

**Mathias
PROTOIS**

M1 Sociologie

**Jeux vidéo et addiction :
Une problématique émergente ?**

Sous la direction de Patrick Legros

2007-2008

Glossaire	4
I – Introduction.	5
A – Présentation du thème de l'étude.	5
B – Approche du sujet.	6
II – Etat de la question.	8
A- Chiffres et état des lieux concernant les nouvelles technologies et le jeu vidéo.	8
B – Définitions et précisions sur l'addiction.	14
C – Place des politiques et des associations.	22
III - Partie méthodologique :	24
A – Cadre théorique	24
B - Recherche documentaire :.....	27
Commentaires sur les différents médias :	29
La presse généraliste :.....	31
La presse et sites spécialisés :	33
Cas pratique : L'effet GTA IV :.....	35
Ce qu'en dit la recherche.	38
C - Observations :	40
La salle... ..	41
...et ce qui s'y passe :	43
Période :	45
Tarifs :.....	46
En résumé :	47
D - Entretien :	49
Présentation des interviewés :.....	50
Explication des thèmes présents dans les entretiens :.....	52
IV – Analyse : Les moteurs de l'addiction :	53
A - <i>Online</i> et <i>Offline</i>	54
Une partie sans fin	54
Une approche différente selon le type de jeu.....	56

B – Pour être le meilleur.....	59
Compétition latente et <i>E-sport</i>	59
C – Une nouvelle forme de sociabilité.....	62
Des liens sociaux plus ou moins lâches:.....	62
La communauté :	66
D – Virtuel et réel.	68
Similarité entre deux univers.	68
Piétinement du virtuel dans le réel.....	70
E - Pathologie et média incompris ?	72
La valeur du temps.....	72
L'addiction en question	75
V – Conclusion	77
Tables des illustrations	81
Bibliographie :.....	82
Sitographie :	83

Glossaire

Avatar : Il s'agit de la représentation du joueur au sein d'un monde virtuel. En général, ces avatars sont personnalisables par le joueur (apparence, caractéristiques, etc.) afin de correspondre au mieux à leurs attentes.

e-sport : Pour *electronic sport*, soit sport électronique en français. Il s'agit d'une pratique du jeu vidéo se rapprochant de la pratique sportive traditionnelle, c'est à dire intensive et à la recherche de la performance.

Forum : Lieu de communication sur Internet permettant de laisser des messages concernant divers sujets. Ce type de communication se différencie de la messagerie instantanée dans la mesure où les messages sont consultables par de nombreux utilisateurs et restent stockés en ligne.

LAN : Pour *Local Area Network*, soit réseau local en français. Un réseau local est une partie où les PC sont physiquement réunis dans une seule pièce ou un seul bâtiment, par opposition aux parties en réseau sur Internet où les joueurs peuvent être situés n'importe où sur la planète.

Messagerie instantanée : Il s'agit de logiciels permettant de *tchater* (voir *tchat*) en temps réel sur Internet. Ce type de communication se différencie des forums.

MMORPG : Pour *Massively multiplayer online role-playing game*, soit jeu de rôle en ligne massivement multijoueur en français. Il s'agit de jeu se jouant en ligne, par Internet, au sein d'un univers persistant où de nombreux joueurs peuvent se trouver en interaction. Les plus célèbres représentants de ce type de jeu sont par exemple *World Of Warcraft* ou encore *Guild Wars*.

Tchat : Le mot *tchat* (prononcé « tchatte ») est issu de l'anglais *to chat*, bavarder en français. Ce terme est utilisé pour désigner la communication textuelle en direct par Internet. Maintenant, le *tchat* peut également vocal, par le biais d'un microphone.

I – Introduction.

A – Présentation du thème de l'étude.

Cette recherche aura pour thème principal le jeu vidéo, elle aura pour but de mettre en lumière les différents problèmes de société visiblement liés à ce média, en particulier la problématique émergente de l'addiction. Depuis son apparition, le jeu vidéo ne cesse d'élargir son public. Véritable média de masse, son influence est grandissante et son accessibilité se banalise de plus en plus, les firmes faisant le maximum pour diversifier leur public. En parallèle, l'évolution technologique et la « démocratisation » de l'informatique ont fait en sorte que de nombreux foyers se trouvent de plus en plus familiers avec ces nouvelles technologies, notamment celles des nouveaux réseaux de communications ou plus globalement d'Internet. A présent, le domaine de l'informatique et du jeu vidéo se trouvent intimement liés : de très nombreux jeux sortent sur ordinateur et les consoles de jeu embarquent un matériel de plus en plus puissant et coûteux, se rapprochant ainsi de l'architecture du PC. Cette superposition a permis de porter le jeu vidéo dans une nouvelle dimension : le jeu en ligne. Si le jeu en réseau n'est pas réellement une nouveauté, sa massification est un phénomène récent. Les premiers jeux en réseaux, datant du début des années 90, n'étaient joués que par des *aficionados*, le domaine de l'informatique n'ayant pas encore connu l'essor qu'il a rencontré ces dernières années.

Le jeu en ligne prend donc de l'ampleur en même temps que la « mise en service » d'Internet pour le grand public, et plus particulièrement au moment de la diffusion du haut-débit, à savoir à la fin des années 90. De cette pratique que l'on pourrait donc qualifier d'émergente découlent de nouvelles pratiques sociales parfois mal comprises, stigmatisées mais aussi des formes de déviances. Nous verrons comment le jeu vidéo, et plus particulièrement le jeu en réseau, peut conduire certains

individus dans des situations de dépendance. Cette dépendance au jeu est traitée comme une pathologie au sens strict, relevant de la médecine et de la psychologie. On parle pourtant souvent de « phénomène de société » concernant tout ce qui touche le jeu vidéo, le jeu en réseau et plus généralement tout ce qui a rapport avec la diffusion de nouvelles activités liées aux nouvelles technologies.

Dans le cas de la dépendance, il semblerait que le regard psychologique prévaut et que l'approche médicale soit la seule valable, aucun regard sociologique n'étant vraiment apporté. Nous nous pencherons donc sur ces pratiques afin de compléter au mieux une vision trop lacunaire ; nous expliquerons cela dans la partie suivante. Nous observerons donc le jeu comme activité sociale et notre principale population sera constituée de joueurs pouvant être qualifiés de ce que nous appellerons *gamer*, à savoir un « vrai joueur », mais nous reviendrons sur les différents publics que l'on peut rencontrer autour de ce média afin d'expliquer au mieux le choix de notre population.

Nos objectifs seront donc d'expliquer pourquoi et comment cette activité est émergente et grandissante ; pourquoi elle est connotée de manière plutôt négative et souvent reliée au problème de l'addiction. Nous ferons également le point sur l'utilisation du terme « addiction », ce dernier étant trop souvent employé de manière abusive, notamment dans les médias généralistes. Toutes les nuances que peuvent comporter une situation se trouveront donc brisées. Un simple « passionné » aura vite fait de se retrouver dans la case du « malade à traiter » souffrant d'addiction. Nous verrons enfin quels rôles jouent les différents médias et les politiques publiques dans l'image du jeu et quels publics sont touchés par ces médias.

B – Approche du sujet.

De nombreux sujets habituellement réservés exclusivement à la psychologie ont pu être traités sous l'angle sociologique, nous pouvons faire une analogie avec l'ouvrage *Le Suicide* de E. Durkheim, pour prendre le plus célèbre. En effet, son objet étant le suicide, le sens commun pousserait à penser qu'il s'agisse là d'un « acte de l'individu qui n'affecte que l'individu » pour reprendre son expression. De la même

manière, M. Darmon a traité de l'anorexie par le biais de la sociologie¹. Cet obstacle que peut constituer la domination de la psychologie dans ce domaine se trouve donc à relativiser ; biens des phénomènes présentés comme relevant uniquement de la psychologie sont en réalité des phénomènes sociaux.

Nous devons cependant jouer avec un second obstacle, à savoir le caractère « pathologique » de l'objet. Par le biais de la psychologie, la médecine semble avoir l'exclusivité sur tout ce qui concerne les addictions, elles seront donc perçues comme véritables maladies. L'objet se doit donc d'être parfaitement saisissable pour faciliter le traitement de l'addiction. Plus clairement, l'addiction sera révélée par de nombreux critères assez subjectifs mis au point par les médecins psychologues pour savoir si un sujet rentre ou non dans la case « dépendant ». Ces critères pourraient en fait relever de représentations, comme nous le verrons un peu plus loin. Cependant, la sociologie de la déviance permet de s'abstraire de ce caractère médical comme l'explique Becker :

« Supposer que le comportement que l'on étudie est parfaitement sensé mais que le sens nous échappe pour le moment, est en général une bonne alternative sociologique [...] de la folie [...]. En terme d'analyse, cela signifie que chaque fois que nous découvrons quelque chose qui nous semble si étrange et si incompréhensible que la seule explication que nous puissions en donner est une version quelconque de « ils doivent être fous », nous devrions systématiquement suspecter que nous manquons grandement de connaissance sur le comportement que nous étudions. Il vaut mieux supposer que tout cela a un sens et en rechercher la signification. »².

En effet, notre but est d'analyser le comportement plutôt que de le catégoriser comme maladie apparemment bien délimitée. Le but ici n'est pas de remplacer un avis médical, mais plutôt d'observer les différentes attitudes liées à notre objet d'étude. Nous éviterons donc de présenter l'addiction comme une pathologie, afin de

1. M.DARMON, *Devenir anorexique. Une approche sociologique*, Paris, La Découverte, coll. « Textes à l'appui », 2003, 348 pages.

2. H.BECKER, *Les Ficelles du métier*, Paris, La Découverte, 2002 (1998), p.58-62

relativiser la frontière entre le sujet « atteint » et le sujet « sain ». Comme nous l'avons déjà évoqué, la définition de cette maladie reste malgré tout fluctuante, soumise à diverses représentations et autres jugements de valeur. Il faudra plutôt détecter en quoi ces comportements sont déviants et par quels processus l'individu en arrive à ces comportements. Nous serons prudents dans l'utilisation du concept de déviance. En effet, des variations peuvent exister d'un déviant à un autre. Il sera donc nécessaire de les souligner afin de voir si on observe des régularités.

Nous verrons l'addiction au jeu comme fait social car elle touche un public apparemment bien défini. Selon les différentes études menées et les chiffres fréquemment donnés dans les médias, il s'agirait de personnes de sexe masculin, célibataires, ayant entre 14 et 25 ans. Nous reviendrons plus précisément, avec des références, sur ces chiffres lors de la recherche documentaire. Il s'agit là de la représentation la plus vraisemblable pour le public ainsi que celle que l'on donne à voir dans les médias. Nous verrons à quel point cette représentation se rapproche de la réalité lors de la recherche documentaire. Nous verrons s'il s'agit d'une maladie sociale touchant un public bien précis, comme l'anorexie qui touche environ 90% des femmes ou encore le bégaiement qui touche 70% des hommes après l'âge de 4 ans. Nous nous efforcerons de trouver et d'expliquer les éléments qui font qu'il s'agisse d'un fait social, tout comme le suicide. Notre but sera donc de faire la part des choses entre la « véritable addiction » et la représentation que le public se fait de celle-ci. Il nous faudra voir comment se manifestent certains comportements qui pourront être perçus, à tort, comme de l'addiction.

