

Université de Montréal

**Le processus de création de liens sociaux entre les joueurs
de jeux vidéo multijoueurs en ligne**

par Alban Thomas

Département de Sociologie
Faculté des Arts et des Sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures et postdoctorales
en vue de l'obtention du grade de Maîtrise ès Science (M.Sc.)
en sociologie

Août 2018

© Alban Thomas, 2018

Résumé.

Ce mémoire a pour but d'engager une réflexion sociologique sur les relations sociales qui émergent des jeux vidéo multijoueurs en ligne et de mieux comprendre les dimensions qui gravitent autour de la création de lien social et du monde numérique. Les jeux vidéo multijoueurs sont-ils des espaces sociaux ? Existe-t-il des normes de communication dans les jeux ? Quelles types de relations est-il possible de créer dans les jeux ? Toutes ces questions sont à l'origine des réflexions présentes dans ce mémoire.

La recherche effectuée se base sur la mise en relations de différentes expériences de jeux chez des joueurs aux habitudes diverses. Il est ici question de croiser les habitudes de jeux, l'insertion ou les tentatives d'intégration de communautés et l'utilisation des espaces de communication afin de comprendre en profondeur les différentes interactions qui existent entre les joueurs.

Grâce à une méthode de recherche basée sur une série de 12 entrevues de joueurs et de professionnels ainsi qu'un travail d'observation dans les jeux, l'analyse met en lumière un processus de création de lien social constitué trois phases : l'approche, l'intégration et le détachement. Sans prétendre pouvoir généraliser ces résultats à plus grande échelle, le processus reste utile pour mieux comprendre les expériences de contacts sociaux vécus par les joueurs de jeux multijoueurs en ligne.

Mots-clés : Jeu vidéo, Multijoueur en ligne, Lien social, Socialisation, Normes sociales, Outils de communication, Communauté virtuelle.

Abstract.

This master's thesis aims to engage a sociological reasoning on the relationships that emerge from online multiplayer video games leading to a better understanding of the dimensions that revolve around the creation of social links and the digital world. Are multiplayer video games social spaces? Are there norms of communication in games? What types of relationships can you create in games? All these questions are at the origin of this thesis.

This research is based on the pooling of different gaming experiences of players with different habits. In order to understand the different interactions in depth existing between the players, this study is based on the combining of multiple playing habits, insertion or the attempts of integration inside different communities and norms of communication .

Using a research method based on a series of 12 interviews of players and professionals as well as an observation work in the games, the analysis highlights a process of social link creation consisting of three phases: the approach , integration and detachment. Without claiming to be able to generalize these results on a larger scale, the process remains useful to a better understanding of the experiences of social contacts encountered by online multiplayer gamers.

Keywords : Videogames, Online Multiplayer, Social link, Socialization, Social norms, Communication tool; Virtual community.

Table des matières.

Résumé.....	i
Abstract.....	ii
Table des matières.....	iii
Définitions.....	vii
Introduction.....	10
Contexte de recherche.....	10
Problématique de recherche.....	11
Chapitre 1 – Histoire des jeux vidéo et du jeu multijoueurs.....	13
1.1 - Naissance et popularisation.....	13
1.1.1 - La préhistoire : Années 40-50.....	13
1.1.2 - Premières tentatives de commercialisation : Années 60.....	14
1.1.3 - Arcade et popularisation du jeu vidéo : Années 70.....	15
1.1.4 - Renouveau de l'industrie : Années 80.....	16
1.1.5 - Années 90 – 2010, développement de l'industrie sous forme de « génération »... 17	
1.2 – Le jeu vidéo multijoueurs.....	18
Chapitre 2 — Socialisation et liens numériques.....	21
2.1 – Socialisation ou Sociabilité ?.....	21
2.1.1 – La socialisation.....	21
2.1.2 – La sociabilité.....	24
2.2 – Le lien social et le numérique.....	26
2.2.1 – Le lien social.....	26
2.2.2 – Grille de lecture.....	28
2.2.3 – Le lien numérique.....	29

Chapitre 3 - Méthodologie	31
3.1 - Entretiens	32
3.1.1 - Découpage et dimensions	32
3.1.2 – Sélection des joueurs.....	33
3.1.3 - Sélection des jeux	35
3.2 - Ethnographie numérique.....	36
3.3 – Expérimentations et échecs.....	37
3.3.1 – Les prises de contact.	37
3.3.2 – Les entrevues filmées.....	38
3.3.3 – Observation participante.	39
Chapitre 4 – La formation du rapport à l’autre	41
4.1 – L’approche	41
4.2 – Le contact.....	43
4.3 – Le détachement.	46
4.4 – Synthèse et mobilisation théorique	48
Chapitre 5 – Le rapport aux outils de communication.....	51
5.1 – Les normes lexicales.	51
5.1.1 – Le cas Warframe.	52
5.1.2 – Le cas Street Fighter	54
5.1.3 – Le cas StarCraft.....	56
5.2 – Les normes d’usage.....	58
5.2.1 – Le détournement : Le cas Rocket League.....	59
5.2.2 – Normes et usages dans les relations sociales	60
5.3 – Modèle d’intériorisation pratique des normes.	63

Chapitre 6 —Le processus de création de lien social à travers le jeu multijoueurs.....	65
6.1 – Dépend-il du jeu ?	65
6.1.1 – L’impact des modes de jeu sur la communication.....	65
6.1.2 – La disponibilité des outils en fonction des jeux.....	67
6.1.3 – Un impact sur la sociabilité ?	69
6.2 – Dépend-il du joueur ?.....	70
6.3 – Un modèle pour le processus de création de liens sociaux ?	73
Chapitre 7 – Le jeu au quotidien.....	75
7.1 – La timidité.....	75
7.2 – L’addiction et la gestion du temps de jeu	77
7.3 – Le jeu vidéo dans l’espace culturel	80
Conclusion	81
Espace social et pratiques	81
Modèle du processus de création de lien social à travers les jeux vidéo multijoueurs en ligne.	82
Conclusion	83
Bibliographie.....	i
Liste des interviewés.....	i
Listes des jeux.....	vi
Index des images.....	viii
Introduction.....	viii
Chapitre 1	viii
Chapitre 2.....	ix
Chapitre 4.....	ix

Chapitre 5.....	ix
Chapitre 6.....	x
Grilles d’entretien.	xi
Entretien classique	xi
Entretien avec créateur vidéo.....	xii
Entretien avec animateur radio.	xiii
Entretien avec chef d’entreprise.....	xiv
Schéma global du processus de création de lien social.....	xv

Définitions.

Jeu vidéo : Le jeu vidéo est un jeu électronique où les peuvent interagir sur un environnement virtuel à l'aide d'un ordinateur, d'une console ou tout autre dispositif informatique adéquat. Les jeux peuvent se jouer seul ou à plusieurs, en multijoueur local ou en ligne.

Multijoueur local : Le multijoueur local désigne une forme de jeu à plusieurs où les joueurs peuvent soit jouer en même temps sur le même périphérique soit utiliser des protocoles locaux en ligne. Le multijoueur local requiert donc une proximité physique entre les joueurs.

Multijoueurs en ligne : Le multijoueur en ligne désigne le fait de jouer à un jeu vidéo à plusieurs en utilisant des protocoles internet à distance ou non sur des machines séparées. Le multijoueur en ligne de requiert donc pas de proximité physique entre les joueurs

Genre / Types : Tous comme les livres ou les films, les jeux vidéo peuvent être identifiés par le ou les genres auxquels ils appartiennent. Les genres peuvent être défini pour les thèmes qu'abordent l'œuvre, la narratologie ou les possibilités d'interactions.

MMORPG : Les MMORPGs sont un genre de jeux qui signifie « Massive Multiplayer Online Role Playing Game » ou en français, « Jeu de Rôle Massivement Multijoueur en Ligne »

FPS : Les FPS ou « First Person Shooter » sont des Jeux de Tir à la Première personne où le joueur incarne un avatar dans un jeu consistant souvent à tirer et neutraliser des ennemis.

GN : Le Grandeur Nature est un divertissement à la frontière entre les jeux de rôles et le théâtre où les joueurs se rencontrent en vraie, se déguisent et incarnent des personnages fictifs en se livrant à des aventures fictives.

Outil de communication : Utilisé dans cette recherche de la même manière qu'un « moyen de communication », les outils de communications regroupent tous les moyens utilisés par les joueurs pour communiquer à travers les jeux.

Emote : Une emote est un outil de communication utilisé par les joueurs pour interagir entre eux, il s'agit d'une animation d'un personnage ou un objet qu'il est possible de déclencher (Exemple : par bouger la main de son personnage de manière à dire bonjour).

Spray : les sprays sont des images fixes ou animés que les joueurs peuvent déposer sur les surfaces d'un niveau de jeu à la manière d'un sticker.

Tchat Ecrit : Les Tchats écrits sont les systèmes de communication les plus répandus dans les jeux, et permettent aux joueurs de pouvoir avoir des conversations à l'écrit.

Tchat vocal : Relativement similaire à des appels vocaux, les Tchats vocaux permettent aux joueurs de parler à plusieurs en partageant une même conversation. Les tchats vocaux sont très utilisés pendant les sessions de jeux pour son côté pratique.

Tchat vidéo : Sur le même principe que les tchats écrits ou vocaux, les tchats vidéos permettent à deux joueurs ou plus d'entretenir des conversions en se filmant mutuellement.

TeamSpeak / Skype / Discord : Team Speak, Skype et Discord sont des logiciels de communication écrits, vidéos et vocaux (seul skype à l'option vidéo) qui permettent aux joueurs de communiquer.

Mécanique de jeu : Les mécaniques de jeu peuvent se définir comme l'ensemble des règles qui vont former un cadre cohérent à travers lequel le joueur pourra évoluer.

Gameplay : Terme qu'il est possible de traduire « jouabilité » en français, représente la manière dont toutes les mécaniques de jeux qui concernent l'interaction du joueur avec le jeu s'agencent entre elles pour former une expérience de jeu plus ou moins plaisante.

Classé :

Loot : le Loot est un terme qui désigne une récompense dans un jeu vidéo, que ce soit par de l'argent virtuel ou des objets à utiliser à l'intérieur du jeu.

Développeur et éditeur : Similaire à l'industrie du cinéma, l'équipe de développement d'un jeu peut être associée à la réalisation et donc à la conception du jeu, tandis que l'éditeur se rapproche d'une compagnie de production, une distinction doit donc être faite entre les développeurs qui créent un jeu vidéo et les éditeurs qui le produisent.

It takes an awful long time to not write a book.

Douglas Adams

Introduction.

Contexte de recherche.

Le jeu vidéo, tout comme le numérique en général, est un objet d'étude nouveau en sciences humaines pour deux raisons principales.

Premièrement, le développement technologique qui a permis au jeu vidéo d'exister est très récent. En ce qui nous concerne, « *OXO* » peut être considéré comme le premier jeu vidéo et sa création date de 1952 (Image 1). Cependant, les premiers jeux comme « *OXO* » ou « *Tennis for Two* » ne sont pas destinés au public (Stanton, 2015). Conçus par les chercheurs, ces jeux sont le produit de la technologie de pointe de leur époque et il faut attendre les années 70 pour voir apparaître une véritable démocratisation du jeu vidéo et un accès au grand public (Audureau, 2014).

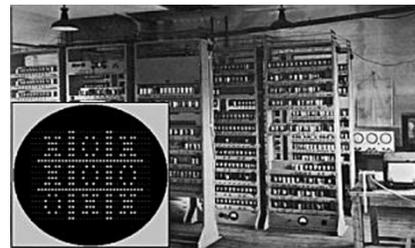


Image 1 : le jeu « *OXO* » dans le laboratoire informatique où il est né



Image 2 : L'empereur du Japon Shinzo Abe dans un costume de Mario lors de la cérémonie 2016

Deuxièmement, il est crucial de rappeler l'importance qu'ont pris les jeux vidéo dans les sociétés actuelles. Véritable phénomène de « pop culture », le jeu vidéo prend une dimension sociale dans l'imaginaire collectif des sociétés actuelles. De surcroît, pour certains pays, le jeu vidéo est un moteur industriel fort en plus d'être un produit culturel populaire. Au Canada, les statistiques produites par l'*Electronic Software Association of Canada* montrent qu'en 2017, 596 studios de développement sont présents sur le territoire et sont à l'origine de 40 600 emplois¹ au sein de l'économie canadienne. Ces chiffres déjà assez impressionnants ne représentent encore que peu de choses face aux pays leaders de l'industrie comme les États-Unis ou le Japon, bien plus en

¹ Le chiffre 40.600 n'indique que les emplois ETP (équivalent temps plein) directs et indirects créés par l'industrie du jeu vidéo. Les emplois directs représentent quant à eux 21.700 emplois sur les 40.600.

avance en termes d'implantations d'entreprises transnationales de jeux vidéo et d'exportations de produits culturels. (Lebailly, 2015)

Toutes ces nouvelles raisons tendent à légitimer la formation du jeu vidéo comme un objet d'étude viable pour les sciences humaines. Les diverses facettes du jeu vidéo (sociales, technologiques, économiques) qui rappellent les fondements des sociétés sont autant de dimensions qu'il est pertinent d'analyser.

Problématique de recherche

Le point de départ de cette recherche provient de l'observation d'une zone de méconnaissance sur les propriétés du jeu vidéo comme espace social. Il existe un flou intellectuel lorsqu'il s'agit de savoir s'il est possible ou non de se socialiser à l'intérieur des jeux vidéo. Et plus précisément, deux visions s'affrontent dans la société, l'une défendant l'idée que le jeu vidéo est un média qui permet de se socialiser tandis que l'autre prend la position inverse et suppose que le jeu vidéo est une source d'isolement pour les joueurs puisque les relations entretenues ne sont que « virtuelles ». Ces deux opinions relèvent du sens commun et ni l'une ni l'autre ne sont réellement fondées. C'est dans ce contexte que vient s'inscrire cette recherche, avec la possibilité d'éclaircir cette zone de réflexion.

Les jeux massivement multijoueurs en ligne qui regroupent des milliers de personnes sont reconnus pour rassembler des groupes de joueurs et servir de médiateurs culturels propices à la communication et l'échange entre les joueurs. Pour ce faire, cette recherche part du postulat que le jeu vidéo multijoueurs en ligne est un espace social où des interactions ont lieu et où de potentiels liens sociaux peuvent se nouer entre les joueurs. Puisqu'ici, il n'est pas question de se limiter seulement aux jeux massivement multijoueurs, il va être important de définir ce qu'est un lien social, si la création de liens est possible dans n'importe quel jeu vidéo multijoueurs et surtout, quelles dimensions internes ou externes aux jeux peuvent venir influencer le processus de création de liens sociaux.

Sachant que les interactions entre les joueurs sont contraintes par les outils de communication proposés par les jeux², les relations qui en résultent sont le produit de

² Ce postulat est nuancé au chapitre 5 mais celui-ci est nécessaire pour entamer une réflexion sur le sujet.

l'utilisation de ces outils et il va donc être pertinent de se concentrer sur l'importance de l'usage des moyens de communication sur les liens sociaux. La recherche va donc s'articuler autour de la question de recherche suivante :

Comment l'usage des outils de communication influence la création de liens sociaux à travers le jeu vidéo multijoueurs en ligne ?

Si la création de lien social dans les jeux vidéo s'avère possible, deux questionnements vont apparaître :

Est-ce que la création de liens sociaux dépend du joueur ?

Est-ce que la création de liens sociaux dépend du jeu ?

Ces deux questions vont permettre de travailler sur le même objet de recherche à partir de deux points d'ancrage différents : l'impact du joueur et son profil de socialisation ainsi que l'impact du jeu et les modalités de communication.

Pour répondre à tous ces questionnements, cette recherche a eu pour but de collecter des expériences de jeux multijoueurs diversifiées sans se restreindre à des genres de jeux particuliers. Celles-ci ont ensuite été rassemblées pour dégager les points communs qui pourraient amener à une formation d'un modèle global du processus de création de lien social à travers les jeux multijoueurs en ligne.

Chapitre 1 – Histoire des jeux vidéo et du jeu multijoueurs.

1.1 - Naissance et popularisation.

1.1.1 - La préhistoire³ : Années 40-50.

Le premier prototype de jeu vidéo connu « *Cathode-Ray Amusement Device* » est breveté par Thomas T. Goldsmith et date de 1947. Dans la description du brevet, il est écrit :

“This invention relates to a device with which a game can be played. The game is of such a character that it requires care and skill in playing it or operating the device with which the game is played. Skill can be increased with practice and the exercise of care contributes to success” (Patent No US2455992A, 1947)⁴ (Image 3)

Le postulat du jeu consiste à donner au joueur le contrôle d'un tir d'artillerie. À l'aide de divers potentiomètres, le joueur doit diriger un point sur l'écran représentant le missile et l'amener sur une cible. Cependant, le prototype ne fut jamais fabriqué tel quel malgré l'existence d'un brevet, ce qui l'empêche de marquer l'histoire comme véritable premier jeu vidéo.

Les premiers jeux fonctionnels « *OXO* », « *Checkers* » et « *Nim* » sont construits presque simultanément à l'Université de Cambridge. À l'occasion de sa thèse sur les rapports homme-machine, Alexander S. Douglas va développer « *OXO* », une version du Tic-Tac-Toe sur l'EDSAC, un gigantesque ordinateur à la pointe de la technologie appartenant à l'université (Stanton, 2015).

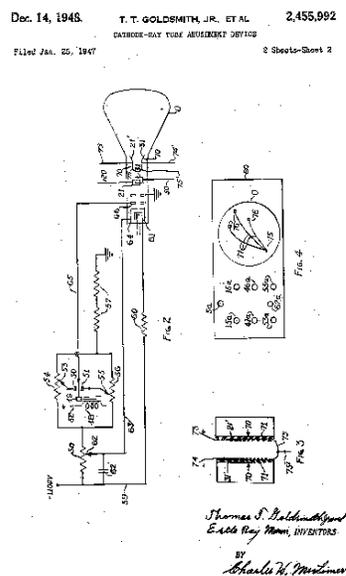


Image 3 - Extrait du brevet de Thomas T. Goldsmith

³ Le terme préhistoire est le terme officiel pour parler des jeux vidéo avant les années 70-80 (Stanton, 2014)

⁴ No de brevet : US2455992A, disponible sur <https://patents.google.com/patent/US2455992A/en>

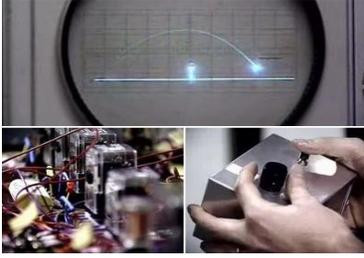


Image 4 – Tennis For Two

Après « *OXO* », d'autres jeux vont être créés au sein de l'université : « *Checkers* » et « *Nim* », reprenant respectivement les règles du jeu de dames et du nim. Par la suite d'autres universités vont faire du jeu leur objet d'étude pour en créer en laboratoire. Le plus célèbre jeu de cette période étant « *Tennis For Two* »⁵ (Image 4) créé par William

Higinbotham et pouvant se jouer à deux

1.1.2 - Premières tentatives de commercialisation : Années 60.

C'est au cours des années 60 que le jeu vidéo va sortir des laboratoires informatiques pour aller rencontrer le public. Le premier jeu à être diffusé massivement est « *Spacewar!* » (Image 5) puisqu'il était donné à l'achat d'un ordinateur PDP-1 de l'entreprise DEC (Lacombe et Kieffer, 2011). Le jeu fut développé en 1962 par deux étudiants du MIT, Martin Graetz et Wayne Witanen, sous la direction de leur professeur Steve Russel. Le jeu a été conçu pour explorer et illustrer les capacités de calcul du PDP-1 en faisant s'affronter deux joueurs, chacun aux commandes d'un vaisseau spatial :



Image 5 – Spacewar !

“We had this brand new PDP-1. It was the first minicomputer, ridiculously inexpensive for its time. [...] Somebody had built some little pattern-generating programs which made interesting patterns like a kaleidoscope. Not a very good demonstration. Here was this display that could do all sorts of good things ! So we started talking about it, figuring what would be interesting displays. We decided that probably you could make a two-dimensional maneuvering sort of thing, and decided that naturally the obvious thing to do was spaceships” (Steve Russel, 1972)

Mais la véritable révolution fait son apparition en 1966 lorsque Ralph Baer, ingénieur militaire, invente la « *Brown Box* » (Image 6), un petit boîtier qu'il était possible de brancher sur une télévision de salon. Baer améliora la « *Brown Box* » et 8 modèles différents virent le jour

⁵ Reconstitution jouable ici : <https://scratch.mit.edu/projects/24341734/>

avec différents jeux et contrôleurs. Les modèles coûtant entre 20 et 25 dollars en moyenne (Lacombe et Kieffer, 2011). Avec la « *Brown Box* », les jeux vidéo deviennent accessibles et va lancer le premier boom des consoles de salon. Son idée fut rachetée par l'entreprise Magnavox



Image 6 – Brown Box #7

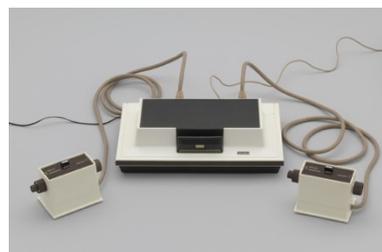


Image 7 – L'Odyssey de Magnavox

en 1971 et la technologie développée par Ralph Baer fut utilisée pour créer la célèbre console « *Odyssey* » (Stanton, 2014) produite entre 1972 et 1975 aux États-Unis (Image 7).

1.1.3 - Arcade et popularisation du jeu vidéo : Années 70

Si les années 60 ont permis de développer la technologie nécessaire à la création de jeux vidéo, c'est bien à partir des années 70 que l'on peut constater le développement d'une industrie et les premiers grands succès commerciaux. Le marché va être divisé en deux, d'un côté avec les bornes d'arcade qui seront placées dans des cafés, des bars ou des lieux publics, et d'un autre côté avec les consoles de salon, proposant des jeux plus simples mais plus accessibles à l'achat pour des particuliers.

Le marché de l'arcade va voir naître les futures grandes compagnies du jeu vidéo. Par exemple, la société Atari verra le jour en 1972 et va marquer toute la période des années 70 en sortant des bornes d'arcade avec des jeux célèbres comme « *Pong* » en 1972 ou « *Breakout* » en 1976 (Stanton, 2014) (Image 8). Le jeu « *Space Invaders* » de Taito sortira en 1978 et marquera le début d'un âge d'or pour les jeux d'arcade (Stanton, 2014).

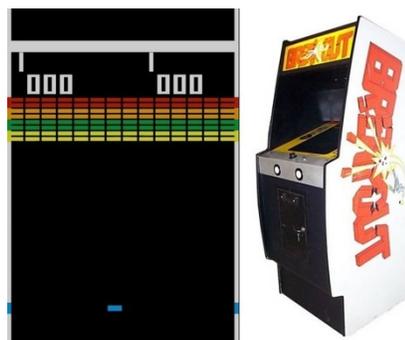


Image 8 – Le jeu Breakout et sa borne d'arcade originale

En ce qui concerne les consoles de salon, la « *Brown Box* » de Ralph Baer a donné le coup d'envoi à une course effrénée de production de machines similaires. Un nombre

extrêmement important de compagnies à travers le monde vont tenter de profiter de l'engouement pour le jeu vidéo pour lancer leurs propres machines :

« À la fin des années 70, l'industrie américaine domine le secteur. Après tout, Atari, Magnavox, RCA, Fairchild ou encore Coleco, les entreprises locomotives, sont toutes originaires des États-Unis. Mais entre 1976 et 1980, la production mondiale se caractérise par une ébullition de marques et de références. [...] Que ce soit en France, en Angleterre, en Australie, en Italie, en Allemagne, en Nouvelle-Zélande, au Japon ou en Espagne, les marques, les technologies et les modèles peuvent considérablement différer... Dans les années 70, on pouvait trouver, par exemple, de nombreuses consoles de marque française qui nous paraissent aujourd'hui saugrenues : Brandt, SEB, Thomson, Radiola, Meccano, Klervox, Pathé, etc. » (Audureau, 2014).

