

SYLVIE CRAIPEAU

Sociologue, professeure
à l'Institut TELECOM/TEM
Laboratoire CETCOPRA (EA 2483)

RAPHAËL KOSTER

Doctorant en socio-anthropologie
Université de Paris 1 Sorbonne
Laboratoire CETCOPRA (EA 2483)

BRUNO ROCHER

Psychiatre, Service d'addictologie CHU Nantes
Centre de Référence sur le Jeu Excessif (CRJE)

JEAN-LUC VÉNISSE

Psychiatre, Service d'addictologie CHU Nantes
Centre de Référence sur le Jeu Excessif (CRJE)

Le jeu « excessif »

comme analyseur des pratiques vidéo-ludiques

La pratique des jeux vidéo en ligne suscite bien des craintes dans notre société depuis la fin des années 90. Craintes au sujet de l'addiction et de la violence qu'ils susciteraient, craintes au sujet de l'isolement dans lequel les joueurs seraient confinés. Les joueurs de jeux en ligne sont-ils ces personnes rivées à leur écran, coupées du monde, asociales, comme le prétend souvent la presse ?

Les travaux que nous avons menés depuis une dizaine d'années¹ sur les pratiques vidéo ludiques, tout particulièrement l'analyse comparée de joueurs ayant demandé une aide thérapeutique et de joueurs n'en n'ayant pas senti le besoin², nous conduisent à nuancer de telles affirmations, voire à les réfuter. Ce sont les formes mêmes de la sociabilité qui paraissent se transformer, en même temps que le rapport à soi et aux autres, dans une société où les régulations sociales se transforment, ou viennent à manquer.

Le monde vidéo-ludique comme monde social

Les jeux massivement multi-joueurs en ligne, désignés le plus souvent par l'acronyme anglais MMOG (Massively Multiplayer Online Game), sont conçus comme des mondes sociaux, régis par des règles économiques, anthropologiques et sociologiques, par les « ingénieurs de monde » (Jaulin et Weil 2003). Le plus abouti de ce point de vue est un jeu de rôle en ligne d'aventures (MMORPG, pour Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), *World of Warcraft*, ou *WoW*, construit de telle façon que le joueur doit nécessairement s'inscrire, à partir de l'acquisition des premiers niveaux nécessaires, dans un groupe social, appelé « guilde », pour évoluer, c'est-à-dire pour monter aux niveaux supérieurs. Un autre jeu, *Dark Age of Camelot*, stipule dans sa

présentation : « l'implémentation du système PvP (Player versus Player, joueur contre joueur) pose traditionnellement de nombreux problèmes : on assiste soit à un chacun pour soi des plus chaotiques, soit à des abus de toutes sortes. Le système de PvP utilisé ici tire tout son intérêt du jeu d'équipe. Vous pouvez ainsi atteindre un niveau tout à fait raisonnable sans craindre d'être une proie pour les plus forts de vos ennemis... » (guide de jeu). De la même façon dans *WoW* les joueurs de haut niveau doivent se rassembler pour opérer des raids. « On a des horaires, dit Quentin, les raids sont en général entre 8h30 et minuit 30... donc les instances sont remises à zéro mercredi. Donc on se connecte si on n'est pas déjà connecté, entre 8 heures et 8h30. Il y a les officiers de la guilde, y en a deux à chaque fois qui invitent les gens dans le groupe, jusqu'à ce qu'on soit vingt-cinq ». Le jeu en ligne fait expérimenter une autre façon de vivre un rythme collec-

tif. Le jeu permet à chaque participant d'assumer « l'attitude de son groupe social organisé envers l'attitude coopérative », c'est ainsi qu'il « développe un soi complet, ou qu'il maintient le soi complet qu'il a réalisé » (Mead 2006).

Le jeu dépasse l'espace de l'écran où il se déroule. Il se poursuit dans les forums qui lui sont consacrés. Les joueurs passent d'ailleurs souvent plus de temps à organiser leur jeu et à évaluer les actions passées qu'à la pratique du jeu stricto sensu. Ils s'organisent, prévoient des stratégies, distribuent les rôles, constatent leurs erreurs, leurs faiblesses pour y remédier lors des prochains combats. Échange important, donc, que celui qui rassemble les membres d'un groupe ou d'une guilda dans l'espace de communication qu'est le forum. La communication accompagne aussi le jeu, avec l'usage d'une messagerie par laquelle le joueur peut s'adresser confidentiellement à quelqu'un, ou bien à un groupe restreint, ou encore à la cantonade. De plus en plus d'outils de communication de type « team speak » favorisent des échanges verbaux, et restituent dans le même temps l'ambiance du jeu : excitation, rires, agressivité, peur etc. Ces outils sont de plus en plus souvent intégrés dans les jeux. « Quand on joue à *World of Warcraft* on est toujours entouré de bavardages sur les canaux généraux ou ceux des guildes. Cela donne une forte impression de jouer dans un monde habité par d'autres, même s'ils ne sont pas visibles » (Duchenault & al. 2006). Les joueurs insistent sur le développement de discussions au delà du jeu à propos d'anecdotes de la vie courante ; « *tout le monde raconte un peu ce qui lui est arrivé quand il a déménagé* » (Nicolas).

« *On rencontre tout type de gens, tout type d'âge, comme au final si on traversait une rue populaire* » (Nicolas). Ce joueur situe bien la sociabilité du jeu comme relevant de l'espace urbain. « *L'aspect chat permet de faire connaissance avec la personne réelle* » (Nicolas) et d'aller au delà du contact centré sur le jeu mais sans encore passer au stade d'une rencontre de corps charnels. Après un certain temps « *on s'est parlé pendant 8 mois avant de*

décider de se rencontrer » (Alex), il est régulièrement organisé des rencontres en face à face (IRL : *In real Life*) permettant de poursuivre la rencontre dans la sphère physique. « *J'ai hébergé trois ou quatre fois des joueurs en région parisienne* » (Nicolas).

