spectacle, avatars et corps virtuel, entre addiction et dialectiques sociales », *in* WOLTON, Dominique (dir.), *Les jeux vidéo. Quand jouer c'est communiquer,* Paris : Hermès, 2012, p. 53-57.
[54] *ibid.* p. 53.
[55] CRAIPEAU, Sylvie, *op. cit.,* p. 177.
[56] *Ibid.*, p. 179.

que cette activité lui procure de plaisir. Ce qui est considéré à la base comme un divertissement devient une mission dont le joueur est investi, et le jeu devient une activité extrêmement chronophage.

Néanmoins, Julien Rueff, explicite les travaux du chercheur américain Nick Yee[57], et montre que le côté attractif du jeu ne serait pas suffisant pour créer l'addiction car les facteurs inhérents au jeu ne peuvent être considérés seuls, et car l'addiction dépend fortement de facteurs individuels[58]. Selon lui, et d'après le travail de Nick Yee, ces facteurs individuels seraient « la faible estime de soi, l'image dépréciée de son propre corps, le sentiment de perte de contrôle sur sa vie, l'impression de ne pas être utile en général, l'incapacité à maintenir des relations sociales et la sensation d'être soumis à beaucoup de difficultés et de pressions dans son existence[59] ». Il semble donc que les joueurs ainsi disposés soient plus enclins à devenir des joueurs intensifs, accrocs, soit des *hardcore gamers*. Ces caractéristiques ne sont pas sans rappeler ce que peuvent ressentir les adolescents, à cause des remaniements psychiques inhérents à cette période de la vie, ce qui pourrait expliquer pourquoi certains psychologues se sont davantage penchés sur les troubles du comportement liés aux jeux vidéo chez les adolescents.

Grâce aux éclairages apportés par ces auteurs, nous pouvons dire que le risque addictif n'est qu'en partie une source de contrainte en ce qu'il ne touche qu'un faible nombre de personnes, et qu'il dépend grandement de facteurs individuels. De plus, ce caractère addictif est particulièrement présent dans les jeux de rôle en ligne et certains jeux de tir en ligne, en ce qu'ils exigent également du joueur une amélioration permanente de ses compétences, mais pas du tout dans d'autres jeux. Nous verrons dans la prochaine partie les caractéristiques et les implications de ces autres types de jeu.

[57] YEE, Nick, *Ariadne : Understanding MMORPG Addiction*, 2002, (consulté le 10 mai 2017), <http://www.nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf>.
[58] RUEFF, Julien, *op. cit.,* p.51.
[59] *ibid.* p. 51.

2.3 Le type de jeu comme déterminant dans le conditionnement de la pratique

2.3.1 Présentation d'une typologie des jeux vidéo

D'après Dominique Wolton, dans l'ouvrage collectif qu'il a dirigé cité plus tôt, au-delà de déterminer la façon de jouer, ce sont les règles elles-mêmes qui déterminent le type du jeu[60]. L'idée que je vais développer ici est que chaque type de jeu conditionnera différemment la pratique du joueur, le contraignant à adopter certains types d'attitudes. Pour cela, je vais vous présenter une typologie des jeux vidéo.

On dénombre une dizaine de genres de jeux, classés en fonction de leur *gameplay* (jouabilité), et qui proposent au joueur des expériences radicalement différentes. Ainsi, il est aisé d'affirmer qu'un jeu vidéo sportif, de baseball par exemple, n'aura pas la même teneur qu'un jeu de rôle en ligne ou qu'un jeu d'horreur. Jean-Paul Lafrance, dans l'ouvrage cité plus tôt, s'est inspiré des travaux de Roger Caillois et a proposé une classification des jeux en trois catégories, déterminées en fonction des types de comportements du joueur : les jeux physiques/jeux d'action ; les jeux réflexifs ; et enfin, les jeux de rôle, de simulation et de stratégie[61].

À défaut d'avoir trouvé une meilleure classification, pour la suite de l'étude, je m'appuierai sur une typologie similaire à celle de Jean-Paul Lafrance, mais je l'adosserai à ma vision de praticienne et au questionnaire que j'ai fait passer.

Dans ce questionnaire, j'ai eu la volonté d'essayer de réaliser une typologie des jeux basée sur l'état d'esprit des joueurs, un peu comme celle proposée par Jean-Paul Lafrance. En effet, selon moi, certains jeux ont en commun un état d'esprit requis chez le joueur, et c'est cet état d'esprit qui fait l'intérêt du jeu. L'idée était donc de vérifier mes hypothèses via un questionnaire, et a fortiori réaliser une typologie du jeu. Pour cela, j'ai demandé aux répondants de déterminer leur type de jeu favori parmi une liste relativement exhaustive, et de choisir la/les raisons pour lesquelles ils préféraient ce type de jeu (voir l'extrait de questionnaire en annexe 1). J'ai complété

[60] WOLTON, Dominique (dir.), *op. cit.,* p. 15.
[61] LAFRANCE, Jean-Paul, *op. cit.,* p. 29-48.

ces deux questions par une troisième qui me permettait de vérifier mon hypothèse sur le lien existant entre le type de jeu et les comportements du joueur. Cette question était celle du profil auquel les personnes s'identifient le plus lorsqu'elles jouent. Le tableau présenté dans la page suivante montre les correspondances entre les types de jeu et l'état d'esprit du joueur que je voulais démontrer grâce au questionnaire.

La typologie que je propose classe les jeux vidéo selon l'intérêt porté pour les différents jeux par les joueurs, soit sur l'état d'esprit du joueur en situation de jeu, en lien avec les réponses données dans le questionnaire. Ainsi, à la différence de Jean-Paul Lafrance, je classerai les jeux de stratégie au même niveau que les jeux réflexifs, et j'ajouterai une quatrième typologie. Je propose donc une classification en quatre grands types de jeu : les jeux physiques, les jeux de rôle, les jeux de réflexion et de stratégie, et enfin les jeux d'action/aventure.

Typologie	Type de jeu préféré par le répondant	Réponse(s) attendue(s) à la question "Pourquoi préférez-vous ce type de jeu ?"	Réponse attendue à la question "Quel profil vous correspond le plus ?"
1 : Jeux physiques	FPS	"Pour la compétition avec les autres joueurs" et/ou "Pour la performance personnelle et/ou "Pour le côté défouloir"	"Un soldat d'élite qui effectue des frags en série et des prouesses meurtrières, comme dans Battlefield ou Call Of Duty"
	Jeu de combat	"Pour la compétition avec les autres joueurs" et/ou "Pour la performance personnelle et/ou "Pour le côté défouloir"	"Un combattant qui enchaîne les combos et défait tous ses adversaires, comme dans Tekken ou Street Fighter"
	Jeu de simulation sportive	"Pour la compétition avec les autres joueurs" et/ou "Pour la performance personnelle et/ou "Pour le côté défouloir"	"Un pilote qui gagne toutes ses courses, comme dans Need for speed"
2 : Jeux de rôle	RPG	Pour la liberté qui est offerte, pour être qui je veux	"Un héros hyperpuissant qui règne en maître sur le territoire du jeu et fait ce que bon lui semble, comme dans Fallout ou Skyrim par exemple car le joueur"
	Simulation	"Pour la liberté qui est offerte, pour être qui je veux" et/ou "Pour créer des liens avec les autres joueurs"	"Un héros hyperpuissant qui règne en maître sur le territoire du jeu et fait ce que bon lui semble, comme dans Fallout ou Skyrim par exemple car le joueur" ou "Un marionettiste ou chef d'orchestre qui modèle le monde"
	MMORPG	"Pour la liberté qui est offerte, pour être qui je veux" et/ou "Pour créer des liens avec les autres joueurs"	Un héros qui joue en coopération avec d'autres joueurs pour défaire l'ennemi, comme dans World of Warcraft
3 : Jeux d'action aventure	Jeu d'action/aventure	*Aucune raison particulière, mais avec du recul, j'aurais dû mettre la proposition "Pour le récit, pour l'histoire"*	*Aucune correspondance particulière, car un joueur qui préfère ce type de jeu est selon moi un touche à tout qui privilégie le récit plutôt que le gameplay*
4 : Jeux réflexifs	MOBA - Jeu de stratégie	"Pour la performance personnelle"	"Un marionettiste ou chef d'orchestre qui modèle le monde, comme dans Les Sims ou Farming Simulator"

Typologies de jeu et leur correspondance avec les réponses attendues dans le questionnaire

Chacune de ces catégories peut être déclinée en sous-genres. En fonction de l'appartenance à l'une de ces quatre classifications, le jeu demandera au joueur de s'adapter d'une certaine manière, ce que je décrirai dans la partie suivante.