Le pic de production est atteint en 1977 avec 744 modèles différents de consoles sorties la même année par plus de 100 sociétés dans le monde entier. (Audureau 2014). Cette surproduction de jeux autant en arcade que sur les consoles de salon va aboutir très rapidement à une saturation du marché.

1.1.4 - Renouveau de l'industrie : Années 80.

Nous avons vu comment le jeu vidéo avait explosé dans les années 70. Cet engouement pour le jeu vidéo va connaître son premier véritable obstacle lorsque le marché s'effondrera en 1983. Communément appelé le « Krach du vidéo », c'est l'inondation du marché par le trop grand nombre de compagnies et l'apparition de jeux contrefaits de mauvaise qualité qui mettront à mal bien des compagnies (Jones, 1982). La plupart des sociétés se retireront du marché durant cette période pour laisser la place à quelques compagnies spécialisées.

À partir du Krach, il va être possible d'observer un renouveau de l'industrie du jeu vidéo. Autant sur console avec la sortie de la « Famicom » de Nintendo (NES en Europe et en Amérique) (Image 9), que sur micro-ordinateurs avec différents modèles



Image 9 – La Famicom (en rouge) et sa version occidentale, la NES (en gris)

tels que la « ZX80 », le « Commodore 64 », « l'Amstrad CPC » ou encore le « MSX », tous sortis au début des années 80.

L'industrie des consoles va être marquée par une diminution importante du nombre de compagnies se partageant le marché. Moins d'une dizaine de consoles officielles sortiront en 1987, chiffre assez bas en comparaison des 744 sorties en 1977 (Audureau, 2014). On voit aussi l'apparition des consoles portables en 1980 avec la gamme des « Game&Watch » de Nintendo et la première « Gameboy » en 1989, sortie en même temps que la « Lynx » d'Atari.



Image 10 – Le micro-ordinateur Amiga, sorti en 1985

Du côté des micro-ordinateurs, tous les modèles cités précédemment se partagent le marché mais il faut véritablement attendre le milieu des années 80 avec la sortie de « l'Amiga » et de « l'Atari ST » pour voir apparaître une véritable scène de jeux vidéo s'installer pour les micro-ordinateurs (Image 10).

À la fin des années 80, le marché des jeux est relativement stable et les grands noms de l'industrie (à part quelques exceptions près) sont toujours en activité dans le même secteur (Stanton, 2014).

1.1.5 - Années 90 – 2010, développement de l'industrie sous forme de « génération ».

CONSOLE WARS	SEGA	Nintendo	Microsoft	SONY
Generation III 8 bit Begins 1983	Sega Master System (1983) 	Nintendo Entertainment System (1985) 	—	—
Generation IV 16 bit Begins 1987	Sega Mega Drive/Genesis (1988) 	Super Nintendo Entertainment System (1990) 	—	—
Generation V 32/64 bit Begins 1993 3D games dominate the market Sony enters the market CD controllers cartridges	Sega Saturn (1994) 	Nintendo 64 (1996) 	—	Sony PlayStation (1994)
Generation VI Begins 1998 Cartridge dominated market Nintendo enters the market Internet gaming introduced DVD replaces CD-ROM, PS2 Nintendo Optical Disc introduced PS2 advances to Blu-ray	Sega Dreamcast (1998) 	Nintendo Gamecube (2001) 	Microsoft Xbox (2001) 	Sony PlayStation 2 (2000)
Generation VII Begins 2005 Sega abandoned by Nintendo Online gaming more prevalent Windows console/directX introduced PS3 advances to Blu-ray	—	Nintendo Wii (2006) 	Microsoft Xbox 360 (2005) 	Sony PlayStation 3 (2006)

Image 11 – Illustration du système de « générations » des consoles avec les 4 plus gros constructeurs entre les générations 3 et 7.

Depuis les années 90 jusqu'à aujourd'hui, le marché est resté relativement stable. Le jeu vidéo s'est développé en parallèle sur ordinateur et sur console, le marché de l'arcade diminuant jusqu'à la quasi-extinction à part au Japon.

Pour ce qui est des consoles, une poignée de constructeurs (moins d'une dizaine) se partagent véritablement le marché. Un système de « générations » de consoles se met en place, les

constructeurs sortant des nouvelles consoles tous les 5 ans environ (Stanton, 2014). De nos jours, nous évoluons dans la 8^{ème} génération de consoles avec trois machines se disputant le marché : la « PlayStation 4 » de Sony, la « Xbox One » de Microsoft et la « Switch » de Nintendo.



Image 12 – Encart publicitaire officiel pour la Steam Machine, proposée par Valve.

De son côté le jeu sur ordinateur va se développer beaucoup plus organiquement, la notion de génération ne s’appliquant pas du tout, l’évolution va se faire au fur et à mesure des développements technologiques pour chaque composant.

Actuellement, le marché du jeu vidéo tend de plus en plus vers une hybridité des supports. Les jeux proposant des modes multijoueurs « Cross-platform », où les joueurs peuvent se rencontrer indépendamment des machines et des constructeurs. On peut aussi observer l’émergence de machines hybrides pour la « Steam machine » (Image 12), proposant une console possédant l’architecture interne et le catalogue de jeux des ordinateurs.

1.2 – Le jeu vidéo multijoueurs

Après avoir vu succinctement l’histoire du jeu vidéo de sa naissance jusqu’à aujourd’hui, il est pertinent de comprendre d’où vient le jeu multijoueurs et vers quoi il se dirige.

Il est important de rappeler que le jeu vidéo multijoueurs est apparu dès le début du développement des jeux vidéo. En effet, la programmation d’intelligences artificielles pour servir d’adversaire ou de compagnon de jeu étant bien trop compliquée pour les années 40-50, les premiers jeux vidéo sont des jeux où l’on joue majoritairement à plusieurs comme « *Tennis for Two* ».



Image 13 – Un père et son fils jouant ensemble au jeu Metal Slug, sur un mode « Multijoueurs Local »

Comme nous l'avons vu, le jeu vidéo s'est développé en reproduisant des jeux qui existaient déjà, comme le jeu de dame avec « *Checkers* » ou le Tic-Tac-Toe avec « *OXO* ». Il est vrai que le jeu vidéo multijoueurs trouve ses racines dans les jeux de société ou les rôles sur plateaux du style « *Donjons & Dragons* » (Lucas, 2014). Les premiers jeux vidéo multijoueurs proposaient à deux joueurs ou plus de jouer ensemble avec des contrôleurs distincts. Ce type de fonctionnalité où les deux joueurs partagent une expérience commune en étant physiquement côte à côte sera nommé du multijoueurs « Local », que l'on peut distinguer du multijoueurs « En Ligne ».

Avant l'apparition d'internet, le multijoueurs local était la seule façon de jouer à plusieurs à un jeu vidéo. Il existe deux types de multijoueurs local, le premier consiste à jouer à plusieurs sur une même machine tandis que la deuxième demande aux joueurs de connecter



Image 14 – Deux Gameboy reliées par un câble « link »

deux machines au moyen de câbles ou d'un réseau local. Si le multijoueurs local est très présent sur les consoles, bornes d'arcade et micro-ordinateurs de l'époque, c'est Nintendo qui va proposer en premier la possibilité de jouer en multijoueurs local sur console portable en inventant le « Cable Link », permettant de relier deux « Gameboy » entre elles (Image12).

Le multijoueurs « en ligne » n'apparaît que tardivement puisqu'il s'appuie sur l'utilisation d'un réseau internet. Chaque joueur possédant sa propre machine et son propre jeu peut, grâce à une connexion internet rejoindre d'autres joueurs et partager une expérience multijoueurs. Les joueurs peuvent donc jouer ensemble sans être physiquement côte à côte.



Image 15 – Capture d'écran du jeu World of Warcraft où l'on peut observer plusieurs joueurs dans la même partie.

Des genres spécifiques vont naître de cette fonctionnalité. C'est le cas des MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), qui permet à des centaines voire des milliers de joueurs de jouer simultanément dans des univers virtuels, dont le plus célèbre est « *World of Warcraft* ». Mais d'autres genres de jeux existent aussi seulement à

travers le prisme du multijoueurs en ligne comme les MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) où deux équipes de joueurs s'affrontent dans une arène fermée comme dans « *League of Legends* » ou « *Dota* ». Plus récemment le genre « Battle Royale » a éclos avec des jeux comme « *PlayerUnknown's Battleground* » ou « *Fortnite* », ceux-ci se reposant entièrement sur le multijoueurs puisque le postulat du jeu est de faire s'affronter une cinquantaine de joueurs pour survivre jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un.

De nos jours, le multijoueurs en ligne est celui qui domine le plus le marché, le jeu vidéo en multijoueurs local étant bien souvent relégué comme un mode de jeu plutôt qu'exploité comme un potentiel genre de jeu à part entière. La création de jeux regroupant un nombre important de joueurs est à la base de création de communautés du fait des nombreuses interactions possibles entre les individus. Dans ce mémoire, j'ai choisi de me concentrer sur l'étude des jeux multijoueurs « en ligne » uniquement en considérant ceux-ci comme des espaces de socialisation à part entière.

Chapitre 2 — Socialisation et liens numériques.

Après avoir brièvement détaillé l'histoire des jeux vidéo, nous définirons les concepts qui seront mobilisés lors de l'analyse dans ce deuxième chapitre. La socialisation, le lien social et toutes les notions connexes ont été les objets d'étude de nombreux sociologues et il est difficile de sélectionner les concepts qui pourraient s'avérer utiles dans cette recherche. Ce chapitre a donc pour but de poser le cadre théorique qui sera réutilisé par la suite.

2.1 – Socialisation ou sociabilité ?

La « *socialisation* » est sans doute un des concepts les plus importants qui va être mobilisé dans cette recherche avec celle du lien social. Véritable toile de fond de la recherche, il va être crucial de bien définir la notion tout en la différenciant de la notion de « *Sociabilité* ».

2.1.1 – La socialisation

2.1.1.1 – Définition

La socialisation a été étudiée très tôt en sociologie et beaucoup de sociologues ont formé leur propre version de la notion. Pour faciliter les choses, je vais m'appuyer sur les définitions qu'en donne respectivement Guy Rocher et Bernard Lahire :

« Le processus par lequel la personne humaine **apprend et intériorise** tout au cours de sa vie **les éléments socioculturels de son milieu**, les intègre à la structure de sa personnalité **sous l'influence d'expériences et d'agents sociaux significatifs** et par là **s'adapte à l'environnement social où elle doit vivre** » (Rocher, 1968)

« En sociologie, la notion de socialisation possède un sens spécifique, désignant le mouvement par lequel la société façonne les individus vivant en son sein. En partant des individus, **la socialisation se définit comme le processus par lequel un être biologique est transformé en un être social propre à une société déterminée**. En ce sens, les sociologies durkheimienne et wébérienne [...] partagent le même grand objectif : comprendre **comment des formes de relations sociales, plus ou moins durables, fabriquent des “types d'hommes” différenciés (Max Weber), des “êtres sociaux” adaptés à une société et, plus précisément encore, aux “milieux spéciaux” auxquels ils sont destinés (Émile Durkheim)**. » (Lahire, Encyclopædia Universalis)

En sociologie, le concept de socialisation renverrait donc simplement au processus qui transforme les individus en « être sociaux », leur permettant de sortir d'un état de nature pour vivre ensemble dans une société. Toujours selon Lahire, chaque société possède un mode de socialisation qui lui est propre pour permettre aux individus de s'intégrer au mieux en fonction des spécificités du milieu.

François Dubet et Danilo Martucelli dans leur article commun « *Théories de la socialisation et définitions sociologiques de l'école* », vont même aller jusqu'à détailler chaque grand mode de socialisation en séparant les différentes conceptualisations de la socialisation en deux grands courants : « Les théories de l'intégration sociale » et « Les théories de l'intégration systémique ». L'intégration sociale faisant référence aux intériorisations culturelles et normatives tandis que l'intégration systémique renvoie à la place de l'individu à l'intérieur du système social et la réflexivité que peut avoir l'individu sur cette même place.

« Même si ce vocabulaire n'est pas très satisfaisant, on peut admettre grossièrement que **le premier ensemble de théories [sur l'intégration sociale] s'inscrit dans l'image classique de la modernité**, alors que **le second [sur l'intégration systémique] [...] procède d'une conception plus "post-moderne"** de l'individu. » (Dubet & Martucelli, 1996)

Une analyse des textes de Giddens nous permet aussi de comprendre un peu plus profondément la différence entre les théories de l'intégration sociale et de l'intégration systémique. Giddens, pense l'intégration sociale comme un échange direct entre les acteurs tandis que l'intégration systémique s'inscrit dans des échanges directs ou indirects et sur une temporalité plus longue.

« A. Giddens distingue l'intégration sociale de l'intégration systémique. Il souligne que **dans le premier cas il y a réciprocité des acteurs dans des contextes de coprésence**, alors que **dans l'hypothèse d'une intégration systémique cette réciprocité entre les acteurs se situe dans un espace-temps étendu**. Par définition, Giddens admet que les mécanismes de l'intégration systémique présupposent ceux de l'intégration sociale. Cette considération montre bien que l'intégration ne peut être que le résultat de la socialisation. L'interaction va se traduire par le partage des espaces. » (Khellil, 2005)

Au sein de cette recherche, seul le cadre théorique de l'intégration sociale va être mobilisé. En effet, les interactions analysées seront dans des contextes de coprésence des

acteurs et dans une temporalité relativement courte. Il va être question de comprendre comment les joueurs s'intègrent dans les groupes de jeux et intériorisent les codes pour devenir des membres légitimes dans les communautés.

2.1.1.2 – Socialisation primaire et secondaire

En sociologie, une des variables essentielles pour comprendre les phénomènes sociaux est l'âge. En effet, chaque moment de la vie soulève des enjeux différents qui vont influencer sur notre objet d'étude. La socialisation ne fait pas exception et les sociologues ont pris l'initiative de séparer la « socialisation primaire », vécue au moment de l'enfance et les « socialisations secondaires » apparaissant ultérieurement dans la vie. Toujours selon Bernard Lahire :

« [Il est possible de] différencier les temps et les cadres de la socialisation en séparant notamment la période de socialisation dite "primaire", essentiellement familiale, de toutes celles qui suivent et que l'on nomme "secondaires" (école, groupe de pairs, univers professionnels, institutions politiques, religieuses, culturelles, sportives, etc.) » (Lahire, Encyclopædia Universalis)

Mais pourquoi séparer la socialisation primaire et les socialisations secondaires ? Qu'a de spécial la socialisation de l'enfant dans la cellule familiale, forçant les sociologues à la distinguer des socialisations qui suivent ? Berger et Luckmann répondent à ce questionnement en expliquant que, pour un enfant dans la phase de socialisation primaire, la cellule familiale est décrite comme « *le monde, le seul monde existant et concevable, le monde tout court* ». (Berger et Luckmann, 1966). Lors de la socialisation primaire, l'univers social de l'enfant est un univers total qui va poser toutes les bases du futur individu social. Les socialisations qui arrivent ensuite seront relatives et ne vont pas poser de nouvelles bases, mais influencer les intériorisations préexistantes. Cette conception de la socialisation primaire comme variable indispensable va perdurer en sociologie. L'origine sociale est encore à ce jour, rarement mise de côté dans les processus analytiques, même si elle n'intervient pas directement. Dans *Le sens Pratique*, Bourdieu va même discuter de l'impact de la socialisation primaire lorsqu'elle est inconsciente chez les individus, insistant sur le caractère durable des habitus.

Dans le cadre de cette recherche, il va être important d'avoir en tête le concept de socialisation puisqu'il va être réutilisé pour comprendre les enjeux d'intégration des joueurs

dans les groupes et l'intériorisation des codes de manière de penser et d'agir au sein des communautés. Véritable toile de fond du sujet de recherche, la socialisation permet de discerner l'influence des groupes sur le comportement des individus.

2.1.2 – La sociabilité

Même si la notion de socialisation se retrouve dans tous les groupes sociaux, ce processus n'est pas uniforme. Chaque individu au contact d'un groupe social va intérioriser des éléments différents et va s'intégrer de façon unique. Pour décrire ce caractère organique de la socialisation, la notion de « Sociabilité » va rentrer en jeu.

Introduite par Mirabeau en 1756 dans un ouvrage d'économie et philosophie, la sociabilité est définie par la « qualité de l'homme sociable ». ²² Autrement dit, la sociabilité correspond à l'aptitude d'un individu à se socialiser en intériorisant les codes du milieu dans lequel il évolue. Plus simplement, il est possible d'envisager la sociabilité comme le potentiel de sociabilisation de chaque individu. Différents facteurs vont rentrer en jeu pour bien saisir la notion de sociabilité : l'acteur, le lieu, le groupe et le contexte systémique. Ces facteurs, détaillés en partie par Erving Goffman lorsqu'il étudie l'interaction entre les individus dans *Les rites d'interaction* et *La mise en scène de la vie quotidienne* permettent de mieux cerner les différentes dimensions des interactions entre les acteurs et sont utiles pour développer des approches différentes du sujet en fonction du facteur que l'on va utiliser.

L'acteur

En fonction des sensibilités et des précédentes socialisations, chaque individu possède des caractéristiques spécifiques et sera impacté de manière différente par les processus de socialisation. Néanmoins, il est possible de regrouper les acteurs en fonction des caractéristiques qu'ils partagent et de dresser des idéaux type dépendamment de la catégorisation que l'on veut adopter. Dans notre cas, les différents profils de joueurs⁶ vont venir catégoriser les acteurs pour faciliter l'analyse de la socialisation.

⁶ Cf Chapitre 6 dans la section 6.2.

Le lieu

Le contexte spatio-temporel a toujours été un élément important dans les analyses sociologiques. Si le temps est directement lié aux enjeux de socialisation⁷ discutés, le lieu intervient dans la notion de sociabilité. Le potentiel de socialisation va différer en fonction des lieux. Chaque endroit fait l'objet d'une codification différente (salles de classe, salons mondains, clubs sportifs, etc.) et un individu aura des affinités différentes en fonction des intériorisations qu'il a déjà effectuées dans d'autres milieux.

Le facteur de lieu peut aussi s'inscrire de manière beaucoup plus large en représentant des différences culturelles à une échelle mondiale. Les codes de conduites, normes et systèmes de valeurs sont différents d'un pays à l'autre, rendant l'exercice de socialisation encore plus difficile pour un individu ne possédant pas les codes culturels spécifiques au pays⁸.

Les groupes

Facteur beaucoup plus vague, les groupes peuvent représenter à la fois les groupes communautaires (les sportifs, les musiciens) et les groupes sociaux (aristocrates, bourgeoisie, classe populaire). Chaque groupe, dépendamment du lieu possède des codes différents qu'il faut maîtriser pour une parfaite intégration. Dans le cas de cette recherche, il est évident que le groupe « *joueur de jeu vidéo* » possède un langage et un système de valeurs propres à d'autres groupes. Il est même possible de distinguer différents groupes de joueurs en fonction du genre de jeu (joueurs de jeu de combats, de jeu de tir, de jeux d'aventure, etc.), puisque chaque type de jeu induit des expériences et donc des pratiques différentes.

Le contexte systémique

Ce dernier facteur n'est pas abordé par Goffman, mais il me paraît suffisamment important pour le rajouter. Les acteurs, même étudiés dans un contexte microsociologique, ne peuvent s'extraire complètement du système auquel ils appartiennent. Qu'ils évoluent dans un

⁷ Comme discuté par Giddens page 22 sur la socialisation

⁸ Ici j'assume les différences culturelles comme étant nationales pour des questions de simplicité, mais il est évident que dans les faits, les cultures ne sont pas limitées par les frontières des pays.

système capitaliste ou communiste, dans une dictature ou une démocratie, dans des périodes de guerre ou de paix, les enjeux globaux du système dans lequel l'individu s'inscrit vont forcément impacter les expériences de vie, les pratiques et donc les codes, normes et valeurs qu'il sera possible d'intérioriser

2.2 – Le lien social et le numérique

Les spécialisations de la sociologie du numérique comme la sociologie du jeu vidéo, se trouvent dans une position particulière. En effet, ces domaines de recherche doivent travailler sur des objets d'étude nouveaux. Le poids de cette nouveauté se ressent avec l'absence d'une littérature spécialisée. La sociologie du jeu vidéo est dotée d'une littérature assez pauvre en comparaison avec d'autres domaines de la sociologie numérique, et encore plus infime en comparaison de la sociologie du travail, ou la sociologie de l'éducation qui ont eu le temps de se développer et de s'enrichir au fil des courants de pensée.

Pour bien comprendre le concept de lien social et les différentes applications aux mondes numériques, cette partie va d'abord se concentrer sur la théorie classique du lien social, sans aucun lien avec le numérique ou les jeux vidéo. Ensuite, il sera possible de croiser ces éléments dans le contexte de recherche qui nous intéresse avec une littérature en sociologie du numérique.

2.2.1 – Le lien social

Le lien social est sans doute une des notions les plus compliquées à saisir, de par son caractère abstrait, son apparente omniprésence et à cause des multiples conceptions apportées par un bon nombre de sociologues.

Alfred Schütz

Pour y voir plus clair, il est possible de commencer à comprendre le lien social en s'appuyant sur la notion d'intersubjectivité, introduite par Alfred Schütz. Selon Schütz, chaque individu possède son propre ensemble de représentations qu'il nomme subjectivité. Chaque subjectivité rentre en quasi permanence en contact avec d'autres subjectivités. L'auteur va même jusqu'à dire que chaque subjectivité est justement construite par l'ensemble des contacts intersubjectifs. Les liens sociaux seraient donc tous les rapports qu'entretient un individu avec

n'importe quelle entité⁹ causant l'entremêlement de deux subjectivités ou plus. Ce que nous apprend Schütz à travers ses réflexions, c'est que *tout est lien social*. Chaque interaction ou contact est doté d'une dimension sociale ou des questions d'intersubjectivités peuvent intervenir.

Erving Goffman

Cependant, avoir affaire à des propositions comme « tout est lien social », n'aide pas spécialement la réflexion. Il serait plus utile de dire « tout est affaire de lien social » ou « tout peut être réduit à une dimension intersubjective ». C'est ce qu'explique Erving Goffman, toujours dans les livres « *Les rites d'interaction* » et « *La mise en scène de la vie quotidienne* ». L'auteur nous explique ici que chaque lien prend son sens en fonction de la situation qui l'entoure. On ne peut comprendre l'ensemble d'une interaction sans saisir le contexte social autour. Par exemple, la relation d'un professeur et d'un élève ne peut être comprise entièrement sans tenir compte de ce que représente le statut d'un professeur et d'un élève. De même la relation peut être perçue différemment en fonction de l'établissement ou de la nature de l'enseignement. Parler de lien social, c'est donc comprendre ce qui lie les individus en fonction du contexte. Il faut donc réduire tous les éléments qui entourent une relation à l'impact qu'ils peuvent avoir dans une confrontation intersubjective.

Émile Durkheim

Comprendre la nature du lien et son contexte est nécessaire pour identifier et exploiter la diversité des dimensions relevant de principes de liens sociaux. Toutefois, il est aussi important d'acquérir une vision plus englobante du lien social. Durkheim est un auteur qu'il est possible de mobiliser pour comprendre la notion de lien social parce qu'il s'est beaucoup interrogé sur la cohésion des sociétés. En ce sens, tenter de répondre à des questions comme : « Qu'est-ce que la cohésion sociale ? » ou « Qu'est-ce qui lie les individus en une société ? » revient à élaborer directement des théories sur les liens sociaux. Selon Durkheim, les liens entre les individus sont fondés sur des règles qui relèvent directement de la morale et qui sont extérieures aux individus. Cette morale s'impose à tous les membres d'une même société de

⁹ Le lien social n'est pas restreint à une relation entre individus, la subjectivité de « l'antagoniste » peut provenir d'un individu, d'un groupe, d'une pensée, d'un système, etc.

manière plus ou moins forte. Plus l’emprise de la morale est forte, plus le tissu social et donc la solidarité entre les individus deviennent forts. À cela, Durkheim distingue deux célèbres solidarités : la mécanique et la solidarité organique. Mais cette distinction nous intéresse peu, ce qui est vraiment important, c’est de comprendre que la formation de lien social s’impose aux individus à travers la morale, qui est le résultat direct d’intériorisations successives découlant directement du processus de socialisation abordé en début de chapitre.