Pour les joueurs interrogés en dehors du cadre de la consultation thérapeutique, la transition entre les mondes du jeu et le monde réel semble aisée et naturelle : « *Quand je suis descendu à Grenoble pour aller skier il y a deux semaines [...] je les préviens que je serai absent une semaine [...] de la guilde. Il y a deux joueurs qui m'ont dit « ha bon, ben passe nous voir. J'ai récupéré leur numéro et j'ai été boire un coup et dîner dans un restau un soir avec eux »* dit Simon et Nicolas explique : « *On s'est rencontré sur WoW, après on a commencé à se voir sur la fac et à aller au cinéma. C'est notre façon de nous rencontrer* ». Encore faut-il que le joueur puisse accéder à ces types de rencontres. En effet, les joueurs qui sont reçus en consultation évoquent moins ces rencontres « dans la vraie vie » (IRL) ou signalent que cela est moins évident pour eux. « *Les IRL, moi, j'ai jamais été fan, parce que j'ai des phobies sociales...* » (Marc), pouvant même déléguer cette activité nécessaire au bon fonctionnement de la guilde : « *J'avais un Officier [...] qui organisait régulièrement sur Paris des IRL* » (Marc).

Pour le psychologue ou le psychiatre, cette difficulté à développer la rencontre au-delà du jeu, voire dans le jeu lui-même, pourrait être un indicateur de difficultés de socialisation nécessitant un approfondissement de l'évaluation des capacités relationnelles des joueurs. Pour le sociologue, ce retrait dans la distance qu'offrent les dispositifs techniques peut être considéré comme l'expression de ce que devient le social : une contrainte insupportable. C'est ce dont témoigne ce joueur (qui n'éprouve par ailleurs aucune difficulté d'ordre psychologique) à propos des situations bien connues des citadins : « *Je vais prendre l'exemple du métro. On est dans le métro. Les gens reviennent du boulot, ils sont tous énervés, ils puent, ils tous-sent, c'est la folie. Vous, vous êtes à six*

sur les banquettes. Et tout le monde est là à se crier dessus, se bousculer. C'est la jungle. Les gens sont ternes, Vous, vous prenez votre téléphone. Vous voyez sur le jeu des petites formes, des ronds, des bruits : bip, bip, bip » (Raphael).

Mais le plaisir et le goût du jeu ne sont pas simplement ludiques. La sociabilité est appréciée à l'aune de son efficacité, elle est très souvent centrée sur la performance : c'est parce que l'on est nombreux que l'on peut devenir les meilleurs, c'est parce que je suis utile que je trouve ma place dans le groupe et la reconnaissance sociale. Se rejoue finalement dans le jeu vidéo le mode de sociabilité issu de la division sociale du travail. Le monde de *WoW*, et certainement de bien d'autres jeux vidéo, est celui d'une forte division sociale du travail, et les règles du jeu, qu'elles soient techniques ou informelles, visent une nécessaire coopération entre joueurs. Alors que la parole, et surtout sa circulation, sont très importantes dans le jeu de rôle en face à face – c'est bien en cela que l'on peut parler de mise en scène de la sociabilité (Craipeau & Legout, 2003) - la parole ne sert pas, dans les jeux en ligne, à construire l'univers partagé. Dans les jeux en ligne, le jeu est moins construit par la parole qui circule, que par un éditeur et un portail qui gèrent l'ensemble, par les actions des joueurs. C'est moins la parole qui rassemble les joueurs et crée leur espace imaginaire commun, que l'action. Les échanges verbaux, ou plutôt scripturaux par chats ou forums accompagnent la plupart du temps l'action qu'ils préparent ou ponctuent.

Si on retrouve dans les MMOG l'aspect ludique de la sociabilité, telle que l'identifie Simmel (1999), certains joueurs y jugent tout de même leurs échanges trop sérieux. Sérieux qui peut aller jusqu'à la perte du sentiment de plaisir ludique, caractéristique des joueurs consultants.

La relation à l'autre et au groupe est fort paradoxale : recherche de l'autre, voire de la fusion dans le groupe et recherche de distance tout à la fois. Comme si la bonne distance était difficile à trouver et à établir.

Une sociabilité fluide³

Si les joueurs insistent sur la dimension sociale du jeu comme constitutive de son attrait, il s'agit surtout de liens faibles, et de liens qui tiennent parfois plus de la connexion informatique que du partage de moments de vie.

Le joueur peut jouer seul ou en groupe, avec des personnes connues, des amis, ou des visiteurs de l'univers virtuel, passant de cette façon rapidement d'un mode de sociabilité à un autre, voire participant de plusieurs modes de sociabilité simultanément. Chacun peut «jouer ensemble séparément (Craipeau 2001) ou dans une solitude collective (Duchenaud & al. 2006). Dans *Word of Warcraft*, par exemple, l'autre peut avoir un rôle important, non en tant que partenaire, mais en tant que spectateur. Le joueur peut participer d'une communauté où les liens sont forts et très personnels, ou bien évoluer dans une foule d'inconnus. Il peut choisir les modalités de jeu qui lui conviennent, selon son désir : jeu contre un autre joueur, contre l'environnement, jeu de rôle ou non, option pour un serveur particulier.

Le jeu en ligne facilite les mouvements d'entrée et sortie du jeu, donc la mobilité du joueur, son sentiment de liberté. Mais dans le même temps le joueur peut craindre de se déconnecter. À ce moment, dit l'un d'eux, «*le monde tourne sans nous*»: «*on s'imagine dans le jeu, on se dit tiens, je pourrais aller faire telle instance voir si telle et telle personne sont connectées*» (Nicolas). Certains joueurs donnent l'impression de présenter des compulsions de vérifications permettant de tester la permanence du lien et la persistance de leur entourage numérique. «*Moi ça m'arrive d'aller dix fois par jour sur le forum juste pour voir si quelqu'un est passé*» (Nicolas).

