

MÉMOIRE

Pour l'obtention du diplôme MASTER INFORMATION & COMMUNICATION, INNOVATION ET
MANAGEMENT DE PROJET NUMÉRIQUE

Les liens sociaux à travers les jeux vidéo et les relations social numérique dans les univers virtuels

Une communication dans l'espace des jeux vidéo

Présentée, et soutenue, par **Hugo Lefort**, le **10 septembre 2021** devant un jury composé de :

Enseignant : **Jacques Ghoul-Samson**
Professeur des Universités en Sciences de l'Information et de la Communication
Université de Toulon

Enseignant : **Marc Sadoux**
Professeur des Universités en Sciences de l'Information et de la Communication
Université de Toulon

Engagement de non plagiat.

Je soussigné, **Hugo Lefort**.....

N° carte d'étudiant : **21500301**.....

Déclare avoir pris connaissance de la charte des examens et notamment du paragraphe spécifique au plagiat.

Je suis pleinement conscient(e) que la copie intégrale sans citation ni référence de documents ou d'une partie de document publiés sous quelques formes que ce soit (ouvrages, publications, rapports d'étudiant, internet etc...) est un plagiat et constitue une violation des droits d'auteur ainsi qu'une fraude caractérisée.

En conséquence, je m'engage à citer toutes les sources que j'ai utilisées pour produire et écrire ce document.

Fait le **28/08/2021**

Signature(s)



Ce document doit être inséré en première page de tous les rapports, dossiers et/ou mémoires.

Remerciement

Je souhaite tout d'abord remercier chaleureusement toutes les personnes qui m'ont accompagné, soutenu et encouragé tout au long de cette année d'alternance.

À mes parents

En effet, il fut question au cours de cette année d'étude, d'un rebondissement dans ma vie professionnelle et si je suis arrivé jusqu'ici aujourd'hui, c'est bien sûr grâce à l'aide de mes parents. Je les remercie pour ces cinq années d'études supérieures qui m'ont permis de trouver mon chemin dans le monde du travail. Je remercie particulièrement ma mère pour sa relecture et son avis.

À l'ensemble des enseignants de l'UFR Ingémédia

Je tiens également à remercier l'ensemble des professeurs de l'UFR Ingémédia, qui malgré une année complexe, ont toujours été à notre écoute et nous ont proposé tout au long de l'année des cours dématérialisés qui nous ont exercés et mis en situation. Merci à M. Franck Renucci et M. Samy Ben Amor d'avoir soutenu notre promotion durant cette année.

À l'attention de l'EIC PACA

Je remercie, avec une attention toute particulière Mme Laurence Blanchon, responsable du pôle communication à l'EIC PACA de SNCF Réseau pour son implication dans mon cursus universitaire, ainsi que les compétences et le savoir-faire qu'elle m'a enseigné pendant cette alternance. Un immense merci pour la relecture intensive de mes deux rapports universitaires et pour toute l'implication et la valorisation dont elle a fait preuve cette année.

Je profite également pour remercier M. Christophe Royer, directeur d'établissement de l'EIC PACA, pour ses félicitations notamment pour le journal de l'EIC. Avec une pensée pour tous les collaborateurs avec qui j'ai pu avoir le plaisir de travailler cette année.

Pour finir, je remercie toutes les personnes qui m'ont donné leur avis et leur relecture sur ce mémoire, merci à Lorena, à Pierre et à Walid pour leurs échanges constructifs.

<i>Préambule</i>	5
<i>Introduction générale</i>	7

Partie 1. Présentation historique du dispositif et de l'évolution des liens sociaux dans les jeux vidéo

<i>Chapitre 1. L'émergence des jeux interactifs et vidéoludiques</i>	11
<i>Chapitre 2. La projection d'univers virtuels</i>	13

Partie 2. La jouabilité et les relations dans les espaces numériques

<i>Chapitre 1. Le récit dans les jeux vidéo</i>	19
<i>Chapitre 2. L'Avatar et les relations virtuelles</i>	20
<i>Chapitre 3. Enquête : Étude des liens sociaux dans les jeux vidéo</i>	22

Partie 3. Les communautés virtuelles fondées par les jeux vidéo

<i>Chapitre 1. Appartenir à une Guilde</i>	25
<i>Chapitre 2. L'E-sport : une communauté entre le sport et le jeu</i>	28
<i>Chapitre 3. Des communautés vivantes par le jeu et le web</i>	29

<i>Conclusion générale</i>	33
----------------------------------	----

<i>Bibliographie</i>	34
----------------------------	----

Préambule

JULES (6 ans) : *“- Maman, tu veux bien jouer avec moi à Mario Kart ?*

NATACHA (30 ans) : *Pas ce soir, on est en famille pour l’anniversaire de ta grand-mère. Demande à ton cousin, Jules.*

HUGO (20 ans) : *On peut faire des parties tous ensemble avec Jules si vous voulez, personne ne veut jouer ?*

MARIE (35 ans) : *Tu veux pas toi Jo ? Tu pourrais jouer avec Jules, Hugo et maman ?*

JONATHAN (38 ans) : *Vous voulez jouer Annie-France ?*

ANNIE-FRANCE (70 ans) : *Pourquoi pas, mais il faut que je me souviennne des touches.*

HUGO : *Né t’en fais pas, Babou, les touches n’ont pratiquement jamais changé et il y en a très peu.”*

Ce soir-là, je jouais avec ma famille au célèbre jeu de course sur Nintendo Switch, Mario Kart. Dans mon esprit je n’avais jamais véritablement remarqué que ce jeu avait un impact aussi fort sur autant de personne et autant de génération. Après avoir rapidement, et facilement, rappelé le jeu à ma grand-mère, l’aisance de chaque génération sur le jeu m’a interrogé. Jules, 6 ans, avait l’expérience vidéoludique du jeu, de mon côté j’ai une véritable expérience vidéoludique plus longue que chaque joueur mais pour autant l’impact sur le jeu n’a pas été si flagrant. Pour mon oncle, son expérience vidéoludique autour de Mario-Kart, et d’autres jeux, lui ont permis de tenir la course, et pour ma grand-mère, j’ai été très surpris du niveau qu’elle a atteint malgré sa non-connaissance du jeu.

Je me suis demandé à ce moment : comment se fait-il qu’un jeu vidéo, tel que Mario Kart, puisse autant marquer les esprits et les générations ? Un jeu vidéo qui m’a permis de tisser des liens avec ma famille, lors de cette expérience, au point même de rassembler autour de l’écran l’ensemble des membres de la soirée, joueurs et non-joueurs.

Je souhaitais partager cette expérience personnelle, car elle m’a permis de me poser des questions sur l’implication des jeux vidéo dans les relations que nous pouvons avoir avec autrui. Qu’il s’agisse de partager une expérience sur le même écran ou en réseau, chaque joueur peut se retrouver autour d’un divertissement commun. Coopération, affrontement, jeu de stratégie ou de réflexion à plusieurs, les jeux vidéo offrent la possibilité presque infinie de nous plonger à plusieurs dans des mondes virtuels uniques.

Introduction générale

Introduction générale

Le Jeu est aujourd'hui une activité commune pour l'être humain. Qu'elle se pratique par le sport, les jeux d'argent, les jeux de société, ou autre, l'Homme se sert du côté ludique (à l'âge adulte) afin de se divertir, de décompresser et de tirer une satisfaction sur une habileté intellectuelle ou physique. Le Jeu est depuis toujours au cœur des sciences sociales, à travers l'histoire, le Jeu a façonné nos émotions, nos sensations et notre perception du monde et des personnes. Rire ou être frustré en font partie intégrante. Dans *“Jeux vidéo et Ados”*, le docteur Olivier Phan nous cite les propos d'un historien néerlandais sur le sujet.

“L'Homme est un joueur né. Selon Johan Huizinga (...) toutes les facettes de notre société, la guerre et la paix, la justice et l'art, la langue et la philosophie, peuvent être expliquées “sub specie lud” c'est-à-dire à partir de l'élément ludique.”

(Dr Phan & Bastard, 2009, p. 18)

Toutes les facettes de notre société s'expliquent donc à travers l'élément ludique, il n'est donc pas étonnant que le jeu, et par définition l'élément ludique, ait fortement évolué avec l'arrivée de l'électronique puis de l'informatique et du numérique jusqu'à l'internet. En 1972, un jeu marque la création de l'industrie vidéoludique à lui tout seul. (C.f. : partie 1, chapitre 1). Une industrie qui marque la face de notre société au même titre que celle du cinéma. En 2009, elle concurrence déjà l'industrie du cinéma (créée, elle, plus de soixante-dix ans avant). « *Avatar, le blockbuster absolu de James Cameron, a engendré 200 millions de dollars de recettes lors de sa première semaine d'exploitation à l'échelle mondiale (...). Dans le même temps, Call of Duty : Modern Warfare 2, le jeu vidéo d'Activision, dépassait la barre des 550 millions de recettes.* » (Triclot, 2012, p. 16). Aujourd'hui l'appellation de jeu vidéo définit un dispositif technologique composé principalement d'électronique, d'informatique, d'intelligence artificielle, d'images numériques et d'imagination. (Zeid, 2017)

Bien souvent considérés comme une source de divertissement excessif, les jeux vidéo inquiètent les addictologues sur un usage addictif de ce dispositif. Le docteur Olivier Phan explique qu'ils « *suscitent depuis quelques années à la fois engouement mais aussi inquiétude, voire diabolisation* » (Dr Phan & Bastard, 2009). On peut en effet comprendre cette diabolisation des jeux vidéo lorsque l'objet vidéoludique touche rapidement une cible jeune et en plein développement intellectuel et physique.

“L'attirance des jeunes pour les jeux vidéo inquiète les parents et les éducateurs, sur deux plans au moins. Une partie des questions qu'ils se posent porte sur les risques d'isolement et de désocialisation liés à une pratique excessive des jeux en général.

L'autre versant de leurs inquiétudes concerne les incidences de certains jeux en particulier, en raison de leurs thèmes et de leurs scénarios explicitement violents.”

(Nachez & Schmoll, 2003)

Deux plans inquiètent les parents dans les jeux vidéo d'après Nachez et Schmoll, il s'agit principalement de l'isolation et de la violence.

Pour autant, les jeux vidéo ont pris une place écrasante dans notre société parfois même au détriment d'autres jeux comme les jeux de société. Par leurs utilisations et leurs développements, le jeu vidéo est devenu un objet de divertissement, mais également un dispositif qui permet (par intermédiaire du jeu) de créer des liens.