II – Etat de la question.

A- Chiffres et état des lieux concernant les nouvelles technologies et le jeu vidéo.

Le jeu vidéo ainsi que l'Internet sont deux domaines assez récents, le premier datant d'un peu plus d'une vingtaine d'années et le second d'une dizaine ; cependant, l'expansion de ces deux médias est fulgurante depuis environ cinq voire six ans. En effet, le jeu vidéo qui autrefois ciblait seulement les enfants ou de rares personnes

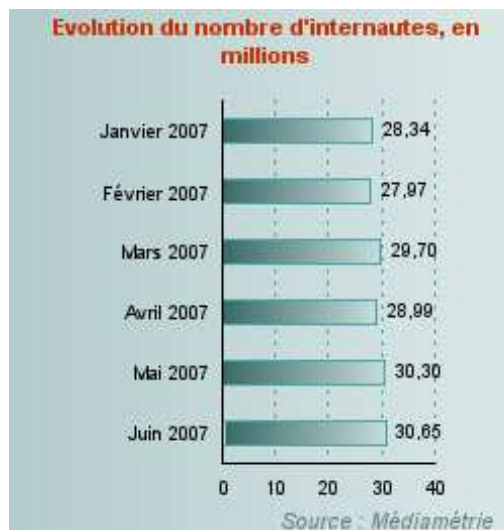
plus âgées, atteint aujourd'hui un très large public de tout milieu et de tout âge, ou presque. Si dans les années 1990, un adulte (ou jeune adulte) jouait à un jeu vidéo, il était perçu de façon plutôt négative, les jeux vidéo étant destinés en premier lieu aux plus jeunes. Si l'on peut critiquer cette vision, elle est compréhensible malgré tout étant donné le contenu des dits jeux, souvent simple voire simpliste. Mais le marché se développant, des jeux plus « sérieux », ayant pour cible les adultes, firent leur apparition : le contenu du média s'étant enrichi en même temps qu'il gagnait en « respectabilité ». Cette « reconnaissance » est passée par le fait que le jeu vidéo, d'abord assez « artisanal » dans une certaine mesure, est devenu une véritable industrie générant plus d'argent que l'industrie du cinéma ou de la musique. Certains joueurs regrettent le temps où des jeux pouvaient être développés par une petite équipe voire une seule personne. Par exemple, le très célèbre *Another World*, sorti au début des années 90, qui fut développé entièrement par Eric Chahi et qui connut du succès partout dans le monde reste encore aujourd'hui une référence. Les jeux « d'auteurs » existent encore, mais ils sont développés par de très grandes équipes. On rencontre une fois de plus le problème du « *c'était mieux avant* » : il se manifeste dans tous les domaines culturels, c'est donc normal de le voir apparaître dans le jeu vidéo. Pourtant, ces jeux récents peuvent être porteurs d'un message, comme la série *Metal Gear Solid* qui invite le joueur à réfléchir de manière subtile sur la distance entre jeux de guerre et véritable guerre.

Un mot sur la connotation très négative entourant le jeu vidéo en général (mauvais pour les yeux, déclencheur de crises d'épilepsie, engendre des comportements violents...) qui tendrait légèrement à se dissiper depuis que ce dernier est entré dans le grand public : il s'agit d'un véritable nouveau marché, le développement d'un jeu pouvant coûter jusqu'à plusieurs millions de dollars et entraîner des bénéfices encore plus importants. Mais cette connotation perdure, notamment par le biais de l'addiction, ce qui rentre bien dans le cadre de la société actuelle qui pointe le moindre risque éventuel, surtout lorsque cela concerne les plus jeunes¹. De plus, les nouvelles technologies, incomprises pour une partie de la population, sont souvent perçues comme constituant un risque potentiel. Cette animosité vis-à-vis de la

1. D. LE BRETON, *Conduites à risques*, Paris, PUF, 2002, 223 pages.

nouveauté, de l'acquisition matérielle ou même de la consommation n'est pas récente, mais cyclique dans l'Histoire comme le démontre A.O.Hirschman¹; ce n'est pas l'objet de notre étude, mais c'est une précision intéressante.

Le jeu en réseau, ou en ligne, fait son apparition avec *Doom* en 1993, jouable uniquement en réseau local ; les premiers jeux en réseau pour le grand public utilisant Internet datent d'environ 1996, date de « mise en service » d'Internet pour le grand public. C'est avec ces jeux en réseau qu'est réellement apparue la notion d'addiction qui venait remplacer les éventuels problèmes oculaires ou d'épilepsie présents dans le débat public. En effet, les questions de la détérioration de la vue ou encore d'épilepsie ne sont plus vraiment à l'ordre du jour, alors qu'elles l'étaient il y a encore une quinzaine d'années. Voyons quelques chiffres pouvant rendre compte du phénomène :



Source : <http://www.mediametrie.fr/>

En juin 2007, il y a en France 30.65 millions d'Internaute de 11 ans et plus (qui se sont connecté au cours du dernier mois). A titre de comparaison, il y avait environ 24 millions d'internautes au 4^{ème} trimestre 2004 et 15.5 millions d'internautes au 4^{ème} trimestre 2001, selon Médiamétrie. Ces internautes sont pour 92% d'entre eux connectés par haut-débit, hausse de 19% depuis l'année 2006. Restons dans les

1. A.O.HIRSCHMAN, *Bonheur privé, action publique*, Paris, Hachette Littératures, 1982, 256 pages.

chiffres avec ceux du parc de consoles sur le territoire français en décembre 2007, d'après *Les Echos*¹ :

- 1 100 000 Nintendo Wii
- 2 500 000 Nintendo DS
- 500 000 Microsoft - Xbox 360
- 270 000 Sony - Playstation 3

Pour ce qui est du jeu sur PC, chaque internaute possède un PC, mais pas nécessairement assez puissant pour jouer. C'est un chiffre difficile à fournir, on peut avoir un indicateur avec le jeu *World Of Warcraft*, qui compte 9 millions de joueurs dans le monde, dont 1.5 million en Europe et environ 300 000 dans l'hexagone. Rappelons que pour participer à cette aventure, il faut payer environ 11€ par mois, ce qui montre le succès que rencontre ce jeu. En effet, cet abonnement mensuel peut constituer un frein pour de nombreux joueurs potentiels.

Les études menées autour du jeu vidéo semblent toujours avoir leur lot de chiffres biaisés, même si elles tendent à s'affiner avec le temps par l'ajout de nouveaux critères. Pour illustrer nos propos, nous nous appuyerons sur les différents documents publiés par Tns Sofres². Par exemple, au fil des années, la moyenne d'âge des joueurs a évolué: On annonçait fièrement des 30 ans (lors du colloque du 11 septembre 2006 intitulé « Quelle politique pour les jeux vidéo ? »), puis 25 ans (en 2004 dans l'enquête Tns Sofres) : les raisons étaient simplement qu'on ne prenait pas en compte les joueurs ayant moins de 15 ans, voire moins de 18 ans. Il est encore souligné qu'un quart des joueurs aurait plus de 35 ans, ce qui ne s'avère pas vraiment exact, comme nous allons le voir. Ce type d'étude annonce également qu'environ 40% des joueurs sont des joueuses. Pourtant, le sentiment que le jeu vidéo est un domaine masculin perdure, mais pour quelles raisons ? Tout simplement parce que, comme pour l'âge, on peut se demander si « 100% des joueurs de jeux vidéo sont des joueurs de jeux

1. *Les Échos*, vendredi 27 avril 2007

2. <http://www.tns-sofres.com/>

vidéo » pour reprendre l'expression de L. Trémel dans son article¹ qui montre comment les enquêtes peuvent nous leurrer et tentent de faire passer, sans doute pour des raisons économiques, le jeu vidéo comme une nouvelle activité « *d'adultes citoyens* ».

En effet, le fait de jouer au solitaire ou au démineur sur son PC pendant un quart d'heure est autant pris en compte que de jouer à un jeu acheté 60€ ou 70€ sur une console valant 400€, et ce pendant plus d'une heure. Peut-on mêler les joueurs (très) occasionnels aux autres joueurs ? Un jeune jouant depuis plus de 10 ans, pendant 3 heures par jour et étant très intéressé par le domaine du jeu doit-il avoir le même poids qu'un retraité jouant au démineur sur son ordinateur ou que la jeune fille qui joue quelques heures par semaine à un jeu que son frère aura acheté ? Le public n'est pas le même, mais ce sera surtout la pratique qui sera différente : achat de jeux, temps de jeux, type de jeux, importance donnée au jeu et intérêt de ce qui entoure le jeu. De ce fait, le public apparaît comme très hétérogène et absolument pas uniforme. Cela se remarque également sur la question de la moyenne de jeu : elle était de 5h45 par semaine, la moitié des joueurs jouant moins de 3 heures par semaine. Les 15-24 ans jouant pour leur part souvent « plus de 6 heures », sans plus de précisions. On se rend compte que ce chiffre de la moyenne hebdomadaire ne rend compte de rien en réalité, tant le public est hétérogène et mélangé au sein d'une même étude. De même, la plateforme de prédilection, des joueurs selon ces mêmes statistiques, serait le PC (70% des joueurs joueraient sur PC), et de loin, selon ces études... pourquoi donc les ventes de jeux PC se trouvent en véritable crise pour des titres sortant sur PC et console ?, prenons un exemple récent :

« Tous les professionnels l'ont constaté : les ventes de jeux PC baissent dramatiquement depuis plusieurs années comparativement aux ventes de jeux sur consoles. Pour vous donner une idée, les premières semaines de sa mise en vente,

1. <http://planetjeux.net/index.php3?id=print&article=135>, Laurent Trémel est docteur en sociologie de l'EHESS.

Bioshock, faisait deux fois plus de ventes sur XBOX 360 que sur PC. Quand on sait que cette console est très mal implantée chez nous »¹.

On comprend donc qu'en sortant sur deux supports différents, les ventes PC restent très minoritaires, ajoutons que si ce jeu était également sorti sur PS3, il se serait vendu encore plus sur support console. Et ce cas n'est pas isolé, c'est le cas pour tous les jeux sortant à la fois sur PC et consoles. On peut supposer que le poids considérable donné au PC dans cette étude est dû au fait des nombreux « joueurs occasionnels » jouant à des « petits jeux » sur leur ordinateur. Le PC est une plateforme « sérieuse », qui sert pour travailler, pour l'accès à la culture (au sens très large), alors qu'une console ne sert qu'à jouer, même si l'arrivée de nouvelles consoles change un peu cette image. Sans doute, pour des raisons économiques, on tentera de montrer au travers des statistiques que les joueurs sont donc des gens « biens et sérieux » puisqu'ils ne sont « pas si jeunes qu'on l'aurait imaginé », que près de la moitié sont des femmes, qu'ils jouent peu et sur un outil de travail, le PC.