Le jeu en réseau favorise la reconfiguration permanente du groupe des joueurs. C'est ce choix, cette faculté de commuter d'un mode à un autre, qui plaît aux joueurs. La particularité de la sociabilité dans le jeu en ligne tient finalement à son hétérogénéité, à sa complexité, et au fait qu'en dernière instance le dispositif technique du jeu augmente la capacité de choix des

joueurs. L'engagement social est plus faible mais plus large et plus mouvant que dans la vie quotidienne, puisque l'on peut, d'un clic, passer d'un petit groupe d'amis (qui créent une guilde où qui l'intègrent) au groupe plus large de l'ensemble de la guilde, on peut évoluer dans l'espace public que constitue l'univers du jeu, dans lequel on rencontre des étrangers, établir des relations avec d'autres groupes. Ce phénomène témoigne d'une correspondance forte avec ce que certains sociologues ont pu constater à propos de la transformation des figures de l'engagement: «les liens collectifs se tissent de manière réticulaire et transitoire dans l'action publique même, sur la base d'un engagement à la carte éphémère, multiple, à distance» (Ion et Ravon 1998). Temps court d'une disponibilité qui permet au joueur de s'engager tant dans son action que vis-à-vis de l'autre de façon ponctuelle et superficielle, le temps du jeu apparaît comme un mode d'être qui vise à combiner individualisation et coopération dans l'action collective, ce que Ion & Ravon (1998) appellent l'affranchissement des appartenances et que Bernier (1998) nomme la sociologie de la relation sans contrainte.

«Le problème de l'identité post moderne consiste essentiellement à éviter des fixations et laisser des options ouvertes» (Bauman 2003). Le souci principal est d'éviter les engagements. Le monde du joueur est un monde du risque, d'intuitions, de précautions à prendre. Les quatre stratégies de vie postmoderne, selon Bauman, ont pour caractéristique de «rendre fragmentaires et discontinues les relations humaines. Elles tendent à empêcher la construction de réseaux durables de devoirs et obligations mutuels. Toutefois elles promeuvent et favorisent une distance entre l'individu et l'autre».

Reconnaissance et narcissisme

Les jeux en ligne sont, avons-nous dit, des mondes sociaux, mondes créés sur le modèle de nos sociétés, mais aussi investis comme des alternati-

ves possibles, des mondes utopiques. Une dimension essentielle participe de cette utopie: la reconnaissance enfin possible, que ne donne pas toujours l'entourage professionnel ou familial. De fait, chez les jeunes adultes interviewés, les enjeux narcissiques restent au centre des discours: «*Moi, mon objectif principal, c'est plus la reconnaissance*» explique Marc. Nombreux sont les joueurs qui soulignent l'importance de l'équipement, signe visible, voire ostentatoire, de la valeur du joueur. «*Même si ce sont 0,5% de joueurs, peut être 1 ou 2% de joueurs qui sont les mieux équipés, parce qu'ils passent quelque part, les autres vont les remarquer et vont dire: 'Tiens! Qu'est ce que tu es beau'*» (Marc).

Cette confrontation au besoin de reconnaissance se fait aux yeux des pairs au moment où les parents ne peuvent plus assumer cette fonction. La reconnaissance, si les bases narcissiques sont assez solides, va aboutir à une vie autonome permettant à l'individu d'engager une vie adulte individualisée. Pour les joueurs issus de la population de consultants, on constate que cette période de transition est complexe. Si l'objectif d'une vie sociale et familiale est visé, la mise en pratique est plus complexe: «*moi, je me rattache à ça: avoir une vie équilibrée, sortir avec des amis, avoir une compagne, je sais pas, avoir une vie, une vraie vie, quoi! Ca, c'est la chose qui m'attire. Et en même temps on se dit qu'on a passé l'âge de tout ça et qu'il est temps de quitter ce jeu là. Donc, j'ai arrêté ce jeu. Là, ça a été le gouffre devant moi*» (Alex). Comme si le développement d'autres centres d'intérêts ou d'autres investissements psychiques ne pouvait se réaliser, l'absence du jeu signifiant un vide abyssal. «*En général, les gens qui jouent et qui sont en couple, c'est l'occasion de beaucoup de séparations*», confirme Simon.

Et pourtant le monde du jeu vidéo est rassurant. Il est simple, on peut donc s'y repérer facilement puisque les scénarios se déroulent souvent dans «*un univers très manichéen du bien et du mal*» (Marc), tout comme les contes de fées. Ces enjeux simplifiés, dépourvus d'une partie des injustices parfois douloureuses de la vie réelle,