2.3.2 À chaque jeu, sa peine

Pour ce qui est des jeux physiques/d'action, selon Jean-Paul Lafrance, ils sont basés sur des capacités physiques, sur la corporéité, c'est notamment les cas des jeux de simulation sportive , des jeux de combat ou des jeux de tir[62]. Mélanie Roustan a d'ailleurs souligné le haut engagement du corps dans les jeux vidéo, et surtout dans ce type de jeux[63]. Ces jeux physiques seraient donc basés sur la dextérité du joueur, sur sa rapidité, et sur sa connaissance technique et tactique du jeu. Souvent joués en ligne, ces jeux comportent par ailleurs une part importante de compétition, en opposant des joueurs du monde entier. Par exemple, cette caractéristique compétitive est l'un des critères faisant que la plupart des jeux catégorisés comme appartenant à la nouvelle catégorie de sport, l'*e-sport,* sont des jeux physiques. En effet, ces jeux font l'objet de tournois et compétitions officielles réglementées, au même titre que n'importe quel sport, à l'exception qu'ils ne sont pas encore inscrits aux Jeux Olympiques. Tout comme Jean-Paul Lafrance, je considère que c'est la compétitivité ainsi que la performance personnelle du joueur qui font l'attrait de ces jeux. D'après le questionnaire réalisé, 55% des joueurs dont le jeu préféré était l'un des jeux appartenant à la typologie « Jeux physiques » ont coché « Pour la compétition », et 50% d'entre eux ont coché « Pour la performance personnelle ». Ces résultats confirment l'idée que les jeux physiques sont bien des jeux de dextérité et de compétition. Ceci induit forcément chez le joueur un attrait pour ces états d'esprit, ou tout du moins, ces jeux doivent en créer le goût. Car une personne qui n'aime pas se confronter aux autres se verra vite dépassée par le jeu et contrainte d'arrêter de jouer. Par ailleurs, cela induit chez le joueur un certain stress, voire une montée d'adrénaline[64]. J'ai d'ailleurs posé une question à ce sujet dans le questionnaire, afin de savoir si les répondants qui pratiquent les jeux de tir ressentaient cette montée d'adrénaline. Sur les vingt-cinq personnes qui ont affirmé jouer à des jeux de tir, seules quatre d'entre elles ont affirmé qu'elles ne ressentaient jamais de stress pendant la pratique. Et ces vingt-et-

[62] LAFRANCE, Jean-Paul, *op. cit.,* p. 31.
[63] ROUSTAN, Mélanie, *op. cit.,* p. 37, 38.
[64] LAFRANCE, Jean-Paul, *op. cit.,* p. 31.

une personnes qui ont affirmé qu'elles ressentaient du stress ont également toutes répondu « Oui » à la question « Pensez-vous que les jeux que les jeux de tir en ligne peuvent être considérés comme un sport ». Les mots « tension » et « pression » ont notamment été évoqués dans les raisons pour lesquelles ces personnes considéraient que le jeu de tir en ligne était un sport. Ceci montre bien qu'il y a un conditionnement physique du joueur pendant la pratique de jeux physiques. J'irai même jusqu'à formuler l'hypothèse que ce type de jeu susciterait chez certains joueurs une augmentation du taux de testostérone. Malheureusement je n'ai trouvé aucune étude qui démontre ce propos.

Pour ce qui est des jeux de rôle, ceux-ci ne reposent pas sur la compétitivité du joueur, sauf dans le cas des jeux de rôle en ligne où les joueurs peuvent se défier. En effet, pour Jean-Paul Lafrance, ils reposeraient plutôt sur « l'aptitude à se mettre dans la peau d'un autre personnage et de construire une histoire autour d'une narration plus proche de la littérarité [que les jeux physiques et les jeux réflexifs][65]». C'est-à-dire que ces jeux invitent le joueur à devenir pendant le temps du jeu quelqu'un d'autre, comme le ferait un acteur qui joue une pièce de théâtre. Les possibilités qui sont offertes au joueur dans ces jeux sont infinies et lui permettent d'incarner la personnification de diverses valeurs, du preux chevalier, jusqu'au cruel et impitoyable mage, en passant par le bienveillant guérisseur. Ainsi, dans ces jeux, il est demandé au joueur une certaine imagination, et une capacité à se décentrer, à moins bien sûr d'être réellement un chevalier au service de Sa Majesté la Reine Elizabeth II. De plus, ces jeux favorisent grandement l'interaction avec d'autres personnages, dans le but de créer des dialogues qui vont diriger le joueur dans ses actions, notamment en lui affectant des missions. Le joueur devra donc se plier à cet exercice. De surcroît, par expérience, je peux dire que les jeux de rôle sont des jeux qui requièrent de la patience pour arriver à augmenter son personnage au niveau maximum, et qui requièrent un certain goût pour le *craft*, c'est-à-dire la fabrication d'objets et armes, ce qui pourrait s'apparenter à une sorte d'artisanat virtuel. C'est en *craftant*

[65] LAFRANCE, Jean-Paul, *op. cit.,* p. 40.

que l'on augmente son personnage, or, pour *crafter*, il faut de la matière première qui doit être récupérée dans le jeu, ce qui prend beaucoup de temps. Vincent Berry met également en lumière ce point et explique que le *craft* est un processus qu'on pourrait qualifier de fastidieux mais nécessaire[66]. Ce côté fastidieux demande au joueur de prendre sur lui, ce qui peut être vu comme une contrainte, car le *craft* n'est pas réellement *fun* en soi. On peut donc dire qu'il y a une sorte de conditionnement psychologique qui est ainsi opérée dans ces jeux, mêlant apprentissage de la patience et capacité de décentration.

Pour Jean-Paul Lafrance, les jeux réflexifs, reposent quant à eux sur les capacités intellectuelles de résolution de problèmes du joueur : « Les jeux axés sur la réflexion proposent un parcours majoritairement linéaire qui se déploie lorsque le joueur trouve la solution aux problèmes posés, débloquant ainsi l'histoire ou le niveau suivant[67]. » Ces jeux peuvent être comparés à des casse-têtes, qui mettent à l'épreuve certaines formes de l'intelligence (capacité de déduction, capacité à gérer des ressources, etc.) du joueur. Il s'agit pour celui-ci d'affronter la machine et de la surpasser. Contrairement à Jean-Paul Lafrance, je classe dans cette même catégorie les jeux de stratégie en ligne. En effet, même si ces jeux reposent sur la compétition avec d'autres joueurs, et non pas avec la machine comme dans les jeux classiques de cette typologie, il me semble que ces jeux demandent aux joueurs les mêmes capacités que ces derniers, c'est-à-dire des capacités intellectuelles de gestion et d'analyse. Ces jeux s'opposent fondamentalement aux jeux physiques car les capacités physiques du joueur ne sont pas autant sollicitées, contrairement à ses capacités intellectuelles.