Pierre Bouvier

Avec toutes ces conceptualisations du lien social, il est facile de s’égarer. C’est là qu’entre en scène les réflexions de Pierre Bouvier publiés en 2005 dans son livre *Le lien social*. Dans son ouvrage, il se questionne sur l’utilisation du concept de lien social et plutôt que de se perdre à travers les diverses définition, il préfère retracer son évolution. En partant de la naissance sémantique du concept, de son utilisation interdisciplinaire et de l’application qui peut en être fait en dehors des disciplines sociales, Pierre Bouvier montre que le lien social n’est pas un concept figé mais malléable répondant à des besoins précis en fonction du contexte dans le lequel il est utilisé.

2.2.2 – Grille de lecture.

Grâce aux apports de tous ces auteurs, il est possible de construire une grille de lecture intéressante sur la création de lien social dans le cadre de cette recherche.

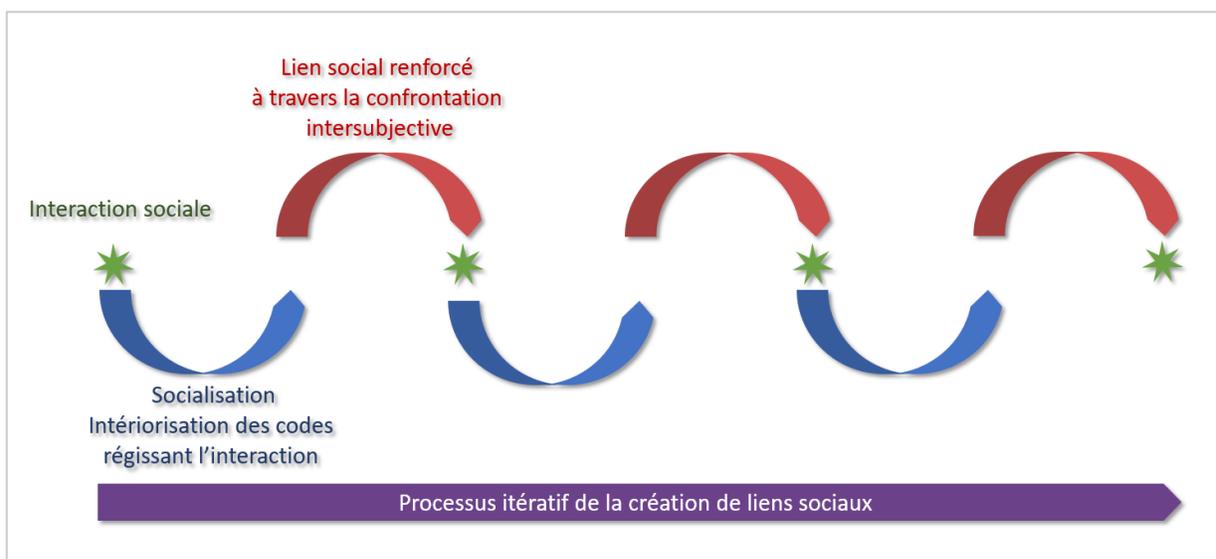


Image 16 — Schéma de la théorisation du processus de création de lien social qui va être utilisé pour

Le schéma ci-dessus représente la construction théorique effectuée à partir des différentes théories abordées dans ce chapitre. J'ai essayé de construire un modèle intéressant pour analyser les processus à l'œuvre lors de la création d'un lien social.

Les notions abordées précédemment comme le lien social, la sociabilité et la socialisation sont mobilisés pour comprendre ce qui se passe lors d'une succession d'interactions sociales. À la suite d'une interaction, l'acteur va prendre conscience du cadre dans lequel il évolue et va en intérioriser les règles (la socialisation) puis lors des interactions et à la suite d'une socialisation partielle, une intersubjectivité peut avoir lieu entre différents individus (le lien social), renforçant les liens entre les acteurs. Seul le concept de sociabilisation n'est pas présent sur le schéma, mais il est possible de se le représenter aisément puisqu'il a été défini comme un potentiel de socialisation. Si l'on numérote le nombre d'itérations menant à la création de lien, la sociabilité d'un individu pourra être considérée comme le nombre n d'itérations avant d'aboutir au maximum potentiel d'une relation. Pour chaque individu, le potentiel de socialisation que l'on peut noter P_n va dépendre de tous les facteurs détaillés plus haut dans ce chapitre.

2.2.3 – Le lien numérique

Pourquoi différencier un lien social classique d'un lien numérique ? L'explication la plus évidente tiendrait du fait que séparer les deux permet de dégager plus facilement les caractéristiques propres à chacun des liens. Mais faire cela, c'est déjà assumer que les liens « classiques » et les liens « numériques » sont différents par nature. Pour ma part, j'ai choisi de ne pas partir de ce postulat et de considérer ces deux types de liens comme identiques. Je pars du principe théorique que les processus sociaux et cognitifs qui se déroulent lors de la création de liens sociaux numériques sont les mêmes que lors d'une socialisation classique. Mais alors si ces liens sont considérés comme identiques, pourquoi les différencier ? Ici, c'est le contexte qui va faire toute la différence. Si les processus restent les mêmes, c'est bien l'environnement des interactions qui va changer et c'est cette composante qui va nous intéresser.

Pour commencer, il est intéressant de se pencher sur les écrits de Susanna Paasonen, qui définit les outils de communication numérique non pas comme simple canal d'échange, mais

hisse les interactions qui en résultent à l'assouvissement du besoin primaire de l'être humain de communiquer.

« Network connectivity is not merely an instrumental factor — or “channel” — for mediated belongings, but a sociotechnical affordance that supports and modulates them. Everyday lives are lived and intimacies surface and wither in networks composed of human and non-human actors. These networks facilitate and condition the myriad forms that individual agency, intimacy and other attachments take. [...] In fact, connectivity has grown into a matter of infrastructure that is reminiscent of electricity, gas or water supply, or heating » (Paasonen, 2018)

Cette position peut paraître extrême, mais elle illustre bien l'absurdité de considérer les échanges numériques différemment des échanges en face à face. Si les communications à l'extérieur du numérique sont considérés comme vitales pour l'être humain, les communications numériques le sont tout autant puisque le fait de changer d'outil n'enlève pas la substance des échanges et n'altère pas les liens qui peuvent être créés entre les individus.

Si l'on établit que le lien numérique n'est pas différent d'un lien classique, de quelle manière les relations sociales sont influencées par l'espace numérique à l'intérieur duquel elles évoluent ? Rikke Andreassen met le doigt sur le principe de co-constitution entre une plateforme et ses utilisateurs.

« I see the relationship between users and media platforms (and hence between online media and intimacy) as **continuously co-constitutive**. The Facebook platform shapes the group — for instance, through its technological disruptions — and the users shape the Facebook group. In order to understand this looping effect between users and media, the specific context and the specific situatedness of users must be taken into consideration. Cooks, Paredes and Scharrer argue that the “imagined space of [online]community is perhaps already marked or shared through the mundane practices of everyday life” (2003, p. 143). In other words, existing social practices contribute to the formation of the online community. » (Andreassen, 2018)

Par la pratique, les utilisateurs vont s'approprier la plateforme en créant de nouvelles normes tandis que la plateforme va influencer et réguler les pratiques en restreignant les actions possibles. La plateforme, par ses limitations et les utilisateurs par l'aménagement de pratiques à l'intérieur de ces limites, vont coconstruire des manières de penser et d'agir servant à la

création de liens sociaux. C'est aussi pour cette raison que je ne vais pas analyser les données en fonction du genre des jeux, mais en fonction des pratiques des acteurs¹⁰¹¹.

Les liens créés à partir de moyens de communication numérique ont les mêmes propriétés que les liens sociaux classiques, seules les conditions requises à la création vont changer. Ces changements sont du même ordre qu'un changement de communauté classique. Les comportements, le vocabulaire utilisé et les manières de penser vont être différents dans un club de tricot par rapport à une association religieuse, une salle de classe ou un bar. Les manières de faire et penser diffèrent en fonction du contexte, mais les liens créés auront à terme, les mêmes propriétés.

Chapitre 3 - Méthodologie

Dans le chapitre précédent, j'abordais un enjeu important de la sociologie du jeu vidéo : l'absence d'une littérature spécialisée. Ce manque bibliographique va avoir un double impact sur les recherches. D'une part, avec l'absence de concepts théoriques importants comme nous l'avons vu dans le chapitre 3 et d'autre part, avec l'absence de méthodologies ou de protocoles forts dans le domaine. Cette deuxième répercussion peut s'expliquer relativement aisément. Si peu de recherches s'effectuent en sociologie du jeu vidéo, il est difficile de discerner les méthodes les plus adéquates pour réaliser les meilleures collectes de données en fonction du sujet de recherche et de l'angle adopté. Cependant, cela peut se révéler être une opportunité plus qu'une contrainte. En effet, avec l'absence de cadres méthodologiques établis naît la possibilité d'innover en produisant des protocoles de recherche inédits. Pour ma part, j'ai utilisé cette opportunité pour façonner une méthode un peu particulière pour répondre à ma question de recherche puisque j'ai combiné des entretiens individuels, un entretien en groupe et une petite ethnographie numérique.

¹⁰ Voir la section 3 du chapitre 5 : Modèle d'intériorisation pratique des normes, p

¹¹ Par pratique j'entends les habitudes de jeu. Un joueur de jeu de tir pratiquera sa visée, un joueur de stratégie, son sens de la planification, etc. En fonction des genres de jeu, les individus se forgent des habitudes, des routines ou des réflexes différents pour s'adapter et jouer au mieux. Ces habitudes ou stratégies d'adaptation de jeu devenant des normes, il est possible de découper un espace social entre les individus partageant ces dites normes.

3.1 - Entretiens

3.1.1 - Découpage et dimensions

Les entretiens que j'ai mené étaient destinés à recueillir les expériences des joueurs de jeux vidéo multijoueurs en ligne. Pour avoir une vision plus globale de leurs expériences, j'ai séparé mes entretiens en trois grandes parties qui correspondent à trois dimensions du vécu des joueurs : la « carrière du joueur », la « socialisation du joueur » et « l'impact du jeu ».

La carrière du joueur :

Everett Hughes sera le premier sociologue à populariser la notion de « carrière ». D'après lui, le concept peut se définir comme : « *the phases and turning points of a man's whole life* » (Znaniecki, 2017)¹². Mobiliser la notion de carrière c'est donc vouloir étudier les différentes phases de la vie d'un individu.

Dans la première partie de mes entretiens, j'ai voulu retracer le parcours des joueurs afin d'avoir une vision globale de la pratique du jeu vidéo multijoueurs pour chacun des interviewés. Avec des questions comme « *Vous rappelez-vous votre premier jeu vidéo et dans quel contexte l'avez-vous découvert ?* » ou « *Parmi tous les jeux auxquels vous avez joué, lesquels vous ont le plus marqué et pourquoi ?* », j'ai pu mettre en corrélation les différents changements de pratique des jeux avec les phases de la vie des joueurs. C'est grâce à cette partie que j'ai pu comprendre les différents rapports de temps qui rentrent en jeu lors de la socialisation numérique.

La socialisation du joueur :

Dans un deuxième temps, j'ai porté mon attention sur les processus de socialisation présents dans les jeux vidéo multijoueurs en ligne. Cette seconde partie étant le cœur de ma recherche, elle a pris une place plus importante dans les entretiens que les deux autres dimensions.

J'ai séparé cette dimension en deux parties distinctes dans l'entretien. La première moitié était seulement consacrée aux interactions avec les joueurs. Les questions que j'ai posées

¹² La citation est bien de Hughes, mais provient d'une compilation de ses textes par Znaniecki publiée en 2017.

concernaient tout ce qui touche aux relations avec les autres joueurs. Je devais comprendre de quelles façons les joueurs peuvent entrer en contact les uns avec les autres, se socialiser et sous quelles conditions des relations sociales peuvent ou non se créer à l'intérieur des jeux vidéo multijoueurs.

La deuxième moitié de cette dimension se concentrait sur l'usage des outils de communication dans l'optique d'interagir avec d'autres joueurs. *Dans quel contexte le joueur peut utiliser un tchat écrit ? Un tchat vocal ? Une conversation de groupe ? Y'a-t-il des normes ou des codes de conduites à respecter lors de l'utilisation d'un outil ?* Ce type de réflexions que je pouvais avoir en amont des entretiens ont trouvé leurs réponses au travers des différentes questions que j'ai formulé dans cette partie qui portait spécifiquement sur les outils de communication et la manière de les utiliser.

L'impact du jeu :

Pour saisir l'intégralité de l'expérience des joueurs, il faut aussi comprendre comment le jeu s'intègre à la vie quotidienne et prendre conscience des impacts de la pratique du jeu dans la vie des joueurs. Cette troisième et dernière dimension de l'entretien a eu pour but de saisir l'influence que le jeu vidéo peut avoir sur le parcours des joueurs, que ce soit de manière négative comme le renforcement d'un décrochage scolaire ou de manière positive comme l'ouverture aux autres et le dépassement de la timidité.

3.1.2 – Sélection des joueurs

Poser les bonnes questions ne fait pas tout, encore faut-il les poser aux bonnes personnes. La question de la sélection des joueurs pour les entretiens n'a pas été aussi facile que l'on peut penser. De manière factuelle, j'ai restreint mon échantillon à des joueurs entre 18 et 35 ans et qui pratiquent le jeu vidéo multijoueurs depuis au moins 4 ou 5 ans. La moyenne d'âge des joueurs de jeu vidéo est de 36 ans au Canada¹³, ce qui place l'échantillon en dessous de la moyenne d'âge. La parité homme-femme de l'échantillon est aussi respectée, non pas par

¹³ Selon les statistiques de l'Electronic Software Association of Canada pour l'année 2017

volonté d'équité mais pour coller aux statistiques¹⁴ puisqu'au Canada, les joueurs sont composés de 51% d'hommes et 49% de femmes. En tout, j'ai réalisé 12 entrevues dont 3 sont des entrevues de contextualisation¹⁵. De manière plus détaillée, j'ai interrogé 9 joueurs sur 9 entretiens, j'ai pu faire 2 entretiens avec une même personne et j'ai conduit un entretien de groupe avec un couple s'étant rencontré sur un jeu. En plus de tout cela, j'ai pu conduire des entretiens avec 3 autres personnes, un créateur de vidéos sur YouTube, un animateur radio et un chef d'entreprise. Ces trois derniers entretiens m'ont permis d'avoir une vision globale du média.

J'ai pu, au travers des 9 personnes interrogées, avoir un panel assez diversifié d'expériences de jeu. Certains joueurs jouaient en groupe tandis que d'autres restaient seuls, certains ont été initiés très tôt à l'univers des jeux vidéo alors que d'autres ont commencé à jouer tardivement. J'ai même pu interroger plusieurs couples, certains jouant ensemble et d'autres qui se sont rencontrés sur des jeux vidéo multijoueurs en ligne. Cependant, sur les 9 entretiens, bien que les trajectoires de jeu soient assez différentes en fonction des joueurs, j'ai assisté relativement tôt à une saturation des données à cause du caractère très normé de la socialisation en jeu, je détaillerais ce point dans les chapitres d'analyse, mais peu importe la trajectoire des joueurs, les comportements et les interactions se ressemblent beaucoup d'une expérience à une autre.

Pour les trois entretiens de contextualisation, j'ai été agréablement surpris d'avoir eu l'occasion d'interroger des passionnés et des professionnels du milieu, mon seul regret étant de ne pas avoir pu interroger des employés travaillant dans le milieu du développement des jeux multijoueurs¹⁶. J'ai néanmoins pu mener des entretiens avec un créateur de vidéo traitant de la place du jeu vidéo dans les champs artistiques, un animateur radio spécialisé dans la pop culture et l'actualité, et un chef d'entreprise fournissant des services de divertissement avec des jeux vidéo. Toutes ces personnes se servent du jeu vidéo comme d'un support à d'autres activités. Conduire des entretiens avec ces personnes et connaître leurs motivations m'a permis de prendre

¹⁴ Idem

¹⁵ Voir le tableau des entretiens qui recense les participants à la recherche en Annexe.<

¹⁶ Voir la partie 3.3 - Expérimentation et échecs.

du recul sur le domaine des jeux vidéo et de comprendre les liens entre le jeu et des activités connexes comme le cinéma ou les jeux de plateau.

3.1.3 - Sélection des jeux

Après m’être interrogé sur la manière de sélectionner les joueurs que je voulais interroger, j’ai dû réfléchir sur le type de jeux que je voulais aborder. D’après mon sujet de recherche, mon objet d’étude porte exclusivement sur les jeux vidéo multijoueurs en ligne, donc les jeux où plusieurs joueurs peuvent jouer ensemble dans la même partie en utilisant internet. Seulement cette définition, même si elle explique correctement ce qu’est un jeu en ligne, reste assez large et couvre beaucoup de jeux dont le style ou le genre peuvent être très différents.

Au premier abord, j’ai pensé sélectionner les jeux qui auraient pu être abordés dans ma recherche. Plusieurs options s’offraient à moi, d’abord je pouvais simplement sélectionner un jeu particulier et construire mon travail dans le cadre de la communauté de ce jeu précis. Ensuite, je pouvais sélectionner un type de jeu qui forcent les joueurs à se retrouver dans une configuration particulière comme des jeux de coopération en équipe ou encore des jeux où s’affrontent seulement deux joueurs. J’ai finalement décidé de partir sur une autre voie en ne sélectionnant pas les jeux. Penchant pour une vision un peu plus globale, j’ai préféré avoir un panel de jeux différents afin de recueillir des expériences de joueurs différentes. Les jeux utilisés pour la recherche sont donc simplement les jeux abordés en entretien, peu importe leur genre, leur date de sortie ou les outils de communication présents à l’intérieur tant qu’un mode multijoueurs en ligne est présent.

Cette volonté de recueillir des expériences différentes pour analyser les points communs m’a été inspiré par l’étude de François Dubet sur les sentiments d’injustice au travail, publiée dans le livre « *Injustices : l’expérience des inégalités au travail* ». Dans sa recherche, Dubet a pu rassembler l’expérience de travailleurs venant de tous horizons dans divers secteurs d’activités. Évidemment, une recherche comme celle de François Dubet à un tout autre but puisqu’une équipe de chercheurs au complet est mobilisée pour faire un nombre impressionnant d’entretiens. Il n’empêche que cela a influencé ma décision d’ouvrir ma recherche à des individus ayant des trajectoires différentes. La diversité des parcours de joueurs m’a permis de véritablement saisir les points communs entre les expériences.

Pour en finir avec la sélection des jeux et des joueurs, j'aimerais discuter de l'impact que peut avoir le modèle de « jeu en groupe » sur la sélection de joueurs lorsque l'on vise une pluralité de jeux ou d'expériences. Comme je l'ai expliqué, mon but était d'avoir une diversité dans mes entretiens. J'ai pu interroger des joueurs qui jouaient seuls et d'autres qui jouaient en groupe. Cela pose un problème si en plus de cela, j'essaie d'avoir une grande diversité de jeux. En effet, puisqu'il est plus facile d'interroger les membres d'un même groupe, il devient facile d'avoir un déséquilibre dans la représentation des jeux.

Par exemple, imaginons que j'interroge d'un côté une personne qui joue seule à un jeu d'échecs en ligne et de l'autre côté, j'interroge un groupe de 4 personnes qui jouent à un jeu de course en ligne. Proportionnellement, le type jeu de course sera surreprésenté par rapport au jeu d'échecs. Pour avoir des jeux différents, mais en proportions plus ou moins égales, j'ai dû faire attention d'avoir un bon équilibre entre les jeux en fonction des groupes que j'ai interrogés.

3.2 - Ethnographie numérique

Les entretiens n'ont pas été le seul outil que j'ai mobilisé pour effectuer cette recherche, j'ai aussi décidé de consacrer un certain temps à explorer les jeux abordés dans les entretiens pour effectuer ce qu'on pourrait appeler une « *ethnographie numérique* ».

L'ethnographie numérique, dans le cas des jeux vidéo multijoueurs, consiste à reprendre le principe d'une ethnographie classique, mais en considérant le jeu vidéo comme le terrain d'analyse. Le chercheur va se rendre à l'intérieur des jeux pour rentrer en contact avec des communautés virtuelles. Ce type de pratique est répandue en anthropologie du jeu vidéo et les chercheurs vont considérer les jeux comme des lieux où les traditions et cultures présentes peuvent être analysées. C'est le cas par exemple de l'anthropologue Olivier Servais qui a étudié la religion dans l'univers virtuel et le déroulement des cérémonies de mariages dans le jeu massivement multijoueurs « World of Warcraft » (Servais, 2015).

Dans mon cas, j'ai utilisé l'approche de l'ethnographie numérique pour simuler des expériences de jeux m'ayant été décrites dans les entretiens. Plus clairement, il m'était possible

de recréer des expériences vécues par les joueurs soit pour vérifier leur degré de véracité, soit pour mieux comprendre le fonctionnement des jeux et des interactions entre les joueurs.

Par exemple, si dans un entretien, un joueur m'explique que dans le jeu auquel il joue, il existe un endroit où les joueurs peuvent se rejoindre, discuter librement et échanger des objets. Je peux, avec cette information, me rendre à cet endroit du jeu, vérifier dans un premier temps si l'information est exacte et, dans un deuxième temps, réaliser une série d'observations : « *Est-ce que l'endroit est très fréquenté ?* » « *Quel type de joueurs est-il possible de rencontrer ?* » « *Les joueurs sont-ils seuls ou en groupe ?* ».

Cette partie du protocole fut la plus difficile à inclure dans ma recherche. Il est difficilement possible d'évaluer ou de programmer les observations qu'il va falloir effectuer puisque cela a beaucoup dépendu des entretiens et de l'expérience des joueurs que j'ai interrogé. Je n'ai pas pu établir vraiment à l'avance les jeux que j'allais explorer ni les observations que j'ai dû faire. De plus, il me paraît important de préciser que je n'ai pas effectué le même travail de terrain que les anthropologues des mondes virtuels. Je ne suis pas allé à la rencontre des joueurs à l'intérieur des jeux, je me suis simplement posé en observateur pour approfondir les entretiens. De cette manière, j'ai pu être plus précis lors de l'analyse puisque j'ai récolté mes données de façon plus rigoureuse.

3.3 – Expérimentations et échecs

Dans l'introduction de ce chapitre, j'ai parlé d'innovation dans le protocole de recherche. Bien évidemment, qui dit innovation et tentatives inédites dit forcément échecs et remises en question. Il me paraît important de revenir sur ma démarche et les erreurs que j'ai pu faire pendant l'élaboration de ma méthode de recherche afin d'en tirer au mieux, de bons conseils et au pire, de bonnes anecdotes. C'est au travers de quelques exemples que je vais aborder l'enjeu de l'échec dans la recherche.

3.3.1 – Les prises de contact.

Le premier cas d'échec concerne les demandes d'entretiens que j'ai envoyé à différents acteurs du milieu du jeu vidéo. Au départ, je voulais interroger des développeurs de jeux multijoueurs pour comprendre comment les outils de communication étaient pensés pour

constater si l'utilisation des joueurs correspondait aux prévisions des développeurs. J'ai envoyé plus d'une dizaine de demandes d'entretien à des studios différents. Soit personne ne m'a répondu, soit les entreprises ont poliment refusé. J'ai voulu revenir sur cet échec en essayant de comprendre pourquoi les studios n'ont pas envie de s'engager dans des entretiens. Ce qu'il est important de comprendre c'est que les jeux vidéo multijoueurs sont dans la grande majorité des cas des gros projets et créer des jeux de ce type demande soit une très grosse équipe de développement, soit le recours à la sous-traitance d'une partie du développement. En outre, j'ai dû envoyer mes demandes d'entretien soit à de grosses compagnies qui n'ont pas forcément du temps à consacrer à des petits projets comme le mien, soit à des sous-traitants qui, dans bien des cas, n'ont pas le droit de s'exprimer publiquement autour des jeux dont ils s'occupent.