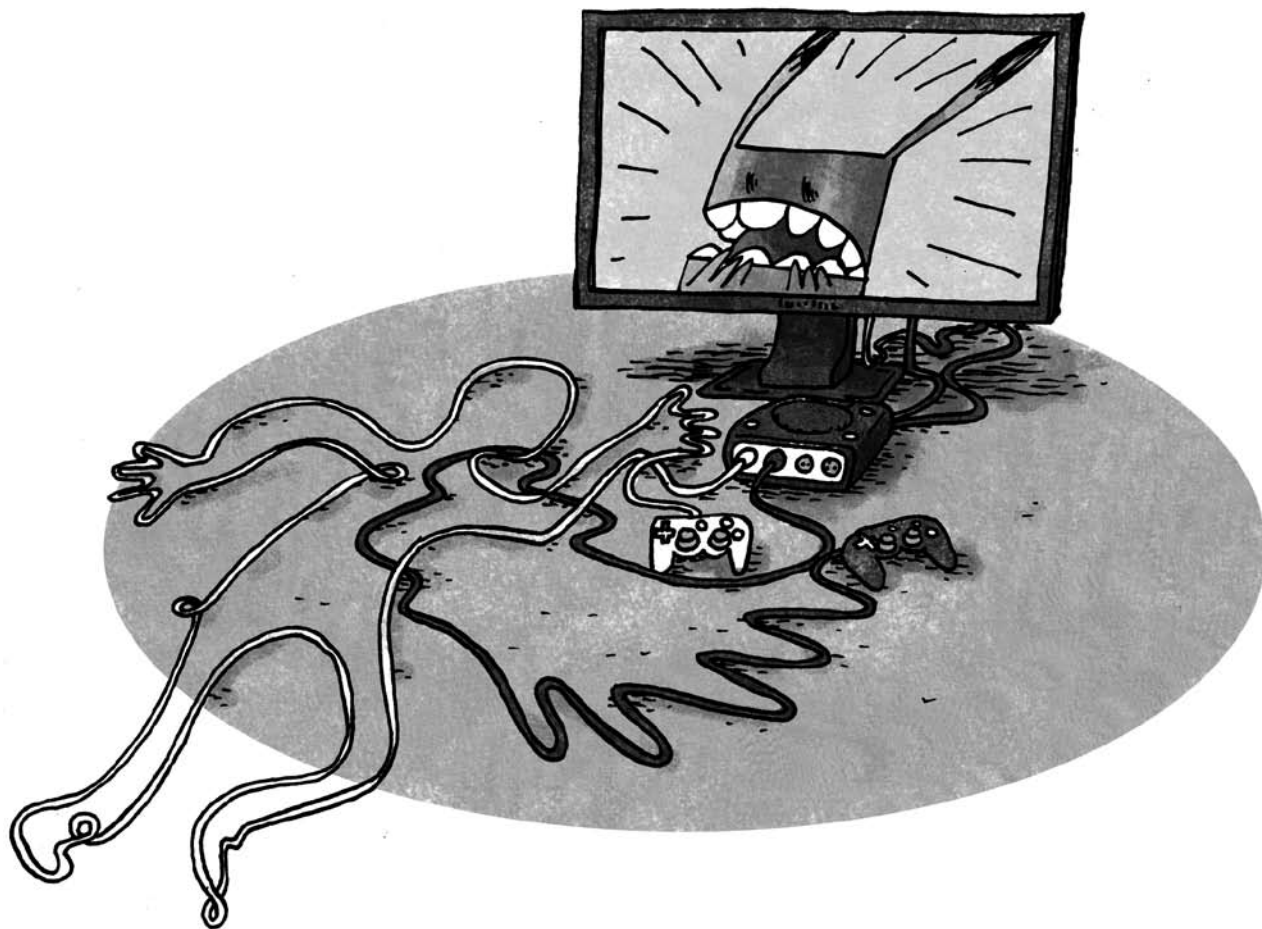
présentent un cadre contenant, un rapport à la loi et à la règle rassurant pour les joueurs s'y soumettant. D'ailleurs les tricheurs sont souvent très mal perçus dans ces jeux de même que le fait de « court-circuiter » les heures et les efforts nécessaires au développement d'un personnage en l'achetant, lui ou son équipement sur e-bay. « Je vois des gens qui n'ont jamais joué et qui débarquent, pof! 70 [niveau maximum] avec une armure bien et tout ça. En général ça se passe très mal » (Nicolas). Un autre joueur confirme en creux: « Et j'ai toujours été très bien perçu visiblement par les gens sur mon serveur, comme étant quelqu'un d'exceptionnel. Parce que je n'ai jamais été dans ces comportements bas » (Alex). Car la norme sociale dans ce monde n'est pas éloignée de l'éthique protestante qui veut que seul l'effort de travail

sera récompensé. Mais dans le monde vidéo ludique cette règle est claire, inscrite dans le système technique du jeu, son respect est surveillé par les maîtres du jeu, même si cela n'empêche pas la triche: « Et la Police ultime, c'est de toute façon l'Editeur du jeu, via les Maîtres du jeu, qui vont éventuellement corriger les problèmes, faire des médiations » (Marc). Ce besoin d'ordre va jusqu'à faire apprécier une organisation de type militaire: « De toute façon, il n'y a pas de désordre. Les seules choses qui durent, c'est les dictatures » (Marc). Si la quête d'un cadre affirmé et partagé reflète une situation d'anomie (Craipeau, Dubey & Koster, 2008), certaines personnes en quête de règles et de limites externes trouvent ainsi un cadre rassurant à leurs pulsions.

La nécessité de reconnaissance fait souvent écho à son absence dans la vie

réelle, que ce soit dans les expériences professionnelles, scolaires, ou familiales: « Ça m'est arrivé de travailler sans m'arrêter avec le patron [...] Et puis, finalement, j'y prenais beaucoup de plaisir. [...] Je rendais ce qu'on m'avait demandé. C'était propre. J'avais corrigé les erreurs de mon équipe. Ça me reconfortait dans mes qualités. Et puis après, le désespoir: voir que, en fait, souvent les patrons sont très intéressés par vos compétences quand ça va mal, et puis, quand ils n'ont plus besoin de vous, on appelle ça « des jobs kleenex » (Alex).

Le besoin de reconnaissance n'est pas nouveau, Claudine Haroche (2008) rappelle l'importance que lui donnaient des auteurs tels Montesquieu, Hobbes ou Rousseau. « La reconnaissance la considération constituent des valeurs contemporaines. Elles structurent notre sensibilité politique. Les



formes de reconnaissance égalitaire ont été essentielles à la culture démocratique» (Haroche 2008). Le besoin de reconnaissance resurgit avec insistance dans notre société depuis la fin des Trente Glorieuses, on peut y déceler une caractéristique de notre société de type égalitaire qui, de fait, recèle de profondes inégalités.

Or l'appartenance au groupe, à une guilde renommée peut combler les attentes de reconnaissance des joueurs et celle ci s'affiche : « dans tous les MMORPG, vous avez le nom de votre personnage et en dessous, le nom de votre Guilde en aussi gros » (Marc).

De la solidarité à la fusion

La fluidité de la sociabilité d'un côté, le besoin de reconnaissance de l'autre, qui conduit à vouloir se distinguer, n'empêchent pas dans le même temps l'expression de solidarités, voire de sentiments de fusion.

La solidarité entre les membres participant à une même instance est souvent très forte, présentant des caractéristiques de type clanique : « ces vingt-cinq personnes, si y en a une qui veut s'absenter cinq à dix minutes, il y a vingt-quatre personnes qui peuvent être lésées » (Nicolas). Le sentiment d'être des frères d'armes participant à un même combat, à une même quête renforce les liens unissant les personnes. Ces liens forts tissés entre joueurs complexifient très souvent la prise de distance de l'individu avec le jeu et les responsabilités qu'il y assume. « J'avais tellement de gens que je connaissais que dans le jeu, que pour moi, c'était inconcevable d'arrêter. Parce que c'était inconcevable de me dire : « Je serai plus là pour eux. Et s'ils ont besoin de moi... » (Simon). D'ailleurs certains psychologues voient dans la dimension sociale elle-même du jeu une source de dépendance⁴ Ce qui présente, remarquons-le au passage, une certaine contradiction avec l'idée que la dépendance aux jeux vidéo serait source de désocialisation.