Enfin, les jeux d'action/aventure sont basés, d'après Dominique Wolton dans l'ouvrage collectif cité plus tôt, sur « l'alternance entre moments d'exploration, de combat, puis d'investigation et enfin de résolution de problèmes[68] ». Ces jeux seraient en quelque sorte des jeux composites qui reposent sur différents mécanismes

[66] *ibid.* p. 137.
[67] LAFRANCE, Jean-Paul, *op. cit.,* p. 36.
[68] WOLTON, Dominique (dir.), *op. cit.,* p. 15.

et sollicitent à la fois des compétences physiques et des compétences intellectuelles chez le joueur. Pour preuve, dans les raisons évoquées par les répondants au questionnaire pour la préférence de ce type de jeu, aucun modèle ne se dégage, la liberté, le côté défouloir et ainsi que la performance personnelle sont toutes trois évoquées dans les mêmes proportions. Selon moi, ces jeux reposent surtout sur le côté narratif du jeu, mais je n'ai pas pu le vérifier grâce au questionnaire. C'est-à-dire que, tout comme les lecteurs qui apprécient de lire pour découvrir des histoires passionnantes, les joueurs qui jouent à ces jeux les apprécient pour leurs décors, leurs personnages hauts-en-couleur, et leurs intrigues palpitantes. Ce type de jeu pourrait s'apparenter à de la littérature interactive. La différence majeure qui existe entre ces jeux et les jeux de rôle est la liberté beaucoup plus restreinte par rapport à la modélisation du personnage. À l'inverse des jeux de rôle, les personnages ne sont pas modifiables par le joueur, ils ne font qu'incarner un personnage, tandis que dans les jeux de rôle, le joueur crée le personnage et le fait devenir ce qu'il veut.

Au fil de cette partie, il est apparu que de nombreuses contraintes de natures différentes pèsent sur le joueur. Il y a tout d'abord des contraintes liées à la nature de l'objet, notamment les règles, sans lesquelles le jeu ne peut exister. Il existe également des contraintes liées à la mainmise des *game designers* sur le jeu, que ce soit dans les mécanismes manipulateurs qu'ils créent, ou dans le contrôle du joueur. L'addiction, qui peut être créée par certains types de jeux, peut également être considérée à première vue comme une contrainte. Enfin, en fonction du jeu auquel le *gamer* joue, son comportement sera conditionné de telle ou telle manière. Ainsi, le joueur semble de prime abord soumis au jeu, et contraint dans l'exercice de sa liberté physique et de son libre arbitre. Mais après une étude approfondie, il est apparu que certaines contraintes apparentes n'en étaient pas réellement, mais étaient au contraire parfois nécessaires et voulues par le joueur. Néanmoins, celles qui sont considérées comme des contraintes absolues, et notamment celles exercées par les *games designers* semblent être profondément liberticide et posent de nombreuses questions éthiques. Si l'on s'intéresse maintenant aux libertés du joueur, va-t-on constater

que celles-ci sont tout autant relatives et questionnables, comme dans un effet de miroir avec les contraintes ?

3 Les libertés offertes au joueur dont il se saisit ou non

Dans cette troisième et dernière partie, je souhaite démontrer que malgré les contraintes qui pèsent sur le *gamer,* les jeux vidéo peuvent également être considérés comme des espaces de liberté dont celui-ci tire profit pour s'exprimer, se sociabiliser, voire se réaliser. Ainsi, j'aborderai tout d'abord les mondes virtuels et les possibilités sociales qu'ils offrent aux joueurs. Puis, j'expliciterai d'un point de vue psychologique les comportements d'identification au personnage adoptés par les joueurs, et montrerai comment celui-ci peut se réaliser grâce au jeu. Enfin, une dernière partie sera consacrée au point de vue éthique des joueurs et à leur capacité de questionnement.

3.1 Les mondes virtuels : espaces de sociabilité et de socialisation

3.1.1 Un lieu de rencontre entre les joueurs…

Dans les premiers jeux vidéo, l'activité du joueur était presque exclusivement solitaire, notamment parce que les machines ne permettaient pas aux joueurs d'être connectés à un réseau. Aujourd'hui, nombre des jeux vidéo proposés sur le marché sont jouables en ligne avec d'autres joueurs. Ainsi, ces jeux mettent en relation des joueurs du monde entier, ils les font interagir dans un même espace, pendant un temps limité à la durée de la partie, et parfois les opposent ou les incitent à coopérer. On peut donc se demander : comment la mise en relation entre les joueurs est-elle permise ? Et comment les joueurs se saisissent-ils de cette opportunité de rencontre avec autrui qui leur est offerte ? Exercent-ils leur liberté pour créer des liens avec de nouvelles personnes ?

D'après mon expérience des différents types de jeu et des différents supports, je peux dire que pour communiquer, de nombreux outils sont mis à la disposition des joueurs dans le jeu, mais ils diffèrent selon le type de jeu et le support. Par exemple, dans les jeux de rôle en ligne sur ordinateur, les *gamers* peuvent communiquer par écrit grâce à un *chat* afin de s'organiser, car ces jeux incitent souvent les joueurs à se regrouper en « guildes » et coopérer pour atteindre les objectifs du jeu. Dans tous les autres jeux en ligne, que ce soit sur console ou sur ordinateur, les joueurs ont également la possibilité de communiquer oralement, grâce à un micro, que ce soit avec leurs amis ou l'ensemble des joueurs qui jouent dans la même partie. En dehors du jeu, les *gamers* communiquent parfois sur des forums dédiés à certains jeux, afin de créer des équipes ou échanger des astuces. De ce point de vue, les jeux vidéo offrent au joueur une grande liberté pour entrer en relation avec autrui.

Néanmoins, certains auteurs estiment que la sociabilité des joueurs est grandement contrainte par le jeu. C'est le cas de Julien Rueff, selon qui les « associations de ces derniers seraient très souvent l'expression d'une rationalité en finalité, fondée sur le calcul et la poursuite de l'efficacité[69] ». Comme je l'ai expliqué plus haut, les jeux en ligne exercent une injonction à la performance sur le joueur dont la pratique sera largement conditionnée dans ce sens. De plus, pour arriver à ses fins, le joueur est incité à coopérer avec d'autres joueurs ayant des compétences complémentaires. Ainsi, ce qu'explique Julien Rueff, c'est que les joueurs ne parviendraient pas à se défaire de cette pression et tisseraient des liens principalement pour servir leurs intérêts. Cette logique n'est pas sans nous rappeler les logiques sociales qui caractérisent notre société moderne d'un point de vue durkheimien : passage d'une solidarité mécanique entre les personnes à une solidarité organique, les liens unissant les personnes étant maintenant régis par l'apport de compétences en vue d'un bénéfice mutuel[70].

Malgré tout, le rapport aux autres joueurs est fondamental dans les jeux vidéo. En effet, à défaut de nouer des liens forts avec les personnes cachées derrière

[69] RUEFF, Julien, *op. cit.,* p. 66, 67.
[70] DURKHEIM, Émile, *De la division du travail social,* Paris : Félix Alcan, 1893, 416 p.

leur écran, la présence d'autres joueurs permet à certains d'éprouver une reconnaissance et un sentiment d'utilité grâce à l'expérimentation d'une nouvelle identité sociale, ce que j'expliquerai dans la prochaine partie.

3.1.2 … ou un espace d'expérimentation d'identités sociales ?

Pour certains auteurs, ce ne sont pas tant les relations interpersonnelles qui sont recherchées par les joueurs de jeux de rôle en ligne, mais plutôt l'appartenance à des groupes sociaux vidéoludiques, et l'expérimentation d'une nouvelle identité sociale, c'est ce que je vais démontrer dans cette partie.