Il était nécessaire de donner un ordre d'idée et une vue d'ensemble du phénomène. Il fallait aussi souligner, comment dans ce domaine parfois méconnu, de nombreux chiffres peuvent être biaisés et être pris pour argent comptant. C'est en ayant du recul sur ce que constitue réellement les « joueurs » que l'on pourra au mieux cibler et comprendre les mécanismes qui entrent en jeu dans l'addiction. Il ne faut donc pas croire que les filles jouent comme les garçons et que les plus « âgés » jouent comme les plus jeunes. On tente de communiquer une nouvelle image des joueurs, qui tend à s'amplifier, mais cette dernière est en partie fautive ; même s'il faut reconnaître que le marché s'est ouvert à de nouveaux profils. Cette petite démonstration servait donc à montrer que malgré ce qu'on essaie de souligner, tous les individus présents dans cette étude ne sont pas des « joueurs » au sens où on peut l'entendre et que les « vrais » jeux vidéo, au sens où l'entendent ces mêmes joueurs, ne sont pas joués par tous ; les pratiques face au jeu sont très différentes. On peut cependant noter que le secteur change, une ouverture au très grand public a été

1. <http://ericviennot.blogs.liberation.fr/ericviennot/2007/10/le-pc-est-mort.html>, Éric Viennot est un développeur de jeux vidéo.

opérée, l'offre s'est beaucoup diversifiée. En vérité, l'image que l'on tente aujourd'hui de faire passer sera sans doute proche de la réalité de demain.

B – Définitions et précisions sur l'addiction.

Nous allons maintenant définir les termes de notre étude afin de clarifier les différences qu'il pourrait y avoir entre le véritable sens et l'idée que peut s'en faire le public. Voyons tout d'abord les définitions issues d'un dictionnaire généraliste, le *Petit Larousse 2007* : pour l'addiction, ou la conduite addictive, il s'agit d'un « comportement répétitif plus ou moins incoercible et nuisible à la santé (toxicomanie, alcoolisme, tabagisme, boulimie, anorexie) ». L'addiction mène souvent à la dépendance qui se définirait, elle, par un « besoin compulsif d'absorber une substance (drogue, alcool, tabac, etc.) pour faire cesser le malaise psychique (dépendance psychique) ou les troubles physiques (dépendance physique) dus au sevrage ». On remarque donc que la dépendance a un sens plus restreint que l'addiction d'après cette définition : elle concerne uniquement les substances à absorber. Nous verrons pourtant que ce ne sont pas les seuls éléments pouvant mener à une dépendance psychique. En effet, de nombreuses dépendances ne sont pas le produit de substances, mais de comportements. Pour les cas les plus connus, nous pouvons citer les cas de dépendances sexuelles et dépendances aux jeux d'argent. De plus, la notion de « répétition » est assez relative et soumise à des valeurs et perceptions subjectives, de même que la question de la nuisibilité à la santé. Comme le notait M. Valleur¹, il peut y avoir des « addictions positives » comme jouer aux échecs par exemple. Le fait de lire énormément de livres ne provoquera jamais une réaction négative de la part de l'entourage. Ces deux définitions sont donc trop limitées pour rendre compte des deux phénomènes de manière satisfaisante. Pour un peu plus de précisions, voyons la définition que nous donne M. Valleur d'un *addict*² :

« Toute personne dont l'existence entière est tournée vers la recherche des effets produits sur son corps et son esprit par une substance plus ou moins toxique (drogue

1. Marc Valleur est un psychiatre, chef du service de soin aux toxicomanes à l'hôpital Marmottan

2. M.VALLEUR, J.MATYSIAK, *Sexe, passion et jeux vidéo*, Paris, Flammarion, 2003, p.22

tolérée, interdite, prescrite) ou une conduite (jeu, conduite alimentaire, sexe, internet, achat, etc.), sous peine d'éprouver un intense malaise physique et/ou psychologique ».

Etayons maintenant avec un point de vue plus sociologique, celui de D. Le Breton. L'auteur propose une réflexion sur les conduites à risque, qui englobent évidemment les pratiques d'addiction dont nous parlons. Comme le note Le Breton : « *la prise de risque s'impose comme une notion essentielle pour penser la jeunesse* »¹. Cela recoupe donc notre sujet où il s'agit en majeure partie d'un public jeune, c'est en tout cas ce qui est présenté au travers des médias et des chiffres. Cette conduite à risque en particulier semble intimement liée à la jeunesse. Selon lui, ces conduites relèvent de la « *souffrance et déliaison sociale* » et sont nécessaires afin de « *symboliser sa place au sein du collectif* »². Il note également que ces conduites se multiplient malgré les tentatives de la société pour les enrayer. On remarque que cette définition est doublement vraie dans le cas du jeu en ligne où l'individu se construit une véritable identité virtuelle au sein d'une communauté plus ou moins forte ou lâche. Cette nouvelle mise au monde de soi dont parle Le Breton est double : par l'appartenance au groupe représenté de « ceux qui jouent beaucoup » : *geek, hardcore gamer, no life* et autres appellations du milieu mais aussi par l'appartenance de communautés liées aux jeux : une guilde au sein d'un *MMORPG* ou une *team* dans un jeu d'action, plutôt taillés pour ce qu'on nomme l'*e-sport*³. Nous verrons plus en détail la question des groupes d'appartenance, de la culture commune et des figures du risque lors de l'analyse. Concernant la dépendance, les spécialistes de la santé ont mis au point une liste de critères permettant de juger la dépendance. Nous retiendrons les deux classifications principales :

La première provient du DSM-IV (*Diagnostic and Statistical Manual - Revision 4*). Il s'agit d'un outil de classification, publié par l'association américaine de psychiatrie en 1994 qui permet de définir le plus précisément possible les troubles

1. D. LE BRETON, *Conduites à risques*, Paris, PUF, 2002, p.29

2. *Ibid.*, pp.62-63

3. Il s'agit d'une appellation concernant les jeux pouvant être joués dans des compétitions officielles avec de véritables joueurs professionnels rémunérés, des sponsors et de gros gains, comme dans le sport donc.

mentaux. Cette classification s'impose au niveau international. La seconde est issue du CIM-10 (Classification internationale des maladies) utilisée par l'OMS (Organisation mondiale de la santé), cette 10^{ème} révision fut achevée en 1992. Elle est très voisine du DSM-IV. Ces deux outils permettent d'évaluer, selon leurs critères, s'il y a dépendance ou non. Ces deux classifications concernent la dépendance à une substance, et ne prennent pas vraiment en compte notre objet. Cependant, Aviel Goodman, psychiatre américain, propose une définition prenant en compte autant la dépendance à une substance que l'addiction comportementale, c'est donc celle-ci qui correspond le plus à notre étude. Si cette définition est universellement acceptée par les psychologues, elle n'est pas encore reconnue de manière officielle. C'est pourquoi, assez récemment, l'AMA (*American Medical Association*) a mis en chantier la reconnaissance officielle de l'addiction comportementale, et en particulier celle liée aux jeux vidéo. En effet, l'AMA souhaiterait intégrer cette nouvelle dépendance dans la prochaine édition du DSM-IV. Voyons maintenant les critères retenus par le modèle du psychiatre américain :

- Impossibilité de résister à l'impulsion de passage à l'acte.
- Sensation croissante de tension précédant immédiatement le début du comportement.
- Soulagement ou plaisir durant la période.
- Perte de contrôle dès le début de la crise.
- Présence d'au moins cinq des neuf critères suivants :
 - Monopolisation de la pensée par le projet de comportement addictif.
 - Intensité et durée des épisodes plus importants que souhaités à l'origine.
 - Tentatives répétées pour réduire, contrôler ou abandonner le comportement.
 - Temps important consacré à préparer les épisodes, à les entreprendre ou à s'en remettre.
 - L'engagement dans le comportement est tel que la personne ne peut plus accomplir des gestes élémentaires (se laver, se nourrir) et le conduit vers un désinvestissement social, professionnel et familial.

- Survenue fréquente des épisodes lorsque le sujet doit accomplir des obligations professionnelles, familiales ou sociales.
- Poursuite du comportement malgré l'aggravation des problèmes sociaux et en dépit de la connaissance des conséquences négatives.
- Tolérance marquée, c'est-à-dire besoin d'augmenter l'intensité ou la fréquence pour obtenir l'effet désiré, ou diminution de l'effet procuré par un comportement de même intensité.
- Agitation, irritabilité et surtout angoisse si le passage à l'acte addictif est différé, empêché.

Ces critères sont énoncés tels qu'ils ont été cités par A. Goodman. Ils sont reconnus et acceptés par le corps médical. Toutefois, ces critères devant rendre compte de la dépendance peuvent être critiqués. On constate que nombre de ces critères sont assez subjectifs, parfois peu explicite et donc dur à cerner. Tout d'abord, certains critères relèvent de l'appréciation personnelle tel que « sensation de tension croissante » ou encore « perte de contrôle ». Ces états sont difficiles à juger, ainsi que la notion de « monopolisation » de la pensée. A partir de quand la pensée est-elle « monopolisée » ? Cela semble impossible à quantifier de manière objective. D'autre part, certains de ces critères rendraient plutôt compte d'une activité liée à une passion. Il est fréquent, par exemple, pour des artistes (musiciens, dessinateurs...) d'aller au-delà du temps de travail qu'ils s'étaient fixés. De même, il est possible de prévoir à l'avance ce que l'on va faire dans son travail par exemple, et de travailler plus que souhaité. Encore une fois « plaisir durant la période » paraît étrange ; ressentir du plaisir en effectuant une tâche pourrait constituer un risque d'addiction potentiel ? Enfin, ils peuvent également dépendre de la durée. Se pourrait-il qu'un joueur soit « dépendant » durant la semaine suivant l'achat d'un nouveau jeu puis redevienne « sain » ensuite ? Il ne faudrait pas confondre une sorte de « fièvre » temporaire lié à l'excitation qu'engendre la nouveauté et dépendance en tant que maladie au sens médical du terme. Ces critères semblent donc limités, mais nécessaires si l'on veut obtenir un diagnostic et ainsi classer un sujet parmi ses patients.