L'armée, le sport, références explicites ou implicites souvent formulées par

les joueurs, imposent le même rapport de l'individu au groupe, celui d'une fusion. Ce sont la discipline nécessaire à la coordination, la priorité accordée à l'action sur la pensée, l'importance de l'entraînement qui les rassemblent, mais aussi l'esprit de corps.

Bien des joueurs en ligne évoquent leur plaisir du partage d'une même émotion, d'un engagement identique du corps dans la même expérience avec des dizaines d'autres joueurs. C'est ainsi que nous pouvons comprendre l'expérience, moment de grâce, relatée par cet entraîneur de joueuses professionnelles en réseau de *Counterstrike*. Ce moment est décrit par leur coach comme l'expérience d'un instinct collectif dans lequel chaque joueuse entrerait en fusion, ne formant quasiment qu'un seul et même corps, accomplissant les gestes de la victoire dans une spectaculaire simultanéité : « Ce que j'aime dans cette discipline là, c'est de partir de cette masse informe que sont cinq joueuses, et d'arriver à en faire une machine de guerre. A la fin, on n'a plus cinq joueuses et un coach, on a une seule entité qui agit de concert. Et là où c'est magnifique, là où ça me fait vibrer pleinement, c'est quand la communication nécessaire à cette interaction dépasse le stade verbal ». Ce sentiment de communion, provoqué par la l'unité de tous dans un même geste parfait ou par l'expérience commune des émotions, n'est-elle pas une façon d'effacer l'altérité (Canetti 1966)? Se centrer sur la seule sensation c'est la ramener au geste rapide, réponse à une stimulation. Cette action, de type stimulus-réponse dans bien des cas, apprise à force d'entraînement, entre pour une grande partie dans l'habileté du joueur, elle s'inscrit dans le temps court de la réaction. L'implication dans le jeu par l'action est donc une caractéristique du jeu vidéo. La dégradation des sens en stimulations signifierait alors une perte d'engagement de soi envers la société en même temps qu'une recherche de l'autre par l'évasion.

Franck, joueur en réseau de 14 ans, témoigne d'une recherche d'action soutenue par des émotions fortes : « La plupart des joueurs qui jouent à mon âge, c'est parce qu'ils s'ennuient

tellement en cours, ils en ont tellement marre de ça, qu'ils ont besoin d'aller se divertir ailleurs! Et justement, c'est là où interviennent les jeux vidéo. Ce qui manque dans la réalité, c'est de l'action! En cours, il n'y a aucune action. On est là, on écoute un prof pendant une heure: aucune action! Dans un jeu vidéo, pendant une heure, on peut rire, s'amuser, se mettre en colère: on éprouve plein d'émotions ». Dans l'exemple du cours, évoqué par Franck pour signifier la vie réelle, l'écoute du professeur ne renvoie à aucune action, donc aucune émotion. Comme si la présence du professeur ne donnait lieu à aucun lien social. Le monde réel est ennuyeux car il ne propose plus de liens sociaux à partir desquels les émotions pourraient surgir. « C'est ça s'évader. Tu te mets sur ton jeu. C'est un univers qui est totalement en contradiction avec ce que tu as devant toi, la routine des gens ».

Ce constat nous renvoie à la place et au rôle du vide et de l'ennui à l'adolescence. En effet, il semble que les pratiques de jeu entrent en adéquation avec les rythmes modernes et avec l'injonction sociale à l'action. L'exemple suivant est en ce sens frappant : « Je trouve dans le jeu beaucoup de temps morts [...] ça me permet régulièrement, sur deux secondes de faire Alt-Tab, de mettre une page internet [...] de chercher des choses rapidement. Les quelques secondes qu'y a de battement, j'en profite pour répondre sur MSN aux gens qui me parlent, quitte à ce qu'ils attendent 10 ou 20 secondes... » (Quentin). Cet exemple peut nous interroger sur la capacité des nouvelles générations à tolérer la frustration due au vide ou à l'ennui. Avec une certaine lucidité un joueur rapporte : « Le jeu il est vraiment chronophage mais je suis pas sûr que ce soit la première raison, ça aide mais on joue parce qu'on a du temps à tuer et pour le plaisir » (Quentin)

Cette dimension de remplissage du temps vide, pour une personne au chômage par exemple, est régulièrement évoquée par nos interlocuteurs. Elle est problématique quand le jeu entrave la reprise d'une activité, lorsqu'il existe un déplacement des centres d'intérêts ou des priorités de l'individu, comme

c'est le cas pour les joueurs consultants.

Mais cet ennui dépasse la seule adolescence. Il est, selon Günter Anders, le propre de l'homme moderne qui vit un monde « fantomatique », le monde commun étant remplacé par sa copie, sa reproduction dans les medias. Alex témoigne de ce phénomène de façon saisissante: « *A force de regarder mon écran, la vision des couleurs réelles m'était altérée. C'est à dire que la rémanence de l'écran d'ordinateur avec plein de belles couleurs faisait que quand je regardais la vue qui est devant chez moi, je trouvais que c'était des couleurs délavées, je trouvais ça fade. Je n'avais aucun désir vis-à-vis de tout ce que je voyais* » (Alex). Pour Anders « les manifestations politiques elles-mêmes paraissent à présent ternes et irréelles comparées à leur retransmission qu'écoutent et regardent des millions de personnes » (2002). C'est parce qu'elles sont retransmises qu'elles paraissent importantes. « C'est à une très grande échelle qu'aujourd'hui le réel d'origine n'est plus que le prétexte de ses copies. Prendre réellement part à de tels événements originaux intéresse aussi peu l'homme contemporain – qui est lui-même déjà devenu une copie – que le plomb qui a servi à imprimer les pages de son livre intéresse le lecteur » (Anders 2002). Ce n'est pas le jeu vidéo qui établit une coupure avec la réalité. Ils participent simplement du monde fantomatique, selon le terme d'Anders, créé par la radio et la télévision. Voire, pour bien des joueurs ils sont un monde alternatif, vécu comme plus vivant que le monde social, où ils peuvent enfin devenir acteurs de leur vie... d'avatars.