L'expérience ludique se fait tout d'abord grâce au personnage, appelé avatar, que contrôle le joueur. L'avatar peut être considéré comme le corps du joueur fait image. Dans un chapitre de l'ouvrage collectif dirigé par Dominique Wolton intitulé *Les jeux vidéo. Quand jouer c'est communiquer,* Fanny Georges explique que « l'avatar devient un médium d'expérience et d'expression de l'identité et de la présentation de soi[71] ». Mais de quelle identité s'agit-il ? L'avatar est-il voulu comme étant une extension du joueur ? Ou est-ce plutôt une identité nouvelle, une identité ludique ?

Pour Fanny Georges, les avatars joués par les joueurs sont de trois sortes : avatar-marionnette, avatar-masque, et avatar-mouvement[72]. D'après elle, selon le type de jeu, le joueur sera amené à jouer l'un de ces trois avatars, ce qui les différencie réside dans le degré de liberté quant à la personnalisation de l'avatar. L'avatar-marionnette et l'avatar-mouvement ne sont pas personnalisables. L'avatar-masque, que l'on retrouve dans les jeux de rôle, met au contraire l'accent sur le haut degré de personnalisation offert au joueur. C'est donc dans le cas de cet avatar que le joueur dispose de la plus grande part de liberté. Mais selon Fanny Georges, « malgré cette liberté, l'analyse des usages montre que la majorité des joueurs créent des avatars

[71] GEORGES, Fanny, « Avatars et identité », *in* WOLTON, Dominique (dir.), *Les jeux vidéo. Quand jouer c'est communiquer,* Paris : Hermès, 2012, p. 34.
[72] *ibid.* p. 35-38.

qui leur ressemblent, par leur physique (yeux, cheveux, peau, bijoux) et leur comportement social[73] ». De plus, selon elle, les avatars tendraient de plus en plus à se rapprocher de l'identité réelle des joueurs, entre autres car les avatars des joueurs sont maintenant reliés à leur profil d'utilisateur qui est visible par la communauté des joueurs. L'avatar serait ainsi une représentation relativement fidèle du joueur. Pour ma part, je ne partage pas l'avis de cette auteure, et crois que si certains joueurs s'attèlent à créer un personnage qui leur ressemble, beaucoup d'autres souhaitent au contraire créer un personnage qui sera la représentation des valeurs auxquelles ils adhèrent ou non. En d'autres termes, le but ne serait pas d'être ce que l'on est dans la vie réelle, mais plutôt ce que l'on aimerait être, ou ce que l'on n'est pas. Cette idée est reprise par Vincent Berry, qui affirme en citant Denise Garon, que le jeu relève du « plaisir d'être autre ou de se faire passer pour un autre[74] ». L'avatar dans les jeux en ligne serait donc seulement la représentation d'une identité ludique.

Dans les jeux en ligne, et notamment les jeux de rôle, l'avatar serait même le révélateur de la réputation du joueur, soit de son identité sociale au sein de la communauté des joueurs. L'identité ludique, serait donc également une identité sociale dans le cadre du jeu. En effet, le joueur est amené à équiper son avatar d'armures, d'armes, de gadgets, et selon Fanny George, « les vêtements, armures et accessoires, bien qu'ils puissent correspondre à un choix rationnel d'items avantageux, constituent en outre un indice de réputation et de puissance[75] ». Ceci nous montre clairement que le joueur, au travers de son avatar, s'inscrit pendant le jeu dans un monde social empreint de logiques similaires à celles en vigueur dans la vie réelle. C'est-à-dire que le joueur, grâce à son personnage, va expérimenter une identité ludique à teneur sociale, qui dépendra notamment, du personnage qu'il a choisi, de ses compétences, de l'aspect visuel de son personnage, ou encore de ses exploits. Pour preuve, certains rites de la vie courante sont reproduits à l'initiative des joueurs,

[73] GEORGES, Fanny, *op. cit.,* p. 36.
[74] GARON, Denise, *Le système ESAR : guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et jouets,* 2002, citée par BERRY, Vincent, *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans les jeux vidéo,* Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2012, p. 250
[75] GEORGE, Fanny, *op. cit.,* p. 37.

comme des mariages virtuels, le bizutage des nouveaux, ou encore les rites liés à la mort d'un héros[76]. Ces actes semblent futiles et ne sont pas encouragés par le jeu en soi, pourtant, certains *gamers* prennent ces choses très au sérieux, ce qui témoigne de la prégnance de la composante sociale des jeux vidéo.

De plus, pour Sylvie Craipeau, les joueurs de jeux vidéo en ligne sont en quête d'une reconnaissance sociale, ils jouent pour le plaisir d'avoir une haute valeur sociale, d'être reconnus par leurs pairs, soit de jouir de ce dont ils ne bénéficient pas forcément dans la vie réelle[77]. De ce point de vue, le jeu semble être un espace où il s'agit pour le joueur de se montrer, de prouver sa valeur sociale. De plus, en achevant des exploits pour le compte d'une équipe, les joueurs se sentent exister au sein de ce groupe, et y avoir un rôle. Ils éprouvent un sentiment d'utilité au sein de la communauté et jouissent de l'appartenance à un groupe social. Pour Sylvie Craipeau, ceci témoigne malheureusement de l'effritement de certains liens sociaux dans la vie réelle :

> La reconnaissance sociale cherchée dans les réseaux sociaux et dans les jeux en ligne en particulier vient sans doute moins d'un narcissisme dans lequel l'ego serait hypertrophié, que d'un moi faible, déstructuré en particulier par le fait que l'individu est de moins en moins étayé par les collectifs et les institutions. […] La recherche de reconnaissance, très présente parmi les joueurs, relève d'une société où l'identité et la reconnaissance ne sont plus construites par le statut, la position sociale, où l'identité est désormais indissociable de la reconnaissance de ses capacités personnelles, acquises[78].

Ainsi, le jeu permettrait au joueur de pallier le manque de reconnaissance sociale et le faible ressenti du sentiment d'appartenance à un collectif. Le jeu serait alors en effet un espace de liberté, dans lequel le joueur peut se construire une identité ludique et sociale et réparer les torts vécus le jour. Ceci peut notamment expliquer pourquoi, dans le questionnaire que j'ai fait passer, trente-sept personnes sur les soixante-six qui ont répondu considèrent que l'intérêt du jeu se trouve dans la liberté qui est offerte pour être qui l'on veut. Le joueur adapterait ainsi sa pratique

[76] BERRY, Vincent, *op. cit.,* p. 162-167.
[77] CRAIPEAU, Sylvie, *op. cit.,* p. 94-100.
[78] *ibid.* p. 97.

en fonction de ses besoins, de ses envies, et de ses schèmes mentaux, ce que je présenterai dans la prochaine partie.

3.2 Point de vue psychologique : Je joue comme je suis ?

3.2.1 L'exemple de la sublimation des pulsions

Le psychanalyste Pascal Garandel, dans un chapitre de l'ouvrage dirigé par Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian cité plus tôt, s'attèle à aborder le jeu vidéo dans une approche psychanalytique[79]. Dans ce chapitre de l'ouvrage, cet auteur s'intéresse au processus psychique de sublimation qui s'opère dans le jeu. Il explique dans un premier temps, que l'irréalité du jeu est une composante très importante, et que cette irréalité se verra toujours interprétée par le joueur. En effet, d'après lui, le joueur ne peut que faire semblant de croire à ce qu'il voit et à ce qu'il fait, il n'y a aucune confusion possible entre les images à l'écran et la réalité, car les jeux vidéo ne créent pas d'images à vocation sensorielles, mais simplement des représentations visuelles, dont l'interprétation repose sur les schèmes mentaux préexistants chez le joueur. Pour lui, « dans la mesure où la chose qu'il s'agit de "voir" est le produit de l'interprétation d'un signe, la réalité intrinsèque de ce qui est vu ne peut être que celle d'un objet mental, c'est-à-dire mentalement constitué[80] ». Le joueur, pour pouvoir jouer, doit ainsi oublier que ce qu'il voit n'est qu'un ensemble de tâches pixellisées, et donc acquérir une distance qui lui permettra d'interpréter le jeu.