Introduction générale

“Le jeu vidéo est facteur d’intégration sociale et d’échanges car on ne joue que si l’on peut en parler avec des copains et/ou jouer avec les parents, et cela dès l’âge de 8 ans.” (Nachez & Schmoll, 2003). Un facteur d’intégration sociale et d’échanges qui montre bien que le jeu vidéo ne se joue en réalité jamais vraiment seul. On va jouer au jeu vidéo pour dans la finalité de : partager notre expérience de jeu, notre scores, notre niveau et notre appréciation du jeu. Le jeu vidéo devient alors un objet de partage et d’interactions sociales sur plusieurs formes. On peut y jouer avec une ou plusieurs personnes réellement présentes à côté de nous. Jouer avec des personnes qui sont virtuellement présentes, dans le cas des jeux en ligne, ou simplement jouer seul pour finalement partager son expérience avec les personnes de notre quotidien ou pour partager cette expérience sur les réseaux sociaux, les forums ou les plateformes de diffusion et de partage vidéo (ex : Youtube).

On peut aujourd’hui identifier les capacités cognitives et psychiques que les jeux vidéo peuvent apporter à des joueurs réguliers par rapport à des non-joueurs. Il est donc intéressant de comprendre réellement l’impact des jeux vidéo sur notre façon de vivre et de communiquer mais également sur les effets des jeux vidéo sur notre vie réelle et les effets qu’ils ont sur nous avec les autres.

L’intérêt de ce sujet de réflexion est de mettre en avant la possible implication des jeux vidéo sur notre quotidien et sur les relations que nous tirons avec nos amis, notre famille, nos connaissances et les gens que nous rencontrons.

Cet engouement autour du jeu vidéo s’est révélé d’autant plus fort avec le temps, cela s’est vu lors du confinement en 2020 où la vente de jeux vidéo a littéralement explosé. De nos jours, la culture du jeu vidéo est très présente dans notre société. L’industrie vidéoludique influence notre société sur de plus en plus de facteurs. Par une influence culturelle, aujourd’hui pratiquement considérée comme une œuvre artistique pour certains, les jeux vidéo ont su créer des personnages et des univers virtuels qui nous ont tous marqués comme *Pac-Man*, *Mario et Luigi*, ou *Sonic*. On peut également noter que l’influence marketing a, par la même occasion, fortement évolué dans le domaine de l’industrie vidéoludique : avec publicités à la télévision et dans les magazines, une forte émergence sur le web à travers des sites, des forums ou des plateformes de diffusion et enfin une concurrence très forte des marques de jeux vidéo (*Guerre des consoles*). Pour finir, les jeux vidéo ont également une influence pédagogique sur notre société. Avec la création de simulateurs de plus en plus réalistes qui permettent l’apprentissage, les jeux vidéo se sont introduits chez une cible principalement très jeune. Elle découvre très tôt les jeux vidéo à travers des notions d’apprentissages ou des notions de divertissement. Mais à cette période où l’être humain est en plein développement physique et intellectuel, les jeux vidéo influent sur notre façon de réagir et d’appréhender le monde réel. Certains jeunes joueurs vont potentiellement avoir des relations sociables facilement avec l’aide des jeux vidéo, d’autres vont au contraire chercher un soutien dans les jeux vidéo pour fuir les problèmes du monde réel.

Problématique

La présence des jeux vidéo dans notre société est aujourd'hui très importante. Elle impacte notre consommation du divertissement, notre culture internationale et notre rapport sur l'apprentissage et la découverte de soi. Pour autant, les jeux vidéo ont également une place qui me paraît importante dans nos relations avec les autres. Nous vivons constamment entourés de jeux vidéo et nous pouvons nous demander quel est l'impact des jeux vidéo sur nos relations sociales avec autrui ?

Cadre théorique et annonce du plan

Il nous semble important de préciser que nous abordons nos recherches sur l'impact qu'a le jeu vidéo sur notre relation avec autrui. Nous considérons le jeu vidéo comme un dispositif qui aborde les notions d'espaces numériques et/ou virtuels. L'objet de cette étude est de comprendre sur quels points les jeux vidéo nous ont permis d'évoluer dans la sociologie depuis la création du dispositif et non seulement dans les espaces numériques qui y sont dédiés. Nous abordons le sujet de manière hiérarchique dans un premier temps, depuis les débuts des jeux vidéo à nos jours. Pour élaborer nos recherches, nous nous appuyons sur l'évolution du dispositif ainsi que des études menées parallèlement entre la nature du jeu vidéo et le comportement d'autrui sur le dispositif. Il nous semble essentiel d'aborder premièrement l'origine des jeux vidéo et la vision que nous avons de ce dispositif sur le plan social. Pour construire l'hypothèse que les jeux vidéo nous proposent d'autres notions que le divertissement, nous souhaitons revenir sur les premiers jeux vidéo et les premiers utilisateurs de ces jeux. Cette hypothèse s'appuie ensuite sur le comportement des joueurs selon l'expérience utilisateur. Nous analyserons le comportement des joueurs vis à vis de leur expérience scénaristique dans les jeux vidéo et des expériences vécues avec leurs avatars. Pour mener cet axe de recherche, nous analyserons un questionnaire qui nous permettra d'appuyer nos hypothèses. Ce questionnaire a été administré à une population de joueurs de catégorie et de classe sociale totalement différente. Puis, pour aborder les effets des jeux vidéo sur nos comportements sociaux, nous verrons comment les jeux vidéo ont réunis les joueurs dans des communautés virtuelles avec l'aide du jeu vidéo et du web.

Partie 1. Présentation historique du dispositif et de l'évolution des liens sociaux dans les jeux vidéo

Partie 1. Présentation historique du dispositif et de l'évolution des liens sociaux dans les jeux vidéo

L'Évolution des liens sociaux à travers les jeux vidéo est un point essentiel qui permet de comprendre l'engouement autour de ce dispositif. Dans les années soixante-dix, les jeux vidéo rassemblent les individus autour des bornes d'arcades et aujourd'hui, ils réunissent des milliers de joueurs en ligne et sur les réseaux. Le jeu vidéo n'est pas resté depuis sa création un simple objet de divertissement. À travers le temps et avec les évolutions technologiques et une immersion dans les espaces virtuels de plus en plus ressemblant à la réalité, nous avons développé dans les jeux vidéo, une nouvelle manière de communiquer et d'interagir avec notre cercle social. Des études montrent que les sciences sociales sont finalement au cœur des jeux vidéo (Nachez & Schmoll, 2003). Nous pouvons nous demander ce qui a permis, dans les jeux vidéo, de provoquer de tels changements dans notre comportement ? Il peut en effet venir du côté ludique des jeux vidéo mais également de son interactivité vidéoludique. Là où la limite du jeu s'arrête au réel, le jeu vidéo lui permet de créer une interaction avec l'imaginaire (représenté par le virtuel). La force de ce dispositif à réunir les gens pourrait donc venir de cette interactivité avec l'imaginaire et le virtuel. Nous pourrions apporter une réponse en abordant la naissance de ce dispositif.

Il nous semble essentiel d'aborder la question des premiers jeux vidéo pour bien commencer. Nous souhaitons d'abord nous interroger sur les premiers jeux vidéo et l'engouement autour de ce dispositif par les premiers utilisateurs. Le jeu vidéo a-t-il été unificateur depuis sa création ? Où bien le dispositif a-t-il vu son utilisation évoluer avec le temps, permettant aux utilisateurs d'adopter différentes manières de communiquer ?

Chapitre 1. L'émergence des jeux interactifs et vidéoludiques

Quel est le premier jeu vidéo ?

Damien Djaouti, enseignant-chercheur en informatique à l'Université de Montpellier, aborde avec nous la question du premier jeu vidéo. Une question intéressante car elle nous permettra d'aborder l'histoire du jeu vidéo et de comprendre en quoi le jeu vidéo est devenu un facteur d'intégration sociales et d'échanges. (Nachez & Schmoll, 2003)

“Si vous posez cette question à quelqu'un (...), il y a de fortes chances pour que cette personne vous réponde “Pong”. Sorti en 1972, ce titre arcade est effectivement le premier jeu vidéo à avoir rencontré un succès commercial conséquent.”

(Djaouti, 2019)

En effet, Damien Djaouti ne se trompe pas lorsqu'il affirme que pour beaucoup de personnes, la réponse à cette question sera bien évidemment **Pong** (Atari Inc, 1972). Sorti en 1972 sur Magnavox Odyssey et inspiré du sport du tennis de table, le célèbre jeu vidéo avait déjà un objectif simple : affronter un joueur ou un ordinateur sur la représentation virtuelle du Ping-Pong. Avec pour seule interactivité un contrôleur qui déplace la raquette de haut en bas. Le jeu Pong est aujourd'hui connu comme le premier jeu à succès commercial qui a instauré une nouvelle ère pour le jeu vidéo. L'importance des jeux vidéo va prendre de l'ampleur et les jeunes vont, pour beaucoup, se tourner vers ce dispositif innovant, interactif et divertissant. Il s'agira alors dans les années soixante-dix puis dans les années quatre-vingt d'une influence des jeux vidéo sur différents lieux physiques.

Partie 1. Présentation historique du dispositif et de l'évolution des liens sociaux dans les jeux vidéo

« En 1979, John Romero a un BMX. C'est très utile pour aller jouer aux jeux d'arcade installés dans les centres commerciaux américains qui, depuis les années 70, dominent le monde des jeux électroniques. » (Kushner, 2003). Les jeux d'arcades ont fortement rapproché les joueurs entre eux, les mettant en compétition au niveau d'un score final (finalement comme le Flipper) ou en accédant au dernier niveau du jeu. Bien que ces jeux aient influencé l'esprit de compétition des joueurs, est-ce vraiment la notion d'interactivité vidéoludique qui fait que les joueurs se socialisent entre eux ? Ou est-ce simplement à travers un esprit de compétition ?

Pour le savoir, il faut revenir avant l'époque florissante des jeux vidéo. Une époque où jeunes chercheurs, informaticiens et ingénieurs créent les premiers jeux vidéo et ont été les premiers à se réunir autour d'eux.

La genèse des jeux vidéo ?

Damien Djaouti, enseignant-chercheur en informatique à l'Université de Montpellier, aborde avec nous la question du premier jeu vidéo. Une question intéressante car elle nous permettra d'aborder l'histoire du jeu vidéo et de comprendre en quoi le jeu vidéo est devenu un facteur d'intégration sociales et d'échanges. (Nachez & Schmoll, 2003)

“Bien avant que Pong ne crée à lui seul l'industrie vidéoludique en 1972, il y eut une autre histoire, celle de mathématicien, de physiciens, d'ingénieurs et de chercheurs qui, sans même le savoir ou le désirer, façonnèrent dans leurs laboratoires un nouveau divertissement à la formule inédite : le jeu vidéo.”