Les entreprises n'ont pas été les seuls à ne pas répondre à mes demandes d'entretien. J'avais aussi pour projet d'interroger des créateurs de vidéos sur YouTube. Il existe beaucoup de chaînes YouTube anglophones ou francophones qui rassemblent des millions de spectateurs autour du jeu vidéo. De la même manière que pour les développeurs, j'ai contacté beaucoup de personnes pour qu'ils m'accordent un entretien. Sur toutes mes demandes, seule une personne a bien voulu conduire un entretien.

Les refus consécutifs m'ont finalement été plutôt utiles dans le cheminement global de la création de mon protocole de recherche. J'ai dû trouver des moyens détournés pour trouver des entretiens intéressants. Au lieu de contacter des gros développeurs, j'ai pu trouver un chef d'entreprise dans le secteur du jeu vidéo et au lieu de trouver des créateurs vidéos ayant beaucoup d'audimat, j'ai pu trouver quelqu'un qui traite de la scène alternative du jeu vidéo. Finalement, tous ces refus, à part provoquer des contretemps, n'ont pas impacté négativement ma recherche. J'ai dû trouver des solutions alternatives qui ont produit, à mon sens, un résultat bien plus intéressant.

3.3.2 – Les entrevues filmées

La deuxième anecdote touche directement le protocole de recherche que j'ai mis en place. À l'origine, j'avais prévu de diviser les entretiens individuels en deux parties, la première partie consistait à poser des questions de manière très classique tandis que je demandais au joueur dans un deuxième temps, de jouer au jeu vidéo multijoueurs de leur choix. Dans la

deuxième partie, je prévoyais de filmer le joueur en train de jouer pendant qu'il m'expliquait le système de jeu, sa manière de jouer et la façon dont les joueurs interagissaient en jeu. J'avais, prévu une petite série de questions au cas où le joueur ne saurait pas quoi dire. Le but de demander à l'interviewé de jouer à un jeu était d'observer directement les pratiques et les habitudes de jeu tout en mettant en valeur ce que le joueur trouvait important de faire.

Cette partie du protocole est complètement tombée à l'eau au bout de trois entrevues pour plusieurs raisons. Tout d'abord, il est très difficile pour un joueur de jouer et de parler en même temps. Sur des jeux comme « *StarCraft* » par exemple, le rythme de jeu est très soutenu et le joueur n'a pas le temps de réfléchir à autre chose. Ensuite, il était difficile de faire ça pour tous les entretiens. J'ai effectué plusieurs entretiens à distance à l'aide de logiciels comme Skype, et il m'était quasi impossible d'observer le joueur en train de jouer. Enfin, sur les trois entrevues que j'ai mené d'après ce protocole, les résultats étaient bien moins riches que je ne l'avais escompté. Les joueurs, à cause de leurs difficultés à se concentrer, ont parlé beaucoup plus du jeu en lui-même et de son fonctionnement plutôt que de la manière dont ils jouaient ou interagissaient avec les autres joueurs.

L'expérimentation dans la recherche est une dimension importante qu'il ne faut pas sous-estimer. Un protocole de recherche innovant peut permettre d'avoir un regard neuf sur un sujet qui a été traité de nombreuses fois. Cependant, c'est bien souvent l'échec qui attend le chercheur qui entreprend de nouvelles choses. Mais l'échec n'est pas une fin en soi, plutôt un point de départ pour examiner ce qui n'a pas marché pour se surpasser lors de la prochaine tentative. Si le fait de faire jouer des joueurs en leur posant des questions n'a pas marché pour cette recherche, je compte bien continuer d'expérimenter et trouver des manières nouvelles d'aborder le jeu vidéo en sociologie et trouver des angles d'attaques inédits à mes objets de recherche.

3.3.3 – Observation participante.

Pour finir, la dernière anecdote est sans doute celle qui a le plus impacté ma recherche en ce qui concerne le choix de protocoles et d'objet d'étude. Au tout début de la recherche, j'avais prévu de travailler sur les communautés de joueurs et la façon dont des communautés peuvent se former autour des jeux. Pour cela, j'avais fait appel à une association de joueurs : la « *Mixed Visual Arts* », et j'avais prévu d'effectuer un terrain ethnographique avec de

l'observation participante au sein de cette association. Le principe était de venir toutes les semaines observer les groupes de joueurs qui se réunissaient pour jouer ensemble dans un endroit commun. Manque de chance, l'association a fermé un mois avant le début de ma recherche, me laissant amputé de la moitié de mon protocole de recherche. J'ai dû retravailler tout mon sujet pour changer mon objet d'étude et me concentrer sur d'autres aspects de la socialisation au travers des jeux vidéo.

Des imprévus comme celui-ci n'arrivent pas souvent, mais c'est dans ce genre de moment critique qu'il est important de prendre le temps d'examiner les ressources à notre disposition pour rebondir et continuer d'avancer avec les outils que l'on peut utiliser.

Chapitre 4 – La formation du rapport à l’autre

Avant de s’intéresser à la nature des relations et comment les pratiques des joueurs peuvent ou non influencer la création d’un lien social, il paraît important d’avoir un point de vue global sur notre objet d’étude. Ce chapitre a pour but d’explicitier les différentes phases qu’il est possible de dégager pour comprendre la création d’un lien social à travers un jeu vidéo multijoueurs en ligne. J’ai découpé la formation d’un lien social en trois parties qui correspondent à trois périodes de temps successives : « *l’approche* », « *le contact* » et « *le détachement* ».

4.1 – L’approche

Au travers des différents entretiens effectués, il est possible de mettre en évidence une phase de transition par lequel les joueurs doivent passer avant de pouvoir nouer des relations. Il s’agit de la prise de conscience de l’humanité des autres joueurs qu’il est possible de côtoyer à l’intérieur des jeux. En effet, une bonne partie des répondants se sont aperçus qu’ils avaient tendance à déshumaniser les autres joueurs lorsqu’ils jouent à des jeux en ligne. Lorsqu’ils commencent un nouveau jeu, les joueurs ont tendance à définir les autres personnes qui les entourent comme faisant partie intégrante du jeu. Les autres joueurs vont bien souvent être réduits à leurs fonctions dans le jeu surtout si celui-ci intègre un système de rôles ou de classes¹⁷.

Question : Mais sinon, quand tu joues et que tu parles à des gens est-ce que t’as l’impression d’avoir un vrai contact ?

Réponse : Pas du tout. Et ça, je pense que c’est lié principalement à la proximité. Juste le fait d’être loin de la personne et de ne pas l’avoir en visuel. De juste avoir sa voix ou juste interagir avec à l’écrit, **il y a juste quelque chose qui nous désensibilise...** si c’est le terme... des autres. Ce qui fait qu’on peut se retrouver à moins bien considérer le bien-être des autres.

Cette déshumanisation de l’autre apparaît généralement au début, quand les contacts sont inexistantes ou peu fréquents. Dans un premier temps, il apparaît difficile

¹⁷ Dans certains jeux, les joueurs doivent choisir quel « rôle » ils vont adopter à l’intérieur du jeu. Dans notre cas de figure, si un joueur décide d’adopter le rôle d’un « médecin », les autres joueurs auront tendance à le réduire à son rôle de soigneur.

de considérer un joueur autrement que par son statut « d'adversaire » ou de « coéquipier ». Mais il est aussi possible que cette phase se prolonge même après l'entrée dans un groupe. Bien souvent, les autres membres du groupe seront réduits non pas à leurs fonctions, mais à ce qu'ils peuvent apporter. Dans la majorité des cas, lorsqu'un joueur seul rejoint un groupe c'est pour recevoir de l'aide, avoir de meilleurs objets ou débloquer des fonctionnalités etc. D'ailleurs, ces les jeux massivement multijoueurs comme World Of Warcraft ou Dofus incitent les joueurs à se regrouper et former des guildes avec des récompenses, ce qui accentue l'aspect social de ces jeux.

Q : Et Guild wars¹⁸ comment ça s'est passé quand t'as commencé le jeu ?

R : Ça s'est fait très simplement, j'étais dans un avant-poste, et j'ai un mec qui est venu me voir en disant « Tiens, on cherche des gens pour notre guilde, est-ce que tu veux bien rentrer dedans ? » Je me souviens qu'à l'époque j'avais dû installer Team Speak, et que ça avait été tout un bazar pour me connecter au tchat. Donc j'ai commencé à jouer comme ça avec d'autres gens qui étaient à l'autre bout du pays. Normalement on devait se rencontrer, mais on a jamais eu le temps de le faire.

Q : Donc c'est quelqu'un qui t'a demandé la guilde, c'est pas toi qui as fait les démarches ?

Ouais, c'est ça. Alors **au départ moi je voulais jouer toute seule parce que je voulais rien demander à personne, etc. Et puis j'ai rapidement vu les avantages d'une guilde sur Guild Wars ! Surtout en tant que partage de loot¹⁹ !** c'est vraiment pas mal !
[rires]

[...]

Q : Toi t'as téléchargé directement Team Speak dès ton entrée dans la guilde, mais ça t'a pas gêné de parler comme ça directement ?

R : Alors pas du tout ! parce que ça les rendait vivants ! parce que **quand t'es devant un personnage virtuel, c'est déshumanisé !** t'as une banalisation de la violence, du meurtre, de tout un tas de choses. **Et quand tu vas pouvoir discuter avec d'autres joueurs, tu n'as plus un personnage en face de toi, tu as un être humain** qui est virtuellement présent via l'avatar de son personnage. Et moi j'avais besoin d'êtres humains. J'avais besoin d'autres êtres humains, d'un rapport d'humain à humain et le fait de pouvoir parler avec un autre

¹⁸ Guild Wars est un jeu de rôle massivement multijoueurs où le joueur incarne un personnage dans un monde médiéval fantastique.

¹⁹ Les loots peuvent être définis comme l'ensemble des récompenses qu'il est possible de recevoir sur un jeu (objets, monnaie, équipement, etc.)

joueur, c'était exactement ce qui me fallait, j'ai jamais eu de problèmes à parler avec les gens et j'ai recherché ça très très vite. Parce que t'as pas le temps de taper un texte et de jouer ! donc c'est un gain de temps et c'est un plaisir parce que **tu apprends à connaître les gens avec qui tu joues et tu crées des liens sociaux**. Même si y'a un biais virtuel, ces liens ils existent. Par la parole, **tu établis un contact**. Par exemple là entre nous deux, y'a un contact par la vue, par la parole, y'a quelque chose.

Cette déshumanisation se manifeste par les limitations des interactions imposées par les jeux. Les joueurs ne communiquent pas de la même manière à l'intérieur et à l'extérieur des jeux. Différents blocages comme l'impossibilité d'échanger vocalement ou de voir les interlocuteurs, vont venir renforcer ce sentiment que « l'autre joueur » n'est pas vraiment humain. Ces limitations vont être dépassées progressivement et à force de contacts répétés avec les autres joueurs. Petit à petit, il va être possible de parler de façon plus naturelle, d'entendre les gens parler ou de les voir, ce qui va accélérer le processus d'humanisation. Ce processus de dépassement de la réduction des joueurs à leurs fonctions va s'effectuer lors de contacts répétés lorsqu'un individu va tenter de s'inclure dans un groupe ou une communauté.

4.2 – Le contact

Une fois que le joueur a dépassé cette phase de déshumanisation des autres acteurs qui l'entourent, il est possible de voir apparaître un point tournant dans les relations. Cette phase de transition entre l'approche et la relation est encore un temps d'apprentissage. Si dans l'approche, les joueurs sont concentrés sur le jeu et l'apprentissage des mécaniques, ils considèrent les autres joueurs comment faisant partie intégrante du jeu en les réduisant à leur fonction, une fois ce fardeau enlevé, vient le moment de faire connaissance avec les autres joueurs en apprenant à communiquer.

Intégrer un regroupement de joueurs est une étape cruciale au processus de création de liens sociaux. Il est très rare de socialiser avec une personne rencontrée au détour d'une partie. Les joueurs ont conscience de ce phénomène et cherchent donc à rejoindre des groupes ou des communautés qui préexistent à l'intérieur du jeu.

Deux cas de figure peuvent apparaître. Soit le joueur est introduit par une connaissance dans un groupe préexistant, soit il doit chercher par lui-même le moyen de rejoindre une communauté. Être introduit auprès d'autres joueurs est généralement le moyen le plus sûr d'être

accepté, le contact se fait naturellement et le climat de confiance qui existe entre les personnes d'un même groupe est moins perturbé, ce qui facilite l'inclusion des nouveaux.

Q : Comment tu peux rencontrer des gens ou te faire des amis ? C'est juste des gens dans ta liste d'amis et tu joues avec quand ils sont connectés ?

R : En fait, encore là ils jouent pas à des jeux que je joue moi nécessairement. Par exemple Counter-Strike²⁰. J'ai recommencé à jouer à Counter-Strike l'année passée. Donc **j'ai recommencé à jouer avec les personnes avec qui je jouais en ligne y'a de ça vraiment longtemps. Pis eux m'ont présenté à d'autres personnes qui jouaient aussi.**

À l'inverse, chercher à s'inclure dans un groupe sans se faire introduire est une tâche ardue qui peut conduire à de mauvaises expériences.

Q : Mais t'as déjà joué en groupe ou avec des amis à toi sur le jeu ?

R : Oui, et d'ailleurs ma première expérience sur le jeu a été faite en groupe. Plus tard même **j'ai voulu rejoindre un groupe plus grand, plus investi dans le jeu avec qui je pouvais jouer en équipe complète !** Mais ça a très vite dérapé... comme cela peut arriver sur ce genre de jeu. Je pense qu'**il est plutôt difficile de tomber du premier coup sur des personnes avec qui on va s'entendre sur le long terme pour pouvoir jouer ensemble.** C'est peut-être aussi la problématique de ce genre de jeu. D'ailleurs beaucoup de personnes investies dans le jeu diront à beaucoup de néophytes qui s'intéressent au jeu de ne pas s'investir si on est seul, si on n'est pas prêt à communiquer... ce genre de choses. Les premiers commentaires que j'ai reçu quand je me suis renseigné sur le jeu, c'était : "N'achète pas le jeu !" "On ne veut plus de néophytes ! ils gâchent l'expérience de jeu pour les vétérans"... et ce genre de commentaires.

Si l'on part d'un autre point de vue, accepter un nouveau joueur dans une communauté n'est pas un exercice facile. L'ajout de nouveaux membres peut déséquilibrer le groupe déjà en place. Il n'est pas rare de voir des systèmes de régulation être mis en place par les joueurs eux-mêmes pour sélectionner les joueurs aptes à rejoindre le groupe. Dans les jeux massivement multijoueurs, des « entretiens d'embauches » peuvent être réalisés, ce qui montre bien à quel point l'intégration peut devenir une étape assez difficile. Différents critères peuvent être retenus comme l'âge, la qualité de l'expression écrite et orale, la fonction occupée dans le jeu, la

²⁰ Counter Strike est un jeu de tir en équipe.

motivation et la régularité de jeu ainsi que la maturité du joueur. Ce point a été abordé dans un entretien de groupe avec deux joueurs de jeux massivement multijoueurs en ligne :

Question : Et vous êtes rentrés dans des guildes... Comment ça se passe en fait quand on veut rentrer dans une guildes ?

Joueur 1 : Bah du coup, moi je suis rentré dans plusieurs guildes... Je vais parler de celles où je suis actuellement. La première où je suis rentrée, j'ai envoyé un message tout simplement au meneur et je lui ai demandé : "*Est-ce que ta guildes recrute ?*" et tout et il m'a dit "*Présente toi, autant IG qu'IRL²¹*" genre "*Moi je suis étudiante etc.*" et après tu expliques, je joue tel perso, tel level, pourquoi tu veux venir comme "*moi je cherche des gens avec qui jouer, vous avez l'air cool, j'ai entendu du bien de vous etc*".

Joueur 2 : T'as une sorte d'entretien en fait.

Question : Ok t'as un petit entretien !

Joueur 2 : T'as un petit entretien pour voir à qui on a à faire, pour connaître les envies de la personne...

Joueur 1 : Ils attendent aussi de savoir IRL comment t'es.

Question : Et pour se faire refouler faudrait faire quoi ?

Joueur 2 : Peut-être mal écrire...

Joueur 1 : Ca peut être rédhitoire en fait. On va dire que la majorité des très bonnes guildes recrutent des gens qui sont normalement matures donc qui ont une écriture correcte, Bon les fautes d'orthographe ça arrive... mais correcte, qui savent s'exprimer, qui sont enclins à vouloir aider les autres, qui sont pas personnels. Tu vois qu'il y a quand même un sentiment de... Si la personne tu vas la rentrer dans ta guildes, c'est un peu comme... On peut pas dire que c'est vraiment comme une famille mais c'est un groupe de joueurs que tu veux constituer et tu sais que tu peux compter sur eux pour jouer, pour t'aider.

S'intégrer dans un groupe de joueur n'est donc pas une tâche facile même si elle est nécessaire pour la rencontre d'autres joueurs dans un environnement propice à la construction de relation sur le long terme.

De plus, il est important de noter que le contact est une étape doublement cruciale puisqu'elle englobe à la fois l'accès à un groupe de jeu mais aussi la manière dont il va être possible de s'intégrer sur le long terme.

²¹ IG = In-game, à l'intérieur du jeu ; IRL = In Real Life, à l'extérieur du jeu.

Q : Toi, **t'as rencontré des gens parce que ton copain jouait déjà** ! [R : oui]. Est-ce que tu jouais avec des gens que tu connaissais de l'extérieur en plus de ton copain ou est-ce que tu les as rencontrés à l'intérieur du jeu ?

R : Alors y'a un peu des deux en fait. En **fait au tout début je jouais qu'avec des gens que je connaissais** parce que j'étais un peu timide et j'osais pas trop aller vers des gens que je connaissais pas donc au début je jouais vraiment que avec mon copain... Et mon amie et son copain ! Donc c'était très fermé comme cercle et en fait **petit à petit j'ai appris à connaître les gens de la guilde et je me suis fait des amis** que je connaissais pas d'avant !

La phase de contact fait référence à la création des premiers liens avec les autres joueurs dans le jeu, il s'agit donc une fois l'insertion réussie, de s'intégrer en intériorisant les différents codes de conduites à la fois être accepté mais aussi communiquer plus efficacement. Ce point sera expliqué plus en profondeur dans le chapitre 5 lors du traitement des différents usages des outils de communication.

4.3 – Le détachement.

Une fois que les phases d'approche et de contact ont été traversées survient une nouvelle phase de la relation qui va permettre de consolider les liens nouvellement créés lors du contact. Très vite, il est possible de s'interroger sur la nature des relations. Qu'est-ce qui différencie une simple fréquentation sociale d'une relation sociale à moyen ou long terme ?

L'expérience des interviewés a permis de mettre en lumière la nécessité d'un double détachement du jeu : un détachement communicationnel et un détachement d'intérêt. Les deux détachements sont nécessaires pour des relations à long terme dans le sens où il n'est pas possible d'observer des relations durables si l'une des deux conditions n'est pas remplie.

La première condition est un détachement du jeu comme unique moyen de communication, les joueurs ne doivent pas être liés au jeu pour se parler et doivent pouvoir se contacter grâce à d'autres moyens de communication.

Q : Tu m'as dit que t'avais rencontré 5/6 personnes à l'extérieur. Comment est-ce que ça s'est construit en fait ? Est-ce que vous êtes devenus amis petit à petit ? Comment est-ce que ça a évolué ?

R : Ouais, c'est ça. **On parlait à l'extérieur du jeu** sur Skype. À l'époque je crois que c'était MSN ! Surement par texto et tout puis ouais au fil de temps. Je me souviens, le

premier c'était [prénom d'un ami]. C'est lui qui m'a présenté [prénom d'une amie], et on se parlait tout le temps au téléphone. **On s'appelait avec les lignes fixes** parce que c'était gratuit à l'époque ! [Rires] C'était gratuit sur le téléphone fixe des parents ! Puis au fur et à mesure ouais, **on crée des liens au-delà du jeu en fait !**

Lorsque ce n'est pas le cas, les relations sociales vont s'interrompre lorsqu'un joueur change de jeu. Si un joueur quitte un jeu dans lequel il connaît d'autres joueurs, mais n'a aucun moyen de les contacter en dehors du dit-jeu, aucune communication n'est alors possible et les liens se rompent.

Q : Du coup toi quand tu changes de jeu, est-ce que tu perds un petit peu le groupe de gens avec qui tu jouais avant ? Pour en recréer un nouveau ?

R : Ouais principalement c'est le cas. Parce que j'essaie de motiver les gens avec qui je joue à dire "Hey viens on essaye ce jeu-là !", mais **ils sont pas forcément enclins à vouloir changer** donc du coup c'est souvent des nouvelles communautés.

La deuxième condition est un détachement du jeu comme sujet de conversation. Bien des joueurs se contentent de parler du jeu, de ses mécaniques, des parties effectuées et des sentiments qu'il est possible d'éprouver en jouant.

Q : Mais tu communique pas quand tu joues pas ?

R : Nan c'est ça. Parce que je les connais pas personnellement. t'sais quand on connaît quelqu'un en ligne pour jouer à un jeu... c'est...

Q : C'est pas pareil ?

R : C'est ça, c'est pas pareil que... Que moi qui parles avec toi mettons. C'est pas pareil du tout là. Pis par exemple quand je vais parler à ces personnes-là, ça va vraiment être juste en lien avec le jeu. Ca va pas être genre "Hey qu'est-ce que t'as fait en fin de semaine ?" [rires], ça sera pas ça...

Ces deux conditions sont assez importantes et dans la majorité des entretiens effectués, les joueurs ont vécu des expériences de détachement ou de rupture de liens avec d'autres joueurs simplement parce le détachement est une étape assez difficile à dépasser. Mais c'est justement lorsque le détachement s'effectue que les interviewés ont qualifié les échanges qu'ils ont de « vraie » relation.

Q : Et sinon comment est-ce que tu as réussi à créer des liens à moyen/long terme avec des gens rencontrés sur les jeux ?

R : En fait y'a deux personnes que j'ai rencontrées sur les jeux que je connaissais pas du tout avant. Et ils sont restés des amis et ça fait 4 ans que les connais maintenant et on parle toujours ensemble comme si on était des vrais amis alors qu'on s'est jamais vu en fait. Et on est des vrais amis d'ailleurs ! [Rires] Et à part ces deux personnes là, c'était assez superficiel en fait. **Je m'entendais bien avec les autres personnes, mais on parlait pas vraiment de notre vie privée...** Enfin, comment te dire... **Les deux personnes que j'ai rencontré, maintenant elles me parlent même de leur vie amoureuse** en fait. Et je leur donne plus ou moins conseils du genre : "Te laisse pas faire ! Il te fait du mal, tu devrais le quitter !" ou des trucs comme ça. Alors que c'est pas des trucs que je dis à des gens que je viens de rencontrer sur des guildes quoi ! [...] Alors que les deux personnes que je continue à voir c'est vraiment... **on est des amis maintenant quoi.**

Il est donc possible de conclure qu'un lien stable n'est possible que lorsque la relation passe un point tournant, celui du détachement envers le jeu. Lorsque les deux joueurs sont capables de communiquer, comme dans une relation « normale » à travers différents canaux de communication et que les conversations tournent autour des individus eux-mêmes, c'est à ce moment qu'il est possible de constater une pérennisation du lien social.

4.4 – Synthèse et mobilisation théorique

Pour résumer, il est possible de distinguer trois phases clefs de la formation de liens sociaux en ligne. La première est « l'approche » qui permet aux individus de prendre conscience des autres joueurs et de leur humanité, la deuxième est « le contact » qui se rapproche d'une période d'inclusion dans les groupes et enfin, la troisième est le « détachement », qui s'apparente au point tournant d'une relation numérique en marquant le début d'une relation durable.