Ainsi, selon Pascal Garandel, « le joueur ne peut donc pas saisir le signe sur l'écran comme un objet réel, et il ne peut oublier la dimension construite de l'image mentale qu'il élabore même s'il peut gérer de façon ludique le rapport qu'il entretient avec la conscience qu'il prend de cette construction[81]». Par conséquent, chaque joueur aura une pratique différente qui correspondra à sa propre réalité psychique.

[79] GARANDEL, Pascal, « La sublimation », *in* RUFAT, Samuel, TER MINASSIAN, Hovig (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherché*, Paris : Questions théoriques, 2012, p. 150-155.
[80] *ibid.* p. 150, 151.
[81] *ibid.* p. 152.

L'auteur va même plus loin en expliquant que puisqu'il n'y a pas de possibilité de confusion, soit de dérèglement de la perception du joueur, alors la conduite pathologique (addiction, comportement antisocial) relèverait d'un véritable choix qui permet au joueur de gagner quelque chose, malgré le prix à payer. Ce choix témoigne de la liberté dont le joueur fait preuve, lorsqu'il choisit d'accepter de perdre quelque chose pour en gagner une autre, du fait des schèmes mentaux qui sont les siens. C'est dans ce contexte qu'intervient la sublimation.

Pascal Garandel explique que la sublimation est un concept psychanalytique employé par Sigmund Freud pour décrire « le processus psychique par lequel les pulsions, et notamment les pulsions sexuelles se trouvent modifiées d'une façon qualitative[82]». Selon lui, lors de la pratique du jeu, le joueur est ainsi amené à exprimer les fantasmes inhérents à ses pulsions normalement refoulées. C'est-à-dire que le joueur pendant le jeu serait amené à se décharger de l'agressivité liée au refoulement des pulsions, en transformant la pulsion, en la faisant changer d'objet. Même si la sublimation intervient dans un cadre irréel, la satisfaction ressentie par le joueur est, elle, bien réelle. L'espace du jeu est propice à la sublimation car il permet à la fois que la pulsion s'exprime sans répercussion dans le réel, et car la façon dont cette pulsion va s'exprimer est rendue acceptable et contrôlable pour le joueur.

Dans le cas des jeux de combat, le joueur peut réaliser de manière fantasmée des pulsions sadiques refoulées via la maîtrise technique de son personnage. Pascal Garandel explique que si les jeux de combat se prêtent de manière évidente à l'expression de ces pulsions agressives, les jeux de stratégie s'y prêtent tout autant. Ainsi, au même titre que le joueur qui maîtrise les techniques de combat de son personnage et écrase ses ennemis, le joueur placé dans le rôle d'un dieu envoyant à la bataille son armée de fourmis est enclin à la sublimation :

> Les jeux de combat ne sont pas moins propres à une activité sublimatoire que les jeux de stratégie, dans la mesure où ils reposent sur la décharge de pulsions explicitement sadiques, dont les contenus visuels

[82] RUFAT, Samuel, TER MINASSIAN, Hovig (dir.), *op. cit.,* p. 153.

> constituent la représentation fantasmatique, sur un mode au sein duquel la force, le sang et les armes se retrouvent convertis en habileté technique[83].

Ce processus de sublimation serait adopté inconsciemment par le joueur. La sublimation, comme processus inconscient, serait donc une opportunité source de plaisir dont se saisit l'esprit du joueur, qui ne résulte pas d'une réelle volonté de la part de celui-ci. Mais j'aimerais maintenant renverser ce raisonnement et poser la question suivante : le joueur ne se dirigerait-il pas, tout naturellement, vers des jeux qui lui permettent de se décharger de son agressivité ? Et donc le jeu ne serait-il pas plutôt un espace qui offre aux joueurs la liberté d'exprimer ce qu'ils ont en eux ?

3.2.2 La liberté dans le choix du jeu : réponse à des besoins particuliers ?

Cette théorie appliquée en psychologie clinique qui veut que la pratique du jeu soit révélatrice du monde interne du joueur n'est pas nouvelle. Depuis très longtemps, les psychologues cliniciens s'intéressent au jeu des enfants et s'attèlent à l'observer pour déterminer les pathologies dont celui-ci peut souffrir. La psychanalyste Mélanie Klein s'intéressait déjà, dans les années 1920, au jeu enfantin, et considérait que celui-ci était un équivalent du rêve qui donnait accès à l'inconscient de l'enfant[84]. Donald Winnicott considérait tout simplement le jeu comme étant un outil thérapeutique de médiation permettant de créer un monde intermédiaire entre l'enfant et le clinicien, afin que l'enfant puisse exprimer ses craintes[85]. Plus récemment, Marie-Rose Moro faisait le lien entre le jeu et les représentations culturelles, et affirmait que la pratique ludique s'inscrivait systématiquement dans un cadre culturel donné, c'est-à-dire que le jeu et ses codes sont différents d'une culture à l'autre et sont donc révélateurs d'un cadre culturel particulier[86]. Selon elle, des ruptures, liées à la migration notamment, peuvent entraîner la perte de repères culturels chez l'enfant, et

[83] *ibid.* p. 154.
[84] KLEIN, Mélanie, *Psychanalyse d'enfants,* Paris : Payot, 2005, 184 p.
[85] WINNICOT, Donald, *Jeu et réalité : l'espace potentiel,* Paris : Gallimard, 2002, 276 p.
[86] MORO, Marie-Rose, « Dis-moi comment tu joues, je te dirai qui tu es ! », *Le journal des psychologues*, n°245, p. 58-61.

cette perte transparait dans sa pratique ludique. Le jeu est ainsi devenu à la fois un indicateur de troubles chez l'enfant, ainsi qu'un outil de médiation utilisé par certains psychologues cliniciens.

Pour ce qui est des jeux vidéo, de la même manière, certains cliniciens l'utilisent comme moyen thérapeutique auprès du public jeune qui a des difficultés à s'exprimer. C'est notamment le cas du psychologue Michael Stora, qui met en place des ateliers jeu vidéo à destination d'enfants souffrant de troubles de l'attention, de troubles agressifs, ou d'instabilité, et selon qui « les images [des jeux vidéo] font émerger des représentations verbales chez les enfants qui en manquent[87] ». C'est-à-dire que ce psychologue utilise le jeu vidéo comme outil de médiation avec les enfants, afin de leur dispenser un apprentissage thérapeutique et permettre une verbalisation des troubles qu'ils n'arrivent habituellement pas à exprimer.

Mais en dehors de cessions cliniques où le psychologue utilise un type de jeu précis pour obtenir tel ou tel comportement, comment se positionnent les joueurs quant au choix de leur jeu ?