(Zeid, 2017, p. 124)

La première invention à mettre en avant un aspect vidéoludique et interactif à travers une plateforme de divertissement est pour beaucoup citée comme le ***Cathode Ray Tube Amusement Devise*** (CRT Amusement Devise) inventé et breveté en 1947. Il est considéré pour certain comme le premier jeu à interagir avec un espace virtuel en créant une interaction avec un écran. Mais également le premier en s'inspirant d'un nouveau genre de jeu : la guerre. Il est donc question d'un « *Gameplay* », d'une nouvelle façon de jouer. Finalement, le projet n'aboutit pas à une commercialisation et Zeid le décrit comme un « *jeu interactif* » et non par encore comme un jeu vidéo. Bien que l'espace virtuel ne soit pas totalement développé on retrouve pourtant une certaine interaction et quelques animations d'explosion. Nous sommes à l'ère du premier jeu interactif avec une nouvelle façon d'appréhender le divertissement à travers le virtuel (ici nous tirons des missiles pour détruire des ennemis) mais pour autant le jeu ne rencontrera pas de joueur. Il est ici possible que l'espace virtuel, qui est encore un ensemble d'images et de dessins, ne propose pas un univers assez riche en interaction. En effet, pour créer de l'effet escompté d'un jeu vidéo, le joueur doit être intimement et émotionnellement lié au résultat et doit faire l'effort de l'influencer. (Juul, 2011).

Le jeu vidéo doit bien répondre à une interaction émotive de la part des joueurs. Et c'est pour cette raison que le jeu vidéo n'agit pas seulement comme un système formel basé seulement sur une interaction. Que ce soit avec d'autres joueurs ou une intelligence artificielle qui les simule, le joueur a besoin d'être stimulé par un résultat : un score, une victoire, ou le passage au niveau suivant. Après *Pong*, la plupart des jeux vidéo répondent à ce critère mais y'en a-t-il eu vraiment un qui ait existé avant *Pong* et qui soit capable de créer des liens relationnels avec d'autres personnes à travers des émotions propres aux jeux vidéo ?

Partie 1. Présentation historique du dispositif et de l'évolution des liens sociaux dans les jeux vidéo

Steve Russell, un des créateurs de *Spacewar!* (MIT, 1962), nous apprend comment son invention a permis aux jeunes étudiants du M.I.T. (Massachusetts Institute of Technology) de se retrouver autour d'un jeu interactif et vidéoludique : « *Nous avions un PDP-1, et comme bon nombre de ces machines, celle-ci intégrait maintenant une copie de Spacewar! Un jour, alors que nous travaillions tard, nous sommes allés manger dans un bar sur le campus. Comme j'avais oublié quelque chose, j'ai dû retourner au laboratoire après l'heure de fermeture. C'est alors que j'ai reconnu un groupe d'étudiants qui étaient en train de jouer au flipper dans le bar où nous mangions. Ils étaient revenus au laboratoire pour jouer à Spacewar! sur PDP-1. J'ai alors pensé : "Finalement, c'est un peu comme un flipper". C'était la première fois que je réalisais vraiment la nature de ce que j'avais inventé.* » (Djaouti, 2019, p. 103)

Conçu en 1962, *Spacewar!* (MIT, 1962) est le premier jeu basé sur le contrôle d'un objet mais également le premier à concevoir une image du joueur (ce qui deviendra plus tard l'avatar). *Spacewar!* est un jeu de très grande envergure qui pousse déjà le jeu vidéo dans des systèmes de déplacement, de vie et d'adversité entre les joueurs. Dan Edwards, l'un des concepteurs du jeu, y a même rajouté une mesure réaliste en ajoutant la gravité. « *Ce nouvel atout chamboule complètement l'expérience de jeu, les joueurs devant maintenant faire attention à leurs déplacements, et penser à leur survie autant qu'à détruire l'adversaire. (...) un excellent compromis entre action et stratégie* ». (Djaouti, 2019, p. 99). Il a marqué bon nombre d'étudiants qui par la suite ont même décidé d'en développer (...) une version commercialisable. Autant pour ses qualités ludiques que son influence. *Spacewar!* est donc généralement qualifié de "premier jeu vidéo" et marque le point de départ de son histoire. (Djaouti, 2019, p. 10).

Une combativité virtuelle

Ces différents exemples nous montrent que les jeux vidéo rassemblent et qu'ils rassemblent autour d'une notion : la compétition. Le joueur est appâté par le gain du jeu et se traduit principalement (du moins dans les premiers exemples cités) par une victoire contre un joueur, le passage à un niveau supérieur ou un score qui permet de comparer la progression avec les autres. Mais cette étape se traduit-elle seulement par la combativité et l'envie de gagner ? Nous pouvons avoir des liens avec autrui sur les jeux vidéo mais également retrouver cette même notion dans les jeux traditionnels. Les échecs demandent d'affronter un joueur par exemple. Par définition qu'est ce qui différencie les relations sociales que nous avons dans une activité ludique réelle ou virtuelle ?

Chapitre 2. La projection d'univers virtuels

Les univers virtuels ont un intérêt dans l'interaction que nous avons entre joueurs. Nous pouvons interpréter ces univers pour nous les approprier au point de vivre pleinement l'expérience vidéoludique. La notion d'univers virtuel a énormément évolué avec l'apparition de jeux vidéo en Trois Dimensions (3D) et des graphismes toujours plus performants et réalistes. Nous verrons avec les premiers jeux vidéo qui offrent des univers virtuels très réalistes, leur portée sur les interactions sociales.

Partie 1. Présentation historique du dispositif et de l'évolution des liens sociaux dans les jeux vidéo

“Dans les univers vidéoludiques, espace et temps semblent indissociables, au point de pouvoir apparaître interchangeables. Les jeux vidéo sont d’abord ce que les joueurs en font : ils donnent du sens aux espaces simulés par la manière dont ils les déploient et se les approprient, tout en restant pourtant presque immobiles face à leur écran, en comprimant leurs temporalités, au point d’éprouver des difficultés à lever les yeux de l’écran.”

(Ter Minassian et al., 2012, p. 6)

L’interactivité sociale ne vient pas seulement du combat mais également de l’interaction entre l’espace et le temps. Un espace particulièrement développé permet de plonger le joueur dans une immersion qui lui permet d’oublier l’espace réel dans lequel il se trouve (devant un ordinateur) et le temps qui défile. Il est plongé dans l’univers du jeu vidéo et dans les limites imaginaires du jeu, ce qui permet au joueur de se dédouaner des responsabilités du monde réel et de ne pas avoir de conséquence réelle sur ses actions. La puissance des jeux vidéo en 3D ont généré un nouveau genre de jeu vidéo qui crée l’inquiétude chez les parents d’adolescents joueurs. (Dr Phan & Bastard, 2009)

Les espaces numériques développés avec la technologie

En 1992, un nouveau pas est franchi avec l’arrivée de *Alone in the Dark* (Infogrames Krisalis Software, 1992) et ses personnages en polygones évoluant dans un environnement précalculé (la machine se contente d’afficher des images dont le contenu a déjà été calculé). Grâce à ce procédé, *Alone in the Dark* parvient à fonctionner sur un grand nombre de plateformes. Dans la série, *Wolfenstein 3D* (id Software, 1993) ouvre la voie aux jeux de tir à la première personne. À partir du milieu des années 90, la 3D fait un pas en avant avec l’évolution des cartes graphiques qui sont désormais dotées de capacités de calculs, en plus de pouvoir afficher de la 2D à l’écran. C’est à ce moment-là que les créateurs de *Doom* (id Software, 1993) lancent *Quake* (id Software, 1996). Ce jeu où tous les éléments sont en 3D et calculés en temps réel remporte une énorme popularité.

Enfin Sony bouscule l’univers des consoles avec la sortie de sa *Playstation* et ses graphismes poussés. La *Playstation* (Sony, 1994) entre dans le marché du jeu vidéo avec 100 millions d’unités vendues, suivi de la *Xbox* (Microsoft, 2001) de Microsoft. Des consoles qui proposent des jeux de plus en plus performant avec des univers vidéoludique mais également très narratif. L’immersion des joueurs dans les jeux vidéo est encore plus grande et permet de réunir les joueurs entre eux dans les salons. Seulement, ces jeux vidéo plus réalistes et violents les uns que les autres vont former une inquiétude pour les parents et les éducateurs.

“Cette inquiétude est redoublée dans le cas des jeux vidéo violents. Sans doute la pratique des jeux sur Internet exprime-t-elle un souhait général de rencontre avec autrui dans une recherche du plaisir à plusieurs. Mais l’agression y est (...) la forme de la confrontation à l’autre la plus fréquemment mise en scène, avec un luxe de détails infographiques, qui dans le découpage des corps à coup de laser ou de hache médiévale, ou l’explosion à coup de mortier des adversaires dont les tripes vont se scotcher aux murs environnants, le réduisent la plupart du temps à un objet de satisfaction des pulsions les moins élaborées.”

(Nachez & Schmoll, 2003)

Partie 1. Présentation historique du dispositif et de l'évolution des liens sociaux dans les jeux vidéo

Les univers virtuels en 3D suscitent, avec l'apparition des jeux violents, une peur dans le comportement des adolescents. D'après certains cas, les jeux vidéo nous influencent dans notre perception du monde et des espaces virtuels. Les jeunes adolescents ne feraient plus la différence entre monde réel et monde virtuel. *“Dans la plupart de ces jeux, la vision subjective précipite l'identification à l'agresseur : le joueur voit ce qui se passe à travers les yeux du personnage qu'il anime (son « avatar »), provoquant l'illusion d'une immersion dans l'environnement 3D dans lequel il évolue.”* (Nachez & Schmoll, 2003). Nous serions donc violents par le biais des jeux vidéo qui nous mettent dans la peau d'un agresseur. Mais des études montrent tout l'effet opposé. *“Une (...) étude, datant de 1994 et menée par Joël Saxe à l'Université du Massachusetts, conclut que, bien que le jeu Mortal Kombat montre une violence extrême, le comportement des jeunes joueurs entre eux est coopératif, voire même aimable (Saxe, 1994).”* (Nachez & Schmoll, 2003)

Le jeu vidéo violent se présente pour les adolescents comme une manière de canaliser des pulsions violentes ce qui est loin du discours médiatique que nous pouvons entendre encore aujourd'hui. Les jeux vidéo même violents permettent aux enfants *“de les laisser s'exprimer, ce qui entraîne un meilleur équilibre et une baisse des tensions intérieures. Le plaisir pris au jeu ne doit pas être considéré comme subversif ou pervers car il permet de combattre anxiété, colère et frustration. Le jeu peut aussi être le lieu d'expression d'émotions qui sont réprimées dans le contexte social. (Nachez & Schmoll, 2003). D'après cette étude, les jeux vidéo violents nous permettent d'extérioriser des sentiments de frustration, et peut être le « lieu d'expression d'émotions », un lieu virtuel qui nous permet donc de comprendre les émotions de chacun par le biais du jeu et de canaliser nos émotions. Cette notion se traduit peut-être encore plus avec l'arrivée des jeux vidéo en ligne.*

Les jeux vidéo en ligne

“Le jeu vidéo a pour fondement un monde virtuel. Néanmoins, la pratique des jeux en ligne permet aux joueurs de nouer des relations qui transcendent ce cadre virtuel. Comme nous l'avons précisé, les joueurs communiquent par écrit (par le clavier) et/ou par oral (par le micro). Durant ces temps de jeu, les joueurs partagent des émotions diverses et variées de manière synchrone : rire et parler ne font plus partie de ce monde virtuel qui devient support de communication. Certaines Guildes organisent des rencontres IRL (“In Real Life” : “dans la vraie vie”) et certaines amitiés, nées devant l'écran, se concrétisent lors de ces réunions.”