Notre critique est donc limitée dans la mesure où on peut parfaitement comprendre le besoin de construire de tels critères, même s'ils ne peuvent pas rendre vraiment compte de la situation. Dans notre étude, nous tenterons de relativiser cette frontière qui sépare la maladie d'une attitude « normale ». Pour la sociologie, les conduites addictives ou perçues comme telles, sont des comportements déviants. La déviance a donné cours à de nombreuses recherches en sociologie. Voici donc la définition proposée par le *Petit Larousse 2007* : « *Comportement qui s'écarte des normes admises par une société* ». Nous pouvons étoffer cette définition avec quelques réflexions sociologiques. Tout d'abord, il faut distinguer la déviance des crimes et délits réprimandés par la loi, la notion de déviance recouvrant de nombreux autres comportements (toxicomanie, maladie mentale, etc.). Notons, en premier lieu, que la déviance n'existe que par sa définition par rapport aux normes ; c'est pourquoi un comportement pouvant être jugé déviant selon les normes d'un groupe peut être perçu comme normal par un autre groupe. De plus, les frontières entre comportement déviant et non déviant sont fluctuantes. En effet, cette frontière pourra être amenée à varier avec le temps, le milieu ou même le contexte : la déviance d'aujourd'hui est peut-être la norme de demain. Nous pouvons lier cette notion de déviance à celle des conduites à risque que développe Le Breton, dont nous avons parlé un peu plus tôt. Tout comme la déviance, le risque est une construction objective d'un groupe ou d'un individu. Dans le cas du risque, Le Breton nous explique qu'il y a une construction sociale du risque, et que cette perception ne peut constituer une évaluation objective du danger¹. Certains dangers, comme celui de devenir dépendant aux jeux, sont bien plus réduits que les représentations ou leur visibilité le laisse croire. Le second problème d'appréciation concernant notre sujet se situe dans la mauvaise interprétation du public en ce qui concerne la dépendance et l'addiction. Tout d'abord, la prédominance du quantitatif dans ce que l'on pourrait percevoir comme « dépendance » : une personne jouant beaucoup, voire énormément, sera directement perçu comme dépendant, ce qui ne sera pas forcément le cas, puisque la dépendance ne se limite pas à des critères quantitatifs. De plus, il s'agira souvent de jeunes, perçus comme potentiellement déviants et instables ; la déviance et les conduites à risque

1. D. LE BRETON, *Conduites à risques*, Paris, PUF, 2002, p.30

étant souvent liées à la jeunesse. Et enfin, comme l'explique Le Breton, les conduites à risque sont toujours mêlées à la « *subjectivité des représentations sociales et culturelles* » qui reflètent souvent la morale. Ces jugements moraux sont prédominants dans la perception du risque : Il apparaît plus dangereux et mal vu de rester à jouer devant un ordinateur qui abîme les yeux, « rend idiot » et dépendant plutôt que d'aller faire du *jogging* en forêt, qui est une activité présentée comme saine et bonne pour la santé. Pourtant, l'appréciation du risque paraît biaisée : un *jogging* en forêt comporte plus de risques directs et physiques : chute, foulure, effort inconsidéré voir mauvaise rencontre.

Cette démonstration est bien entendu à relativiser au maximum : rien ne sert de comparer un *jogging* en forêt et le fait de jouer à un jeu vidéo, il s'agit seulement de voir que certains risques très limités sont beaucoup plus mis en avant que des risques sûrement plus fréquents. Ces jugements moraux transforment la réalité des choses et façonnent les représentations de tous : « Nous à l'époque, on avait pas tous ces jeux idiots, on jouait aux cow-boys et aux Indiens, on savait s'amuser... ». Ce type de position est malheureusement à peine caricatural, ce qui peut être d'autant plus frappant lorsqu'il s'agit de spécialistes. Tout ceci pour expliquer que la définition « grand public » de la dépendance est erronée ; les véritables dépendants se trouvent dans des institutions médicales, l'addiction étant perçue comme une maladie à part entière par le corps médical. L'addiction aux jeux vidéo est donc traitée comme une véritable maladie, et pas seulement comme une « passion dévorante » que l'on aurait trop vite fait de classer dans l'addiction. L'aspect quantitatif n'est pas le seul élément à prendre en compte. En effet, de nombreuses variables plus qualitatives servent à déceler l'addiction. En réalité, ces effets sont le produit d'un joueur ayant tenté de s'arrêter, mais n'y arrivant pas. Nous pouvons citer pêle-mêle la perte de poids liée aux désordres alimentaires, l'agressivité et la désocialisation comme quelques-uns de ces effets. Ces nouvelles formes d'addiction sont donc prises en charge par des pôles psychiatriques. Il s'agit des services hospitaliers traitant ou accompagnant les problèmes d'addiction. Bien que, d'une manière générale, les problèmes de dépendance fassent l'objet de plusieurs définitions précises, il n'y a pas de réel consensus quant à la « dépendance au jeu vidéo ». Cependant, certains médecins

psychologues ont tenté de construire, à la manière du DSM-IV ou du CIM-10, une liste de critères apparemment objectifs pour juger l'état du sujet. Concernant le traitement de l'addiction, voici l'extrait d'une interview¹ du professeur Jean-Claude Matysiak, chef de service de la consultation en addictologie du centre hospitalier de Villeneuve Saint-Georges (94) et co-auteur du livre *Sexe, passion et jeux vidéo* :

« Quel traitement propose-t-on aux accros des jeux vidéo ? La première chose, c'est de savoir s'ils sont vraiment malades. Pour ceux qui n'arrivent plus à s'en passer, on propose un sevrage progressif, en diminuant peu à peu le nombre d'heures passées à jouer. Mais il faut que la personne le souhaite, sinon il est utopique de vouloir la soigner. Dans les cas vraiment graves, une hospitalisation peut être utile. Mais de toute façon, il faut un suivi psychothérapeutique grâce auquel on cherche à faire accéder le jeune à une autonomie. L'addiction au jeu vidéo signale souvent une difficulté d'accession à l'autonomie vis-à-vis de sa famille. On cherche ainsi à montrer sa différence ou son indépendance mais sans vraiment partir. Il s'agit en fait d'un déplacement d'une dépendance à une autre. Heureusement, chez les adolescents, les choses évoluent assez rapidement, sauf dans le cas de pathologies graves. »

On peut se poser la question de qui dépiste ces dépendances et comment. Vraisemblablement, il s'agirait plutôt d'adolescents « dénoncés » par leurs parents inquiets. Nous avons pu voir un reportage dans le 13h de France 2 fin novembre 2007 montrant deux adolescents « repentis » qui « jouaient trop » et qui avaient été pris en charge par un psychiatre. Le portrait qu'en dressent les parents laisse vraiment à penser qu'il s'agirait d'une « maladie » : crise de nerfs, très vives réactions si on interdit l'accès à l'ordinateur et recherche d'un point de connexion partout dans le voisinage (!) en cas de problème de réseau dans leur foyer. Dans le reportage, les jeunes reconnaissent avoir eu une attitude déplacée et exagérée. Nous verrons un peu plus loin pourquoi le fait que cette population « médicalisée » d'*addict* soit constituée presque exclusivement d'adolescent pose problème.

1. <http://www.transfert.net/a8925>

Un mot également sur les deux postures que l'on peut rencontrer dans cette problématique. Pour schématiser, il y a les « pour » et les « contre ». C'est caricatural, mais certains psychiatres, psychologues et autres médecins voient dans le jeu un « danger latent » alors que d'autres y voient des vertus « éducatives » ou « enrichissantes ». Parmi ces derniers, on peut citer entre autres, Michael Stora, psychologue clinicien pour enfant et adolescent au CMP de Pantin, son domaine de prédilection étant l'impact des jeux vidéo¹ et ce depuis de nombreuses années. On peut d'ailleurs être presque sûr qu'une émission télévisée qui touchera cette thématique comptera Michael Stora parmi ses invités dans les « pour ». Ils souligneront souvent l'effet « cathartique » du jeu vidéo, le fait que la distance entre réel et virtuel opère toujours ou plus globalement mettront l'accent sur l'effet enrichissant des énigmes à résoudre entraînant une sorte d'apprentissage par situation. Dans les « contre », hormis les médecins en général modérés et raisonnables, il y aura souvent un représentant d'association et des parents, ce qui nous amène à une autre réflexion.

Nous parlions plus tôt des parents inquiets, nous pouvons émettre l'hypothèse de la création d'un cas de « faux dépendants ». En effet, les parents inquiets, souvent dépassés par les jeux auxquels jouent leurs enfants, y verront un danger. Ce danger qu'ils perçoivent est souvent le fruit de la méconnaissance du domaine. On ajoute à cela la très grande visibilité de la thématique « addiction », la seule vision disponible pour les parents peu renseignés sera que le jeu vidéo va de pair avec l'addiction. De ce fait, les parents percevront leur enfant comme « atteint » de manière médicale, alors qu'il s'agit peut être d'un enfant qui joue un peu trop, voire normalement si l'on compare son temps de jeu avec la part de temps consacrée à d'autres activités. On peut élargir ce point en parlant du sens commun qui perçoit comme victime de l'addiction quelqu'un que l'on pourrait qualifier de « passionné » dans un domaine mal perçu. La perception du temps d'une activité dépend de l'activité et de son contexte. Par exemple, un jeune qui reste trois ou quatre heures sur son ordinateur sera perçu comme « étant trop sur son ordinateur » et aura sans doute le droit à des

1. http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=22 sa communication lors du colloque « Pour ne plus avoir peur des jeux vidéo » en Mars 1998.

réflexions comme quoi il s'abîme les yeux. Si ce même jeune devient « informaticien », disons programmeur, il passera la totalité de son temps de travail sur un ordinateur, mais la perception de son activité ne sera plus la même étant donné qu'il s'agira de son travail. Ce même jeune, pourrait rester enfermé dans sa chambre à lire (même des romans) pendant de nombreuses heures, il n'aurait sans doute pas le droit aux mêmes réflexions de la part de son entourage. La « nocivité » du temps passé sur une activité dépend de l'activité, et surtout de la perception de cette dernière, mais absolument pas d'un jugement objectif de la « nocivité ».

C – Place des politiques et des associations.

À mesure que le secteur du jeu vidéo gagne en importance, de nouvelles thématiques émergent sur la scène publique. Que ce soit par le biais des politiques ou des associations, le jeu vidéo suscite actions et réactions, parfois vives. Notons d'abord que plusieurs ministères agissent de concert sur la thématique du jeu vidéo. Citons par exemple une étude qui fut financée par le ministère de la Famille, le ministère de la Culture et de la communication et soutenue par le ministère de l'Éducation nationale, entre 1997 et 2000. Cette étude fut menée par Serge Tisseron, psychiatre/psychanalyste spécialisé dans les images et leurs effets. Il tendait à montrer que les comportements violents et addictifs n'étaient pas intrinsèques aux jeux vidéo. Il expliquera que cela révèle un malaise antérieur, mais qu'en aucun cas le jeu en serait le déclencheur, de la même manière que les crises d'épilepsie qui nécessitent une « prédisposition ». Cette étude a été publiée dans *Enfants sous influence, les écrans rendent-ils les jeunes violents ?*¹. On note également le 11 septembre 2006 un colloque intitulé « Quelle politique pour les jeux vidéo ? »². Ce colloque s'est déroulé en présence d'associations de familles et d'entreprises du secteur. Le ministre de la Jeunesse, des Sports et de la Vie associative est intervenu à la fin de ce colloque. Il avait principalement pour but de définir quelles politiques publiques adopter pour le développement du secteur du jeu vidéo. Les questions d'addiction ont également été

1. S. TISSERON, *Enfants sous influence, les écrans rendent-ils les jeunes violents ?*, Paris, 10/18, 2003

2. http://www.afjv.com/press0609/060927_synthese_politique_jeux_video.htm

évoquées par des psychiatres. Philippe-Jean Parquet, professeur en psychiatrie de l'enfant, expliquera que le jeu vidéo porte en lui un pouvoir addictogène. Depuis, chaque année sont organisées les Assises du jeu vidéo, mais cela concerne surtout la question du développement économique du secteur¹. L'année dernière, l'Assemblée nationale a adopté un amendement de la commission des affaires économiques afin de mettre en place un crédit d'impôt pour soutenir la création de jeu vidéo en France. Ce projet, soutenu par le ministère de la Culture et de la Communication, a abouti mi-décembre 2007. Le « caractère culturel du jeu vidéo » est donc reconnu par l'Etat et Bruxelles.