D'après ce qui a été observé dans cette partie, et d'après la typologie que j'ai présentée dans la deuxième partie, j'énoncerai une hypothèse personnelle. Comme je l'ai dit plus tôt, le type de jeu conditionne la pratique du joueur dans un sens : vers la compétition pour les jeux physiques, vers l'identification au personnage et la mise en scène pour les jeux de rôle, vers la performance intellectuelle pour les jeux réflexifs et enfin vers le besoin de divertissement par la narration pour les jeux d'action aventure. Pourquoi les joueurs se tourneraient-ils vers tel ou tel type de jeu et donc tel ou tel état d'esprit ? L'hypothèse que je formule est la suivante : le jeu viendrait répondre à un besoin spécifique de la part du joueur et donc répondrait à des caractéristiques psychiques inhérentes à celui-ci. C'est-à-dire que ce ne serait pas une simple affinité ou une question de compétence qui guiderait le joueur dans l'achat et la pratique d'un jeu, mais plutôt ses dispositions mentales et sociales. Selon moi, les

[87] STORA, Michael, « Médiation par les jeux vidéo : cadre et aspects thérapeutiques », *Cliniques,* n°11, p. 90-104.

jeux répondent à des besoins/dispositions très spécifiques : les jeux physiques répondent à la fois à un besoin de reconnaissance par la prouesse, et à un besoin qu'on pourrait qualifier d'instinctif, qui est celui de se confronter aux autres ; les jeux de rôle, en ligne notamment, répondent à un besoin de lien social, d'expérimentation identitaire, et d'appartenance à un groupe social ; les jeux réflexifs répondent au besoin d'estime de soi grâce à la victoire intellectuelle face à la machine ou autrui ; et enfin, les jeux d'action-aventure répondent à un besoin proche de celui qui guide les lecteurs, de se laisser emporter dans des histoires palpitantes, et de se décentrer. Je n'ai pas trouvé d'œuvre qui puisse appuyer mes propos, ainsi je corroborerai simplement la thèse de Mélanie Klein[88], et dirai que la pratique du jeu vidéo permet de montrer les besoins, et les dispositions psychosociales de l'individu, tout comme le rêve, en ce que celui-ci se dirige et préfère naturellement certains jeux.

3.3 Éthique et capacité de recul des joueurs

Certains actes de jeu peuvent objectivement paraître extrêmement violents, et parfaitement immoraux. Les non-praticiens sont donc en droit de se demander : comment peut-on, même dans le cadre d'un jeu, s'adonner à de la violence gratuite ? C'est ici de questions philosophiques, et notamment éthiques, dont il s'agit, et c'est sous cet angle d'approche que j'aborderai cette partie.

3.3.1 Tuer ou ne pas tuer, telle est la question

Nombre de jeux vidéo sont des jeux violents qui rencontrent un grand succès auprès des joueurs, et j'ai explicité plus tôt les raisons du plaisir procuré à jouer à ces jeux. Alors la question qui me semble être plus pertinente est celle du libre arbitre des joueurs : sont-ils assez libres mentalement pour questionner leur pratique et le jeu lui-même, voire le dénoncer et le refuser ? Pour répondre à cette question, je me baserai principalement sur le questionnaire que j'ai fait passer et sur mon expérience

[88] KLEIN, Mélanie, *Psychanalyse d'enfants,* Paris : Payot, 2005, 184 p.

personnelle, même si je ne saurais parler au nom de la communauté des joueurs. Grâce au questionnaire, j'ai cherché à savoir si, comme moi, certains joueurs avaient déjà été en position de refuser une action de jeu, ou avaient déjà regretté une action pour son caractère immoral (voir l'extrait de questionnaire en annexe 2). C'est un questionnement qui est selon moi crucial, car c'est le stéréotype du joueur décérébré et manipulé par la machine, et la théorie de l'apprentissage social de la violence qui sont en jeu ici. En effet, montrer que les joueurs sont capables de prendre du recul sur leur pratique revient à prouver que les joueurs conservent leur libre arbitre pendant le jeu, et donc cela revient à réfuter les stéréotypes liés aux *gamers.* Ainsi, j'ai décidé de demander aux répondants du questionnaire :

- « Au cours du jeu, vous êtes-vous déjà étonné d'avoir un comportement immoral ? » ;
- si la personne avait répondu « Oui » à la question précédente : « Si oui, auriez-vous un exemple à donner ? » ;
- « Au cours d'une partie, avez-vous déjà réalisé une action à contrecœur (ex. : torture, violence gratuite) ? » ;
- « Avez-vous déjà regretté une action, non pas pour ses conséquences sur la partie (ex. : perte de la partie), mais plutôt parce que cela ne vous ressemble pas ? ».

À la question sur le comportement immoral, quarante-cinq répondants ont répondu « Non » sur les soixante-six réponses totales. Les hypothèses que l'on peut formuler sont que soit ils considèrent tous leurs actes comme étant en accord avec leur vision de la moralité, soit ils ne se posent pas la question. En ce qui concerne la première hypothèse, si l'on considère que l'insulte et la violence gratuite sont des actes immoraux, il semble peu probable que les quarante-six joueurs qui ont répondu « Non » à cette question ne se sont jamais adonnés à ces pratiques, ou qu'ils considèrent ces actes comme étant tout à fait moraux en soi. Que les joueurs ne se posent pas la question de la moralité semble plus probable, ce qui soulève deux questions : des pratiques pouvant être considérées comme immorales dans la vie courante deviennent-elles morales dans le cadre du jeu ? Et donc la caractéristique fictive du jeu

et son cadre séparé dans l'espace et dans le temps annihilent-ils la question de la moralité pendant le temps du jeu ?

Si on se penche sur les exemples d'actes immoraux donnés par les répondants, l'insulte envers un personnage ou un autre joueur est celui qui revient le plus souvent (dix occurrences). D'après mon expérience, je ne peux que corroborer leurs dires, les insultes sont monnaie-courante dans les jeux vidéo, notamment dans les jeux de tir en ligne. J'irai même presque jusqu'à dire que l'insulte de certaines catégories de joueurs est devenue banale, comme une coutume. Par exemple, les joueurs russes ont une très mauvaise réputation dans la communauté des *gamers*, et ont pour stéréotype de perdre souvent leur sang-froid et d'insulter les autres joueurs de « *Cyka Blyat*[89] ». Ainsi, il est de coutume de leur répondre en les insultant. Pour preuve, dans le questionnaire, deux répondants ont avoué « insulter les Russes ». D'un autre côté, cette insulte fait souvent rire les joueurs ; par exemple, certains, pour faire preuve d'autodérision, vont jusqu'à adopter le stéréotype, ce qui montre que cela reste bon enfant. Si on laisse de côté les Russes, il est courant que les joueurs insultent à la cantonade mais s'excusent *a posteriori*. De plus, souvent les joueurs ne se sentent pas visés par les insultes lancées à la cantonade et n'y répondent pas, c'est-à-dire que cela ne crée que rarement des conflits, alors que cela serait le cas dans la vie réelle. Cette idée est reprise par Vincent Berry dans l'ouvrage cité plus tôt, selon qui, « pour beaucoup de joueurs, ces provocations font partie du jeu[90] ». Ainsi, on peut penser que dans les jeux vidéo, les mots dépassent bien souvent la pensée des joueurs et que les joueurs le savent. C'est-à-dire que le jeu ferait perdre leur sang-froid aux joueurs et désinhiberait leur parole, par colère d'avoir perdu par exemple. On pourrait presque dire que dans un jeu, perdre peut provoquer une blessure égoïste, ce qui peut engendrer de la violence verbale chez les joueurs. Pour autant, cela ne signifie pas qu'ils pensent ce qu'ils disent et qu'ils sont réellement des êtres grossiers et méchants. Ceci nous montre que le jeu est le cadre de violences verbales,

[89] Juron russe signifiant plus ou moins « chienne débile ». Il est rarement adressé directement à quelqu'un, et est plutôt dit à la cantonade.
[90] BERRY, Vincent, *op. cit.,* p. 122.

mais que celles-ci sont cantonnées au jeu et sont plutôt l'expression de la colère du joueur, non pas envers la personne, mais envers la blessure de son ego. On pourrait ainsi comparer les *gamers* aux automobilistes qui klaxonnent et insultent quand quelqu'un est garé en double file et bloque le passage pendant un court instant. Comme les automobilistes au volant, les *gamers* se laisseraient aller à l'immoralité lorsqu'ils ont la manette en main[91]. L'espace du jeu deviendrait ainsi un lieu de liberté dans lequel le joueur s'affranchit des normes de la vie réelle et se confronte aux normes en vigueur dans l'espace social du jeu, qui tolèrent la violence verbale. Pour Vincent Berry, on peut même dire que le jeu vidéo, en tant que loisir, est le cadre d'un assouplissement du contrôle social qui s'inscrit en « contrepoint au processus de civilisation, qui, […] se caractérise entre autres choses par l'intériorisation d'un interdit social de la violence[92] ». C'est-à-dire que le jeu autoriserait certaines formes de violence et aurait ainsi une composante commune avec le sport : un effet cathartique qui permet au joueur ou au sportif de relâcher la pression créée par l'intériorisation des interdits sociaux. Cette violence cantonnée au cadre du jeu n'aurait pas lieu d'être questionnée ni d'être regrettée.