(Dr Phan & Bastard, 2009, p. 33)

Il existe dans la pratique des jeux vidéo un point qui fait naître des relations ou en noue sur plusieurs aspects. Le jeu vidéo fait rire et fait parler. Seulement, il exerce un cadre virtuel autour de cette communication. Les joueurs discutent par le biais du jeu avec l'écrit ou de manière réelle, si les joueurs sont dans la même pièce. Mais le poids d'un nouveau genre de jeu vidéo va modifier ces aspects de la communication qu'il existe entre joueurs. Les jeux vidéo en ligne sont capables de créer des relations avec des joueurs du monde entier. Des joueurs avec qui nous pouvons communiquer par le biais d'un micro. Ce qui, comme nous le précise Dr Phan, *« permet aux joueurs de nouer des relations qui transcendent ce cadre virtuel »* (Dr Phan & Bastard, 2009). L'attrance pour les jeux vidéo en ligne s'explique par la mobilisation des joueurs à exercer une communication qui n'est plus seulement dans le jeu. Les joueurs se sont servis d'outils extérieurs au jeu afin de communiquer, planifier des stratégies ou des rendez-vous. L'usage d'outils externes au jeu permet de voir le jeu vidéo plus

Partie 1. Présentation historique du dispositif et de l'évolution des liens sociaux dans les jeux vidéo

loin avec les autres. Des rencontres peuvent être créées, des amitiés peuvent se construire et se concrétiser dans le jeu ou ailleurs.

Les jeux vidéo en ligne offrent une vision très intemporelle du monde réel, pour autant le temps est bien compté. La force de certains jeux vidéo comme les **MMORPG** (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* : Jeu de rôle en ligne massivement multijoueur), vient du fait qu'ils fonctionnent même si le joueur est déconnecté. Le jeu, lui, continue. Les autres joueurs peuvent continuer leur aventure et monter de niveau quand même. Cela va indéniablement convaincre le joueur de revenir dans cet espace virtuel le plus rapidement possible, pour ne pas perdre la coopération avec ses amis et pour pouvoir se défendre. On retrouve donc dans les jeux en ligne un besoin de coopération mais également de compétition et d'adversité. On peut noter que les jeux en ligne ont su prendre partie de ces principes. L'appellation **PvE** (*Players versus Environment* : Joueurs contre l'environnement en français) et **PvP** (*Players versus Players* : Joueurs contre Joueurs) montre bien la base des jeux vidéo en ligne. On peut choisir de créer une équipe pour jouer principalement en coopération, sans se soucier des talents (*skills*) des autres joueurs ou de leur niveau. Dans ce système de jeu, les joueurs se battent contre l'ordinateur du jeu. Les joueurs participent à la même aventure et partagent une expérience qui leur est propre. Bien qu'il y ait des milliers de joueurs en simultané, l'histoire racontée dans le jeu est pleinement vécue par le groupe. Elle n'est pas partagée ou racontée par le point de vue d'un seul joueur, mais chaque joueur vit la même expérience. Bien sûr, avec l'aide d'outils de communication tels que Skype, Teamspeak ou aujourd'hui Discord, les joueurs ont, en plus de vivre la même expérience, la possibilité de se partager des indices, des combinaisons ou des astuces. Ils vont donc en temps réel coopérer et échanger. Certains vont même montrer de la sympathie pour les nouveaux joueurs.

Il est tout même important de ne pas négliger la violence dans ces mêmes jeux. Il existe un système de joueurs contre joueurs (ou de factions contre factions) dans les jeux vidéo en ligne qui font souvent débat. La violence verbale dans les jeux vidéo a rapidement fait remonter une inquiétude sur la violence des jeux vidéo. Pour autant rien n'affirme que ces jeux rendent spécifiquement violent. La frustration de perdre contre quelqu'un de plus fort que soi peut paraître plus grande que contre un simple ordinateur. Pour autant, le système de coopération fonctionne beaucoup en PvP. En effet, si l'importance des outils de communication a pris de l'ampleur dans les jeux vidéo, il s'agit principalement d'augmenter son gain de temps dans le jeu. La liaison en ligne permet aux joueurs de s'accorder et jouer une partie en prenant en compte chaque membre de l'équipe. Le jeu vidéo **Leagues Of Legend** (*Riot Games, 2009*), le plus célèbre **MOBA** (*Multiplayer Online Battle Arena* : Arène de Bataille en Ligne Multijoueur) du marché vidéoludique, propose un système de jeu qui est très axé sur la communication entre joueurs. La clé de la victoire dans ce type de jeu, c'est d'avoir une équipe (composée de cinq joueurs) coordonnée et qui connaît parfaitement les systèmes du jeu. Ce jeu vidéo, peut proposer une grande entente entre les joueurs, mais aussi des conflits très violents en concurrence. "*Les joueurs prennent plaisir à jouer et beaucoup d'entre eux affirment avoir ressenti un sentiment très motivant de compétition pendant le jeu.*" (Nachez & Schmoll, 2003).

Partie 1. Présentation historique du dispositif et de l'évolution des liens sociaux dans les jeux vidéo

Les jeux vidéo vus par les joueurs

Il se peut donc qu'il s'agisse bien de compétitions qui motivent les joueurs de jeux vidéo. Les joueurs ont depuis toujours cherché un résultat ou un record à battre. Ce résultat peut être une victoire contre un joueur ou une victoire contre un boss. Il peut également être quantifié avec un score ou un temps pour finalement être classé. Les débuts des jeux vidéo ont commencé de cette façon, aujourd'hui on retrouve cette notion de compétition dans un très grand nombre de jeux vidéo. Certains joueurs vont pousser la compétition encore plus loin avec ce qu'on appelle les Speedruns. Le concept est simple, finir un jeu vidéo le plus rapidement possible. Puis un classement est établi, avec des records du monde qui doivent être battus par d'autres joueurs.

Seulement, il existe bien des catégories qui ne demandent pas un esprit de compétition sur le jeu vidéo. Les simulateurs, les jeux vidéo qui nous forment, ne cherchent pas le même effet. Le divertissement se traduit peut être par ce besoin de se défouler, de déstresser, par le biais du combat virtuel. Mais le jeu vidéo est capable aujourd'hui de reproduire, pratiquement à l'identique, des univers virtuels qui ressemblent au monde réel. Les jeux de simulation nous permettent donc de vivre virtuellement notre vie. *Les Sims* (Maxis, 2000) en sont l'exemple-même. Le combat se joue individuellement.

Pour créer des relations avec des joueurs, il est donc question de coopération et de compétition. C'est l'image que nous renvoient les jeux vidéo depuis leurs créations. Que ce soit en ligne, dans une salle d'arcade ou dans un salon, ces notions sont au cœur des jeux vidéo, et elles permettent au gens de s'amuser autour d'un univers imaginaire. Cela nous permet une approche différente dans nos relations. Bien que nos actions soient uniquement à but de divertissement (on ne tue pas réellement son ami en lui tirant dessus), il existe un investissement émotionnel qui se répercute sur notre appréciation des autres et de nous-même. La victoire ou la défaite, pousse les joueurs à adopter des comportements inédits en affrontant des situations uniques aux jeux vidéo. Comme toutes relations sociales, celles qu'on a travers les jeux vidéo, renforcées par ces notions de compétition et de coopération, nous font progresser dans notre positionnement par rapport aux autres et à nous-même.

Partie 2. La jouabilité et les relations dans les espaces numériques

Partie 2. La jouabilité et les relations dans les espaces numériques

Il y a un avantage dans l'objet vidéoludique, qui certainement, permet aux développeurs de jeux vidéo de ne pas seulement voir l'objet comme un simple outil ludique. Jesper Juul, animateur du courant "ludologique" nous explique que "le jeu est 1) un système formel fondé sur des règles, 2) dont les résultats sont variables mais quantifiables, 3) pour lequel des valeurs différentes sont attachées à chacun des résultats possibles, 4) dans lequel le joueur fait effort en vue d'influencer le résultat, 5) où il se sent émotionnellement attaché au résultat et, enfin, 6) où les conséquences de l'activité sont optionnelles et négociables." (Juul, 2011; Triclot, 2012). Un système formel fondé sur des règles donc, mais si on prend cette approche du jeu, il faut se demander quelles sont les règles qui font d'un système formel un jeu vidéo ? Triclot n'entend pas la nature des jeux vidéo de la même manière. Il cite dans « *La Philosophie des Jeux Vidéo* » : "Certes, on pourra toujours objecter que les plaisirs du jeu sont mentionnés avec le critère numéro 5 (...). Mais le moins que l'on puisse dire est que la description ne brille pas par ici de sa précision. Quelle activité n'engage pas émotionnellement celui qui la pratique (...) ? Toute la question est là : peut-on reléguer la question d'expérience du jeu à une question seconde, subordonnée à une approche des jeux comme systèmes de règles. Peut-on définir ainsi le jeu indépendamment de l'activité du joueur ?" (Triclot, 2012, p. 19)

Triclot nous pose la question qui nous permettra d'ouvrir cette deuxième partie, en abordant le sujet non pas seulement du plaisir émotionnel dans le jeu vidéo (car en effet, quelle activité ne peut pas engager émotionnellement un individu ?) mais également du fait que le jeu soit défini par l'activité du joueur. Et les sciences sociales dans les jeux vidéo ne se définissent-elles pas aussi par les actions du joueur ?