État modifié de conscience: corps absent, corps présent

Le monde moderne est devenu fantôme, ni présent ni absent (Anders 2002), le joueur, quant à lui peut être absent à lui-même et au monde, tout particulièrement lorsqu'il se trouve dans des phases très répétitives du jeu,

par exemple à tuer des monstres en série. « *C'est vrai que de temps en temps on est absorbé [...] donc ça m'arrive de laisser des gens sur MSN qui me parlent et qu'ont pas de réponse [...] et que je zappe complètement* » (Quentin).

Nous faisons l'hypothèse que la pratique des jeux vidéo par les simulations multi sensorielles notamment visuelles et sonores permet aux joueurs d'entrer dans des états modifiés de conscience isolant le joueur de son environnement proche. Tous les joueurs interviewés ont souligné la dimension répétitive de certaines phases de jeu. Il s'agit notamment des phases hors de moments de « raids » où les joueurs « *amassent de la richesse douze ou quinze heures par jour. Là, il y a un parallèle intéressant avec les cartes à gratter Française des Jeux. C'est très répétitif* » (Marc). Le geste répétitif est apprécié par beaucoup de joueurs, ainsi selon Lionel: « *plus tu joues, plus ça devient machinal, automatique, et plus ça joue sur le réflexe. C'est quelque chose de jouissif* ». Cette répétitivité se retrouve dans les rituels, qui favorisent le sentiment d'une fusion dans le groupe par le rythme commun, et, au-delà, l'entrée dans une transe. « Les ruptures de l'équilibre jouent un rôle important dans le dépaysement mental, la recherche d'un état second. Dans les rituels exceptionnels, les révélations extatiques, les pratiques de possessions... l'un des joints consiste, universellement, à entraîner l'acteur hors de son cycle rythmique quotidien en brisant par le jeûne ou le manque de sommeil la routine de l'appareil physiologique (Leroi-Gourhan 1964). « *Des fois on n'est pas en train de jouer on est complètement ailleurs* » confirme Nicolas.

La répétitivité du jeu est inscrite dans les règles mêmes, mais elle constitue aussi un choix de pratique. Cela permet d'alimenter la richesse du joueur pour qu'il poursuive sa quête, mais on peut aussi considérer que certains joueurs éprouvent le besoin de pratiquer des actions répétitives. Quand Alex remarque: « *Les gens n'ont rien d'autre à faire que ce qu'on appelle farmer⁵* », il souligne la présence d'un vide à combler. Vide et ennui qui caractérisent notre société industriel-

le et technicienne, qui atteint jeunes et adultes. « On ne saurait attendre d'hommes opprimés dans leur travail quotidien par l'étroussée d'une occupation très spécialisée... et que l'ennui accable, qu'à l'instant où la pression et l'ennui cessent, après le travail, ils puissent aisément... redevenir eux-mêmes. Ils se jettent... sur des milliers de choses différentes, sur n'importe quoi qui puisse relancer le cours du temps après le calme plat de l'ennui, et les transporter dans un autre rythme » (Anders 2002). Ce que confirme Leroi-Gourhan d'une autre façon, insistant sur la façon dont la large diffusion de la technique dans nos sociétés (les jeux en ligne en sont les témoins) contribuent à imprégner et à conditionner la rythmicité moderne.

Avec les jeux en ligne, action et parole, jeu et sociabilité sont souvent dissociés. Or le récit instaure la distance entre soi et l'expérience vive. « Entre vivre et raconter, un écart, si infime soit-il, se creuse. La vie est vécue, l'histoire est racontée » (Ricoeur 1986). Cette importance de l'action peut expliquer la capacité quasi hypnotique de l'écran, car l'identification par l'action a une emprise particulière.

L'attrait de ces jeux, repose en grande partie sur leur capacité à procurer des émotions, des sensations, un sentiment d'action, voire de puissance, qui renvoient à une nouvelle image du corps. Dans « l'émotion choc » le rapport au monde est orienté vers l'action (Lacroix 2001), elle « nous permet de réagir avant même que l'on ait eu le temps d'analyser la situation ». Dans le champ des émotions, l'homme contemporain privilégie celles qui lui procurent de simples excitations. L'homme de la société industrielle naissante recherchait déjà les sensations fortes avec l'apparition de l'électricité et de la mécanique à l'origine des premiers parcs d'attraction. La recherche du vertige de la vitesse, née avec le train et l'automobile, ne fait que croître avec le temps court des transmissions par internet. Bien des joueurs en ligne évoquent leur plaisir du partage d'une même émotion, d'un engagement identique du corps dans la même expérience avec des dizaines

d'autres joueurs. L'image du corps se combine alors à celle de la machine. Tout se calcule. À en juger d'après la manière dont les joueurs décrivent une partie, notamment un raid, il est évident que la décharge pulsionnelle à ce moment est intense. « *Parce que là, c'est carrément 25 joueurs, c'est beaucoup plus grandiose, (...) c'est vraiment excitant. J'arriverai pas trop à vous décrire la sensation* » (Marc). Le corps réagit, il se réduit quasiment à l'émotion. Le corps des joueurs n'est plus ce qui les relie à l'autre. C'est ce que dit Quentin en creux : « *Le fait de jouer sur les jeux vidéo, derrière l'écran, même avec des gens qu'on connaît de plus en plus, ça désinhibe vraiment, on peut faire comme on veut. Y a moins de danger* ». Il est probable que la virtualité du contact permis par la technologie du jeu en réseau autorise certains individus à diminuer certaines caractéristiques de phobies sociales qui entravent dans la vie réelle la libre émergence de leurs émotions. D'ailleurs certains thérapeutes utilisent les jeux vidéo dans ce sens.