Image 17 — Schéma de la théorisation des différentes phases constituant le processus de création de

Maintenant, en quoi ces trois phases sont importantes dans une recherche sur la création de lien social numérique ? Parce qu'elles mettent en lumière ce qui distingue une relation qui se crée dans un jeu, d'une relation qui se crée à l'extérieur.

Si le contact et le détachement peuvent être mobilisés dans d'autres situations, l'approche semble être une phase assez inédite dans un processus de création de lien social régulier. Dans une relation sociale où les acteurs sont face à face, il n'y a pas besoin de prendre conscience de l'humanité de l'interlocuteur, c'est donc le contexte du jeu vidéo et plus largement le contexte numérique qui perturbe les acteurs et qui les oblige à s'approprier une nouvelle grille de lecture des interactions sociales. C'est seulement avec cette grille de lecture, qui sera abordée dans le prochain chapitre, que les acteurs peuvent prendre conscience qu'ils sont dans un espace social où des interactions humaines complètes peuvent naître, ce qui est inné dans les espaces sociaux classiques.

Si les sections précédentes ont pu décrire le processus à l'origine de la création des liens sociaux numérique, il est possible de mobiliser les éléments théoriques introduits dans le deuxième chapitre pour mieux comprendre les différentes phases mises en lumière.

L'approche, en tant que première phase, est intéressante à analyser lorsqu'elle est mise en relation avec les théories d'Erving Goffman. Cette phase qui sert à humaniser les autres joueurs reflète une non-intégration des manières de penser et de faire requises pour entamer des relations sociales. Si Goffman nous apprend que des codes et des normes peuvent être associés à chaque espace social, les joueurs en phase d'humanisation seraient en fait en train d'apprendre à apprivoiser les autres acteurs en intériorisant les codes requis pour communiquer efficacement. La phase d'approche est donc bien nécessaire aux joueurs pour créer du lien social puisqu'elle devient un prérequis qui permet d'appréhender les espaces sociaux créés par les jeux.

Ensuite, la formation et l'entretien des différentes communautés de joueurs qu'elles soient structurées (par des guildes/clans etc.) ou non peuvent être rapprochés de théories classiques sur la cohésion et le tissu social. Les formes de division du travail social décrites par Durkheim peuvent s'observer à plus petite échelle en fonction de la grosseur des communautés. Des groupes d'une dizaine de personnes s'organisent autour de solidarités mécaniques tandis que les groupes plus importants comportant des centaines de personnes adoptent une solidarité

organique pour de meilleurs résultats visant l'accomplissement de tâches plus difficiles. L'anomie est aussi visible lors de la dislocation des communautés, lorsque les règles établies par les joueurs s'effacent et que plus aucune solidarité ne retient le groupe et que le tissu social se désagrège. Ces ressemblances entre les sociétés et les communautés numériques rajoutent du poids à l'argumentaire de théoriciens comme Susanna Paasonen, prônant l'absence de différences entre le numérique et le non numérique, soulignant seulement l'importance de contexte et des propriétés des espaces sociaux.

Enfin, la notion de coconstruction est mobilisable sur l'entièreté du processus de création de liens sociaux. Les relations sociales se développent à l'intérieur du cadre proposé par les jeux comme cela est décrit par Rikke Andreassen jusqu'à ce que le cadre ne suffise plus à contenir les besoins des joueurs. Les individus vont donc avoir besoin de recourir à d'autres systèmes qui vont continuer de coconstruire la relation. Le téléphone, les emails, les appels vidéo et même les rencontres en face à face, tous ces outils régulent les relations et imposent des limites, mais ces limites sont acceptables, car elles permettent l'expression de pratiques particulières nécessaire en fonction de stades des relations.

Cette coconstruction utilisateur-plateforme sera étudiée plus en détail dans le prochain chapitre lors de l'analyse du rapport entre les joueurs et l'utilisation qu'ils font des différents outils de communication proposés par les jeux.

Chapitre 5 – Le rapport aux outils de communication

L'autre aspect de cette recherche avec la création des liens sociaux est l'analyse de l'utilisation des outils de communication des jeux vidéo par les joueurs. Les liens qui se créent à travers les jeux multijoueurs évoluent dans un premier temps, exclusivement à l'intérieur des jeux. Les relations sont donc dépendantes des outils de communication que peuvent proposer les jeux et il est important d'analyser le rapport que peuvent entretenir les joueurs avec ces outils.

Dans cette recherche, le jeu vidéo multijoueurs est considéré comme un espace social à part entière et de ce fait, il paraît naturel d'affirmer que les interactions qui existent dans cet espace sont régulées par des normes sociales. À l'intérieur de ce chapitre, deux dimensions vont être abordées : les normes *lexicales* et les normes *d'usage*.

5.1 – Les normes lexicales.

La première dimension qu'il est possible de distinguer lorsqu'on parle des normes qui contraignent les communications sont les normes « lexicales ». Lorsque les joueurs commencent un nouveau jeu, ils doivent apprendre un vocabulaire technique spécifique pour être capables à la fois de comprendre en profondeur le jeu, mais aussi de communiquer avec les autres joueurs.

Pour chaque jeu, il est possible de différencier un lexique propre et un lexique partagé. Le lexique propre réfère au vocabulaire et règles syntaxiques exclusifs au jeu joué tandis que le lexique partagé peut être mobilisé sur plusieurs jeux. Chaque apprentissage peut donc être partiellement transposé dans d'autres jeux, mais à chaque changement de jeu, un nouvel apprentissage est nécessaire. Les joueurs, en plus de partager des expériences de jeu, vont donc partager une façon de communiquer et un vocabulaire technique propre aux communautés dans lesquelles ils évoluent.

Pour bien comprendre ce que signifie un apprentissage des normes lexicales, quelques exemples vont être utilisés pour illustrer différentes dimensions liées aux normes et aux langages des jeux.

5.1.1 – Le cas Warframe.

Plusieurs personnes interviewées dans cette recherche jouent régulièrement au jeu Warframe. J'ai choisi d'utiliser ce jeu pour illustrer les apprentissages linguistiques que doivent effectuer des nouveaux joueurs pour communiquer efficacement.

Warframe est un jeu où les joueurs incarnent un avatar dans un monde virtuel et peuvent effectuer diverses missions pour progresser dans une histoire scénarisée. Au cours de toutes ces missions qu'il faut effectuer en groupe avec d'autres joueurs, il est possible de ramasser différents objets comme des



Image 18 — Capture d'écran du jeu Warframe représentant l'avatar d'un joueur dans un espace de jeu libre

ressources naturelles, des composants et de l'argent. De plus, pour progresser dans le jeu, il est préférable d'acquérir de l'équipement de meilleure qualité afin de devenir de plus en plus puissant. Pour faciliter ladite progression, les développeurs ont mis en place un système de transactions entre les joueurs, ceux-ci peuvent acheter ou vendre différents objets dans plusieurs devises. Un outil de communication spécial a été créé seulement pour ce système d'achats et de ventes entre les joueurs. Il existe un tchat écrit où les joueurs postent des annonces en temps réel et les joueurs intéressés répondent par messages privés pour entamer les négociations ou une transaction directe. Ce tchat est en fait un canal de communication d'un système de tchat beaucoup plus complexe, mais ici, il va seulement être question du système d'échange, tout le reste va être mis de côté puisque ce n'est pas d'une grande importance dans le contexte de la recherche.

Ce simple système d'échange requiert un apprentissage colossal de la part d'un nouveau joueur qui s'intéresse à l'aspect économique du jeu et qui souhaite débiter dans l'achat et la vente d'objets. Les joueurs doivent apprendre à utiliser l'interface du jeu et du tchat, comprendre le système d'écriture des annonces, connaître la fluctuation des prix pour chaque objet du jeu ou au moins des objets qu'il souhaite acquérir ou vendre et avoir connaissance de tous les codes

de conduite à adopter pour négocier ou clore une transaction. Si il n'est pas possible ici de détailler tout cet apprentissage, il va être important de s'attarder sur le système d'écriture des annonces puisqu'il illustre bien la transition entre la confusion et l'incompréhension d'avoir beaucoup d'informations inconnues au départ jusqu'à la maîtrise du système de communication. Il est possible de faire le parallèle avec l'apprentissage d'une langue étrangère avec des mots et des règles syntaxiques qu'il va falloir apprendre à maîtriser.

Pour commencer, observons une capture d'écran représentant le tchat écrit du système d'échanges entre joueurs. Il est possible de voir les différentes annonces postées dans le tchat et tout en bas, l'option d'envoyer un message est offerte au joueur.

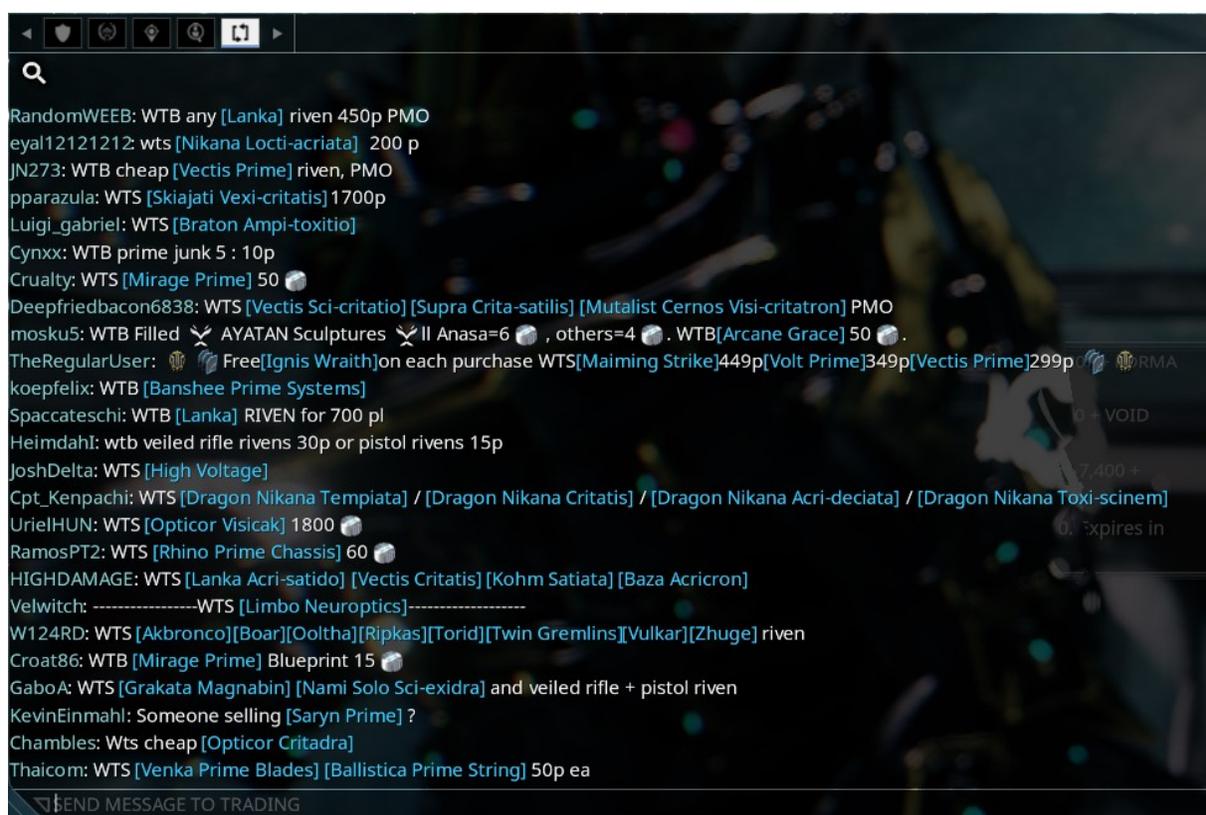


Image 19 — Capture d'écran de l'outil de communication par chat écrit du système d'échange du jeu Warframe

Pour quelqu'un qui n'est pas habitué ni à ce genre de communications ou au jeu en lui-même, l'image est difficilement interprétable et les messages paraissent abscons. Analysons une annonce que l'on pourrait considérer comme « représentative » du système de communication :

eyal12121212: wts [Nikana Locti-acriata] 200 p

Image 20 — Message représentatif des annonces du système d'échange

Afin de comprendre ce message, différents éléments doivent être isolés et expliqués séparément. Sans rentrer dans les détails, il est possible d'établir le modèle suivant :

Pseudonyme : { Achat*
Vente [Objet de la transaction] Prix Devise**

* WTB et WTS sont les acronymes les plus fréquemment utilisés, signifiant respectivement « Want To Buy » et « Want To Sell ».

** Différentes devises sont utilisables dans le jeu. La devise utilisée sera représentée soit par des acronymes, soit par des logos.

Image 21 — Modèle-type de la syntaxe des annonces

Sans savoir ce que peuvent représenter les objets, les devises ou même sans connaître les différents prix, il est possible de comprendre rapidement la structure d'une annonce alors que le tout paraissait confus au premier abord. Il faut bien comprendre que ce genre d'apprentissage n'est pas isolé pour un seul jeu, les joueurs doivent passer par de multiples phases comme celles-ci en se créant des schémas de pensées pour pouvoir maîtriser en profondeur toute la complexité d'un jeu. Dans le cas de Warframe, lorsqu'un joueur aura maîtrisé les codes du tchat d'échange, il faudra comprendre et apprendre d'autres aspects du jeu.

5.1.2 – Le cas Street Fighter

Le système d'apprentissage du jeu Warframe n'est pas un cas isolé. Il est possible de retrouver ce genre de difficultés d'apprentissage dans d'autres jeux. Le deuxième exemple proposé ici fait appel au jeu Street Fighter V, dernier opus de la série éponyme.



Image 22 – Capture d'écran de Street Fighter V

Street Fighter V est un jeu de versus où deux joueurs incarnent des avatars et se battent jusqu'à ce que la vie d'un personnage tombe à zéro et que l'autre soit déclaré gagnant. Le jeu se base sur un système complexe de « combos », que l'on pourrait définir par « un enchaînement de coups ». Dans la communauté de Street Fighter, beaucoup de joueurs travaillent à trouver de nouveaux combos ou à optimiser ceux déjà existants en fonction de diverses situations qu'il pourrait être possible de rencontrer pendant un match. Pour échanger rapidement des informations, les joueurs ont développé leur propre système d'écriture de combos, rendant le partage beaucoup plus facile à grande échelle. Tout comme dans l'exemple précédent, il est demandé aux nouveaux joueurs de maîtriser ce système d'écriture pour pouvoir être actif dans les communautés et maîtriser le jeu un minimum.

```

Confirm combos:
far cr. HP into cr. MK or trigger
st. MP into cr. MK

Confirm combos (light normals):
cr. LK, st. LP xx LP mixer (95, 217)
cr. LK, st. LP xx LP mixer xx CA (288, 149)

Non CC punish CC confirms:
st. HK, f+MP xx HK spike (244, 385)
st. HP xx skill, spike (213, 360)

counter hit BnBs:
cr. LP, st. MP
st. MP, st. HP
st. MK, st. LP
  
```

Image 23 – Fiche combos de « Rashid » sur Street fighter V

L'image 19 représente une partie des combos d'un personnage de Street Fighter V. Des fichiers textes comme celui-ci sont souvent partagés et disponibles au plus grand nombre afin que les joueurs puissent s'entraîner à réaliser les combos qui sont écrits. Tout comme les annonces d'échanges de Warframe, il paraît difficile de comprendre ce qui est écrit tant que l'apprentissage de ce langage technique n'a pas été effectué. Il est possible de décrypter partiellement ce système de notation grâce à l'image 20. À chaque touche du contrôleur de jeu est associé un coup et une abréviation. L'écriture des

combos n'est donc qu'une suite logique d'abréviation faisant référence aux touches à presser sur le contrôleur.



Image 24 – Système de notation des touches d'un stick arcade

Il est possible rapidement d'établir des repères visuels pour comprendre comment s'organise la syntaxe de ce système de notation. L'image 21 représente bien comment cette manière d'écrire peut ressembler à la construction d'une phrase avec des termes et mots de liaison structurés pour obtenir un sens précis.



Image 25 – Système de notation des combos du jeu Street Fighter

5.1.3 – Le cas StarCraft

Dernier exemple pour illustrer l'importance de l'apprentissage des normes d'écriture et de la maîtrise des outils de communication, le jeu StarCraft II possède lui aussi un système particulier que les nouveaux joueurs sont obligés d'apprendre pour progresser.



Image 26 – Capture d'écran du jeu de stratégie StarCraft II

StarCraft II est un jeu de stratégie en temps réel dans des parties de 2 à 4 joueurs. Il s'agit d'un jeu où les joueurs s'affrontent avec des armées pour conquérir tout un territoire. Avant d'en venir aux affrontements, les joueurs doivent construire des bâtiments, gérer leurs ressources et leur économie pour produire différentes unités de combats. Dans ce genre de jeu, les prises de décisions sont cruciales et les débuts de parties sont l'objet de routines particulières pour éviter de perdre du temps ou des ressources.

Pour être sûr de bien commencer la partie, les joueurs ont développé un outil appelé le « Build Order ». Les « Builds » sont une liste d'actions que le joueur doit effectuer en début de partie en fonction de différentes variables (ressources, nombres d'unités, choix de l'adversaire). Chaque Build est censé donner au joueur les clefs pour un début de partie optimisé en fonction de la stratégie qu'il va adopter pour l'ensemble du match.

	Build Order	
14	0:17 Supply Depot	
16	0:44 Barracks	
16	0:47 Refinery	
19	1:27 Orbital Command	
19	1:28 Reaper	
20	1:43 Command Center	Standart opener
21	2:00 Barracks	2nd barracks BEFORE 2nd supply
22	2:05 Barracks Reactor	
22	2:11 Supply Depot	
23	2:21 Refinery	
24	2:40 Factory	///nonstope Marines and scv and supply
27	2:46 Barracks Tech Lab	~~~~Reaper scout allin make BUNKER
28	2:57 Orbital Command	
31	3:05 Stimpack	as soon as labs finished
37	3:30 Starport	
37	3:32 Factory Reactor	Reactor for starport
47	4:05 Engineering Bay	
48	4:10 Supply Depot	
50	4:23 Medivac x2	
54	4:24 Supply Depot	
54	4:25 Factory Tech Lab	///Tanks
56	4:35 Barracks	3rd Barracks
57	4:37 Terran Infantry Weapons Level 1	
61	4:49 Refinery	GOGOGO doubledrop
95	6:00 Marine, Heavy Siege Tank	NONSTOPE produce marines+supply+tanks 6:00 GO to enemy 3rd base
105	6:41 Command Center	3rd CC

Image 27 – Exemple d'un Build partagé sur un site communautaire de StarCraft II

De la même manière que les combos dans Street Fighter V, beaucoup de joueurs réfléchissent sur les meilleurs Builds et partagent leurs réflexions ou leurs trouvailles. Pour communiquer, les joueurs ont mis en place un système de notation (Image 23) où les actions effectuées sont écrites les unes à la suite des autres.

Sans expliquer le système de notation comme dans les deux exemples précédents, il est important de remarquer le nombre de termes techniques propre à un seul Build. Chaque action de la liste fait référence à un bâtiment à construire ou à une unité à produire. Dans tout le jeu Starcraft et en confondant les trois factions jouables, il existe 50 bâtiments et 47 unités de combat. Donc en effleurant simplement la surface du jeu, sans se pencher sur les systèmes de stratégies ou les mécaniques de jeu, les nouveaux joueurs doivent commencer par apprendre à reconnaître, nommer et se souvenir de la fonction de 97 éléments de jeux différents. Si l'on prend en compte tout le jargon technique, il n'est pas étonnant de voir les joueurs créer des lexiques et des dictionnaires pour aider d'autres joueurs à mieux comprendre le jeu. Pour avoir

une idée, le site créé par les joueurs « starcraft2france.com » a mis au point un lexique du jargon du jeu comprenant pas moins de 360 termes différents qu'il est utile de maîtriser²².

En conclusion, tous ces exemples montrent bien la place importante que peuvent prendre les normes de communication, les niveaux de technicité et les langages ou vocabulaires spécifiques. Ici beaucoup de types d'apprentissage n'ont même pas été abordés, les trois exemples se sont concentrés sur les systèmes de communication, les normes de notation et le vocabulaire technique. En plus, les joueurs doivent apprendre les différentes mécaniques de jeux, les stratégies ou les optimisations possibles, le scénario des jeux lorsque celui-ci est important et encore beaucoup d'autres choses. Tous ces éléments ne rentrent pas dans le cadre de ce chapitre puisqu'il s'agit d'apprentissages relativement éloignés de la communication entre les joueurs.

5.2 – Les normes d'usage.

Une fois que les termes techniques et les systèmes de notation sont assimilés par les joueurs, il faut maintenant savoir s'en servir socialement. Or, l'utilisation des outils de communication s'inscrit dans des contextes de jeu particuliers. Pour un joueur, il est tout aussi important de savoir utiliser un moyen de communication de manière pratique que de connaître les normes sociales qui régissent les interactions. Certains outils ne sont utilisés que dans certains contextes ou espaces sociaux du jeu tandis que d'autres voient leurs utilisations et leurs sens détournés par les joueurs. Tous ces codes implicites doivent être maîtrisés par les joueurs pour d'une part jouer correctement et d'autre part être capable de communiquer efficacement avec les autres joueurs. Et par le mot « efficacement », il s'agit bien d'une double dimension de l'efficacité : la première étant de comprendre et d'être compris tandis que la deuxième est d'augmenter la sociabilité (défini comme potentiel de socialisation) individuelle.

²² <http://www.starcraft2france.com/ressources/lexique/>

5.2.1 – Le détournement : Le cas Rocket League



Image 28 – Image d'ouverture du jeu Rocket League dans un jeu de soccer. Différents moyens de communication sont proposés comme des tchats écrits et vocaux avec plusieurs canaux. L'outil qui va être pertinent pour ce chapitre est une variation d'un tchat écrit classique.

Dans le jeu, l'option est donnée aux joueurs de choisir des messages écrits préenregistrés pour qu'en partie, la simple pression d'un bouton sur le contrôleur de jeu envoie un de ces messages dans le tchat. Ce genre de système de communication n'est pas nouveau et est très utile dans des jeux nerveux au rythme soutenu comme Rocket League puisqu'il permet aux joueurs de communiquer très rapidement en restant concentrés sur l'action.

Maintenant, si l'explication du système de communication est assez simple et la difficulté de prise en main de l'outil est faible, les joueurs doivent en plus apprendre à reconnaître les différents usages qui peuvent en être faits. Sur l'image 25, il est possible d'observer une partie des messages disponibles²³. Ceux-ci sont relativement simples et l'usage de termes comme « *Beau tir !* » « *Oups* » ou « *Bien joué* » est assez naturel chez les joueurs. Cependant, lors des entretiens que j'ai effectués, Des joueurs ont évoqué qu'ils avaient tendance à détourner les messages de leurs significations habituelles. Ainsi des messages comme « *Beau tir !* » sont plus souvent utilisés pour blâmer un coéquipier qui vient de rater son action plutôt

²³ Il existe plus de messages que d'emplacements disponibles. Les termes présents dans la capture d'écran (Image 24) ne sont donc qu'une fraction de tous les messages que les joueurs peuvent sélectionner. De plus, le jeu est traduit dans plusieurs langues et des sens différents peuvent apparaître lors de certaines traductions.

que de féliciter un autre joueur. Dans le même genre, les messages comme « *Quel arrêt !* » ou « *Super blocage !* » sont utilisés pour se moquer de l'équipe adverse qui vient de prendre un but.