Pourtant, vingt-et-une personnes interrogées ont répondu « Oui » à la question sur le comportement moral, et vingt-trois personnes ont répondu « Oui » à la question « Avez-vous déjà regretté une action dans le jeu, non pas pour ses conséquences sur la partie (ex. : perte de la partie), mais parce que cela ne vous ressemblait pas ? ». Si leurs actes ne posaient pas aux joueurs de cas de conscience, car circonscrits à l'espace du jeu, alors ils auraient dû répondre « Non » à cette question. On peut donc penser qu'une partie des joueurs persiste à se questionner et à avoir du recul sur ses actions même fictives, soit… à philosopher ! Pour ce qui est des raisons pour lesquelles certains joueurs questionnent la moralité de leurs actes, je ne peux que formuler des hypothèses. Certains joueurs compartimentent peut-être moins

[91] PELLE-DOUEL, Christilla, *La Nouvelle République.fr*, « Pourquoi j'agresse et j'insulte au volant ? » 2016 (page consultée le 9 mai 2017), <http://www.lanouvellerepublique.fr/France-Monde/Communautes-NR/Dialogue/n/Contenus/Articles/2013/03/16/Pourquoi-j-agresse-et-j-insulte-au-volant-1372723>.
[92] BERRY, Vincent, *op. cit.,* p. 176

que d'autres la vie réelle et le jeu, c'est-à-dire qu'ils ressentiraient une sorte de porosité entre le jeu et la vie réelle. En effet, selon Vincent Berry, « d'un côté, certains joueurs vivent ces mondes virtuels comme un lieu d'expérimentation avec le soi ; de l'autre, quelques-uns éprouvent le jeu vidéo comme une expérience purement ludique et divertissante, strictement balisée dans le cadre du jeu[93] ». Peut-être sont-ils également moins immergés dans le jeu, ce qui leur laisse plus d'espace pour réfléchir à leurs actes. Peut-être que certains types de jeu sont également moins propices à des réflexions éthiques. Dans tous les cas, il semble que le jeu soit, du point de vue éthique, un espace de liberté, à la fois parce qu'il est basé sur des normes différentes du réel et plus tolérantes quant à certains points, ainsi que pour les questionnements philosophiques qu'il permet au joueur de mettre à l'épreuve.

Outre le questionnement sur leur propre pratique, certains joueurs se questionnent également sur le contenu du jeu. Ainsi, à la question « Au cours d'une partie, avez-vous déjà réalisé une action à contrecœur (ex : torture, violence gratuite) ? », vingt-quatre personnes ont répondu « Oui ». Ceci prouve que ces personnes se sont pliées au jeu mais qu'elles ont quand-même remis en question le contenu du jeu. Dans un autre registre, le jeu *GTA V* a, peu après sa sortie, créé une polémique, notamment car il mettait en scène des personnages féminins stéréotypés de façon négative. Étonnamment, des joueurs en Australie ont lancé une pétition pour que le jeu soit retiré des ventes dans certaines enseignes, car il était considéré comme profondément misogyne[94].

Tous ces raisonnements montrent que les joueurs sont capables de se questionner sur le contenu du jeu, tout comme sur leur propre pratique. Et si certains semblent ne pas se poser de questions quant à l'apparente immoralité de leurs actes, il semble que ce soit pour la simple raison que les normes dans l'espace circonscrit

[93] BERRY, Vincent, *op. cit.,* p. 176.

[94] PANTHAA, *Jeux-vidéo.com,* « GTA V : nouvelle polémique et retrait des ventes en Australie, 2014 (page consultée le 8 mai 2017), <http://www.jeuxvideo.com/news/2014/00076193-gta-5-nouvelle-polemique-et-retrait-des-ventes-en-australie.htm>.

du jeu diffèrent de celles de la vie réelle. Dès lors, le *gamer* ne saurait plus être considéré comme un être aliéné dans sa pratique, au contraire, c'est pour certains au travers du jeu qu'ils expérimentent et apprennent à se connaître.

Pour conclure cette partie, il semble que l'analyse de ces différents points révèle des conclusions en demi-teintes. En effet, il est apparu au fil de cette étude que les jeux vidéo ne permettaient pas réellement aux joueurs de créer des liens entre eux, ou tout du moins si elle le permet, cette opportunité de sociabilité est contrainte et n'est pas saisie par les joueurs. De plus, la décharge de l'agressivité du joueur par le jeu est une liberté offerte en soi, mais elle n'est pas nécessairement saisie de façon consciente. Et à l'inverse, certains aspects libertaires sont fortement saisis par les joueurs qui voient par exemple par cela le moyen d'accéder à une reconnaissance sociale. Malgré tout, l'analyse a notamment permis de montrer que le joueur garde sa liberté de penser pendant le jeu.

Conclusion

À la lumière de cette étude, la seule réponse que je peux donner objectivement à la question de la liberté ou de la soumission du *gamer* pendant le jeu, est que rien n'est si tranché, et rien n'est « tout blanc ou tout noir » dans les jeux vidéo. Il n'y a pas de totale liberté, tout comme il n'y a pas de totale contrainte, chaque élément du jeu propose les deux à la fois. Parfois même, certaines contraintes apparentes s'avèrent être les clés de la liberté en étant acceptées par le joueur, comme c'est le cas de la règle, et certains éléments de liberté sont finalement illusoires et ne sont pas saisis par les joueurs en tant que tels, comme par exemple la possibilité de créer des liens avec d'autres joueurs.

Par ailleurs, dans cette étude, il fut difficile de généraliser certaines pratiques à l'ensemble de la communauté des joueurs, en ce qu'il existe autant de comportements qu'il existe de *gamers*, chacun se saisissant différemment de l'objet. De plus, le jeu vidéo est un objet d'une grande complexité, qui mêle logiques sociales liées aux mondes virtuels, facteurs individuels, caractéristiques techniques de la machine, et mécanismes du jeu, ce qui a rendu son étude ardue. Ceci fut d'ailleurs renforcé par les lacunes théoriques sur certains sujets, notamment sur la typologie des jeux vidéo, sur ce qui motive le choix du jeu par le joueur, ou encore sur la philosophie et l'éthique du joueur pendant le jeu.

Néanmoins, la question soulevée sur la capacité de recul du joueur sur sa pratique et le contenu du jeu, a permis de montrer, très partiellement, que les joueurs sont en mesure de se questionner en situation de jeu. Il serait intéressant selon moi de poursuivre l'étude dans cette direction, notamment en réalisant des entretiens et en observant les joueurs, afin de prouver qu'ils ne sont pas aliénés, qu'ils philosophent parfois et apprennent à se connaître en jouant. Il en va, en effet, des stéréotypes adossés aux *gamers,* qu'il conviendrait une fois pour toutes de confirmer ou infirmer.