« La corporéité, en dernière instance, est ce qui donne sens au monde, aussi bien en tant qu'accès sensible au monde qu'en tant que situation concrète, temporelle, historique, dans le monde » (Brohm 2001). La dégradation des sens en stimulations signifierait alors perte d'engagement de soi envers la société en même temps que recherche de l'autre par l'évasion.. C'est sans doute ici que se distinguent le plus les joueurs consultants. Leurs discours sont souvent négatif vis à vis de leur enveloppe corporelle : « *Je me suis retrouvé à passer une nuit avec elle, mais sans jamais tenter de l'approcher sentimentalement* » (Alex). Le « sentimentalement » doit être compris ici comme une expression du « corporellement indicible ».

Si des travaux (Roustan 2003) ont montré que, lors de diverses parties de jeux vidéo, les joueurs présentaient une activité physique assez intense, le vécu corporel de joueurs ayant traversé des phases de « no life », comme disent les joueurs, est tout autre. « *De toute façon, plus de sport, plus de mouvement, on commence à sentir que son corps est en train de se consumer, au*

niveau de ses muscles, et tout. Je savais très bien que ça n'allait pas » (Alex). Ou, pour insister sur la dimension dépressive de la perception corporelle, « *c'est un peu une chute aux Enfers. C'est une décadence totale de la personne* » (Simon). Au niveau des modes de fonctionnement psychique, les perceptions ne sont pas plus rassurantes. « *La conscience commençait à partir dans tous les sens, ce qui n'est pas bien* » (Simon). Pour le psychiatre, ce genre de discours confirme la nécessité d'aider le consultant.

A contrario, lorsque tel autre joueur excessif a cessé de jouer, il a repris conscience de la prise de distance d'avec son corps. Il semble même étonné de ses capacités. « *J'ai un cousin de Lyon qui est venu passer ses vacances. On a élagué des arbres ensemble. Ça m'a fait un bien fou de pouvoir faire quelque chose de concret...* » (Alex).

Car si le corps (ou du moins sa conscience) des joueurs excessifs disparaît au cours de leur pratique ludique, happé dans le système de jeu et dans le dispositif technique, il se rappelle à eux à un moment donné. C'est lui qui signale quand certaines limites sont franchies, quand l'enfermement devient intolérable, voire dangereux. C'est lorsqu'il ressent la fatigue, voire le dégoût, la nausée, que le joueur touche une limite qui lui permet de sortir du jeu. Le corps n'est plus alors perçu comme obstacle. La sensation du corps est ce qui maintient en vie, ce qui résiste : « *Je me sentais vraiment épuisé quand j'ai arrêté, ayant pleinement pris conscience que j'étais en train de détruire ma vie, détruire mes capacités* » (Alex). N'est-il pas alors dans cette situation paradoxale de l'être rive qu'analyse Lévinas (1997) : « *Dans la nausée, qui est une impossibilité d'être ce que l'on est, on est en même temps rive à soi-même, enserré dans un cercle étroit qui étouffe ?* ». On peut considérer le jeu vidéo comme une expérience paradoxale, où le joueur (du moins certains d'entre eux) cherche une sortie de soi, une évasion, et ne retrouve en fait que soi, à nouveau, le corps le rappelant alors à son sentiment d'enfermement et lui permettant de s'en sortir (dans tous les sens du terme).

Daniel, qui n'est pas un joueur dit « excessif », parle lui aussi d'une certaine lassitude, d'une nervosité. J'ai « *l'impression, dit-il, que ça ne mène absolument à rien, et que même le but atteint, en fin de compte, il n'y avait pas de but au départ. Je ne sais pas où ça mène. C'est une fatigue, une fatigue physique... la fatigue d'avoir trop joué, comme si on faisait du vélo, ou on conduisait pendant plusieurs heures. Il y a besoin de faire une pause, ne serait-ce qu'une pause visuelle. Il n'y a plus d'envie de jouer, une envie de s'arrêter. C'est une grande fatigue physique* ». C. Haroche (2008) nous parle de cette sensation : « *l'existence de sollicitations sensorielles continues, l'omniprésence des écrans dans les sociétés contemporaines, accroîtrait l'isolement corporel, et au delà, social et psychique... l'absence de temps nécessaire à l'exercice de la pensée et de la réflexion [...] aboutirait à une lassitude, une fatigue chronique...* », ce qu'illustrent les propos de Fabien : « *Certains, pour qui ça allait très bien dans le jeu et dans la vie, disent : Non, j'en ai marre. J'arrête de jouer. Donc une fatigue physique à ne rien faire, et une fatigue, des fois, un peu mentale, de répétition, autant des sons, des images, et des actions, qui fait qu'on se lasse un peu* ».

Cet état les amène à sortir, et ce n'est pas une métaphore. Ces joueurs parlent très fréquemment en termes d'une opposition entre dedans et dehors, comme s'il y avait un lien avec un autre couple d'opposition, dedans intérieur du soi et dehors espace social et naturel, isolement et lien social.

Conclusion

La centralité du corps, présente contre toute attente dans les jeux vidéo, et caractéristique de l'hypermodernité, serait l'indice d'une détérioration sans précédent de l'espace social et des institutions au sein desquels les hommes apprennent à vivre ensemble et acquièrent réalité humaine, l'indicateur d'une déliaison profonde, ce qui reste lorsque les médiations s'effacent et les institutions s'effondrent. Le corps oublié, mécanisé, du joueur

excessif, le corps surexposé aux sensations, soumis à l'action permanente de gestes répétitifs ou d'actions urgentes et rapides, vient se rappeler au joueur dans sa fatigue et son écœurement, l'aidant à reprendre contact avec soi et les autres. On peut considérer la recherche d'expérience sensorielle comme une manifestation de l'être rivé, c'est-à-dire de l'individu qui ne peut s'ouvrir au monde, comme une recherche de sortie de cette adhérence à soi, de cet enfermement, finalement comme la recherche d'alternative au corps contraint, immobilisé et naturalisé, comme une recherche d'expérience du monde.