Plus généralement, depuis 5 ans, le jeu vidéo tend à être de plus en plus reconnu par les acteurs publics. Son poids économique maintenant considérable fait qu'on ne peut plus le laisser de côté, comme c'était souvent le cas auparavant. Par des actions plus ou moins concrètes telles que la nomination de personnalités internationales du milieu du jeu vidéo dans l'Ordre des Arts et des Lettres², d'aides économiques pour la création de bassin d'emplois dans certaines régions, par la création de formations au métier de « créateur » de jeu vidéo ou encore la mise en place de politique publique telle que ce crédit d'impôt. On note également que, depuis 2002, le centre de soin et d'accompagnement des pratiques addictives de l'hôpital Marmottan à Paris a ouvert ses portes aux personnes ayant un problème d'addiction avec les jeux vidéo. Le chef du service de soins aux toxicomanes étant Marc Valleur, un psychiatre que nous avons déjà cité. On notera que le nom du service ne fait référence qu'aux toxicomanes. D'autres centres privés, ou psychiatres isolés, traitent ces cas de dépendance aux jeux.

Voyons maintenant les associations ; nous pouvons en répertorier un certain nombre, chacune ayant sa position face au jeu. À la manière des psychiatres, nous pourrions schématiser en disant qu'il y a les « pour » et les « contre ». Nous pouvons évoquer le séminaire « Jeux vidéo & jeux en réseau : éducation ou addiction ? » proposé par la Direction régionale de la jeunesse et des sports et le C.R.E.P.S de

1. <http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/conferen/albanel/clojeux08.htm> et http://www.lemonde.fr/cgi-bin/ACHATS/acheter.cgi?offre=ARCHIVES&type_item=ART_ARCH_30J&objet_id=1031580&clef=ARC-TRK-NC_01

2. <http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/conferen/donnedieu/decosvideos.html>

Houlgate, en partenariat avec la Ligue de l'Enseignement du Calvados qui s'est déroulé en janvier 2006. Ce séminaire comptait la présence d'Elisabeth Rossé, un psychologue spécialisé dans l'addiction ainsi qu'une association de jeux en réseau, *West Arena*. Voyons également du « Club Européen de la Santé » qui avait organisé le 31 mars 2006 un colloque sur le thème « Jeux vidéo et Internet : Une nouvelle forme d'addiction chez les adolescents ». Lors de ce colloque étaient présents, entre autres, Marc Valleur et Michael Stora qui faisaient le point sur cette problématique. Un petit mot sur *Familles de France*, cette célèbre association met plutôt l'accent sur le contenu des jeux, comme la violence ou « *l'atteinte aux bonnes mœurs* »¹ par exemple. La problématique de l'addiction n'est pas traitée de front, il s'agit plutôt de réflexions sur la classification des jeux. Qu'il s'agisse des politiques publiques, qui mettront plutôt l'accent sur l'aspect économique (l'aspect culturel ayant sans doute émergé en raison du poids économique du secteur), des associations qui insisteront plutôt sur les risques encourus, ou la faiblesse des risques encourus, aucun ne parle véritablement du phénomène social que peuvent contenir le domaine.

III - Partie méthodologique :

Dans cette partie, nous développerons la manière dont la recherche a été conduite. Afin d'avoir une vision complète du phénomène. Nous avons articulé notre réflexion autour de 3 axes principaux : la recherche documentaire, l'observation et enfin les entretiens. L'étude combinée de ces 3 axes permet de compléter l'analyse de manière convaincante en apportant de nombreuses informations. En effet, c'est parfois par l'observation, ou la recherche documentaire, que le discours peut être décrypté et complété de manière satisfaisante. Nous allons donc exposer au cours de cette partie la façon dont s'est déroulée la recherche.

A – Cadre théorique

1. Pour reprendre l'expression présente sur le site Internet de l'association, <http://www.familles-de-france.org>

Nous étudierons les comportements et attitudes des différents acteurs vis-à-vis du jeu, et vis-à-vis des autres joueurs. Nous serons donc en présence de situations où les acteurs interagissent entre eux, chacun ayant un impact sur les autres. Il s'agit ici d'un concept introduit par les sociologues de l'école de Chicago dans une perspective constructiviste. En effet, l'école de Chicago compte de nombreux travaux concernant les groupes d'appartenances et les interactions entre les individus. Pour Howard Becker, les individus « *peuvent s'engager dans des interactions intenses et durables sans jamais se rencontrer physiquement* »¹, situation à mettre en relation dans le cas de jeu en ligne.

Nous verrons avec E. Goffman l'apparition d'un nouveau courant théorique reprenant les grandes lignes de l'interactionnisme : l'interactionnisme symbolique : « *Influence réciproque que les partenaires exercent sur leurs actions respectives lorsqu'ils sont en présence physique immédiate les uns des autres* »². Nous verrons également sa conception de la présentation de soi au sein d'un groupe. En effet, Goffman perçoit ces interactions comme dans un jeu de rôles, dans lequel intervient des rites, des routines, des stratégies de la « présentation de soi ». Ce cadre théorique et ses ouvertures devraient permettre d'analyser diverses situations que l'on pourrait rencontrer dans le domaine du jeu, que cela soit « en jeu » ou « hors jeu ». En effet, les interactions ne se limitent pas au jeu, mais vont bien au-delà ; dans les forums et les messageries instantanées par exemple. De même, dans le cas du jeu en « local », c'est-à-dire dans la même pièce, les interactions pourront différer selon le type de joueurs.

Nous pourrions également utiliser la notion de « carrière » telle que l'a utilisée M. Darmon dans son étude sur l'anorexie dont nous avons parlé un peu plus tôt. Cette notion fut utilisée d'abord par Hugues, puis revue et à nouveau utilisée par Becker et Goffman ; il s'agit de présenter un fil temporel à des activités qui en sont présentées comme dépourvues. Voyons ce qui avait été utilisé dans le cas de l'anorexie :

1. H.BECKER, *Outsiders, Étude de sociologie de la déviance*, Paris, Métailié, 1963

2. E. GOFFMAN, *La Mise en scène de la vie quotidienne*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1959

- Engagement comme prise en main
- Maintient de l'engagement
- Maintient de l'engagement malgré les alertes et la surveillance
- Phase de prise en charge par l'institution médicale

Une structure similaire pourrait être reprise dans le cas de l'addiction au jeu. De plus, cela permettrait de voir si les groupes d'appartenance liés au jeu pourraient s'apparenter comme une sorte de groupe de « pré-addiction ». Dans le cas contraire, cela confirmerait que le fait de se trouver dans une communauté de jeu ne conditionne pas l'addiction. On pourrait émettre l'hypothèse que dans le cas de l'addiction, il s'agit d'un malaise bien plus profond qu'une simple opportunité saisie. En clair, un individu dépendant aux jeux aurait très bien pu être dépendant à autre chose. Le jeu vidéo étant très accessible, surtout dans le cas de la tranche d'âge concernée, contrairement à de la drogue ou les jeux d'argent, la dépendance s'est portée sur ce domaine. Avant de rentrer dans la carrière de « dépendant », on passe par le groupe des « vrais joueurs ». On peut émettre l'hypothèse que l'arrivée dans la dépendance est influencée par l'appartenance à un groupe, et tout ce qui sous-tend à cette appartenance. De plus, comme le souligne Eric Le Breton, les conduites à risque diffèrent selon le sexe. C'est on ne peut plus vrai dans le domaine du jeu vidéo : comme nous l'avons évoqué plus tôt, il s'agit très majoritairement d'adolescents, de sexe masculin, d'après Marc Valleur¹. Il faudra donc se concentrer sur le fait qu'il s'agisse très majoritairement de garçons, jeunes ; c'est ce qui caractérise les conduites à risque. Nous devons également voir comment se manifeste l'appartenance au groupe, la distance entre normes de la société (voir des parents) et celles du groupe. Plus généralement, les liens qu'il peut y avoir entre pratique du jeu et déviance, mais déviance aux yeux de qui ? En effet, de nombreuses guildes² au sein de *World of Warcraft* impose un temps de jeux hebdomadaire conditionnant l'entrée dans la guilde. Il faudra même envoyer un *email* de motivation, voire passer un oral (via

1. <http://www.la-croix.com/article/index.jsp?docId=2295915&rubId=786> Interview de Marc Valleur dans le journal *La Croix*.

2. Il s'agit de groupes de joueurs se retrouvant sous une même bannière, devant jouer ensemble et faire équipe afin de progresser dans le jeu.

Internet) pour être accepté pendant une période d'essai. En effet, d'après Le Breton, la présence d'autres individus, d'un groupe, est un facteur aggravant dans le cas de conduites à risques. Nous verrons comment s'inscrit la pratique du jeu au sein des autres activités de l'individu, et pas seulement en terme quantitatif. Le rapport à la pratique peut être révélateur d'autres phénomènes : besoin de reconnaissance sociale ? besoin d'évasion ? simple passe-temps ? véritable passion ? Nous verrons également comment se différencie le groupe des « faux-dépendants » et celui des véritables dépendants, qui se trouvent en institution.

Les conduites à risque, au sein d'un groupe, permettent la construction de soi par laquelle se caractérise l'adolescence. Nous verrons comment, socialement, les différents domaines du jeu permettent, peut-être, de s'épanouir au sein d'un groupe et d'acquérir une reconnaissance sociale. Pour anecdote, un joueur volontairement très médiocre de *World of Warcraft* est devenu célèbre dans le milieu en capturant les films de ses « exploits ». Son nom, Leeroy Jenkins, est rentré dans la culture populaire, on en fait même des t-shirts. De nombreux autres ont suivi, pour d'autres raisons tout aussi étranges : aller très loin dans le jeu sans tuer personne ou en étant tout nu par exemple. Ces joueurs sont maintenant mondialement connus par ceux qui ont pratiqué, ou pas, le jeu.