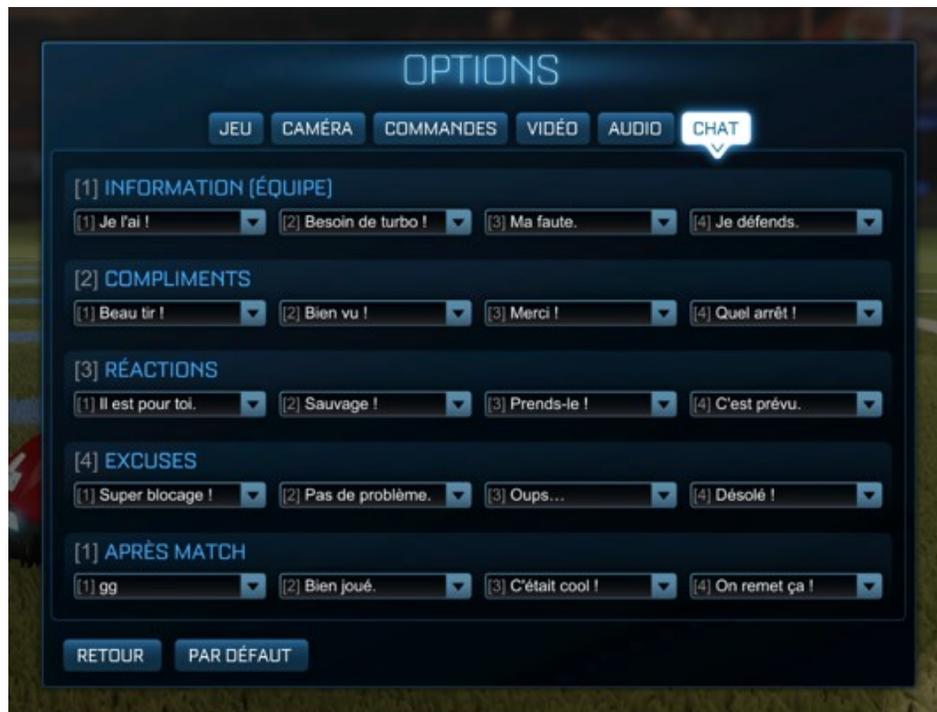


Image 29 – Capture de l'écran de personnalisation des messages préenregistrés de Rocket League

Bien que le détournement ajoute un sens et une manière supplémentaire d'utiliser l'outil de communication, il est important de rappeler que contrairement aux exemples de la section précédente, les joueurs ne traversent pas de réelles phases d'apprentissage dans des cas comme celui-ci. L'ironie ou le sarcasme qu'on peut trouver dans ce genre de détournement est facilement identifiable par les joueurs en fonction des situations. Mais il n'empêche que cette utilisation n'a pas été prévue par les développeurs de Rocket League et que le détournement du système de communication a été fait par les joueurs et relève de codes et normes sociales internes propres à la communauté du jeu. Les manières d'agir des joueurs sont façonnées par l'environnement social et le comportement des autres.

5.2.2 – Normes et usages dans les relations sociales

À travers tous les exemples précédents, il paraît clair que l'utilisation des outils de communication est normée à la fois par la forme (normes lexicales), et aussi par le fond (normes

d'usage). Une fois les normes d'usage plus ou moins assimilées par les joueurs, il est pertinent d'analyser comment le contexte d'utilisation va impacter les relations sociales et la création de liens sociaux dans les jeux multijoueurs.

Dans le chapitre précédent, il a été établi que les joueurs traversaient plusieurs phases avant de voir une relation sociale pérenne se concrétiser. Cette évolution sociale qui peut se résumer à une augmentation du niveau de confiance entre les joueurs se voit en fait accompagnée d'une utilisation graduelle et normée des différents outils de communication proposés par les jeux :

Question : Quand tu parlais avec d'autres gens, tu parlais plus dans le tchat en jeu ou à l'extérieur sur des logiciels ?

Réponse : Alors **au début je parlais exclusivement que dans le tchat** parce que je me sentais pas en fait d'aller en vocal avec des gens que je connaissais pas. Donc on parlait vraiment que du jeu, pas de vie personnelle, rien du tout. C'était très : tu es à ta place, je suis à ma place et on va pas se mélanger surtout. Et **ensuite, une fois que je les ai mieux connus, je suis partie sur Team Speak pour discuter vraiment avec les gens de ma guilde**. Et c'est là qu'on a commencé à parler de vie personnelle, de ce qu'ils vivaient tous les jours. Et c'est là qu'on a commencé vraiment à parler en vocal tout le temps en fait.

Cette évolution peut être mise en parallèle avec le type d'outils de communication qui existent dans les jeux. Ceux-ci sont relativement similaires d'un jeu à un autre et peu importe les genres ou styles de jeu, il est possible de retrouver presque à chaque fois trois grandes catégories d'outils.

La première catégorie regroupe les modes de communication par interaction. Plus clairement, il s'agit de systèmes mis à la disposition des joueurs qui ne sont utilisables qu'en jeu et qui permettent d'interagir avec le jeu ou les joueurs. Typiquement, cette catégorie regroupe les « emotes », les « sprays » ou les « voices lines »²⁴. Cette première catégorie d'outil

²⁴ Les emotes sont des animations/actions préprogrammées que le joueur peut déclencher quand il le souhaite (Ex : faire bonjour de la main). Les sprays sont des images que le joueur peut appliquer sur la surface des niveaux de manière similaire à un tag. Les voices lines sont des messages vocaux préenregistrées par les doubleurs du jeu (Ex : faire dire à son personnage « Merci ! »)..

est impersonnelle dans le sens où les communications ne changent pas ou peu d'une personne à l'autre et sont automatisés.

La deuxième catégorie concerne les outils de communication écrit, les différents tchats écrits permettent aux joueurs qui ne se connaissent pas ou peu de communiquer de manière plus personnelle, en abordant les sujets de conversation de leur choix tout en gardant une part d'intimité.

Enfin, la troisième catégorie englobe les moyens de communication audio ou vidéo. Ces outils sont utilisés seulement par les joueurs proches ou qui se connaissent déjà un minimum. Lors de l'utilisation de ces outils, les joueurs peuvent parler ou se voir directement, ce qui est la dernière étape du dévoilement de soi.

À travers ces trois catégories se dessine une évolution des modes de communication, petit à petit, des outils de communication différents seront utilisés en fonction du stade où en est la relation sociale. Dans le chapitre précédent, trois phases du processus de création de liens sociaux ont été dégagées : l'approche, le contact et le détachement. Il est possible de rapprocher les trois phases des trois types d'outils de communication. Le raisonnement le plus simple serait d'associer chaque phase à un outil de communication. Par exemple, il serait logique de relier l'approche et les outils d'interaction, le contact et les outils écrits et enfin le détachement avec les outils audios et vidéos. Certains extraits peuvent témoigner de ce genre de raisonnement selon lequel l'évolution de l'utilisation des outils de communication suivrait en miroir l'évolution des relations sociales.

Q : Et quand vous jouiez à plusieurs, vous communiquiez comment. Avec des logiciels ou par le tchat du jeu ?

R : Alors on faisait **par tchat du jeu, mais c'était vraiment quand on se connaissait pas bien**. Et **une fois qu'on se connaissait mieux, on allait sur Team Speak**.

Seulement dans la réalité, ce n'est pas aussi simple, globalement, il serait possible de dire que le lien entre les relations et l'utilisation des outils suivent le même cheminement. Cependant, il est aussi possible de remarquer que certaines pratiques ne collent pas avec cette théorie. Beaucoup de joueurs utilisent le tchat écrit dans la phase d'approche autant que dans la

phase de contact et les outils d'interaction sont utilisés à peu près dans toutes les phases sans distinction.

Q : Toi quand tu veux parler t'utilises quoi ?

R : Ça dépend en fait, **quand je connais la personne : "Voice tchat". Si je connais pas bah texte là.** Parce que c'est un peu weird... À moins que ce soit une partie avec un clan. Mais **autrement c'est tout le temps du texte.**

En fait, même si trois types d'outils de communication existent, il est préférable de se concentrer uniquement sur les outils écrits et les outils audio/vidéo. Les normes d'utilisation se concentrent surtout sur ces deux types d'outils. Deux normes principales existent quant à leur utilisation. Comme nous l'avons montré, le tchat écrit est surtout utilisé pour des joueurs qui se connaissent peu où sont en train de nouer une relation forte tandis que les tchats vocaux et vidéos sont utilisés entre des joueurs qui se connaissent déjà et donc la relation est solide ou en phase de solidification. Les outils d'interaction sont utilisés par tout le monde et servent surtout à interagir rapidement soit pour des raisons de facilité soit juste pour l'amusement de l'interaction. La deuxième norme est en fait une exception à l'utilisation qu'on pourrait qualifier de « normale » des outils. Dans certains modes de jeu, notamment ceux où il y a un enjeu fort, l'utilisation des moyens de communication audio est utilisée à des fins stratégiques. Des joueurs qui ne se connaissent pas sont souvent obligés de communiquer de vive voix si ils ne veulent pas subir de désavantages stratégiques.

À : Parce qu'il faut utiliser le vocal en classé obligatoirement ?

T : **C'est pas obligatoire, mais... On va dire que c'est obligatoire de manière officieuse.** [rires] **Tout le monde le dira** et même moi je peux le dire... c'est qu'il faut **utiliser son micro en classé**, car il faut vraiment mettre tous les moyens de notre côté pour pouvoir gagner la partie... et si l'équipe adverse utilise leurs micros, mais que c'est pas le cas pour nous, on se retrouve d'office avec un désavantage.

5.3 – Modèle d'intériorisation pratique des normes.

Que peut-on tirer de ces différentes pratiques ? Un modèle somme tout assez classique de l'intériorisation des normes et conduites lors de l'insertion dans un nouveau milieu. Évidemment, dans un contexte de socialisation à l'intérieur de jeux vidéo, l'accent est mis sur l'usage des outils de communication mais la maîtrise par l'intériorisation des codes de conduites

s'applique à divers domaines. On peut se référer à Bourdieu qui a déjà théorisé le modèle que je propose dans ce chapitre.

« Aussi longtemps, que le travail pédagogique n'est pas clairement institué comme pratique spécifique et autonome et que **c'est tout un groupe et tout un environnement symboliquement structuré qui exerce, sans agents spécialisés ni moments spécifiés, une action pédagogique anonyme et diffuse**, l'essentiel du *modus operandi* qui définit la **maîtrise pratique se transmet dans la pratique, à l'état pratique**, sans accéder au niveau du discours. On n'imité pas des "modèles" mais les actions des autres » (Bourdieu, 1972)

La maîtrise pratique, se transmet dans la pratique, à l'état pratique résume assez bien le concept d'intériorisation et de maîtrise. Ici, dans le cas de la maîtrise des outils de communication de jeux multijoueurs, cet apprentissage est bel et bien effectué à l'état pratique, à l'intérieur même du jeu. On peut même parler de cercle vertueux de maîtrise pratique. Le joueur commence par apprendre les bases, il se sert de mieux en mieux des outils de communication, il respecte mieux les codes de communication et est plus accepté, il communique alors plus souvent avec les autres joueurs, il se sert alors encore mieux des outils etc. La maîtrise pratique des outils de communication est bien apprise à travers l'utilisation pratiques des outils à l'intérieur des jeux.

Le modèle d'intériorisation pratique des normes qui sera utilisé dans cette recherche est présenté avec l'image 26. Sous la forme d'un cercle vertueux, il résume comment les pratiques du groupe influencent le joueur en apprentissage et comment, par la pratique, le joueur acquiert des nouvelles connaissances facilitant la pratique elle-même. Et, comme nous l'avons vu à travers les différents exemples, ces pratiques sont toujours le fruit du cadre dans lequel elles s'inscrivent et il peut même s'agir de cadres qui naissent du détournement d'un cadre précédemment obsolète.

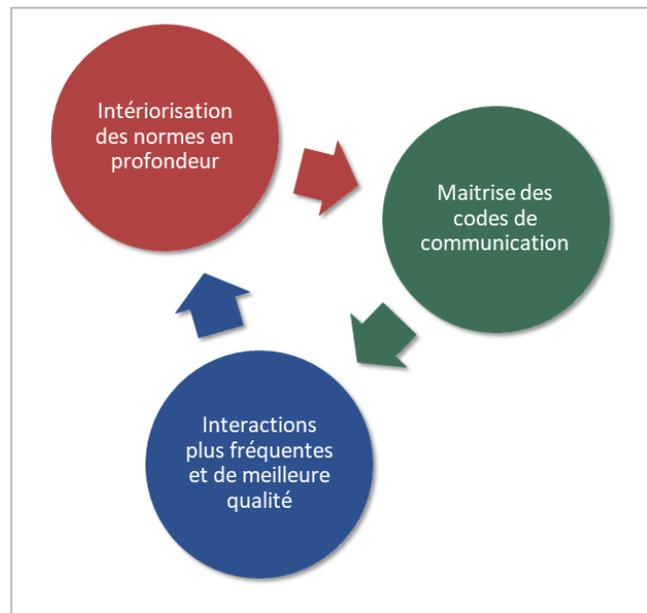


Image 30 – Schéma, du modèle d'intériorisation pratique des normes

Chapitre 6 —Le processus de création de lien social à travers le jeu multijoueurs.

Dans ce chapitre, nous allons revenir à la question centrale à doublevolet de notre étude : Est-ce que la création du lien social dépend du jeu ? Ou est-ce qu'elle dépend des joueurs ? Grâce à tout ce qui a été abordé précédemment et à quelques observations supplémentaires, il va être possible de répondre à cette question et ainsi d'avoir une vision un peu plus globale de la création de lien social à travers les jeux vidéo multijoueurs en ligne.

6.1 – Dépend-il du jeu ?

6.1.1 – L'impact des modes de jeu sur la communication.

Dans le chapitre 5, la question de l'utilisation de certains outils de communication en fonction des modes de jeu a été abordé. Dans les modes dit « classés », ²⁵ certains outils de communication vont parfois être suggérés, voir même imposés en fonction de certaines communautés. Effectivement, le tchat vocal donne un certain avantage à l'équipe qui l'utilise comme une meilleure coordination, une rapidité d'échanges d'information, une meilleure synergie entre les joueurs etc. De tous ces avantages nait une norme qui est d'imposer le tchat vocal en équipe lorsque les joueurs ont l'intention de jouer « sérieusement ». L'extrait d'un entretien utilisé dans le chapitre 5 illustre bien ce principe :

Q : Parce qu'il faut utiliser le vocal en classé obligatoirement ?

R : **C'est pas obligatoire, mais... On va dire que c'est obligatoire de manière officieuse.** [rires] **Tout le monde le dira** et même moi je peux le dire... c'est qu'il faut **utiliser son micro en classé**, car il faut vraiment mettre tous les moyens de notre côté pour pouvoir gagner la partie... et si l'équipe adverse utilise leurs micros, mais que c'est pas le cas pour nous, on se retrouve d'office avec un désavantage

²⁵ Dans les jeux, les modes « classés » sont des modes de jeux où les joueurs gagnent des points en fonction de leurs performances et font alors partie d'un classement général interne aux jeux. Des récompenses peuvent souvent être obtenues en fonction des classements du joueurs. Ces modes de jeux comportent donc des enjeux et sont alors joués avec plus de sérieux.

Cette norme est tellement connue que les développeurs l'intègrent dans leurs systèmes de jeu. Par exemple, c'est le cas du jeu Overwatch qui a ajouté une option pour indiquer si les joueurs veulent utiliser ou non le tchat vocal lorsqu'ils recherchent un groupe de jeu (Image 27).



Image 31 – Capture d'écran du jeu Overwatch représentant les options de recherche de groupe

La question qu'il faut se poser est alors : Est-ce que les modes de jeu ont un impact sur l'utilisation des outils de communication et par conséquent, sur le processus de création de lien social ? Cette question est très importante puisque si les modalités de socialisation changent d'un mode de jeu à un autre, il devrait être possible de différencier des types de jeux plus propices que d'autres à la socialisation, chaque type de jeu intégrant des modes différents.

Il est possible de répondre en deux parties : Oui les modes de jeux ont un impact sur l'utilisation des outils de communication, mais dans un seul cas particulier seulement : les modes de jeu classés. Mais cela ne change pas le processus de création de lien social et comme quasiment tous les jeux multijoueurs en ligne disposent d'un mode de jeu classé, il n'est pas possible de séparer plusieurs types de jeux en fonction des modes de jeu qu'ils proposent et du potentiel de socialisation qui en découlerait.

L'utilisation de tchats vocaux dans les modes de jeu classés à l'intérieur d'un groupe de personnes qui se connaissent peu est une exception dont l'analyse doit tenir compte, mais qui ne peut être généralisée. Dans la majorité des cas, les joueurs vont préférer le tchat écrit lorsqu'ils ne sont pas dans un mode classé ou avec enjeu et se socialisent selon la manière décrite dans les chapitres précédents. De plus, une bonne partie des groupes qui jouent en classés se connaissent et sont passés par le processus de socialisation classique.

Les modes de jeu ne sont alors pas un facteur déterminant dans le processus de lien social, et il n'est pas possible de conclure que le type de jeu est important lors des différentes phases de socialisation grâce à cet argument.

De plus, la première grande dimension a été abordée à l'intérieur des chapitres précédents : Non, le processus de création de lien social ne dépend pas du jeu joué. Les liens sociaux et leur création ont été décrits et analysés selon une composante temporelle. Des phases de socialisation et des pratiques normées dans le temps ont été dégagées et les nuances qui peuvent apparaître découlent de l'expérience et du comportement des joueurs. Il n'a jamais été question d'isoler un type de jeu et de pointer des particularités en fonction des mécaniques de gameplay, de la structure du jeu ou de l'organisation des modes multijoueurs.

Deux arguments peuvent tout de même être avancés pour défendre l'idée que les jeux ont un impact sur le processus de création de lien social. Dans cette section, il va être question d'examiner ces deux arguments pour comprendre ce que chacun d'entre eux implique.

6.1.2 – La disponibilité des outils en fonction des jeux.

Le deuxième argument qui permettrait d'inclure les jeux comme une dimension importante pour le processus de création de lien social est la différence de possibilités de communication entre différents jeux.

Plus clairement, certains jeux possèdent plus d'outils que d'autres pour interagir et communiquer avec d'autres joueurs. Les MMORPG disposent par exemple de divers chats et de plusieurs structures internes de regroupements de joueurs, ce qui facilite les interactions et donc, la socialisation. A l'inverse, des jeux comme Street Fighter ne disposent que de très peu d'outils et des jeux comme Mario Kart n'en proposent quasiment aucun.



Image 32 – Capture d'écran du jeu Mario Kart représentant le salon de groupe.

Cela pose problème parce que si certains jeux n'offrent pas d'outils de communication, empêchant la création de liens sociaux, il paraît logique d'affirmer que les jeux ont une place importante dans le processus de création de lien social. Il est possible de discuter de ce point à travers deux arguments.

Premièrement et en ce qui concerne les jeux qui ne proposent pas du tout d'outils de communication adéquats pour la socialisation, il est important de rappeler que cette recherche n'a pour but d'étudier que les cas où la création de lien social est possible. Dans les cas contraires, la théorie est tout bonnement inapplicable. Les jeux où la socialisation est impossible ne sont donc simplement pas pris en compte. Ces jeux ont alors le même statut que les jeux non-multijoueurs ou les jeux multijoueurs n'étant pas en ligne, ils ne sont pas l'objet de la recherche. Peu importe leur impact dans l'univers global de la communication à travers les jeux en ligne, ces jeux ne sont tout simplement pas pris en compte dans le cadre établi et ne peuvent influencer la recherche et le modèle produit.

Deuxièmement, lorsque l'on s'intéresse aux jeux qui proposent moins d'outils de communication que les autres, il ne faut pas oublier que ceux-ci s'inscrivent dans un contexte plus global. Lorsque des jeux ne proposent pas de moyens de communication adéquats, les développeurs compensent ce manque par différents outils externes aux jeux, la socialisation peut s'effectuer en dehors des jeux sur les réseaux sociaux, les forums ou encore les communautés Reddit ou Twitch²⁶ dédiées. Là encore, ce type de socialisation n'est pas pris en compte dans cette recherche et chaque dimension nécessiterait d'être approfondie. De telles plateformes sont impactantes pour la socialisation de manière générale, le sujet a même été abordé dans plusieurs entretiens.

Q : Et si tu veux jouer avec des groupes, ça se passe comment ? Y'a des choses à l'intérieur des jeux ou c'est plus à l'extérieur ?

²⁶ Reddit est un site de partage et de discussion où se regroupent différentes communautés. Twitch est une plateforme de streaming sur internet où il est possible d'avoir accès à du contenu principalement relié au jeu vidéo, mais aussi de façon plus large sur la création ou le partage.

R : C'est plutôt à l'extérieur et je pense que beaucoup de joueurs de Rainbow le diront, c'est que le problème avec Rainbow Six ou tout autre jeu signé Ubisoft²⁷... c'est **qu'on doit passer par une plateforme nommée Uplay** et elle n'est pas si bien que ça... principalement concernant l'aspect social. **Si on ne fait pas le premier pas** pour contacter des joueurs qu'on a rencontré en jeu hors partie pour des demandes d'amis ou autre, **on se retrouve à jouer tout seul** partie après partie parce que la plateforme n'incite pas du tout à former des liens avec les autres joueurs.

Seulement, cet aspect est volontairement mis de côté dans cette recherche puisqu'il n'est question ici que de la socialisation à travers les jeux multijoueurs en ligne. Attention cependant à ne pas confondre l'utilisation de logiciel tiers pour développer et soutenir une relation s'étant formée dans les jeux avec une socialisation qui s'effectue complètement en dehors du jeu pratiqué. Il a été question dans les chapitres précédents d'une émancipation de la relation entre les jeux vis-à-vis du jeu, cela ne contredit absolument pas les critères de recherche puisque cette phase est un prolongement du processus de création de lien social effectué à l'intérieur du jeu.

6.1.3 – Un impact sur la sociabilité ?

Il serait alors aisé de dire que les jeux n'ont aucun impact sur la socialisation à travers les jeux multijoueurs, mais pour nuancer cette conclusion, il faut aborder cette dimension de façon plus subtile. Si l'on se base sur des expériences de jeu similaires à l'extrait de l'entretien cité plus haut :

« **Si on ne fait pas le premier pas** pour contacter des joueurs qu'on a rencontrés en jeu hors partie pour des demandes d'amis ou autre, **on se retrouve à jouer tout seul** partie après partie **parce que la plateforme n'incite pas du tout à former des liens avec les autres joueurs.** »

Il faudrait donc accorder un impact partiel aux jeux sur le processus de création de lien social. Si les types de jeu n'ont pas d'influence sur le déroulement du processus en lui-même, les outils proposés par ceux-ci peuvent perturber le potentiel de socialisation général.

²⁷ Ubisoft est une grande entreprise française de développement de jeux vidéo. Créée en 1986, elle fait partie des acteurs importants de l'industrie actuelle et possède des succursales dans plusieurs pays. Ubisoft possède aussi sa propre plateforme sociale permettant de jouer à des jeux vidéo : Uplay.

Dans des jeux où beaucoup d'outils sont proposés et des structures de communication peuvent être mises en place comme dans les MMORPG, il sera plus facile de nouer des relations sociales que dans des jeux qui ne proposent qu'un seul type d'outil ou si les moyens de communication sont trop complexes à utiliser. La sociabilité va fluctuer individuellement en fonction de chaque jeu, mais n'impactera pas les processus de création de lien social.



Image 33 — Capture d'écran du jeu agar.io, ne possédant qu'un tchat écrit comme unique moyen de communication

6.2 – Dépend-il du joueur ?

Après avoir abordé l'influence des jeux sur le processus de création de lien social, il est maintenant temps de se pencher sur le rôle que peuvent avoir les joueurs quand il s'agit de se socialiser. Avec les entretiens effectués, il a été possible de distinguer trois types de joueurs différents en fonction de la posture qu'ils adoptent vis-à-vis de la communication avec les autres joueurs et de leur potentiel de socialisation.

Le premier profil est le « *joueur asociable* », qui est dans l'impossibilité ou a des difficultés à créer du lien social. Les raisons peuvent être multiples et bien souvent les joueurs asociables ne souhaitent simplement pas créer de nouvelles relations et préfèrent jouer à un jeu multijoueurs de manière solitaire.