Chapitre 1. Le récit dans les jeux vidéo

L'Histoire racontée par l'objet vidéoludique

Depuis tout temps, l'Homme raconte des histoires. Nous aimons nous raconter des histoires, parce qu'elles nous permettent de nous remémorer une situation ou de rêver d'une situation. Les jeux vidéo ne manquent pas à la règle. Les jeux d'aventures, les jeux de rôle ou d'action-RPG proposent un large choix d'univers virtuels qui sont racontés par l'objet vidéoludique. On retrouve dans ces univers des piliers de notre société, car ces jeux commencent avec un contexte, qu'il soit politique, historique ou religieux. L'intérêt de ces jeux est de proposer une histoire au plus grand nombre, qui pourra être vécue à plusieurs ou individuellement. Et c'est à travers ces histoires que le joueur va partager son expérience, son vécu et son avis. Ce qui donne l'impression de partager son expérience et pas seulement de raconter l'histoire telle qu'on l'a perçue, c'est également grâce au côté ludique du jeu vidéo. Alors qu'en disent les Games Studies : le jeu vidéo est-il propre à son expérience ludique ou se traduit-il par son élaboration d'histoires et de récits ? Il convient ici de confronter le courant ludologique et narratologique, qui traduisent les jeux vidéo selon leur interactivité ludique ou leur force narrative. Deux courants qui, dans les sciences sociales dans les jeux vidéo, me paraissent bien moins en confrontation. Certes, le jeu vidéo ne se définit pas seulement par son côté ludique, qui traduit l'interactivité du jeu. Dans un jeu les conséquences de l'activité sont optionnelles et négociables (Juul, 2011; Triclot, 2012). On joue pour le divertissement, le résultat n'est que optionnel. Mais la traduction de l'objet vidéoludique s'arrête-t-elle réellement au courant ludologique ? Dans le courant narratologique, c'est le récit et la forme de l'histoire qui donne cohérence au jeu à travers son utilisation. Le joueur se plonge dans l'histoire et le jeu vidéo n'est

Partie 2. La jouabilité et les relations dans les espaces numériques

pas seulement ludique et interactif. Le jeu propose du doute, des inquiétudes et du rebondissement qui sont liés à notre personnage. Dans ces jeux vidéo, le joueur ne vit plus seulement l'esprit de compétition. L'objectif du joueur n'est alors plus de faire le plus gros score, mais de découvrir tout simplement le dénouement de l'histoire afin d'en parler. Ces jeux vidéo narratif auraient tendance à ne pas faire évoluer les sciences sociales, mais Nachez & Schmolln ont cité une étude française, (conduite en 1994 sur les classes de vingt-six écoles de Savoie) qui spécifie que l'on ne joue que si l'on peut en parler avec des copains et/ou jouer avec les parents, et cela dès l'âge de 8 ans (Nachez & Schmoll, 2003). Ce qui montre bien que les sciences sociales sont finalement au cœur des jeux vidéo, quelle que soit son approche.

On peut donc créer des liens sociaux par le jeu vidéo à travers son récit, mais il ne s'agit que de la forme narrative du jeu. Le joueur ne peut pas en sortir sans se l'approprier et faire ses choix. En faisant ses choix, il va même pouvoir les partager et une nouvelle fois créer des relations ou des liens. Mais le personnage virtuel qui est au centre du récit n'a-t-il pas son rôle à jouer ? Les histoires dans les jeux vidéo, s'écrivent autour d'un personnage auquel on va avoir de l'attachement émotionnel : l'avatar. Nous pouvons nous demander si ce personnage virtuel, l'Avatar, ne joue pas un rôle d'attachement avec les autres dans le jeu vidéo. Et s'il ne joue pas également un rôle à l'extérieur du jeu vidéo ?

Chapitre 2. L'Avatar et les relations virtuelles

Le contrôle des émotions

“Nous avons mis en évidence ailleurs (Tordo, 2010, 2012a, 2012b) la forme particulière de projection dynamique qui existe entre le joueur et le personnage virtuel (ou avatar) qu'il commande : l'auto-empathie virtuelle, par référence à l'auto-empathie, c'est-à-dire à la faculté de se penser comme vu par autrui. L'auto-empathie virtuelle apparaît comme cette forme singulière de projection d'une partie de soi dans un objet virtuel d'apparence humanoïde, personnage virtuel qui permet de se penser soi-même en se voyant dans une image.”

(Dr Phan & Bastard, 2009, p. 33)

L'Avatar est l'objet virtuel que le joueur va commander et contrôler durant son temps de jeu. Souvent considéré comme une représentation virtuelle de soi dans l'espace virtuel, l'Avatar met en questionnement des notions de psychanalyse et de médiation sociale qui sont encore discutées de nos jours. Frédéric Tordo décrit une forme de projection dynamique entre le joueur et l'avatar qu'il appelle : *l'auto-empathie virtuelle*. En référence à une notion de psychologie bien concrète, Tordo nous explique que le joueur peut posséder la faculté de voir une vision de soi à travers son personnage virtuel. Virtuellement, nous aurions de l'empathie pour notre personnage, Tisseron affirme même qu'il s'agit de la première étape avant l'identification. Passer du “il”, en considérant l'Avatar comme un objet, au « je ». *“À ce stade, il devient véritablement spectateur de ses propres actions et émotions”* (Tisseron, 2008).

Partie 2. La jouabilité et les relations dans les espaces numériques

On comprend bien que l'Avatar joue un rôle spécial dans l'appropriation des espaces virtuels. Notamment dans les jeux vidéo, c'est l'avatar qui répond de nos actions. Il permet tout d'abord un repère dans l'espace virtuel qui aide à se trouver dans le jeu vidéo. *“Autrement dit, **se trouver** passe nécessairement par l'action, celle de la main et du regard en particulier. Le corps de l'avatar, en devenant une sorte de prolongement de la main du joueur, oblige ce dernier à se représenter ces actions comme déterminées par les mouvements de sa propre main qui se déplace, à contrario des autres objets du monde virtuel qu'il ne peut contrôler, puisqu'ils le sont par l'ordinateur.”* (Tordo, 2012). C'est donc l'étape importante qui permet déjà au joueur de se retrouver, se repérer et interagir avec l'espace virtuel. Et qui dit interagir, c'est interagir aussi avec des personnages contrôlés par l'ordinateur (PNJ : Personnage non-jouable) et des personnages jouables (PJ). Les MMORPG illustrent à nouveau très bien ce concept puisque les avatars sont capables (par le biais de l'action du joueur) de montrer son état émotionnel. Rire, pleurer, être en colère ou féliciter un joueur est possible par le biais des emotes, de courtes animations qui décrivent une émotion. Avec ce système de communication les joueurs peuvent interagir rapidement entre eux et montrer des états émotionnellement qui ne sont pourtant pas visibles en vrai. Et cela peut même donner lieu à des rendez-vous virtuels où grand nombre de joueurs se réunissent pour partager un simple moment collectif : danser, rire, sauter, etc. On peut littéralement appeler ce concept une soirée virtuelle. À travers nos actions, nous réalisons des liens sociaux indirectement par le biais de notre avatar. Mais nous pouvons remarquer que cet état de relation avec l'Avatar est propre au jeu. Dans le cas des jeux vidéo, l'Avatar reste, lui, lié à l'environnement virtuel. Alors peut-il par l'approche de la représentation virtuelle de soi nous permettre d'établir une relation au sein du jeu ? Et cette relation peut-elle être par la suite rendue réelle ?

Le mariage virtuel avec entre joueurs

“Prenons l'exemple d'Alexandre. Chez lui, le premier avatar créé est devenu peu à peu son avatar principal : c'est lui qui est le plus joué, qui focalise toute l'attention de ce joueur, et à travers lequel il établit ses relations inter-joueurs (à tel point qu'il est « marié » à une Iopette).”

(Tisseron, 2009)

Dans l'étude de Serge Tisseron, il étudie le cas d'un jeune joueur sur le jeu vidéo *Dofus* (Ankama, 2004) qui avec son avatar se marie dans le jeu. Le jeu propose en effet des mariages entre joueurs qui vont donc se rendre à la chapelle pour se lier durant le reste du jeu. À noter que l'intérêt du mariage dans le jeu en ligne Dofus, permet aux mariés de se rejoindre instantanément et gagner plus rapidement de l'expérience. Cette notion de mariage est intéressante car jusqu'où peut aller cette demande ? Cela reste-t-il interne et propre au jeu ou arrive-t-il que certaines personnes concrétisent cette demande dans la vraie vie ? Nous pouvons même nous demander quelles sont les attentions des joueurs vis-à-vis de leur mariage dans le jeu ? Se considèrent-ils comme mari et femme ou cela ne reste-t-il qu'un moyen avantageux pour les joueurs ?

Pour apporter des éléments de réponse il sera question de voir avec des personnes ayant vécu ce phénomène. Jusqu'où sont-ils aller dans leur relation avec les autres à partir de ce point ? Et quelle est la finalité de ce type de relation entre avatar ?

Chapitre 3. Enquête : étude des liens sociaux dans les jeux vidéo

Les avis sur l'addiction et la violence des jeux vidéo

Afin de poursuivre cette expérience et de comprendre le sens de ce phénomène, nous avons interrogé plusieurs participants de catégorie et de classe sociale distinctes. Les participants ont tous plus ou moins déjà joué aux jeux vidéo, mais l'objectif étant d'interroger des personnes qui ne sont pas forcément familiarisé avec le dispositif.

Le bilan de cet objet d'étude, nous amène à croire que le jeu vidéo est bien un dispositif centré sur les sciences sociales. Les interviewers pensent, de leur point de vue, que les jeux vidéo ne rendent pas spécialement violent, par rapport à d'autres dispositifs tels que le Cinéma ou la Littérature. Par ailleurs, deux réponses reprennent l'hypothèse émise comme quoi les jeux vidéo violents sont là pour nous canaliser.

“Non, au contraire si c'est pratiqué sainement c'est pour moi un excellent moyen de se canaliser ou se défouler. Pour moi la violence est ailleurs et elle s'exprime dans les jeux, mais aussi dans d'autres activités.”

Pour autant, l'ensemble des répondants avoue avoir participé au moins une fois à un conflit lié aux jeux vidéo que ce soit entre adversaires ou entre coéquipiers. Nous retenons donc deux choses sur la vision qu'ont les joueurs sur les jeux vidéo. Premièrement, ce n'est pas le dispositif en lui-même qui rend violent. Selon certaines réponses, il s'agirait des joueurs qui doivent faire la part entre réel et irréel. Seulement, le conflit dans les jeux vidéo existe bel et bien, souvent amené par la compétition particulièrement présente. Enfin, nous remarquons que le dispositif en lui-même n'est pas forcément la source d'addiction. *“La substance n'est pas l'addiction, elle peut entraîner des comportement addictif comme n'importe quelles activités. Certains modes de jeu sont pensés pour les rendre (justement) addictifs”*

Le contact avec nos amis virtuels

En ce qui concerne les relations entre joueurs, par le biais de leur avatar, seule une réponse indique qu'elle n'a jamais rencontré d'ami virtuel. Les autres joueurs, eux, ont pu se faire des relations avec des “inconnus”. En effet, 60% de ces joueurs ont déjà pu rencontrer ou prendre des nouvelles de leurs amis virtuels. Ce qui est intéressant, c'est que seulement la moitié se sont rencontrés en vrai. Alors, cela nous impacte-il sur nos relations sociales “physiques” ? D'après ce questionnaire, on ressort un paradoxe. Les joueurs se rencontrent-ils dans le jeu, mais rarement dans la vraie vie ? La question sur la légitimité de ses relations peut donc se poser. Est-ce que nous pouvons nous détacher de notre cercle d'amis physiques pour un cercle d'amis virtuels ? Nous pouvons créer des liens grâce aux jeux vidéo mais ces liens sont-ils perdurables ? Pour cette raison, nous avons questionné tous les participants sur ce qu'ils pensent d'une véritable relation par le jeu vidéo.

Un vrai mariage dans les jeux vidéo, est-ce possible ?