B - Recherche documentaire :

Pour ce qui est du travail documentaire effectué pour cette recherche, il apparaît que la littérature « savante » est assez mince et limitée. Ceci est dû au fait que cette problématique est relativement nouvelle et en constante mutation, même si les contours apparaissent de plus en plus clairs. Nous nous appuyons donc sur de multiples sources qu'il convient de classer :

En premier lieu, nous nous pencherons en priorité sur la littérature universitaire traitant du sujet. Ces ouvrages, ou articles, répondent souvent à des problèmes d'actualité et permettent de mieux comprendre un sujet dont s'emparent les médias généralistes sans vraiment le saisir pleinement. Ensuite, nous verrons le point de vue des médias généralistes. Cela permet d'avoir la représentation du « sens commun »

d'un phénomène, ou plutôt celle qu'on donne à voir. En effet, comme pour tous les sujets, les médias généralistes sont lacunaires dans leur discours et résument parfois des phénomènes complexes. Nous ferons également référence aux sites d'informations généralistes comme les sites des différents journaux à grand tirage tels que *Le Monde*, *Libération* ou encore *Le Figaro*. Notons aussi l'utilisation des sites « de confiance » fournissant des données officielles tels les sites du gouvernement ou encore de statistiques.

En raison de la nature de l'objet de recherche, il sera nécessaire de se pencher sur la documentation que propose Internet. En effet, cette grande « tribune libre » propose de nombreuses informations qu'il conviendra de classer pour déceler celles qui seront réellement exploitables. Nous allons proposer une sorte de typologie afin de différencier au mieux les sources présentes dans ce média. Cette typologie proposée n'a pas la prétention de classer de manière précise les très nombreux types de sites Internet, elle se limite seulement à clarifier la nature des types de sites utilisés pour la recherche. Tout d'abord, les sites « spécialisés » : à l'instar de la presse spécialisée, il s'agit de sites privilégiant un sujet. De nombreux grands sites sont donc reconnus comme fiables et de source sûre, pour un sujet donné, comme pourrait l'être la presse papier. Ils s'adressent au grand public et traitent surtout de l'actualité, le plus souvent en temps réel. Ces sites se substituent donc à la presse spécialisée ; seule la nature du média change, mais la source est pour ainsi dire la même. Internet permettant d'avoir les informations en temps réel (ou presque), il sera plus simple et surtout plus intéressant de privilégier ces sites spécialisés dans le domaine plutôt que la presse papier spécialisée en général peu intéressante, car beaucoup moins complète et moins à jour que les sites. On note en revanche certaines revues qui proposent un contenu intéressant, plus qualitatif et plus poussé et que leur confrères traitant principalement de l'actualité. Il y a ensuite les sites que l'on pourrait qualifier « d'alternatifs » : Ces sites ressemblent aux « spécialisés » quant au sujet général, mais les informations traitées ne sont pas tout à fait les mêmes. En effet, le plus souvent ces sites ne traitent pas vraiment de l'actualité en soi, mais proposent plutôt des réflexions, des dossiers ou encore articles assez travaillés sur des sujets obsolètes ou délaissés par les sites spécialisés en raison du faible intérêt du grand public pour lesdits sujets. Il existe

souvent une communauté plus ou moins active autour de ce type de site. Nous pouvons aussi parler d'une variante que l'on pourrait qualifier de « spécialisés-communautaires ». Il s'agit de sites qui ont un domaine de prédilection, une ligne éditoriale particulière et surtout une communauté de lecteurs assez présente (*via* les forums de discussions et les commentaires de *news*). Une sorte de mélange entre les deux précédents types de sites.

Commentaires sur les différents médias :

Nous remarquerons donc que, pour un même sujet, les discours peuvent varier selon le média ou le type de site. Ces différences seront mises en lumière au cours de la recherche, elles montrent la manière dont chaque « sphère » tente de s'approprier l'objet pour mieux l'adapter à son discours. De plus, il n'est pas aisé de repérer quels sites peuvent constituer une source « sûre », sachant que même certaines sources traditionnellement « sûres » proposent parfois des données erronées, voire totalement fausses par manque de proximité avec le sujet ; nous en reparlerons au cours de notre recherche. Il faut également voir que selon le média utilisé, le public ciblé ne sera pas forcément le même. Concernant notre sujet, de très nombreuses informations et données sont présentes sur Internet, beaucoup plus que sur des médias plus classiques. Ceci s'explique en partie par la proximité entre le média (Internet) et le thème choisi. Face au flot d'informations que proposent les nombreux sites Internet, il sera difficile pour un journal plus traditionnel de fournir autant de données. Il est donc nécessaire d'approcher un maximum les médias afin d'avoir l'idée la plus précise du phénomène, l'image qui en est donnée et perçue par les différents publics.

Nous utiliserons toutes ces données au cours de la partie analyse afin d'appuyer notre propos et de comprendre le rapport entre les représentations et la réalité. Ces informations seront bien sûr critiquées lorsque ce sera nécessaire ou corrigées si elles sont fausses. De plus, nous proposerons une réflexion sur les différents articles en les mettant en perspective les uns aux autres. Il sera assez fréquent de trouver des inexactitudes, voire des erreurs dans les articles de journaux généralistes, nous pourrons les mettre face à des articles de sites spécialisés par exemple. Il est

intéressant de voir comment certains sujets très « classiques » pour les médias spécialistes peuvent être traités de manière totalement différente par des médias généralistes. Cette différence pourra s'expliquer soit par méconnaissance, vulgarisation à l'extrême ou encore, pour coller à une audience bien précise. De plus, comme pour de nombreux autres domaines, les médias les plus généralistes se focaliseront sur l'élément le plus sensationnel qui se trouvera être également le plus marginal. Les rares fois où l'on parlera de jeu vidéo dans ces médias généralistes, ce sera plutôt pour relayer un fait divers lié aux « méfaits bien connus » du jeu vidéo, ou alors pour souligner une performance *marketing* saisissante. Par exemple, pour reprendre l'expression reprise dans les médias, journaux comme sites *web* (*Le Parisien, Ouest-France, La Dépêche, afjv.com...*) le « bien culturel le plus vendu en France » est un jeu de football, Pro Evolution Soccer¹. Nous pouvons déjà noter deux choses : la première est qu'il faut préciser qu'il s'agit du « *premier bien culturel français en termes de valeur* »², ce qui rend le titre moins saisissant quand on connaît le prix d'un jeu : de 50 à 70€ selon le support (soit en moyenne trois fois le prix d'un « beau » livre ou d'un DVD). La deuxième chose, plus embarrassante, est que le média jeu vidéo se trouve réduit à un simple « jeu de foot »³. On peut en effet regretter que de nombreux leaders d'opinions se trouvent à confondre support et contenu, étant donné leur connaissance très sommaire du domaine. Un livre est un bien culturel reconnu de tous, mais un livre sur Zidane est-il un bien culturel ? Notre exercice ici n'est pas de faire débat sur ce qu'est ou n'est pas la culture, cet exemple servant simplement à montrer la tendance que l'on peut rencontrer dans les médias généralistes à l'égard du jeu vidéo.

On constate donc une méconnaissance de ce secteur par les médias généralistes où les représentations semblent avoir un poids encore considérable. C'est pourquoi la visibilité de ce nouveau média se trouve minorisée et souvent limitée aux problèmes qu'il peut engendrer, surtout à la télévision. Ce problème de méconnaissance est sans doute lié au fait qu'il s'agisse d'un média encore jeune, et qu'aucun véritable

1. <http://www.ouestfrance-ecole.com/> et

http://www.afjv.fr/press0612/061215_festival_numerique_argenteuil_digitale.htm

2. <http://www.ladepeche.fr/article/2007/10/25/119608-Le-jeu-video-le-plus-vendu-en-France.html>

3. <http://www.rmc.fr/blogs/lesgrandesgueules.php?post/2007/10/25/Le-1er-bien-culturel-vendu-en-France-est-un-jeu-video>

spécialiste n'a sa place dans les médias généralistes étant donné l'image que ces derniers semblent avoir du « joueur ». On remarque toutefois l'apparition de nouveaux questionnements ou de sujets au sein d'émissions, comme l'exemple cité ci-dessus. De ce fait, l'importance donnée à l'addiction se trouve être démesurée par rapport au large public touché par le média. Le psychologue Michael Stora estime à environ 0,01% la part de joueurs dépendants¹. Mais, outre cette mise en lumière excessive, nous verrons plus loin qu'il s'agit aussi des représentations que le public se fait de l'addiction, même si ces dernières sont façonnées par les médias de masse.

La presse généraliste :

Dans la presse généraliste, nous pouvons observer une attitude à souligner et à mettre l'accent sur le sensationnel. En effet, comme de nombreux autres sujets, il y aura surreprésentation des comportements marginaux par rapport aux comportements perçus comme normaux. De cette manière, le public aura tendance à faire le rapprochement entre une pratique, une population et les comportements déviants qui s'y rapportent. Dans notre cas, il s'agira des « jeunes qui ne peuvent pas se passer de jouer » voire qui « deviennent fous ». En effet, dans les médias généralistes, on observera souvent que le jeu vidéo, et plus particulièrement le jeu en ligne sera montré sous l'angle du problème « social » qu'il génère. Illustrons notre propos par différents articles, dans *le Journal du Dimanche*² du 8 juillet 2007 ; on nous parle du « côté obscur » (sic) du jeu en réseau, avec comme illustration une photo des championnats du monde de jeu vidéo à Paris. Dans un autre article, provenant du *Figaro*³ du 15 octobre 2007, on nous expliquera que la psychiatrie est de plus en plus confrontée à la « cyberaddiction » en nous présentant le cas d'un jeune homme en « danger de mort » qui jouait plus que de raison. Encore une fois, dans le journal *Metro* du mercredi 12 décembre 2007 où on y trouve un article présentant le jeu vidéo comme une drogue potentielle, l'article mélangeant toutes les dépendances :

1. http://www.afjv.com/press0609/060927_synthese_politique_jeux_video.htm

2. http://www.lejdd.fr/cmcc/societe/200727/l-angoisse-des-cyberdrogues_36350.html

3.

http://www.lefigaro.fr/france/20060225.FIG000002953_la_psychiatrie_de_plus_en_plus_confrontee_a_la_cyberaddiction.html

« *La passion du jeu vidéo peut être pathologique. Elle fait partie des nouvelles dépendances définies par les professionnels de santé. [...] Jeu pathologique, achats compulsifs, addiction sexuelle, des dépendances nouvelles sont nées. 100 000 étant le nombre de décès, par accident ou par maladie, dont sont responsables en France chaque année les dépendances aux substances psycho-actives.* »

Enfin, dans le journal télévisé, nous pouvons trouver de nombreux sujets traitant du jeu en ligne où, invariablement, on ira interviewer des joueurs. Par exemple, dans le journal télévisé sur *France 2*, datant du 20 novembre 2007¹, on présentera des joueurs « repentis », ne faisant plus partie des « malades » qui jouaient bien trop, plutôt que de faire autre chose. Il s’agira d’articles souvent caricaturaux mais surtout, incomplets et très inexacts. Une anecdote particulièrement inquiétante² où, pour résumer, une simple phrase humoristique présente sur un site spécialisé dans le jeu vidéo fut reprise par *Libération* et *France 2* comme « argent comptant », les amenant à annoncer le projet d’un suicide collectif au Japon par ingestion de poche de silicone suite au report d’un jeu. Bien évidemment, cette affirmation était fausse, mais aucune vérification n’a été opérée. Ce dérapage est caricatural, mais il montre à quel point on se renseigne peu sur le domaine et que le seul intérêt est de produire du sensationnel, plutôt négatif. Cependant, l’accent sera parfois mis sur l’aspect « phénomène de société » comme en témoigne cet article paru le 11 avril 2008 dans *Libération*³ témoignant de la sortie du nouveau *Mario Kart*, jeu à grande renommée et à très large public. Il s’agit d’un jeu faisant consensus et provoquant la sympathie, comme un dessin animé de Disney par exemple : on se trouve plus dans une attitude bienveillante vis à vis de ce qui est « sain et gentil » (sous entendu pour les plus jeunes) plutôt que dans la mauvaise représentation liée à la violence et l’addiction. D’autres articles mettront en valeur le succès du secteur jeu vidéo d’un point de vue économique, nous en avons parlé un peu plus tôt, et nous en reparlerons un peu plus tard, dans la partie concernant les politiques publiques. Ces articles sont plutôt

1. <http://jt.france2.fr/20h/index-fr.php?jt=0&start=671>

2. http://www.lorgane.com/index.php?action=article&id_article=100360

3. <http://www.liberation.fr/actualite/ecrans/320531.FR.php>

destinés à un très grand public, n'ayant en général qu'une connaissance limitée du monde du jeu vidéo, il sera donc difficile pour ce public d'avoir du recul. De plus, l'appel quasi-systématique d'une « blouse blanche » (psychiatre ou psychologue) qui souvent n'en sait pas beaucoup plus sur le domaine, renforcera la vraisemblabilité de l'information.