Seulement, d'autres raisons peuvent apparaître, le fait de rester dans la phase où les autres joueurs sont déshumanisés peut par exemple être la source de difficultés à créer du lien social. Le joueur asociable, en réduisant les autres joueurs à leur fonction ou les privant de leur complète humanité, va se comporter différemment et aura du mal à se socialiser.

Question : Mais quand tu joues, est-ce que t'as l'impression de t'isoler ou comme tu communique, c'est comme si tu parlais à des gens à l'extérieur ?

Réponse : C'est dur à dire parce que c'est sûr que quand tu parles avec des gens... La communication se fait, y'a des liens qui se font. Mais c'est pas la même chose de parler avec quelqu'un comme là je parle avec toi. **L'interaction est pas la même. Enfin moi personnellement je perçois pas ça comme la même chose.** Par exemple je te disais tantôt, quand je vais parler avec les personnes qui jouent à Counter-Strike, je lui parlais pas de la même manière qu'avec quelqu'un que je connais personnellement.

Q : Pas de la même manière ?

R : Ouais **je garde une certaine distance et je commencerais pas à rentrer dans des détails personnels avec eux autres.** Peut-être qu'à plus long terme je le ferais ou peut être que si c'est quelqu'un que je connais... par exemple si je te connais et là on se met à parler en ligne bah là c'est ça... Je trouve que l'interaction, c'est pas pareil quand on parle en ligne que de parler en live.

Une autre raison peut apparaître, c'est aussi la difficulté que peuvent ressentir certains joueurs lorsqu'ils doivent s'ouvrir à des gens qu'ils connaissent peu. Utiliser un tchat vocal, c'est communiquer directement, dévoiler sa voix et cela peut être difficile pour certaines personnes.

Q : Est-ce que quand tu joues à l'intérieur du jeu il t'arrive de communiquer ou parler ? T'utilises le tchat écrit ou le tchat vocal avec des joueurs que tu connais ou que tu connais pas ?

R : En général peu importe le jeu, **je n'utilise jamais mon micro même si j'en ai un. C'est juste pas quelque chose que j'aime faire** en règle générale. **Mais si je peux, j'essaye le plus possible de communiquer à l'écrit** avec autrui. Même si ce n'est pas le plus pratique. C'est aussi pour ça au final que je ne vais pas en classé car **je suis conscient de mon manque de communication**

Le deuxième profil est celui du « *joueur neutre* ». Cette dénomination va servir à décrire tout joueur dont le processus de création de lien social s'effectue d'après le modèle développé dans les chapitres précédents. La plupart des joueurs ayant participé aux entretiens font partie de cette catégorie. Les joueurs neutres vont passer successivement à travers toutes les phases : l'approche, le contact et le détachement. Cette transition entre les phases va s'accompagner d'un usage des outils de communication qui respectent les normes établies entre les joueurs et va démontrer un dévoilement progressif de l'intimité au fur et mesure de la construction des relations. Ce profil est en quelque sorte un étalon de sociabilité entre les différents joueurs. Ceux-ci évoluent et se socialisent à travers le processus classique sans distinctions particulières.

Enfin, le troisième profil va concerner le «joueur sociable». Ce profil est assez particulier parce que seule une personne parmi tous les joueurs rencontrés correspond à cette typologie et je n'ai pas réussi à rencontrer d'autres joueurs ayant eu la même expérience. Cependant, il n'est pas possible de nier l'existence de ce type de joueurs et il paraît logique d'avancer que plusieurs doivent appartenir à cette catégorie.

Le joueur sociable est l'inverse du joueur asociable dans le sens où celui-ci va en priorité vouloir se sociabiliser. Le jeu en lui-même peut être considéré comme une extension de l'espace social offert. Il est possible d'examiner un extrait d'une citation déjà utilisée dans ce mémoire :

Q : [...] ça t'a pas gêné de parler comme ça directement ?

R : Alors pas du tout ! [...] **Moi j'avais besoin d'êtres humains.** J'avais besoin d'autres êtres humains, d'un rapport d'humain à humain **et le fait de pouvoir parler avec un autre joueur, c'était exactement ce qui me fallait, j'ai jamais eu de problèmes à parler avec les gens et j'ai recherché ça très très vite.** Parce que t'as pas le temps de taper un texte et de jouer ! donc c'est un gain de temps et c'est un plaisir parce que **tu apprends à connaître les gens avec qui tu joues et tu crées des liens sociaux.**

Le joueur sociable va sauter des étapes du processus de socialisation là où le joueur asociable restait bloqué à la première étape. Évidemment, dans ce cas-ci, la phase d'approche est complètement esquivée puisque le joueur sociable ne déshumanise absolument pas les autres joueurs.

Bien évidemment, il faut considérer ses trois profils non pas comme des cadres rigides, mais comme faisant partie d'un continuum de sociabilité où les joueurs asociables et sociables constituent les extrêmes tandis que les joueurs neutres se situent exactement au milieu. Il est donc possible d'avancer qu'une infinité de comportements et d'expériences sont possibles dans le cadre de ce continuum. Les trois types de joueurs sont ici utilisés pour distinguer et mieux comprendre les divers comportements possibles.

Il est aussi important de souligner qu'au sein de cette recherche, il n'est pas possible de faire une estimation des proportions de joueurs sur le continuum. Avec une seule étude qualitative, il est par exemple impossible de savoir s'il y a plus de joueurs asociables que

sociables. D’après mes résultats de recherche, trois joueurs correspondaient au type « *asociable* », un seul joueur appartenait au type « *social* » et le reste des joueurs avaient un profil de joueur « *neutre* ». Ces chiffres dépendent complètement de l’échantillon de cette recherche et il n’est pas possible de généraliser ces proportions à plus grande échelle simplement à partir de cette étude.

6.3 – Un modèle pour le processus de création de liens sociaux ?

Pour résumer tout ce qui a été abordé jusqu’à présent, je propose de formuler le modèle global du processus de création de liens sociaux à travers les multijoueurs en ligne. Ce modèle est illustré par l’image 30 et détaille les différentes phases que doivent traverser les joueurs pour se socialiser en fonction des trois profils types.

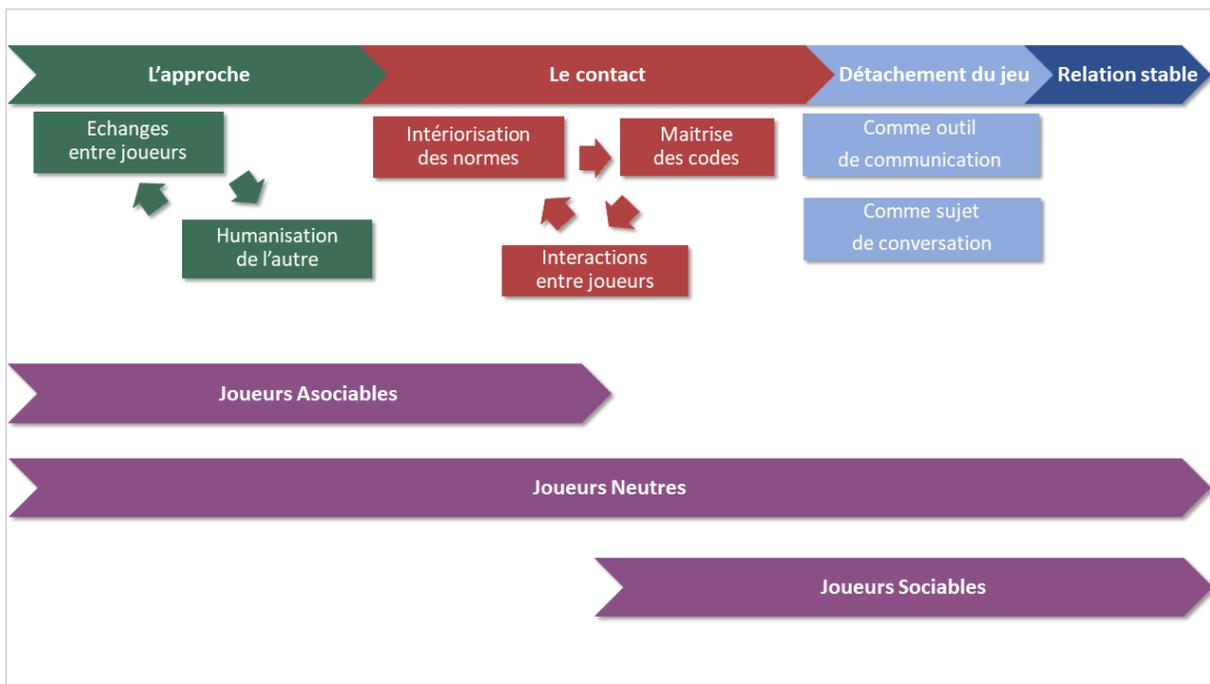


Image 34 — Schéma du modèle global du processus de création de lien social dans les jeux vidéo multijoueurs en ligne

La première phase représentée est bien l’approche, qui va consister à humaniser les autres joueurs à force de les côtoyer. Une fois cette première phase terminée, « l’autre » n’est plus réduit à sa fonction dans le jeu mais est humanisé et digne d’empathie.

La deuxième phase avec le contact va décrire l'inclusion du joueur dans un groupe, le rapprochement graduel entre les membres et la maîtrise des codes de langage et des outils de communication.

Enfin **la dernière phase** est le détachement et permet aux relations créées dans les jeux de se poursuivre sur le long terme en extrayant la relation du contexte du jeu par l'utilisation d'autres canaux de communication.

Il est facile de voir que selon les trois types de joueurs, différentes phases du processus vont être mobilisées pour arriver à une relation pérenne :

Les joueurs neutres vont créer du lien social en suivant toutes les étapes du processus, les liens noués vont donc évoluer graduellement.

Les joueurs asociaux seront bien souvent incapables de créer des relations sociales. Ils restent bloqués soit dans la phase d'approche, soit dans la phase de contact.

Enfin, **les joueurs sociables** vont directement accéder aux phases de contact et de détachement et arriveront plus vite à créer un lien social fort avec d'autres joueurs.

Chapitre 7 – Le jeu au quotidien

Ce dernier chapitre va être l'occasion d'ouvrir cette recherche à des objets d'études connexes. Dans les entretiens, il est souvent arrivé de parler de sujets qui s'éloignaient du cœur de la recherche, mais qui sont intrinsèquement liés aux expériences vécues par les joueurs. Trois thèmes ont été choisis pour ouvrir cette recherche, la timidité, l'addiction et la gestion du temps de jeu et enfin la place du jeu vidéo dans l'espace culturel. Ces trois dimensions sont assez différentes les unes des autres et permettent de faire un petit tour d'horizon du jeu vidéo en tant qu'espace social.

7.1 – La timidité

Le premier thème de ce chapitre va concerner les problèmes de timidité rencontrés par certains joueurs et l'impact des jeux vidéo multijoueurs sur ce type de comportement. Cette question de la timidité et de la difficulté de communiquer est revenue à plusieurs reprises. Souvent ancrée dans la période de l'adolescence, les interviewés ont exprimé à plusieurs reprises la facilité qu'offre le jeu vidéo pour s'exprimer et la réduction du stress ou de l'anxiété qui peut survenir chez des personnes timides lors d'interactions avec d'autres personnes.

Q : Si t'as joué plusieurs années, est-ce que le jeu a eu une influence sur ta vie ?

À : Euh, pas le jeu en lui-même, mais les personnes sur le jeu... [...] dans l'adolescence, c'était plus facile de parler à des gens que je connaissais pas entre guillemets. Et du coup pour certains aspects c'était plus simple de se livrer et avoir des conseils et puis je pense que ça m'a aidé à l'heure actuelle à m'ouvrir, à pas garder tout pour moi.

La littérature avance qu'à l'intérieur des jeux vidéo, les joueurs ont la sensation de mieux contrôler la situation. Il est alors plus facile de gérer le stress sans avoir à gérer d'autres paramètres. Les joueurs peuvent faire plus attention à ce qu'ils disent et comment ils le disent. Il est aussi plus facile de communiquer sans anxiété puisque les expressions du visage, les intonations peuvent être cachées lors d'une conversation écrite. De plus, les joueurs ne sont pas passifs dans les jeux, ils agissent et contrôlent les situations dans lesquelles ils se retrouvent. Ce double contrôle laisse présager que les jeux sont des espaces propices pour les personnes anxieuses ou timides.

« Les MMORPG se révèlent comme un moyen privilégié pour s'expérimenter à être acteur de sa propre vie, à se produire soi-même. Ils incitent les joueurs à se produire dans et par l'action, c'est-à-dire à se construire, à se montrer et à nouer des relations avec les autres. Le joueur n'est pas seulement un autoentrepreneur, mais l'entrepreneur de soi-même. »
(Craipeau, 2012)

Plusieurs témoignages se rapprochent assez nettement des conclusions qui peuvent être faites sur les liens entre jeu vidéo et timidité. L'accent étant bien souvent mis sur le fait d'être « plus à l'aise » à parler en ligne ou à des inconnus puisque les chances d'être reconnus par la suite sont assez minimes.

Q : Je rebondis juste sur ce que tu viens de dire : " *J'étais très timide, ça m'a aidé*". Est-ce que tu penses que le jeu vidéo t'a apporté des choses en fait ? En positif ou négatif ?

L : Euh oui je pense parce que quand j'étais aux alentours de mes 15/16 ans j'étais vraiment coincée. Genre par exemple acheter une baguette de pain à la boulangerie je pouvais pas. Parce que je pouvais pas parler à la boulangère, c'était maladif en fait. Et **jouer à des MMO, ça m'a bien aidée dans le sens où je me suis ouverte petit à petit aux gens** et j'ai appris à les connaître. Et je pense que **le fait qu'il y ait pas de visuel et qu'ils soient pas en face de toi...** On est chacun derrière son ordi donc si on dit une bêtise, c'est pas grave en fait. Ça m'a aidé à me dire "Vas-y, lance-toi !". Parce que c'est pas... Au pire tu les connais pas, si tu fais une gaffe bah, tu les reverras plus et de toute façon ils te connaissent pas donc **c'est pas important !** Ça m'a vraiment beaucoup aidé à ce niveau-là parce que c'était pas réel. On est derrière un ordi et **on peut se cacher un petit peu** quoi. Et puis ça m'a forcé à aller vers les autres. C'était des gens que je ne connaissais pas et je me suis vraiment forcée, je me suis mis une claque dans la figure et je me suis dit : "Bon maintenant t'y vas, au pire de toute façon tu les reverras jamais".

Attention, il n'est pas question ici de conclure que les jeux vidéo ont un effet bénéfique pour la timidité, mais bien d'exprimer le fait que les jeux vidéo peuvent être un espace social approprié pour les personnes anxieuses ou timides. S'il est plus facile pour ce genre de personnes d'évoluer dans ce type milieu, de converser, nouer des relations et se détendre, ce n'est pas pour cela que ces échanges à l'intérieur des jeux vont résulter à de meilleurs échanges à l'extérieur.

C'est d'ailleurs le résultat de l'étude allemande « *The Relationship Between Online Video Game Involvement and Gaming-Related Friendships Among Emotionally Sensitive Individuals* » menée en 2014 par Rachel Kowert, Emese Domahidi et Thorsten Quandt. Cette étude montre que les jeux vidéo sont des espaces propices pour les personnes timides ou anxieuses.

« Drawing from a representative sample of German game players, the results indicate that emotionally sensitive players are using online gaming spaces differently from their less emotionally sensitive counterparts and reporting tangible differences in their in-game friendship networks. This suggests that online games hold the potential to be socially advantageous for shy individuals by allowing them to overcome their traditional social difficulties and generate new friendships as well as strengthen old ones. » (Kowert, Domahidi & Quandt, 2014).

Les études sur le sujet sont toutes menées par des psychologues et il apparaît pertinent de se pencher sur ce type de questionnements avec un regard sociologique, en s'interrogeant sur les expériences des joueurs comment les caractéristiques des différents espaces sociaux influencent les relations vécues par les joueurs souffrant d'anxiété ou de timidité.

7.2 – L'addiction et la gestion du temps de jeu

Beaucoup de choses peuvent être dites sur l'addiction de manière générale et le sujet récent qu'est l'addiction au jeu vidéo suscite de vifs débats. L'intégration d'un « Trouble du jeu vidéo » section III du DSM-V²⁸, ne fait pas l'unanimité mais il est un bon point de départ pour débiter des études sur le sujet. Ces quelques pages ont seulement pour but de souligner avec quelle approche j'ai abordé le thème de l'addiction lorsque celui-ci faisait surface en entretien.

En entretien, si la plupart des joueurs ont concédé avoir eu des périodes intenses de jeu, surtout vers l'adolescence, tous ont répondu qu'ils avaient pris conscience que le jeu vidéo était un loisir chronophage nécessitant un certain contrôle du temps passé à jouer. Et parmi toutes les personnes interviewées, aucune n'a décidé de sacrifier des activités pour pouvoir jouer aux jeux vidéo. C'est même majoritairement l'inverse, le travail ou les études ont obligé certains joueurs à réduire leur temps passé à jouer.

Q : Mais est-ce que tu jouais par période ? Tu lâchais un jeu pour le reprendre après ou est-ce que tu jouais un peu moins, mais en même temps ?

²⁸ Le DSM-V ou le Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux V, est un guide qui recense les troubles et maladies mentales. Le « trouble du jeu vidéo » vient d'y être ajouté dans la dernière version, ce qui a déclenché des débats sur l'utilité et le bien-fondé de la création d'un tel trouble.

R : Ouais ouais, en fait j'arrêtais parce qu'en fait on était... Bah [...] on avait des examens assez difficiles en droit. Donc **j'arrêtais pour la période des examens** et je reprenais ensuite. Et **je pouvais arrêter pendant plusieurs mois** quoi !

De ce fait, je n'ai pas été confronté directement au sujet de l'addiction dans les jeux vidéo. Cependant, j'ai dû me renseigner sur le sujet pour véritablement comprendre si certaines pratiques relevaient oui ou non de l'addiction au jeu vidéo. En effet, certains jeux comme les MMORPG demandent aux joueurs de se connecter très fréquemment et sur des périodes de temps prolongés, il est facile de confondre pratique chronophage et addiction.

Le point de vue du Dr Olivier Phan, pédopsychiatre spécialiste des addictions chez les adolescents est véritablement intéressant puisqu'il théorise la notion de « jeu problématique » qu'il va différencier des addictions classiques. Il a vulgarisé ses réflexions lors d'une interview qu'il a accordé à la chaîne YouTube « PsyLab »²⁹. Les articles qu'il a écrit ou les ouvrages auquel il a participé comme « *Usage problématique des jeux vidéo* », « *Des échecs à LoL, ou l'histoire contemporaine des joueurs de jeux vidéo* » ou encore « *Thérapie familiale et jeux vidéo* » sont plus détaillés et la réflexion est plus profonde, mais il est beaucoup plus facile ici de citer des extraits d'interview.

« On parle plutôt de **jeu problématique**, ce qu'on voit, c'est des adolescents fortement sur les écrans et qui sont en souffrance. » (Phan, 2018)

La notion de jeu problématique est une façon assez intéressante de réfléchir sur l'addiction au jeu vidéo. Le Dr Phan ne considère pas l'usage problématique de jeux vidéo comme une véritable addiction, mais comme un symptôme de problèmes plus profonds. Chez l'adolescent particulièrement, la phobie scolaire ou le dysfonctionnement familial vont servir de prétexte pour s'isoler dans les jeux.

« Si on analyse la littérature et qu'on la confronte à la clinique, on s'aperçoit que **ces adolescents qui étaient en souffrance trouvent un refuge dans le jeu**, mais que le refuge aggrave la symptomatologie. Par exemple une phobie scolaire où l'adolescent retrouve

²⁹ La chaîne YouTube « Le PsyLab » a été créée par deux psychiatres et propose du contenu de vulgarisation scientifique et théorique sur la psychologie et la psychiatrie.

un moyen de retrouver une confiance en lui grâce au jeu et qui du coup prend fuite dans le jeu, ce qui aggrave la phobie scolaire. C'est difficile de savoir ce qui est de la poule ou de l'œuf, mais ce qu'on peut dire c'est qu'**il y a des adolescents qui jouent beaucoup, qu'ils sont en souffrance et que le jeu n'améliore pas cette souffrance, bien au contraire.** » (Phan, 2018)

L'usage problématique du jeu vidéo serait marqué par des symptômes de souffrance sous-jacents que le joueur esquive en se plongeant dans les jeux de manière inquiétante. Les joueurs vont préférer sacrifier d'autres activités pour pouvoir continuer à jouer et rester en situation de contrôle plutôt que d'affronter les problèmes qu'ils rencontrent. Cet usage problématique se différencie de l'addiction pure par l'absence d'effets secondaires lors du sevrage, ce qui est le cas pour les addictions de drogue. Dans la grande majorité des cas, une fois les symptômes sous-jacents résolus, les joueurs ayant un usage problématique du jeu vidéo vont d'eux-mêmes réduire leur temps de jeu jusqu'à un usage normal, ce qui diffère des addictions traditionnelles.

« On s'inquiète lorsqu'il qu'il y a **une disproportion entre les temps familiaux, les temps scolaires et les temps personnels.** Ce qu'on observe en clinique, très rapidement, c'est l'espace individuel ludique, qui vient empiéter sur les autres espaces » (Phan, 2018).

« Ce qu'on voit c'est que l'adolescent s'aperçoit que l'usage problématique ne résout absolument pas ce qui le fait souffrir, il l'abandonne parce qu'il se dit « ça ne m'apporte rien, et je souffre trop, pour m'engager dans un truc qui va apporter une solution partielle ou qui va l'aggraver ». On a ces situations où l'adolescent prend un peu conscience avec ses parents qu'il y a d'autres solutions que le jeu pour soigner une dépression, une phobie sociale... Et on a même des adolescents qui au fond détestaient jouer, mais le jeu devenait tellement une béquille pour résoudre un problème qu'il devenait essentiel. Ce n'était plus un plaisir, mais une béquille qu'on ne peut plus lâcher de peur de s'effondrer. (Phan, 2018)

L'addiction au jeu vidéo ou l'usage problématique est une dimension qui mériterait une recherche entière pour collecter les différentes expériences vécues par les individus. L'âge étant assez déterminant, il serait intéressant de conduire des études longitudinales sur les pratiques et l'usage des jeux pour comprendre comment des usages problématiques peuvent survenir en fonction de certaines périodes de vie.

7.3 – Le jeu vidéo dans l'espace culturel

Le jeu vidéo est loin d'être une activité isolée dans le paysage culturel. Malgré sa naissance assez récente, le jeu vidéo est fortement lié à d'autres domaines comme la littérature, le cinéma, les jeux de rôles plateau ou les jeux grandeurs nature. Beaucoup d'autres liens peuvent être faits avec d'autres domaines culturels, mais nous allons principalement nous concentrer sur ceux-là puisqu'ils ont été évoqués en entretien.

Lorsqu'on parle de la place du jeu vidéo par rapport aux autres domaines culturels, il est logique de s'intéresser aux différents regards qui peuvent être posés sur le média et par conséquent, comment le public extérieur perçoit ce milieu en comparaison des autres domaines. Le jeu vidéo, on l'a dit, est assez récent et il est marqué par des stéréotypes dont il a du mal à se débarrasser. Le regard de l'entourage a été abordé en entretien et le jugement des personnes non initiées est bien souvent négatif.

R : Ben j'ai l'impression aussi qu'ils considèrent que c'est "childish", que c'est les jeunes qui jouent aux jeux vidéo. Ce qui est faux là. Ben je veux dire y'a des jeunes qui jouent aux jeux vidéo, mais y'a des personnes plus âgées qui jouent aussi.

Le jeu vidéo, tout comme les jeux de plateau, les jeux de société ou le grandeur nature, est vu comme quelque chose d'enfantin, de pas sérieux. On retrouve le besoin d'une certaine légitimité aux yeux des autres. Souvent cette légitimité est revendiquée soit par le poids de l'industrie, soit par la popularisation d'évènement e-sportifs.