Sources documentaires

Documents sur papier

BERRY, Vincent, *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans les jeux vidéo.* Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2012, 274 p.

BROUGÈRE, Gilles (dir.), *Penser le jeu. Les industries culturelles face au jeu,* Paris : Nouveau Monde, 2015, 175 p.

CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris : Gallimard, 1958, 302 p.

COAVOUX, Samuel, RUFAT, Samuel, TER MINASSIAN, Hovig, « Jouer aux jeux vidéo en France. Géographie d'une pratique culturelle », *L'Espace Géographique,* Paris : Belin, tome 43, n°4, 2014, p. 308-323.

CRAIPEAU, Sylvie, *La société en jeu(x). Laboratoire social des jeux en ligne,* Paris : PUF, 2011, 216 p.

DURKHEIM, Émile, *De la division du travail social,* Paris : Félix Alcan, 1893, 416 p.

FORTIN, Tony, MORA, Philippe, TRÉMEL, Laurent, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux,* Paris : L'Harmattan, 2005, 240 p.

FOURQUET-COURBET, Marie-Pierre, COURBET Didier, « Les *serious games,* dispositifs de communication persuasive. Quels processus sociocognitifs et socio-affectifs dans les usages ? Quels effets sur les joueurs ? État des recherches et nouvelles perspectives », *Réseaux*, 2015, n° 194, p. 199-228.

GENVO, Sébastien (dir.), *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, 2006, 380 p.

KLEIN, Mélanie, *Psychanalyse d'enfants,* Paris : Payot, 2005, 184 p.

LAFRANCE, Jean-Paul, *Les jeux vidéo. À la recherche d'un monde meilleur*, Paris : Hermès-Lavoisier, 2006, 252 p.

LE BRETON, David, SCHMOLL, Patrick, « Jeux et enjeux », *Revues des Sciences Sociales*, 2011, n°45, p. 10-19.

LIGNON, Fanny (dir.), *Genre et jeux vidéo*, Toulouse : Presses Universitaires du Midi, coll. « Le Temps du Genre », 2015, 268 p.

MORO, Marie-Rose, « Dis-moi comment tu joues, je te dirai qui tu es ! », *Le journal des psychologues*, n°245, p. 58-61.

ROUSTAN, Mélanie (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris : L'Harmattan, coll. « Dossiers sciences humaines et sociales », 2003, 224 p .

RUEFF, Julien, *Socialisation et jeu de rôle en ligne. Une étude critique des rapports de reconnaissance et de mépris dans Warhammer Online,* Paris : Mare & Martin, 2013, 318 p.

RUFAT, Samuel, TER MINASSIAN, Hovig (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche,* Paris : Questions théoriques, 2012, 240 p.

SCHELL, Jesse, *The Art of Game Design. A Book of Lenses,* Amsterdam: Elsevier, 2008, 540 p.

STORA, Michael, « Médiation par les jeux vidéo : cadre et aspects thérapeutiques », *Cliniques,* n°11, p. 90-104.

WINNICOT, Donald, *Jeu et réalité : l'espace potentiel,* Paris : Gallimard, 2002, 276 p.

WOLTON, Dominique (dir.), *Les jeux vidéo. Quand jouer c'est communiquer,* Paris : Hermès, 2012, p. 53-57

Documents sur internet

CALVERT, Sandra *et al., American Psychologist,* « The American Psychological Association Task Force assessment of violent video games : Science in the service of public interest », 2017 (consulté le 2 avril 2017), <http://psycnet.apa.org/index.cfm?fa=search.searchResults>.

HIGUINEN, Erwan, *Les Inrocks*, « Les pires clichés sur les jeux vidéo », 2014 (page consultée le 6 mai 2017), <http://www.lesinrocks.com/2014/10/16/medias/top-cliches-mediatiques-jeu-video-11530156/>.

PANTHAA, *Jeux-vidéo.com,* « GTA V : nouvelle polémique et retrait des ventes en Australie, 2014 (page consultée le 8 mai 2017),

<http://www.jeuxvideo.com/news/2014/00076193-gta-5-nouvelle-polemique-et-retrait-des-ventes-en-australie.htm>.

PELLE-DOUEL, Christilla, *La Nouvelle République.fr*, « Pourquoi j'agresse et j'insulte au volant ? », 2016 (page consultée le 9 mai 2017), <http://www.lanouvellerepublique.fr/FranceMonde/Communautes-NR/Dialogue/n/Contenus/Articles/2013/03/16/Pourquoi-j-agresse-et-j-insulte-au-volant-1372723>.

YEE, Nick, *Ariadne : Understanding MMORPG Addiction*, 2002, (page consultée le 10 mai 2017), <http://www.nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf>.

Annexes

Annexe 1 : Extrait du questionnaire à destination de joueurs de jeu vidéo présentant les questions sur le type de jeu préféré et les raisons qui motivent le choix.

Annexe 2 : Extrait du questionnaire à destination de joueurs de jeux vidéo, présentant les questions d'ordre éthique.

Annexe 1 : Extrait du questionnaire à destination de joueurs de jeu vidéo présentant les questions sur le type de jeu préféré et les raisons qui motivent le choix.

À quel type de jeu avez-vous l'habitude de jouer ? *
□ FPS - Jeux de tir, comme Battlefield ou Call of Duty
□ RPG - Jeux de rôle, comme The Elder Scrolls ou The Witcher
□ MOBA - Jeux d'arène en ligne multijoueur comme Starcraft, Heroes of the Storm
□ Jeux de simulation comme Les Sims ou Farming Simulator
□ MMORPG - Jeux de rôle multijoueurs en ligne comme World of Warcraft
□ Jeux de sport comme Fifa ou Need for speed
□ Jeux d'action-aventure comme GTA ou Assasin's Creed
□ Jeux de combat comme Tekken ou Street Fighter
Autre : …….

Parmi ces réponses, à quel type de jeu préférez-vous jouer ? *

(mêmes catégories qu'à la question précédente)

Pourquoi préférez-vous ce type de jeu ? *
□ Pour la compétition avec les autres joueurs
□ Pour la performance personnelle
□ Pour la liberté qui est offerte, pour être qui je veux
□ Pour le côté défouloir
□ Pour créer des liens avec les autres joueurs

Quel profil vous correspond le plus ? *
□ Un héros hyperpuissant qui règne en maître sur le territoire du jeu et fait ce que bon lui semble, comme dans Fallout ou Skyrim par exemple
□ Un soldat d'élite qui effectue des frags en série et des prouesses meurtrières, comme dans Battlefield ou Call Of Duty
□ Un pilote qui gagne toutes ses courses, comme dans Need for speed
□ Un stratège de guerre qui remporte systématiquement la victoire, comme dans Warcraft / Starcraft
□ Un combattant qui enchaîne les combos et défait tous ses adversaires, comme dans Tekken ou Street Fighter
□ Un héros qui joue en coopération avec d'autres joueurs pour défaire l'ennemi, comme dans World of Warcraft
□ Un marionnettiste ou chef d'orchestre qui modèle le monde, comme dans Les Sims ou Farming Simulator

Annexe 2 : Extrait du questionnaire à destination de joueurs de jeux vidéo, présentant les questions d'ordre éthique

Au cours d'un jeu, vous êtes-vous déjà étonné d'avoir un comportement immoral ? *
□ Oui
□ Non

Si oui, auriez-vous un exemple à donner ? *

Au cours d'une partie, avez-vous déjà réalisé une action à contrecœur ? (ex: torture, violence gratuite) *
□ Oui
□ Non

Avez-vous déjà regretté une action, non pas pour ses conséquences sur la partie (ex: perte de la partie), mais plutôt parce que cela ne vous ressemble pas ? *
□ Oui
□ Non