On voit comment le corps trouve, dans les jeux vidéo, des qualités et des rôles très ambivalents. Les jeux en réseau facilitent, simplifient, ordonnent les relations sociales. Leur organisation sur le mode de la division du travail peut susciter d'intenses sentiments de solidarité qui favorisent la reconnaissance collective. Mais cette reconnaissance entretient des besoins narcissiques et ouvre rarement sur de l'altérité, puisqu'elle reste indissociable de valeurs rationnelles, axées sur la compétition et la performance. Le plaisir du jeu se trouve alors menacé par l'usure, et c'est le corps physique, biologique du joueur, qui se manifeste pour résister aux mécanismes de dépendance du jeu.

Bibliographie

- Anders G. (2002), *L'obsolescence de l'homme*, Paris, Ivrea.
- Bauman Z. (2003), *L'amour liquide. de la fragilité des liens entre les hommes*, Rodez, Le Rouergue/Chambon.
- Bernier L. (1998), La question du lien social ou de la sociologie de la relation sans contrainte, *Lien social et politiques*, Montréal, Canada, RIAC n° 39, Printemps, p. 27-32.
- Canetti E. (1966), *Masse et société*, Paris, Gallimard.
- Craipeau S., Dubey G. & Koster R. (2008), Une quête à corps perdu, *Quaderni*, 67, p. 85-92.
- Craipeau S. & Legout M.C. (2003), La sociabilité mise en scène, entre réel et imaginaire, in Roustan M. (dir.), *La pratique du jeu vidéo: réalité ou virtualité*, Paris, L'Harmattan, p. 115-130.
- Craipeau S. (2001), *L'entreprise commutante, travailler ensemble séparément*, Paris, Hermès-Lavoisier.
- Ducheneault N., Yee N., Nickell E. & Moore R.J. (2006), Alone together? Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Games, *Conférence Proceedings on human factors in computing systems*, Montreal, Canada, CHI.
- Ducheneault, N., Yee, N., Nickell E., Moore R.J., « Une solitude collective? Observations sur le capital social dans un jeu vidéo multi-joueurs: World of Warcraft » in Beau, F. (dir.), *Culture d'Univers*, Fyp, 2007, p. 47-64
- Haroche C. (2008), *L'avenir du sensible*, Paris, PUF.
- Ion J. & Ravon B. (1998), Causes publiques, affranchissement des appartenances et engagement personnel, *Lien social et politiques*, Montréal, Canada, RIAC n° 39, p. 59-71.
- Jaulin R. & Weil F. (2003), Les ingénieurs de mondes, in Auray N. & Craipeau S. (dir.), *Les jeux en ligne*, Paris, Hermès-Lavoisier, Les cahiers du numérique, 4, 2, p. 37-46.
- Lacroix M. (2001), *Le culte de l'émotion*, Paris, Flammarion.
- Leroi-Gourhan A. (1964), *Le geste et la parole*, tome 2, Paris, Albin Michel.
- Lévinas E. (1997), *Quelques réflexions sur la philosophie de l'hitlérisme suivi d'un essai de Miguel Abensour*, Paris, Rivages Poches.
- Mead G.H. (2006), *L'esprit, le soi et la société*, Paris, PUF.
- Roustan M. (dir.) (2003), *La pratique du jeu vidéo: réalité ou virtualité*, Paris, L'Harmattan.
- Simmel G. ([1908] 1999), *Sociologie, Étude sur les formes de la socialisation*, Paris, PUF.

Notes

1. Cf. Craipeau, S. et Koster, R., « Jeux vidéo en réseau: mondes imaginaires, mondes sociaux », *REPORT final Jemtu Usages*, Institut TELECOM management Sud Paris, mai 2009; Craipeau, S. et al. « Jeux de hasard et d'argent: contextes et addictions », expertise collective INSERM, 2008; Craipeau, S., Dubey, G. et Koster, R., « Maîtrise du jeu, contrôle de soi : une quête à corps perdu », *Quaderni*, n° 67, novembre 2008, p. 85-92; Craipeau, S. et Koster, R., « Jeux Vidéo, Imaginaire et Pratiques Culturelles », *Rapport INT/GET*, janvier 2007; Craipeau, S., « Le corps en jeu » in *La Société de la Connaissance à l'Ere de la Vie Numérique*. Institut TELECOM, « Colloque du dixième anniversaire du GET », 2007; Craipeau, S. et Seys, B., « Jeux et Internet: quelques Enjeux Psychologiques et Sociaux », *Psychotropes*, 2005; Craipeau, S. et Auray, N., « Les Jeux en Ligne », *Cahiers du Numérique*, vol. 4, n° 2, 2003; Craipeau, S. (dir.), Auray, N., Desbois, D., Legout, M.C. et Seys, B., « TIC et Communautés Virtuelles », *rapport GET*, Mars 2003.
2. Cet article se fonde sur des entretiens cliniques menés auprès de joueurs ayant consulté l'un des psychiatres du Centre de Référence sur le Jeu Excessif, au service d'addictologie du CHU de Nantes. Parmi eux, trois entretiens sociologiques qualitatifs semi-directifs ont été menés auprès de joueurs de World of Warcraft de 32, 29 et 21 ans, en 2008, à Nantes. Nous avons par ailleurs rencontré entre 2006 et 2009, à Paris, 15 autres joueurs âgés de 15 à 30 ans, qui, malgré leur pratique intensive, le plus souvent au jeu en réseau World of Warcraft, n'ont pas éprouvé le besoin de demander une aide thérapeutique. Ces entretiens sont analysés à la lumière d'autres enquêtes menées depuis 2001.
3. En référence à Bauman (2003).
4. Ducheneault, N., Yee, N., Nickell E., Moore R.J., « Une solitude collective? Observations sur le capital social dans un jeu vidéo multi-joueurs: World of Warcraft » in Beau, F. (dir.), *Culture d'Univers*, Fyp, 2007, p. 47-64; Lazzaro, N. (2004). *Why we play games: four keys to emotion without story*: Xeodesign, 2004.
5. Le *farmining* est, dans un jeu vidéo massivement multi joueurs, la pratique qui consiste à passer la plupart du temps de jeu à récolter de l'argent, des objets, ou de l'expérience en répétant sans cesse les mêmes actions, en visitant les mêmes donjons ou en tuant le même groupe de monstres dans le but de s'enrichir / monter en niveau rapidement (définition Wikipédia).