La notion de mariage dans les espaces numériques est plutôt intéressante. En effet, les joueurs n'ont pas de doute pour ce qui est de se faire des amis dans les jeux vidéo. Mais le mariage virtuel (entre deux joueurs) est moins mis en avant. Plus de 60% avoue n'avoir jamais été marié (par principe) dans un espace virtuel. L'enjeu de ces mariages ne sont qu'à titre de divertissement ou ne “doivent pas être pris au sérieux”.

Partie 2. La jouabilité et les relations dans les espaces numériques

Mais une réponse nous montre qu'il est possible que ce type de relation existe : *“J'ai des amis qui se sont rencontrés en jeu et pour la blague ils se sont mariés. Au final quand ils se sont rencontrés IRL après quelques années ils se sont installés et ils mènent leur vie de couple depuis. Que ce soit pour les mécaniques ou pour le symbole c'est toujours intéressant d'offrir ce genre d'interaction, ça met un peu de tangible dans des relations où il est parfois difficile d'en trouver.”* Marié pour une blague, puis ensuite vivre une véritable vie de couple, cela sort de l'ordinaire mais nous pouvons nous projeter sur l'action du mariage virtuel. Dans ces conditions, il peut être considéré comme sérieux pour certaines personnes. Certes, l'action vient d'une plaisanterie mais finalement, elle aura permis une influence dans le couple. Il serait intéressant de voir jusqu'où cette notion de mariage virtuel pourrait nous amener. Seulement, le manque d'informations fiables et de répondants au questionnaire ne nous permet pas d'établir une conclusion sur le fait de sa légitimité. Le mariage virtuel reste encore simplement un moyen de progression dans les jeux vidéo. Cela reste un avantage, et il arrive que dans le contexte du jeu, deux personnes décident de se marier alors qu'elles ont des relations très différentes. *“Cette personne est devenue par les jeux un ami très cher et ça a clairement renforcé notre complicité, mais nous n'entretenons pas ce genre de relation.”* Deux personnes qui n'ont pas de relation amoureuse et qui pourtant *“par les jeux”* sont devenu des amis proches. Le mariage virtuel reste donc une notion qui demande plus de réflexion selon les individus. Pour autant, celui-ci joue un rôle dans l'impact de nos relations par le biais des jeux vidéo. Des relations peuvent être créées, des couples peuvent même se renforcer par le biais du jeu et de l'avatar.

Résultat des analyses

Le dispositif vidéoludique n'est pas un simple objet numérique. Il permet, par le biais de la projection d'univers, d'y importer des sentiments humains. La variété et la différence d'univers numériques proposées par les jeux vidéo, nouent des liens qui sont quantifiables. La narration et le récit permettent une immersion tangible dans l'univers d'un jeu vidéo, qui offre un attachement, un objectif et une histoire à raconter. De plus, cette immersion peut nous amener à prendre conscience du personnage virtuel que l'on joue. Nous passons par une étape d'empathie et de compréhension de nos avatars, avant d'en prendre le contrôle émotionnel. Et ce contrôle, nous rapproche entre avatars de différents joueurs. Nous nous intéressons aux autres par la vue de leurs avatars et nous pouvons constater que grâce à cette représentation virtuelle de soi, nous pouvons créer des liens sociaux, et plus encore. Les joueurs peuvent se rencontrer dans ces espaces numériques, ils peuvent rire, pleurer, danser (concrètement, notamment grâce à des animations) et même se marier. Un phénomène qui pousse la question des sciences sociales sur notre rapport avec le mariage et les mondes virtuels. Mais si les jeux vidéo peuvent réunir deux personnes comme un couple, il nous semble intéressant d'approfondir ce qui permet aux jeux vidéo de rassembler plusieurs joueurs au sein d'une même communauté virtuelle.

Partie 3. Les communautés virtuelles fondées par les jeux vidéo

Partie 3. Les communautés virtuelles fondées par les jeux vidéo

Que ce soit par l'évolution du dispositif ou par le biais du récit et des objets virtuels, le monde du jeu vidéo réunit des joueurs dans le monde entier. L'Industrie vidéoludique a influencé le marché mondial et la popularité d'outils sur internet a offert à ces joueurs, les moyens de se réunir virtuellement. S'il existe une communauté d'adeptes de jeux vidéo, de Gamers ou de Geek, on ne compte plus aujourd'hui le nombre de communautés virtuelles qui réunissent les joueurs de jeux vidéo de tous types. Internet a permis le développement des jeux vidéo et du partage simultané d'univers virtuels. Nous pouvons nous demander ce qui peut réunir virtuellement autant de personnes simultanément autour du jeu vidéo ? Il serait intéressant d'explorer trois axes qui sont liés aux jeux vidéo et à des mouvements communautaires : tout d'abord, nous ne pouvons pas écarter l'effet des MMORPG sur l'impact communautaire des joueurs. En effet, avec l'apparition d'une notion presque exclusive au jeu en ligne, nous pouvons nous intéresser aux effets de regroupement et de communication au sein des guildes virtuelles présentes dans les MMORPG (notamment). Nous appuierons, lors de cette réflexion, sur le jeu vidéo *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004).

Puis, en prenant en compte l'esprit de compétition que nous avons pu relever dans les jeux vidéo, nous rencontrons deux grandes communautés de joueurs, facilement identifiables et très compétitives. Nous avons déjà abordé une de ces communautés, les Speedrunners qui regroupent aujourd'hui un grand nombre de joueurs compétitifs, mais pour appuyer notre exemple, nous nous intéresserons à L'Esport, une catégorie qui met en place des compétitions de jeux vidéo à très grande échelle.

Enfin, il sera important de nous interroger sur l'impact de certains outils d'internet qui ont permis une très grande avancée dans le développement des communautés autour du jeux vidéo, mais qui ont aussi fortement impacté l'influence de l'industrie vidéoludique et de son marché.

Chapitre 1. Appartenir à une Guilde

La notion de Guilde dans les jeux vidéo en ligne massivement multijoueur (MMO) permet au joueurs de se réunir autour d'une même bannière, d'une même équipe, afin de jouer du support des autres. Les guildes n'agissent pas seulement comme de simples groupes de joueurs. Leur appartenance permet au joueur d'être accompagné dans le jeu. Ils peuvent former des groupes avec les autres membres, faire des quêtes et se battre dans des donjons ou contre d'autres guildes. Mais ils sont tous coordonnés et unis autour d'un même objectif : faire progresser la guilde. Chaque joueur y a un rôle, celui-ci est hiérarchique et il permet un certain statut du joueur au sein de cette même guilde. De plus, ce statut peut être conservé si le joueur continue de faire progresser sa guilde et ne délaisse pas les tâches dont il est responsable. Chacun a son propre rôle et doit agir en fonction de celui-ci. "Les guildes sont systématiquement mentionnées par les joueurs comme un lieu important de leur vie en ligne. Pour appartenir à ces groupements, particulièrement aux guildes expertes (...), guildes valorisées qui suscitent une envie d'adhésion et subséquentement une forte reconnaissance sociale, il faut suivre toute une série d'obligations explicites ou implicites, avec des normes de comportement parfois très strictes." (Servais, 2018). Comme le précise Servais, les guildes sont mentionnées comme un lieu de vie en ligne. Au sein d'une guilde, la cohésion est maîtresse et pour l'entretenir "les guildes disposent d'un éventail d'outils au sein du jeu leur permettant d'organiser la vie quotidienne de leurs membres. Les plus importants étant : un canal de discussion dédié, un calendrier pour proposer des événements (raids, donjons,

Partie 3. Les communautés virtuelles fondées par les jeux vidéo

etc.) auxquelles peuvent s'inscrire les membres qui le désirent, une banque commune pour stocker et mettre à disposition différents biens et un menu spécifique permettant de voir les membres, leur classe, niveau et grade au sein de la guilde" (Ghoul Samson, 2019). Ces outils au sein du jeu permettent une communication fiable et établie pour les membres. Comme le précise J. Ghoul Samson, les guildes, avec des outils, permettent "d'organiser la vie quotidienne de leurs membres". En effet, une guilde se compare à une société virtuelle au sein du jeu. Même si des joueurs sont absents (parfois pendant des mois ou des années), la guilde peut perdurer si le fondateur est toujours présent. On remarque au sein d'une guilde virtuelle un effet fondateur de lien sociaux. Jacques Ghoul Samson, dans sa théorie sur les interactions utilisateurs et méta-communalisation d'avatars au sein de World of Warcraft, nous en apprend plus sur l'organisation d'une guilde pendant un raid. "Un raid organisé par une guilde suppose donc d'être un groupe structuré regroupant des avatars se connaissant potentiellement depuis plusieurs mois, voire années. Bien que l'issue d'un raid ou d'un donjon ne soit jamais assurée, les réaliser en guilde permet de réduire la variance potentielle des chances de succès – ici entendu comme le fait de vaincre le plus de boss possible – dans la mesure où, la communication est facilitée et que le niveau de chaque avatar est connu. Il est, par exemple, possible de « compenser » un avatar un peu en retrait par un autre plus performant." Dans les faits directs les membres d'une guilde possèdent des avantages dans le jeu, des outils de communication internes ou externes qui leur permettent de se coordonner et avancer plus rapidement dans le jeu. Mais en dehors de l'action des joueurs, les guildes ont-elles une influence sur leur appartenance à un groupe social ? Les joueurs vivant au sein d'une guilde, élèvent le niveau de jeu, notamment dans les MMO. Ils ne sont plus de simples joueurs, ils deviennent acteurs de l'environnement virtuel. Nous pouvons penser que si les guildes réunissent les joueurs autour d'un objectif plus grand. En effet, les guildes ne cherchent pas simplement la victoire du jeu, elle est induite mais intemporelle. Les MMO proposent du contenu souvent varié et évolutif. L'objectif principal d'une guilde c'est sa pérennité dans l'espace virtuel. Ils nous semble intéressant avant de poursuivre, de mettre l'hypothèse que ces guildes s'apparentent à des "micro-sociétés virtuelles". Une société réunit un groupe d'individus qui partagent les mêmes coutumes ou les mêmes idéologies. Nous retrouvons dans les guildes de MMO un effet similaire.

Comme on peut le voir les joueurs vivent au sein de la guilde autour de plusieurs points communs :

1. Une économie : que les joueurs partagent au sein de la guilde. Les joueurs doivent participer aux efforts de cette économie. Ils doivent vendre, acheter ou échanger afin de faire progresser la guilde et avoir des fonds.
2. Une culture : les joueurs partagent entre eux leurs savoirs de l'espace virtuel et des environnements virtuels. Les informations sur les quêtes, les monstres, la carte, les personnages du jeu, etc.
3. Des traditions : les guildes instaurent à leurs membres des règles qu'ils doivent suivre. La façon de recruter peut varier ; le planning et les jours de connexion des joueurs sont précisés et peuvent avoir des périodicités très différentes selon les guildes par exemple. De plus, des sanctions peuvent être prises en cas de non-respect des règles comme l'exclusion de la guilde.