La presse et sites spécialisés :

Comme dans de nombreux domaines, les informations que l'on trouvera dans les médias spécialisés semblent plus représentatives de la réalité, n'ayant pas forcément besoin d'accroche sensationnelle ou d'un thème à la mode pour attirer l'œil du lecteur. Pour ce qui est par exemple de la question du rapport entre addiction et sociabilité, la presse spécialisée rapportera par exemple cette étude¹ menée par l'université anglaise de Nottingham Trent qui affirme que les jeux en ligne, particulièrement les *MMORPG*, favoriseraient plutôt la sociabilité que le cloisonnement. De plus, ce type de jeux permettrait de conserver des liens sociaux avec des personnes que l'on ne voit plus ou très peu, en raison de l'éloignement géographique. Ce type d'étude ne paraît pas dans les médias généralistes, car elle ne semble pas aller dans la direction du « sens commun », nous verrons cela dans notre « cas pratique » un peu plus loin. On apprend également que la question de la responsabilité des éditeurs de jeux s'est posée lors de la GDC de San Francisco² (*Game Developers Conference*). Cette nouvelle est doublement intéressante, d'une part car il s'agit d'une industrie (du moins une partie) qui se remet en question quant à un problème de société apparemment émergent, mais aussi car les questions soulevées semblent plutôt judicieuses, directement en rapport avec les mécanismes de jeu. C'est souvent ce qui fera défaut aux médias généralistes : une méconnaissance profonde des mécanismes et du domaine en général. Plus généralement, ce type d'études³ sera

1. http://www.ntu.ac.uk/news/press_releases/53563.html via

http://www.overgame.com/index.php?page=view_item&rid=20278&com=1 et autres sites.

2. <http://www.numerama.com/magazine/4212-Dependance-aux-jeux-video-la-responsabilite-des-editeurs.html>

3. <http://www.gamepro.fr/actualites/5189/addiction-mmo/> ;

<http://www.numerama.com/magazine/4042-Pour-devenir-un-bon-medecin-joue-aux-jeux-video.html>

plutôt rapportées par des sites « spécialisés-alternatifs » ou « spécialisés-communautaires ». Sur des sites plus généralistes, tel que *Jeuxvidéo.com* ou encore *Gamekult*, plutôt centrés sur « les jeux » et l'actualité, on retrouvera tout de même quelques articles, rapides, sur ces thèmes de société¹. On trouve ici un sujet expliquant que les jeux violents pourraient aider à lutter contre le stress selon l'université de Middlesex² ou encore un autre rapportant l'attitude de différents pays vis-à-vis d'un jeu polémique. Le ton de ces articles est bien souvent ironique, plutôt partisan voire engagé, ainsi que la plupart des commentaires qui seront postés. Cependant, même ces sites spécialisés peuvent, consciemment ou non, proposer des actualités pleines de sensationnalisme pour attirer le lecteur, comme le démontre cette brève³ : on nous informe simplement de la disponibilité de pilules pour *gamer*. Cette dernière serait sensée améliorer la vision ou la concentration de l'utilisateur, selon le type de pilule choisie. S'ensuit donc toutes sortes de commentaires « indignés » par cette drogue... jusqu'à ce qu'un lecteur fasse remarquer qu'il s'agit en fait de pilule aux plantes, telles qu'on en trouve déjà en pharmacie ou encore en supermarché. Il suffisait simplement de se pencher sur la composition de ces pilules. Ces sites spécialisés ne touchent évidemment pas le même public que les médias généralistes. En effet, l'outil que représente Internet sera en majorité utilisé par une population globalement plus jeune. Croisons cette donnée avec le fait que le jeu vidéo touche généralement des populations plus jeunes en raison de la nature du média. Nous pouvons donc émettre, sans trop prendre de risques, l'hypothèse que ce type de sites touche une partie de la population qui se trouve être déjà des joueurs, plutôt jeunes, comme nous pouvons l'observer au travers des profils dans différents forums de discussion par exemple, où la moyenne d'âge doit se situer aux alentours de 20 ans.

Pour ce qui est de la presse papier, nous pouvons opérer le même type de découpage : une presse spécialisée dans l'actualité, assez « traditionnelle » dans sa forme, et une presse que l'on pourrait qualifier « d'alternative ». C'est plutôt dans cette presse alternative où nous pourrions trouver des rubriques sur les différents faits

1. <http://www.jeuxvideo.com/news/2008/00025172-les-jeux-violents-contre-le-stress.htm> ;
<http://www.jeuxvideo.com/news/2008/00025361-ecole-et-jeux-video-incompatible.htm>
2. http://www.next-gen.biz/index.php?option=com_content&task=view&id=9817&Itemid=2
3. <http://www.gamekult.com/articles/A0000065796/>

de société engendrés par le jeu vidéo. Par exemple, dans le numéro mai/juin du magazine *Gameplay RPG*, un article se trouve dédié aux « *hardcores gamers* », ces « joueurs de l'extrême ». On trouvera, entre autres, dans cet article, l'interview d'un « *ex-hardcore gamer* » qui se trouve visiblement privé de clavier « à vie » en raison de problème de santé qu'auraient engendré ses excès de jeu. L'ironie, c'est que ce problème s'est manifesté en raison des nombreuses heures de *tchat* qu'il aurait effectué. Ce n'est donc pas le « jeu » en lui-même, mais un aspect du jeu, l'aspect social et la communication en l'occurrence, qui l'a conduit à souffrir d'une « tendinite chronique liée à la mémoire de la douleur ». Notons que ce type de maux peut apparaître également pour toute personne utilisant le clavier de manière prolongée et « excessive », comme une secrétaire par exemple. On retrouve également une interview de Thomas Gaon¹ au sujet de l'addiction. L'article met donc en garde sur les risques potentiels que peuvent entraîner le jeu excessif de manière assez mesurée, en ayant comme seul parti pris le fait de connaître le domaine dont ils parlent. En résumé, la presse papier spécialisée ainsi que les sites spécialisés proposeront, en général, une vision plus avisée, voire parfois partisane dans leur domaine. Ce qui parfois engagera un véritable rapport de force frontal sur ces faits de société avec les médias généralistes, comme nous allons le voir dans la partie suivante.

Cas pratique : L'effet GTA IV :

C'est le 29 avril dernier qu'est sorti le dernier volet de la série GTA (*Grand Theft Auto*), son arrivée a provoqué une forte polémique dans les médias généralistes comme spécialisés. Ces médias ont donc couvert l'événement : de nombreux sujets sur la sortie du jeu ont été diffusés pour servir les thématiques de la violence et même de l'addiction. En effet, dans l'émission *Le Grand Journal* de Canal + du 28 avril, les différentes questions tournaient autour de la violence, de l'addiction et de la dangerosité potentielle que cela représenterait pour les enfants. Le lendemain, au journal de 20 heures sur *France 2*, un sujet traitera du jeu polémique. Il sera présenté,

1. Thomas Gaon est un psychologue clinicien au centre Littoral (94), il est également membre de l'observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines. Il travaille principalement psychosociaux des jeux vidéo en ligne. http://www.omnsh.org/auteur.php3?id_auteur=5

sans grande surprise, comme immoral et pouvant présenter des dangers pour la jeunesse. Mais plus intéressant, au sein de ce sujet, seront diffusées les images du reportage dont nous avons parlé précédemment¹, à savoir un sujet ayant pour thème l'addiction. La fin du reportage est alarmante : une musique inquiétante et une voix *off* qui nous informe avec gravité que « *Toutes les 9 secondes, un jeu se vend...* ». Il faut savoir que des jeux tels que GTA IV ont un très faible potentiel addictif au sens dans lequel il est présenté par les médias. Il ne fait absolument pas partie de ces jeux « sans fin », avec une forte communauté, demandant de nombreuses heures et autres caractéristiques propres à un type bien particulier de jeu potentiellement addictogène. Le fait de lier l'addiction et ce jeu est le fruit d'une grande méconnaissance. Il semblerait que certains médias généralistes ont mélangé, sciemment, jeux vidéo – violence – addiction – jeunesse afin d'en faire une sorte d'entité facilement identifiable. Rapidement, pour « surfer » sur la vague médiatique, LCI proposait un sondage sobrement intitulé « Pensez-vous que les jeux vidéo ont une mauvaise influence sur les ados ? » (Illustration I) :

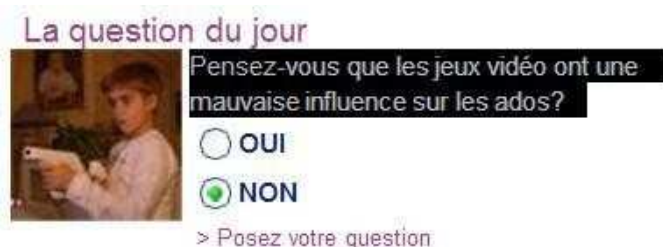


Illustration I

Source : <http://www.lci.fr>

En réponse à cette agitation médiatique, les sites spécialisés, qu'ils soient généraux ou plus « confidentiels », ont dénoncé cette stigmatisation de la part des grands médias généralistes, plus particulièrement la télévision. Les sites les plus engagés déploreront le fait que, systématiquement, le jeu soit traité sous l'angle de l'addiction, de la violence et donc du danger potentiel qu'ils représentent. En effet, ces comportements, soit extrêmement rares, soit non prouvés, se trouvent traités

1. Journal du 20 novembre 2007

comme s'ils étaient quasiment systématiques et qu'ils touchaient une grande majorité de personnes.