En plus des liens avec les domaines de « jeux », le jeu vidéo est un produit culturel très lié avec l'informatique. Avec l'apparition et la popularisation des nouvelles technologies, le jeu vidéo a pu facilement s'insérer dans la vie quotidienne de millions de personnes là où, dans les premières années, le média était bien souvent réservé à une niche particulière d'amateurs d'informatique. Les nouvelles plateformes de distribution de contenu comme Twitch ou YouTube ont permis d'insérer facilement le jeu vidéo dans la culture populaire et l'imaginaire collectif. Cette insertion grâce aux nouvelles technologies est difficile à faire pour d'autre média comme la littérature.

Conclusion

Espace social et pratiques

Pour conclure, je commencerais par appuyer un point important : les jeux vidéo multijoueurs en ligne forment des espaces sociaux à part entière. Et donc les liens sociaux qui se forment à l'intérieur de ces espaces ont les mêmes propriétés que les liens créés en dehors de l'univers numérique. Ce qui distingue ce processus de création de lien social à travers les jeux multijoueurs en ligne des autres processus de socialisation c'est le contexte d'interaction provoqué par l'espace en lui-même. Chaque espace social est différent et va apporter des limitations spécifiques, c'est aux acteurs de composer avec ces contraintes pour trouver des moyens efficaces d'interagir. Ce sont les pratiques des joueurs qui vont définir les modalités d'interaction les plus propices à la création de liens sociaux. Ces pratiques vont définir les manières de faire et de penser des joueurs d'une même communauté. C'est en créant des normes de communication et des codes de conduite que les joueurs arrivent à interagir efficacement et sont à même de créer du lien social.

Les normes présentes à l'intérieur des communautés de joueurs peuvent prendre diverses formes. La plus évidente à remarquer concerne la norme de communication sémantique. Du vocabulaire technique, des structures de phrase et même des pseudo langages sont créés par les communautés pour communiquer efficacement. Toutes ces normes doivent être apprises par un nouveau joueur pour être actif dans une communauté et s'intégrer dans les groupes de joueurs. Au-delà du simple aspect langagier, d'autres normes vont venir s'ajouter, des comportements à adopter en fonction de chaque jeu et de chaque rôle que les joueurs peuvent tenir, des manières de réfléchir et de conceptualiser les mécaniques de jeu... pointer toutes les normes une par une serait une tâche colossale. Mais parmi tout cela, il est pertinent de mettre l'accent sur un autre type de norme : l'utilisation des outils de communication. Au-delà du problème de la langue, il existe des normes plus ou moins strictes sur la manière d'utiliser les outils. Ces normes dépendent en grande partie des jeux mais aussi des joueurs. Quand utiliser le tchat écrit ? Le tchat vocal ? En fonction de quel mode de jeu ? En fonction du degré d'intensité des relations avec les autres joueurs ? Une multitude de comportements sur la manière d'utiliser les outils

sont normés, l'intériorisation de tous ces codes se fait par la pratique et l'intériorisation de tous ces codes est indispensable pour créer du lien social.

Modèle du processus de création de lien social à travers les jeux vidéo multijoueurs en ligne.

Au-delà des considérations théoriques sur le statut du jeu vidéo multijoueurs, il a été possible de dégager un modèle du processus de création de lien social à travers les jeux multijoueurs en ligne. Le but de ce modèle est de donner des clefs de compréhension sur la manière dont le lien social se forme entre les individus dans les jeux multijoueurs en mettant en commun différentes expériences de joueurs et en les simplifiant à travers trois phases temporelles :

L'approche est une phase très importante qui permet au joueur de se familiariser à la fois avec le jeu, ses mécaniques et avec les autres joueurs, le langage utilisé pour communiquer et les manières de penser et d'agir de la communauté en question. Les contacts répétés vont permettre aux joueurs d'humaniser les interlocuteurs qu'ils rencontrent et d'arrêter de les réduire à la fonction qu'ils occupent dans le jeu. C'est seulement une fois que les autres joueurs ne sont plus considérés comme faisant partie du jeu que des relations sociales peuvent débuter.

Une fois les joueurs humanisés, la phase du *contact* débute. Celle-ci regroupe l'ensemble des interactions qui vont permettre à un joueur de s'intégrer dans un groupe de jeu plus ou moins grand. Cette phase est assez longue puisqu'elle englobe l'intégration d'un joueur à un nouveau groupe en même temps que le rapprochement entre les membres. C'est lors de la phase du contact que la maîtrise des outils de communication et des codes de conduite devient importante puisqu'elle permet au joueur de s'inclure et d'être accepté par les communautés.

Enfin, après l'humanisation des autres et le contact prolongé avec d'autres joueurs, vient la dernière phase du processus avec le *détachement*. Cette phase peut être vue comme la condition intrinsèque au développement de liens à moyen ou long terme puisqu'il s'agit ici de créer des relations qui sont le plus possible libérées des contraintes matérielles. Cette phase cache en fait un double détachement : un détachement au jeu en tant qu'outil unique à l'interaction et un détachement au jeu en tant que sujet de conversation. Une fois cette phase

atteinte, les individus peuvent virtuellement interagir de n'importe quel sujet sur n'importe quel outil de communication. Le type de lien créé n'a absolument plus aucune différence avec un lien créé en dehors d'un jeu vidéo multijoueurs en ligne.

En plus des trois phases du processus, les personnalités des joueurs ne doivent pas être négligées. En fonction du caractère du joueur, il va être plus ou moins facile de passer à travers les différentes phases du processus de création de lien social. Trois profils de joueurs ont été mis en évidence : **Les joueurs neutres** vont passer à travers toutes les phases de manière classique et graduelle, **les joueurs asociables** ont du mal à dépasser les deux premières phases pour pouvoir créer des relations sociales et enfin, **les joueurs sociables** vont avoir plus de facilité à s'intégrer dans les groupes et à nouer de nouvelles relations.

Conclusion

De plus, à la suite de cette recherche, il est désormais possible de répondre aux deux questions qui ont été posées en introduction :

Est-ce que la création de liens sociaux dépend du jeu ?

Non, si l'on parle du genre ou type de jeu puisqu'il n'y a aucune différence. Mais oui, en partie si l'on parle du jeu comme espace social puisqu'il est évident que chaque espace social est unique et comporte des caractéristiques propres et les affinités des individus vis-à-vis de ces caractéristiques vont influencer le potentiel de socialisation de chaque joueur.

Est-ce que la création de liens sociaux dépend du joueur ?

Oui, en majeure partie cela dépend de la volonté du joueur de se socialiser ou de ses capacités propres à traverser les trois phases du processus de création de lien social en fonction de son profil de joueur.

Il est aussi possible de revenir à l'observation générale qui a conduit à cette recherche et qui a été décrite elle aussi dans l'introduction.

Est-ce que le jeu vidéo multijoueur isole les joueurs ou permet-il de se socialiser ?

Il est très difficile de répondre à cette question, la vérité se trouve sans doute au milieu. La seule chose qu'il est possible de dire avec cette recherche c'est qu'il est possible de créer du lien social à travers les jeux en ligne mais que ce n'est pas systématique. Et si des joueurs peuvent créer du lien, il est tout à fait rationnel de penser que d'autres joueurs peuvent souffrir d'isolement ou ont une pratique problématique du jeu vidéo. Pour répondre efficacement à cette question, il serait pertinent de mener des études supplémentaires sur des dimensions connexes telles que la solitude, l'addiction chez les joueurs de jeu vidéo ainsi qu'approfondir les recherches sur le processus de création de lien social à travers les jeux multijoueurs qui a été traité ici.

Bibliographie

- ANDREASSEN, Cecilie Schou, Ståle PALLESEN et Mark D. GRIFFITHS. « The relationship between addictive use of social media, narcissism, and self-esteem: Findings from a large national survey », *Addictive Behaviors*, vol. 64, janvier 2017, p. 287-93.
<<https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2016.03.006>>.
- AUDUREAU, William. *Pong et la mondialisation : L'histoire économique des consoles de 1976 à 1980*, Toulouse, Pix'N Love Editions, 2014.
- AZAM, Martine. *Sociologie de l'art et analyse des réseaux sociaux*, Paris, L'Harmattan, 2016.
- BERRY, Vincent. *L'expérience virtuelle: jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2012a.
- . *L'expérience virtuelle: jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2012b.
- BIDART, Claire. « Les âges de l'amitié: Cours de la vie et formes de la socialisation », *Transversalités*, vol. 113, n°1, 2010, p. 65. <<https://doi.org/10.3917/trans.113.0065>>.
- BOULLIER, Dominique. *Sociologie du numérique*, 2016.
- BOURDIEU, Pierre. *Esquisse d'une théorie de la pratique: précédé de trois études d'ethnologie kabyle*, Paris, Ed. du Seuil, coll. points essais, n°405, 2000.
- BOUVIER, Pierre. *Le lien social*, Paris, Gallimard, coll. Folio essais, n°460, 2005.
- CHANTEPIE, Philippe et Alain LE DIBERDER. *Révolution numérique et industries culturelles*, Paris, La Découverte, 2010.
- DASCAL, Marcelo. « Culture numérique: Enjeux pragmatiques et philosophiques », *Diogène*, vol. 211, n°3, 2005, p. 26. <<https://doi.org/10.3917/dio.211.0026>>.
- DENOÛËL, Julie et Fabien GRANJON (dir.). *Communiquer à l'ère numérique: regards croisés sur la sociologie des usages*, Paris, Presses des Mines, coll. Collection Sciences sociales, 2011.
- DUBET, François, Valérie CAILLET, Régis CORTÉSÉRO et David MÉLO. *Injustices l'expérience des inégalités au travail*, Paris, Éd. Points, 2013.

- DUBET, François et Danilo MARTUCCELLI. « Théories de la socialisation et définitions sociologiques de l'école », *Revue française de sociologie*, vol. 37, n°4, 1996, p. 511-35. <<https://doi.org/10.2307/3322131>>.
- DURKHEIM, Émile et Serge PAUGAM. *De la division du travail social*, Paris, Presses universitaires de France, 2013a.
- . *Le suicide: étude de sociologie*, Paris, PUF, 2013b.
- GOFFMAN, Erving. *Les rites d'interaction*, Paris, Ed. de Minuit, coll. Le sens commun, 1998.
- . *La présentation de soi*, Paris, Ed. de Minuit, coll. La mise en scène de la vie quotidienne, 1996.
- GUIBERT, Gérôme, Franck REBILLARD et Fabrice ROCHELANDET. *Médias, culture et numérique: approches socioéconomiques*, Malakoff, Armand Colin, coll. Cursus, 2016.
- HUERRE, Patrice et Benoît VIROLE. *Cybercultures*, Toulouse, Erès, 2012.
- HUGHES, Everett Cherrington. *The sociological eye: selected papers*, New Brunswick, U.S.A., Transaction Books, coll. Social science classics series, 1984.
- JONES, ROBERT. « Home Video Games Are Coming Under a Strong Attack », éd. Gainesville Sun, décembre 1982. En ligne au : <<https://news.google.com/newspapers?nid=1320&dat=19821212&id=L2tWAAAAIIBAJ&sjid=q-kDAAAAIIBAJ&pg=1609,4274079&hl=en>>, consulté le 20 mai 2018.
- KHELLIL, Mohand. *Sociologie de l'intégration*, Paris, Presses universitaires de France, 2005.
- KIEFFER, Philippe et MARCUS, LACOMBE. *Nos jeux vidéo 70-90*, Paris, Hors collection, 2011.
- KOWERT, Rachel, Emese DOMAHIDI et Thorsten QUANDT. « The Relationship Between Online Video Game Involvement and Gaming-Related Friendships Among Emotionally Sensitive Individuals », *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, vol. 17, n°7, juillet 2014, p. 447-53. <<https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0656>>.
- LAZEGA, Emmanuel et CAIRN (SERVICE EN LIGNE). *Réseaux sociaux et structures relationnelles*, 2014. En ligne au : <http://openurl.uquebec.ca:9003/uqam?url_ver=Z39.88-2004&url_ctx_fmt=info:ofi/fmt:kev:mtx:ctx&ctx_enc=info:ofi/enc:UTF-8&ctx_ver=Z39.88-

[2004&rfr_id=info:sid/sfxit.com:azlist&sfx.ignore_date_threshold=1&rft.isbn=9782130626596](https://doi.org/10.3917/rac.036.0379)>, consulté le 25 août 2018.

LEMIEUX, Vincent. *Les réseaux d'acteurs sociaux*, Paris, Presses universitaires de France, coll. Sociologies, 1999.

MERCKLÉ, Pierre. « Conclusion », *Repères*, 10 mai 2011a. En ligne au : <<https://www.cairn.info/la-sociologie-des-reseaux-sociaux--9782707167361-p-107.htm>>, consulté le 26 juillet 2018.

———. « II. L'analyse des réseaux sociaux, une méthodologie quantitative », *Repères*, 10 mai 2011b. En ligne au : <<https://www.cairn.info/la-sociologie-des-reseaux-sociaux--9782707167361-p-21.htm>>, consulté le 26 juillet 2018.

———. *Sociologie des réseaux sociaux*, 2011c.

MEUNIER, Sarah. « Les recherches sur le jeu vidéo en France: Émergence et enjeux », *Revue d'anthropologie des connaissances*, vol. 11,3, n°3, 2017, p. 379. <<https://doi.org/10.3917/rac.036.0379>>.

MOLINIER, Pierre, Rémy PUYUELO et Chantal ZAOUICHE-GAUDRON. *Réseaux Internet et lien social*, Toulouse; ARSEAA, Éd. Erès ;, 2009.

PAASONEN, Susanna. « As Networks Fail: Affect, Technology, and the Notion of the User », *Television & New Media*, vol. 16, n°8, décembre 2015, p. 701-16. <<https://doi.org/10.1177/1527476414552906>>.

PASTINELLI, Madeleine. « Pour en finir avec l'ethnographie du virtuel!: Des enjeux méthodologiques de l'enquête de terrain en ligne », *as*, vol. 35, n°1-2, 2011, p. 35-52. <<https://doi.org/10.7202/1006367ar>>.

ROCHER, Guy. *Introduction à la sociologie générale.*, Paris, Le Seuil, 1993.

SCHRECKER, Cherry. *La communauté: histoire critique d'un concept dans la sociologie anglo-saxonne*, Paris, Harmattan, coll. Logiques sociales. Sociologie de la connaissance, 2006.

SCHUTZ, Alfred. *The phenomenology of the social world*, 1st paperback ed, Evanston, Ill, Northwestern University Press, coll. Northwestern University studies in phenomenology & existential philosophy, 1972.

- SCHUTZ, Alfred et Helmut Rudolf WAGNER. *On phenomenology and social relations*, 3. impr, Chicago [usw.], Univ. of Chicago Pr, coll. The heritage of sociology, 360), 1975.
- SERVAIS, Olivier. « Cérémonies de mariage dans World of Warcraft :transfert rituel ou institution collective ? », *tic&société*, n°Vol. 9, N° 1-2, 8 janvier 2016. <<https://doi.org/10.4000/ticetsociete.1823>>.
- STANTON, Richard. *A Brief History of Video Games*, Philadelphia, PA, Running Press Adult, 2015.
- STENGER, Thomas (dir.). *Ces réseaux numériques dits sociaux*, Paris, CNRS Éd, coll. Hermès, n°59, 2011.
- STEWART, Brand. « SPACEWAR Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums. », 7 décembre 1972. En ligne au : <http://wheels.org/spacewar/stone/rolling_stone.html>, consulté le 19 mai 2018.
- TER MINASSIAN, Hovig. « Space invaders : les pratiques de jeux vidéo dans les espaces domestiques », *Annales de géographie*, vol. 707, n°1, 2016, p. 51. <<https://doi.org/10.3917/ag.707.0051>>.
- TRÉMEL, Laurent. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia: les faiseurs de mondes*, 1re éd, Paris, Presses universitaires de France, coll. Sociologie d'aujourd'hui, 2001.
- UNIVERSALIS, Encyclopædia. « SOCIALISATION, sociologie », *Encyclopædia Universalis*. En ligne au : <<http://www.universalis.fr/encyclopedie/socialisation-sociologie/>>, consulté le 25 août 2018.

Liste des interviewés

Pseudonyme	Type de jeux joués / Statut	Sexe
Z-star	RTS / FPS	Homme
Tony	FPS / Divers	Homme
Pax	Divers	Homme
Caleg	Divers	Femme
Hyro	MMORPG	Homme
Lorielle	MMO	Femme
Aliro	MMO	Femme
Apli	MMO	Femme
Osmo	MMO	Femme
Sicaro	MMO	Homme
Batro	Joueur Divers et Videaste	Homme
Cimas	Animateur radio	Homme
Flyart	Chef d'entreprise	Homme

Listes des jeux³⁰

Agar.io -----	67
Breakout -----	14
Cathode-Ray Amusement Device -----	12
Checkers -----	12/13/18
Counter Strike -----	42/68
Dofus -----	40
DOTA -----	19
Fortnite -----	19
Guild Wars -----	40
League Of Legends -----	9/76
Mario Kart -----	65
Metal Slug -----	17
Nim -----	12/13
Overwatch -----	64
OXO -----	9/12 /13/18
Pong -----	14
PlayerUnknown's Battlegrounds -----	19
Rainbow Six Siege -----	66
Rocket League -----	57/58
Space Invaders -----	14
Spacewar ! -----	13

³⁰ Cette liste regroupe tous les jeux vidéo multijoueurs utilisés dans la rédaction de ce mémoire.

StarCraft -----	37/54/55
Street Figher -----	52/53/54/65
Tennis for two -----	13
Warframe -----	50/51/52
World of warcraft -----	18/35/40

Index des images

Introduction

Image 1 - Le jeu « OXO » dans le laboratoire informatique où il est né ----- 10

Image 2 - L'empereur du japon Shinzo Abe dans un costume de Mario lors de la cérémonie 2016 ----- 10

Chapitre 1

Image 3 - Extrait du brevet de Thomas T. Goldsmith ----- 13

Image 4 - Tennis for two ----- 14

Image 5 - Space War ! ----- 14

Image 6 - Brown box #7 ----- 15

Image 7 --L'odyssey de Magnavox. ----- 15

Image 8 - Le jeu Breakout et sa bone d'arcade originale ----- 15

Image 9 - La Famicom (en rouge) et sa version occidentale, la NES (en gris) ----- 16

Image 10 - Le micro-ordinateur Amiga, sorti en 1985 ----- 17

Image 11 - Illustration du système de « générations » des consoles avec les 4 plus gros constructeurs entre les générations 3 et 7. -----17

Image 12 - Encart publicitaire officiel pour la Steam Machine, proposée par Valve. ----- 18

Image 13 - Un père et son fils jouant ensemble au jeu Metal Slug, sur un mode « Multijoueurs Local » ----- 18

Image14 - Deux Gameboy reliées par un câble « link » ----- 19

Image 15 - Capture d'écran du jeu World of Warcraft où l'on peut observer plusieurs joueurs dans la même partie. ----- 19

Chapitre 2

Image 16 – Schéma de la théorisation du processus de création de lien social qui va être utilisé pour l'analyse ----- 27

Chapitre 4

Image 17 – Schéma de la théorisation des différentes phases constituant le processus de création de lien social ----- 47

Chapitre 5

Image 18 - Capture d'écran du jeu Warframe représentant l'avatar d'un joueur dans un espace de jeu libre ----- 51

Image 19 - Capture d'écran de l'outil de communication par chat écrit du système d'échange du jeu Warframe ----- 52

Image 20 - Message représentatif des annonces du système d'échange ----- 53

Image 21 - Modèle-type de la syntaxe des annonces ----- 53

Image 22 - Capture d'écran de Street Fighter V ----- 53

Image 23 - Fiche combos de « Rashid » sur Street fighter V ----- 54

Image 24 - Système de notation des touches d'un stick arcade ----- 54

Image 25 - Système de notation des combos du jeu Street Fighter ----- 55

Image 26 - Capture d'écran du jeu de stratégie StarCraft II ----- 55

Image 27 - Exemple d'un Build partagé sur un site communautaire de StarCraft II ----- 56

Image 28 - Image d'ouverture du jeu Rocket League ----- 58

Image 29 - Capture de l'écran de personnalisation des messages préenregistrés de Rocket League ----- 59

Image 30 – Schéma du modèle d'intériorisation pratique des normes ----- 63

Chapitre 6

Image 31 - Capture d'écran du jeu Overwatch représentant les options de recherche de groupe -
----- 65

Image 32 - Capture d'écran du jeu Mario Kart représentant le salon de groupe. ----- 66

Image 33 - Capture d'écran du jeu agar.io, ne possédant qu'un tchat écrit comme unique moyen
de communication ----- 68

Image 34 – Schéma du modèle global du processus de création de lien social dans les jeux vidéo
multijoueurs en ligne ----- 72

Grilles d'entretien.

Entretien classique

I. Carrière du joueur : Historique et pratiques

Découverte du jeu vidéo

Contexte de découverte – Age / Entourage / historique de « jeu »

Premiers jeux joués / genres

Changements de jeux / Habitudes

II. Représentations et Conceptions du joueur

Choix des jeux / Qualités/défauts

Outils préférés / logiciels

Apprentissage mécaniques / vocabulaire

Objectifs de jeu

Expériences de communautés et d'interactions

Intégration / Rejet

Toxicité / Sexisme

Addiction / Temps de jeu

III. Espaces sociaux et relations

Premiers contacts

Intégration dans les groupes/guildes

Caractéristique des différents groupes : Entourage / Inconnus / Taille du groupe

Expériences du multi – Bons / Mauvais moments

Relations sur la durée – Caractéristiques / Entretien

Regard d'autrui sur le jeu

Conventions dédiées

Autres passe-temps

Entretien avec créateur vidéo³¹.

I. Historique

Vie personnelle

Parcours de joueur

Parcours scolaire

Vie professionnelle

Parcours professionnel

Commencer en vidéo. Difficultés, créations de nouveaux concepts et structure.

Choix du jeu vidéo.

Outils de communication, partage et visibilité.

II. Contenu

Émissions proposées.

Public cible

Dans quel but / Différences entre chacun des contenus.

Partenariats

III. Jeu et Art

Vision du jeu vidéo – Jeu comme Art, expositions, créations.

Traitement dans les vidéos.

Expériences de jeu.

Sentiments et interprétations.

³¹ L'entretien mené avec le créateur vidéo est un entretien hybride. Étant lui aussi un joueur de jeux vidéo. L'entretien a été divisé en deux parties, une partie classique sur pratique du jeu et une partie unique sur le processus de création de vidéos. La grille proposée ici se concentre sur la deuxième partie.

Entretien avec animateur radio.

I. Carrière et programme

Parcours pour devenir animateur radio.

Expliquer le concept et buts de l'émission / public cible

Origine du concept / création de l'émission.

II. Contenu.

Sélection des news

Programmation et recrutement des invités

Préparation / organisation pour une émission / Canaux d'informations

Place du jeu vidéo dans l'émission / dans la pop culture.

Mise en avant de contenu Québécois / francophone / indépendant

III. Réseaux sociaux et communication

Importance d'alimenter les pages Facebook et twitter ?

Rôle que jouent chacun des outils de communication.

Normes de communication / Publics visés

IV. Anecdotes

Bonnes / mauvaises anecdotes d'émission / d'invités etc.

Entretien avec chef d'entreprise.

I. Historique

Parcours de joueur

Parcours professionnel.

II. L'entreprise.

Structure de l'entreprise

Employés – Collaborateurs

Départements spécifiques.

Activités de l'entreprises.

Mandats – volontés d'action.

Services proposés

Secteur du jeu à Montréal.

Collaborations (secteur public/privé).

III. Réseaux sociaux et contact

Contacts avec les clients.

Utilité des réseaux sociaux.

Normes de communication / Publics visés

IV. Anecdotes

Bonnes / mauvaises anecdotes sur le terrain.

Schéma global du processus de création de lien social.