Que ce soit par l'évolution du dispositif ou par le biais du récit et des objets virtuels, le monde du jeu vidéo Cela nous amène à croire qu'une guilde de MMO n'agit pas comme un simple groupe social. Les membres agissent en communauté organisée au sein de la guilde et suivent des directives selon leur statut. Cette appartenance à un groupe qui est uni par des coutumes et des traditions, nous pose donc la question des

Partie 3. Les communautés virtuelles fondées par les jeux vidéo

effets communicationnels des membres de la guilde. Nous avons vu que ses membres utilisent des outils de communication variés qui leur permettent une coordination sur leurs actions. Mais nous souhaitons aborder ici les effets de cette communication au sein d'une guilde et si cette communication est faite du point de vue de l'avatar ou du joueur.

Jacques Ghoul Samson, nous propose une vision de son expérience personnelle entre un collègue de sa guilde et lui-même (Ghoul Samson, 2019, p. 15-19). Dans cette interlocution entre deux membres de la même guilde on remarque rapidement qu'un conflit éclate. La source de ce conflit est l'absence de l'avatar de J. Ghoul Samson car en effet, son personnage virtuel est convié dans une autre guilde. Bien que les règles ne soient peut-être pas bien entendues entre les deux membres, la question du jeu est-elle toujours présente dans cette situation ? Le dialogue entre les deux joueurs s'apparente à un conflit d'intérêt qui ne respecte pas les règles (selon chacun). Mais ici, le contexte n'est même plus le propos. Chacun défend ses intérêts, mais l'idée de base qui était de participer ensemble à un raid ne revient que très peu dans la discussion. Quel était donc l'intérêt d'un tel conflit au sein de la guilde ? L'objectif des deux individus n'étant pas le même, le conflit a été visible. Nous pouvons imaginer que l'interlocuteur de J. Ghoul Samson n'était pas informé de ses travaux sur le sujet. Mais ce que nous pouvons ressortir de cette expérience ce n'est pas seulement l'importance de l'Avatar dans le monde virtuel, mais les besoins de l'utilisateur dans le monde physique qui sont également à prendre en compte. Jacques Ghoul Samson en tant qu'utilisateur devait participer à plusieurs groupes afin d'effectuer ses recherches, tandis que son interlocuteur avait simplement besoin d'un membre pour gagner (probablement un membre dont il connaissait les capacités). Cela induit que les guildes ne sont pas de simples communautés d'Avatars virtuels mais que par le biais des ces avatars, l'utilisateur peut "mettre en scène sa propre dynamique psychologique, à travers la représentation de soi dans l'avatar" (Tisseron, 2009). Ce dernier joue certes un rôle important, mais dans le statut de la guilde, l'utilisateur a ses besoins, qu'ils soient liés au jeu, à l'univers, à la compétition ou à des raisons personnelles. Les guildes nous offrent donc le moyen de réunir les joueurs, et les autres avatars que le joueur possède, afin non pas seulement d'échanger mais d'appartenir à un groupe social interactif. Ce groupe social interactif, permet aux joueurs, une fois de plus de vivre des situations uniques liées au monde virtuel dont ils font partie intégrante.

Le lien avec le monde virtuel est essentiel à la guilde, la guilde reste intégrante à l'espace virtuel et n'est pas facilement soutenue en dehors de celui-ci. Des outils tels que Discord permettent aux joueurs de dépasser cette contrainte, mais elle reste limitée sans cette intégration virtuelle. La question est donc de se demander si les espaces virtuels sont essentiels aux communautés virtuelles. Et dans ce cas, les avatars sont-ils eux aussi essentiels pour créer des relations dans une communauté virtuelle ?

Chapitre 2. L'E-sport : une communauté entre le sport et le jeu

Dans l'E-sport, il existe une notion communautaire qui est à grande échelle. En effet, les compétitions internationales de jeu vidéo extrêmement compétitif réunissent des milliers de spectateurs, avec des gains énormes à la clé. “*Kyle ‘Bugha’ Giersdorf, âgé de 16 ans, a remporté la Fortnite World Cup Solo et a remporté ainsi les 3 millions de dollars promis pour le vainqueur*” (Quinson, 2021). On parle bien de 3 millions de dollars pour une finale de jeux vidéo, et c’est notamment presque 2 millions de dollars de plus que le vainqueur de l’année précédente. Pour le définir, Alexandre Saint-Jevin affirme que “*L’e-sport désigne l’ensemble des activités et des métiers autour des joueurs professionnels de jeu vidéo*” (Saint-Jevin, 2020). Cela reste une définition très globale mais il n’en reste pas moins inévitable que l’e-sport est aujourd’hui regardé par tous, comme une potentielle future activité sportive. Au même titre que le tennis ou le foot, l’e-sport tente d’amener le jeu vidéo au cœur des compétitions sportives virtuelles. De nos jours, on ne compte plus le nombre de jeux vidéo sportifs dans lesquels pratiquement tous les sports ont une représentation virtuelle de leur activité. Nous pouvons citer des titres connus telle la série FIFA (Electronic Arts) pour le football ou NBA 2K (2K games) pour le basketball. De plus, l’e-sport reste dans le cadre virtuel des jeux vidéo, ce qui permet aux compétiteurs de s’affronter également sur différents types de jeux vidéo qui ne sont pas seulement à titre sportif. Les jeux de tirs particulièrement à la mode et les MOBA, nous permettent de faire sortir trois jeux vidéo mondialement célèbres pour des compétitions de haut niveau. Nous avons déjà abordé *Fornite* (Epics Games, 2017) qui regroupe un très grand nombre de joueurs, ainsi que *Call of Duty* (Activision), une grande licence de jeux consacrée à la guerre, ou *League of Legend* (Riot, 2009) qui font partie des jeux mythiques des compétitions de jeux vidéo.

Bien que l’E-sport rassemble autour des jeux vidéo, nous devons demander si c’est avec la portée du phénomène ou si avec l’aide d’outils informatiques que les communautés virtuelles se forment ? Pour rebondir sur ce point, il est intéressant de comprendre comment l’e-sport réunit les joueurs. Pour commencer, nous devons noter que celui-ci n’est pas ouvert à tous finalement et ce qui permet de le diffuser reste les outils à disposition sur le web. Si l’e-sport rassemblait déjà les joueurs en LAN dans les années 90, nous pouvons tout de même noter que depuis les années 2000, le phénomène a grandement évolué. En effet, les joueurs ont découvert grâce à Internet, un accès plus simple aux tournois d’e-sport. Mais ils ont également découvert un public. Plus de 44 millions de téléspectateurs ont suivi la finale de League of Legend en 2019 d’après un article du Courrier-Picard, publié en novembre 2020. Mais une interrogation se pose : est-ce la compétition qui permet de réunir joueurs et téléspectateurs entre eux ? Ou devons-nous une montée du phénomène de l’e-sport avec les outils d’internet ?

Chapitre 3. Des communautés vivantes par le jeu et le web

Internet et le jeu vidéo sont aujourd'hui très liés. De nos jours, nous devons constater que les jeux vidéo prennent toujours en considération l'interconnectivité entre réseau. Même les consoles offrent aujourd'hui un large choix de jeux vidéo connectés sur l'internet. Les outils proposés par Internet offrent aux joueurs de nombreuses possibilités : 1) Tout d'abord, le principal outil d'internet est intégré au jeu ; il permet aux joueurs de se connecter en réseau pour jouer avec d'autres joueurs, 2) Ensuite, toujours avec l'aide d'internet, le joueur peut s'informer à tout moment sur les jeux, leurs univers et leurs histoires, 3) enfin, internet est depuis quelques années la première lieu de vente de jeux vidéo, les joueurs peuvent utiliser des plateformes dédiées à l'achat de ces jeux vidéo.

Nous observons que de nos jours, Internet est au cœur de la culture vidéoludique. Et que les outils que le web proposent aux joueurs leur ont permis de faire évoluer leur contact avec les autres. Premièrement, nous pouvons nous demander ce qui a permis cette évolution. En quoi les joueurs ont-ils réussi ces associations virtuelles et dans quels buts ? Puis, nous émettrons l'hypothèse que cet effet soit entièrement lié au dispositif vidéoludique.

Pour commencer, il s'agit d'expliquer à travers quelles plateformes les utilisateurs se sont tournés. En effet, un large panel de plateformes dédiées aux jeux vidéo est présent sur le web. En France, c'est un site web qui fût à l'origine de ce regroupement. jeuxvidéo.com est un blog qui permet à la fois un recueil d'informations sur un jeu vidéo, notamment le prix ou la date de sortie, mais c'est surtout, la catégorie forum qui a permis à ce site de perdurer encore aujourd'hui. L'idée principale était de digitaliser les magazines de jeux vidéo de l'époque, mais plus tard, le site a réussi à tendre vers la première communauté vidéoludique francophone virtuel. Cette communauté a eu un impact sur le monde d'internet et du jeu vidéo.

Les premiers influenceurs de jeux vidéo sont apparus sur Youtube, première plateforme de diffusion de contenu web dans le monde. Apparu en octobre 2006, le célèbre site de vidéo appartenant à Google, a popularisé tous types de contenus vidéographiques sur le web. Notamment des contenus qui ont permis aux joueurs de vivre autrement l'expérience vidéoludique.

La communauté autour d'un joueur est encore peu abordée de nos jours. Pour autant, l'analyse qui ressort de notre objet d'enquête est que plus de la moitié de joueurs réguliers suivent sur internet un influenceur autour du jeu vidéo. Sur tous les résultats, cent pourcent pensent que ces mêmes influenceurs les ont indirectement incités à l'achat d'un jeu vidéo. (C.f. *Questionnaire : l'étude des liens sociaux dans les jeux vidéo*). Au lieu de vivre l'expérience seule, les vidéastes youtubeurs ont réussi à partager leur expérience de jeu. Les notions de *Let's Play*, et de *Playthrough* ont littéralement changé le comportement des joueurs sur les jeux vidéo et le web. Un *Let's play* consiste à regarder une vidéo d'une personne jouant et commentant un jeu vidéo. La différence entre ces deux notions est simple : un *Playthrough* consiste à finir le jeu vidéo tout en filmant et en commentant jusqu'au bout. Principalement, sur un ton humoristique ou critique, les vidéastes proposent des contenus toujours plus variés. Et ces contenus vont faire vivre de plus en plus de communautés autour d'un seul et même joueur. Cette réunion autour d'un même jeu vidéo et d'un même personnage (physique qui joue plusieurs avatars) développe chez les spectateurs, un sentiment d'appartenance à un groupe social.

Partie 3. Les communautés virtuelles fondées par les jeux vidéo

Un sentiment qui lie communautairement les abonnés de cette chaîne. Les blagues et les références en rapport avec le jeu font désormais partie de la culture de cette communauté virtuelle. Elle est donc soumise culturellement à un influenceur qui par le biais de l'internet et du jeu vidéo, va offrir un sentiment d'appartenance sociale. Déjà, sommes-nous sûrs que cette appartenance ne soit recherchée que par les joueurs de jeux vidéo ? Puis, nous pourrions nous interroger sur ces communautés et nous demander si elles sont alimentées seulement par leurs influenceurs. Bien qu'il y ait un espace de commentaires sur Youtube et de partage, la plateforme Twitch a encore plus élevé le niveau des communautés virtuelles (qui au jour où nous écrivons ceci, ne s'arrête pas seulement aux communautés de jeux vidéo). *Twitch*, lancé en 2011, est un site de streaming en direct. Plusieurs personnes peuvent s'enregistrer en direct et partager du contenu (principalement vidéoludique), ils portent le nom de *Streameur*, (Streamer en anglais) et vont être vu par des *Viewers*, qui pourront alors interagir dans le chat, poser des questions ou venir en aide. La plateforme de Twitch vise cet effet communautaire.

Au sein même de leur plateforme, l'entraide et la notion d'influenceur n'est plus réellement présente. Nous jouons en même temps, avec le streamer, parfois en abordant l'univers virtuel du jeu en question et l'imaginaire du streamer. Cet imaginaire a un rôle crucial, il nous permet d'accompagner le joueur dans son environnement personnel au sein de l'espace virtuel du jeu. Le joueur (*le streameur*) nous présente son monde à lui, son univers et de cette façon nous allons nous attacher émotionnellement à l'individu. Il n'est donc pas seulement question d'un individu qui va offrir une vision à une communauté, mais bien d'un joueur qui partage son expérience aux autres. Expérience qui se doit d'être plaisante pour les téléspectateurs, qui eux n'interagissent pas directement avec ce monde. Mais selon Jacques Ghoul Samson : *“En somme, nous pourrions dire que (...) le personnage principal n'est pas l'utilisateur mais l'avatar. A priori, les spectateurs ne viennent pas voir l'utilisateur et ses compétences dans l'espace physique mais bien l'avatar et ses capacités dans l'espace numérique. C'est en tant que divertissement mais aussi en tant que source de connaissance et de maîtrise d'un espace numérique particulier que le streameur peut être attrayant pour les spectateurs”* (Ghoul Samson, 2019). L'Avatar du streameur jouerait un rôle dans le lien entre le streameur et sa communauté. Il convient de penser que le spectateur va s'intéresser au contenu pour l'espace numérique qui est mis en avant par l'avatar du streamer. Mais les actions seules de l'avatar suffisent-elles à développer une communauté virtuelle comme celle de **Zerator** (Streameur français illustré dans l'extrait ci-dessus) ? Nous pensons que non, bien sûr les joueurs ne peuvent s'intéresser qu'à l'avatar seul. Sans ce qui semble être une adaptation de l'univers numérique par le streamer, (par le biais de l'avatar certes), les joueurs vont s'intéresser aux principes et aux règles du streamer. Le youtubeur et streameur, **Bob Lennon**, nous offre un bel exemple. Il est question ici d'un streameur qui a su s'adapter à travers tous ces différents avatars pour se créer son propre univers et scénario. Nous pouvons citer plusieurs avatars qu'il a pu interpréter comme le Pyro-Barbare dans *The Elders Scrolls V : Skyrim* (Bethesda Softworks, 2011) ou Ethan Castellanos dans *The Evil Within* (Bethesda Softworks, 2014) et *Resident Evil* (Capcom). Avec Ethan Castellanos, il choisit d'oublier le vrai personnage virtuel jouable, pour se créer son propre personnage, qu'il ira même jusqu'à développer, plus tard, dans un deuxième jeu vidéo. Une adaptation de l'univers qui permet au streameur de rassembler autour de son histoire vidéoludique une communauté (plus de 2 millions d'abonnés Youtube). Les outils d'internet ont permis à des personnes de se démarquer du contenu habituel. En effet, les jeux vidéo et la possibilité de partager autant d'espaces numériques et virtuels

Partie 3. Les communautés virtuelles fondées par les jeux vidéo

permettent aux joueurs et aux non-joueurs aussi, de vivre dans une communauté virtuelle, liée par l'univers du streamer ou du jeu.

Internet a permis au jeu vidéo d'évoluer non plus comme un simple dispositif mais en développant des outils externes au jeu. Ces outils ont permis à certains influenceurs et youtubeurs de profiter de ce phénomène. De nos jours, le marché vidéoludique a pleinement pris conscience de ce domaine en expansion avec des communautés intra-gaming comme les guildes ou des communautés virtuelles en dehors du jeu. L'e-sport, qui peut s'apparenter à une communauté, s'est en réalité servi de l'influence des plateformes. Youtube, Twitch et même Steam ont permis un développement massif des relations que nous avons pu avoir entre joueurs de jeux vidéo, mais aussi permettent à des personnes moins impliquées dans le monde du jeu de profiter de ces espaces numériques.

Conclusion générale

Conclusion générale

Dans la culture du jeu vidéo, deux notions sont depuis longtemps développées avec l'aide de ce dispositif innovant et de divertissement. L'esprit de compétition ou de coopération a depuis longtemps été pratiqué. En effet, comme le sport ou activité ludique, les jeux vidéo sont, par intermédiaire, des créateurs de liens sociaux. En vérité, les jeux vidéo nous permettent de nous dépasser en tant que joueur. Mais ils nous impactent également dans le développement de soi ou de la compréhension d'autrui. Là où nous pensons (contrairement au sport et à toute autres activités ludiques) que les jeux vidéo peuvent être sources d'addiction, nous isoler ou nous rendre violents, nous avons remarqué que l'ouverture au divertissement et à l'irréel permet aux joueurs de vivre des situations uniques dans les jeux vidéo. Et ces situations impactent plus sainement le joueur que ce que l'on peut penser en le rendant plus coopératif, avec de meilleurs résultats scolaires, etc. Finalement, l'esprit de compétition ou de coopération maintient l'équilibre entre les relations des joueurs. Ils s'entraident ou s'affrontent sans jugement dans un univers interactif et imaginaire.

De plus, les jeux vidéo, par le biais des récits ou des avatars, impactent nos relations. Les espaces numériques permettent la libération de soi et des contraintes de la vie réelle : responsabilités, inquiétudes, complexes, etc. Les joueurs sont impliqués émotionnellement par les histoires qui les marquent ou les personnages qu'ils ont joués ou interprétés. Mais au-delà de ça, ils vont également ressortir, notamment chez les adolescents, une émancipation de soi. L'histoire peut donner du courage ou sensibiliser sur un sujet, et les avatars permettent une représentation du mieux de soi. Ce qui facilite grandement les approches sociales, les amis virtuels que nous pouvons faire et garder dans la vraie vie. Au point même, que certains mariages virtuels puissent créer des couples.

Pour finir, les jeux vidéo ont depuis toujours réuni une communauté qui a fortement impacté la culture, l'industrie du jeu vidéo et l'avenir d'internet. Des communautés grandissantes qui par le biais des outils d'internet vont se démarquer des supports traditionnels avec une approche vidéoludique, grâce au jeu, mais aussi et surtout une approche communautaire. Les groupes de conversation Discord permettent le partage d'information entre tous les membres de la communauté sur un jeu vidéo en question. Il existe une multitude de communautés virtuelles qui sont liées par le jeu vidéo et qui nous permettent de repenser notre consommation de divertissement.

Finalement, l'impact des jeux vidéo sur nos relations sociales nous pousse à imaginer nos relations différemment. Nous ne vivons plus le moment avec autrui à l'instant T mais dans tel ou tel monde. Notre façon de parler, notre langage et nos habitudes ont évolué par le biais du jeu vidéo, nous avons créé des groupes plus communautaires, autour d'une représentation virtuelle. Il est possible que les jeux vidéo nous proposent une autre vision de la vie et des responsabilités de chacun. À travers nos représentations virtuelles, il serait plus facile d'établir le contact. Mais est-il plus facile de conserver ce contact avec autrui ? Si les jeux vidéo nous réussissent bel et bien avec l'aide de système de gamification ou encore de projection d'univers, il serait alors intéressant de se demander si les jeux vidéo seront les prochains réseaux sociaux de notre quotidien.

Bibliographie

D.

Djaouti, D. (2019). Préhistoire du jeu vidéo (Les Éditions Pix'n Love 2019).

Dr Phan, O., & Bastard, N. (2009). Jeux vidéo et ados (Édition Pascal).

G.

Ghoul Samson, J. (2019). Interactions d'utilisateurs et méta-communalisation d'avatars au sein de World of Warcraft. École doctorale n° 509 en SHS Civilisations et Sociétés euro-méditerranéennes et comparées IMSIC - Institut méditerranéen des Sciences de l'Information et de la Communication (EA 4262).

J.

Juul, J. (2011). Half-Real : Video Games between Real Rules and Fictional Worlds (MIT Press).

K.

Kushner, D. (2003). Les maîtres du jeu vidéo (L'écoles des Loisirs).

N.

Nachez, M., & Schmoll, P. (2003). Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne. Sociétés, 82(4), 5-17. Cairn.info. <https://doi.org/10.3917/soc.082.0005>

Q.

Quinson, L. (2021, juillet 25). TOP 20 des joueurs pros Fortnite ayant remporté le plus d'argent. Dexerto.fr. <https://www.dexerto.fr/fortnite/top-20-joueurs-professionnels-fortnite-remporte-plus-argent-203659/>

S.

Saint-Jevin, A. (2020). Dispositif de préparation mentale pour l'e-sport : Neurosciences, psychanalyse et yoga. Psychologie Clinique, 49(1), 72-82. Cairn.info. <https://doi.org/10.1051/psyc/202049072>

Bibliographie

S.

Saint-Jevin, A. (2020). Dispositif de préparation mentale pour l'e-sport : Neurosciences, psychanalyse et yoga. *Psychologie Clinique*, 49(1), 72-82. Cairn.info. <https://doi.org/10.1051/psyc/202049072>

Servais, O. (2018). Loot, banque de guilde et stuff. *Économie et sociabilités des guildes de jeu vidéo. Revue du MAUSS*, 52(2), 215-226. Cairn.info. <https://doi.org/10.3917/rdm.052.0215>

T.

Ter Minassian, H., Rufat, S., & Coavoux, S. (2012). *Espaces et temps des jeux vidéo (éditions Question théoriques)*.

Tisseron, S. (2009). L'ado et ses avatars. *Adolescence*, T. 27 3(3), 591-600. Cairn.info. <https://doi.org/10.3917/ado.069.0591>

Tordo, F. (2012). Psychanalyse de l'action dans le jeu vidéo. *Adolescence*, T. 30 1(1), 119-132. Cairn.info. <https://doi.org/10.3917/ado.079.0119>

Triclot, M. (2012). Philosophie et jeux vidéo. *Hermès, La Revue*, 62(1), 71-72. Cairn.info. <https://doi.org/10.4267/2042/48280>

Z.

Zeid, J. (2017). *Le jeu vidéo à travers le temps (Édition du Seuil)*.