Notons tout de même que d'autres médias ont pu proposer une vision plus nuancée comme par exemple le journal *Libération* du 28 avril qui avait pour une « *Le plus grand jeu du monde* » (Illustration II). Même si ce titre ne signifie pas grand chose, il permet surtout de se démarquer au sein de la polémique ambiante. L'article en lui-même proposait une véritable critique du jeu, sans vraiment tomber dans le piège du sensationnalisme ambiant.



Illustration II

On comprend donc que ce problème d'addiction lié au jeu vidéo est en partie une construction médiatique n'ayant parfois aucun sens. Souvent télévisuelle, cette « cacophonie » touchera un large public, plus large que l'Internet ou même la presse écrite. Tout ce qui ressemblera de près ou de loin à de l'addiction ou qui en aura vaguement quelques caractéristiques se trouvera immédiatement identifié comme « addictif et dangereux ». Cette image fut créée par des maux ne se manifestant qu'à de très rares occasions, mais ayant une bien trop grande visibilité dans les médias les plus populaires. Les représentations ayant un poids considérable, elles pèseront lourd dans l'image que le public se fait de ce média.

Ce qu'en dit la recherche.

Pour le moment, les travaux universitaires sur ce thème sont assez peu nombreux mais tendent à le devenir à mesure que les nouvelles technologies (qui ne sont plus si nouvelles que ça d'ailleurs) s'installent dans notre quotidien. Nous verrons ici les éléments de recherches, ou autres ouvrages de réflexion par des spécialistes proposant des données intéressantes et pertinentes sur la question du jeu vidéo, et en particulier sur ce qui touche à notre problématique. Voyons maintenant l'interview de T. Gaon dont nous avons parlé plus tôt¹. On en retire quelques informations intéressantes, comme le fait que le psychologue ne « croit pas en l'addiction aux jeux vidéo » mais y verrait plutôt une simple utilisation excessive. Il note toutefois des différences quant à certains jeux *online* qui constitueraient selon lui un terreau pour la dépendance, bien qu'ils pourraient aider, dans une certaine mesure, à fuir la dépression, l'ennui ou encore l'isolement. D'autres psychologues voient des vertus thérapeutiques dans le jeu vidéo, vérité scientifiquement prouvée ou bien simple positionnement « idéologique » ? On peut sans doute y voir un peu des deux, cependant, de nombreuses études scientifiques² tendent à affirmer que cela améliorerait la coordination main/œil, le positionnement dans l'espace ou encore la concentration et la réflexion. Cependant, on ne compte que peu d'études menées sur la thématique du « bienfait social » que pourrait procurer le jeu vidéo. L'une d'entre elles³, menée par Mark Griffiths de l'Université de Nottingham, conclut que les joueurs de *MMORPG* n'ont pas de problème particulier quant à leurs relations sociales. Ils seraient également de « bons amis », au même titre que d'autres individus qui ne joueraient pas.

Du côté de la sociologie, nous pouvons citer l'ouvrage *Le grand jeu : Débats autour de quelques avatars médiatiques*⁴, sous la direction de N. Santolaria et de L. Trémel. Deux chapitres s'avèrent être intéressants au regard de notre recherche : tout

1. *Gameplay RPG*, n°14 Mai-juin 2008.

2. <http://www.bcs.rochester.edu/people/daphne/visual.html#video> , http://www.next-gen.biz/index.php?option=com_content&task=view&id=9817&Itemid=2

3. <http://www.gamesindustry.biz/articles/mmorpg-players-not-socially-introverted-says-study>

4. S.SANTOLARIA, L. TRÉMEL dir, *Le grand jeu : débats autour de quelques avatars médiatiques*, Paris, Puf, 2004

d'abord, l'article de T. Fortin qui traite de l'idéologie au sein des jeux vidéo, qui apporte des précisions sur certains mécanismes de jeu et leurs effets sur les joueurs. En effet, nous aurons des précisions sur la manière dont le jeu reproduit le système libéral et pourquoi ces jeux s'avèrent plutôt être une sorte de « miroir » de la réalité plutôt qu'une réalité alternative. L'autre chapitre, de L. Trémel cette fois-ci, traitera des pratiques culturelles des « jeunes ». Dans la partie concernant le jeu vidéo, il s'agira plutôt une critique des visions habituellement proposées, notamment celle de S. Tisseron, dont nous avons déjà parlé, mais aussi de M. Maffesoli vis-à-vis du jeu vidéo. En effet, il verra ces deux personnalités « asséner » des assertions, apparemment sans fondement réellement scientifique. En effet, S. Tisseron part du principe que les « jeunes » vivent dans les nouvelles technologies, contrairement aux « adultes » qui seraient moins compétents. Pour préciser un peu sa pensée, on peut ajouter que S. Tisseron voit dans cette opposition parents/jeunes une « socialisation à l'envers » où les enfants peuvent « éduquer » les parents aux nouvelles technologies. Quant à M. Maffesoli, il explique qu'à son époque, on s'arrêtait de jouer à 12 ans et qu'à ce moment-là on offrait une montre lors de la communion solennelle, ce qui indiquait qu'il n'était plus le moment de jouer, que le temps était compté. Il explique donc qu'il n'est pas étonnant que les jeunes n'aient plus de montre aujourd'hui... Cependant, l'article de L. Trémel présentant S. Tisseron comme « psychanalyste médiatique » et parlant de M. Maffesoli en faisant référence à la thèse en sociologie d'une astrologue¹ semble dénoter une certaine animosité envers ces deux personnages. L. Trémel se place dans la dichotomie du « vrai scientifique » face aux « faux scientifiques ». En effet, nous comprendrons mieux son positionnement après avoir abordé le livre suivant.

Cet autre ouvrage de L. Trémel, T. Fortin et P. Mora (*Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*²) traitera de la thématique du jeu vidéo sous un angle scientifique. Une façon, selon L. Trémel, de prendre à contre-pied ce qu'il qualifie de « « psycho-anthropologie » du n'importe quoi » qui peut être proposée par les médias, et plus particulièrement par certains psychiatres/psychologues. En effet, la

1. Voir l'affaire médiatique concernant la thèse d'E. Télière sous la direction de M. Maffesoli

2. T. FORTIN, P. MORA, L. TRÉMEL, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris, Editions l'Harmattan, 2006

vulgarisation à l'extrême de l'objet rapprochera souvent les réflexions qui seront faites autour du « sens commun ». L'ouvrage traitera donc de la pratique du jeu vidéo, non pas comme un objet uniforme, tel qu'il peut l'être présenté habituellement, mais comme une pratique pouvant différer d'un individu à l'autre, en fonction de différentes variables. La question des contenus des jeux sera également abordée, comme elle le fut dans l'ouvrage précédemment cité.

Citons également *L'univers des jeux vidéo* par Alain et Frédéric Le Diberder paru en 1998 qui est un ouvrage assez généraliste (c'est en réalité une mise à jour de leur premier ouvrage *Qui a peur des jeux vidéo ?* paru en 1993) sur la question du jeu vidéo et brosse de nombreuses thématiques de manière documentée et intéressante. Ainsi, nous avons parlé de l'addiction, et dans cet ouvrage, on nous décrira, entre autres, la question du rapport entre l'épilepsie et le jeu vidéo¹. On fera très rapidement le parallèle entre cette thématique populaire du début des années 90 et celle de l'addiction des années 2000. On y retrouvera exactement les mêmes mécanismes que ceux observés pour la question du lien entre addiction et jeux vidéo : un événement sensationnel et isolé sera couplé avec un lien erroné, ou simplifié, à la médecine ce qui aura pour effet de produire une sorte de « garantie de vérité » populaire permettant de semer le doute durablement dans l'opinion publique. Ainsi, encore maintenant, le jeu vidéo reste suspect sur la question de l'épilepsie, mais la thématique n'est plus trop « à la mode », l'addiction l'ayant remplacé alors que la question de la violence reste, elle, toujours présente. Nous n'expliquerons pas ici les raisons pour lesquelles l'épilepsie constitue un faux procès, mais il était intéressant de mentionner cet élément, qui montre comme il est facile de construire médiatiquement un mal relatif à une nouvelle technologie, en faisant appel à la médecine qui constitue une « vérité absolue » pour tous, et ce dans de nombreux domaines (micro-onde, téléphones portables, Wi-Fi etc.).

C - Observations :

1. A. et F. Le DIBERDER, *L'univers des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 1998, p.208.

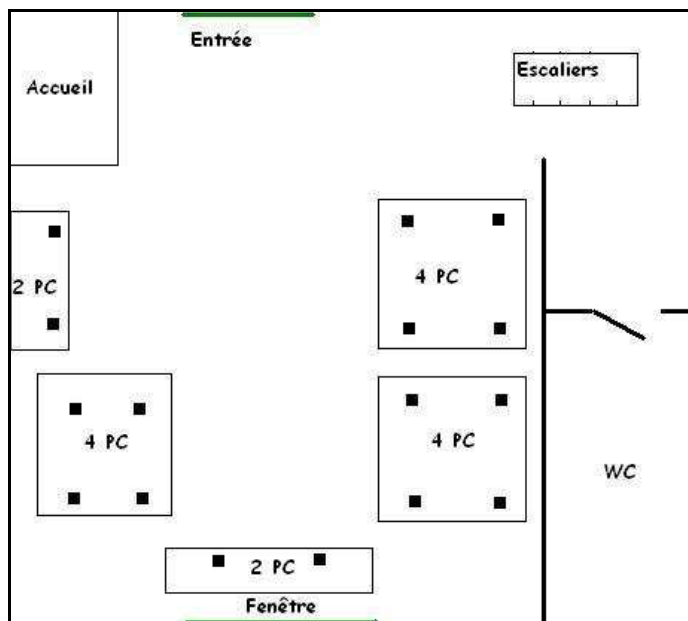
Les pratiques du jeu vidéo sont multiples : dans son salon, sur une télévision, devant un ordinateur, sur une console portable, seul, entre amis et en ligne. Étant donné notre objet d'étude, l'observation portera, en partie, sur les salles de jeux en réseau. Ces salles, appelées cybercafé parfois, permettent de se rendre seul ou avec des amis pour jouer en réseau. On pourra par exemple, jouer en réseau avec les personnes étant présentes sur place, ou alors se connecter et jouer par Internet, comme on pourrait le faire de chez soi. Il est donc intéressant d'observer la population présente dans ce type de lieu, de noter ce qui s'y passe, l'organisation du lieu, ce que font les joueurs et comment ils interagissent entre eux. Nous verrons comment ces endroits particuliers, dédiés en grande partie au jeu, peuvent influencer les interactions et la pratique du jeu. Par exemple, par les tarifs proposés, la période (scolaire ou non-scolaire, comme on émet l'hypothèse qu'il s'agisse de jeunes) et enfin les différentes interactions que ce lieu dédié peut engendrer. Il faut toutefois noter que depuis quelques années, de nombreuses salles de jeu en réseau ont fermé¹ en raison d'une forte baisse de fréquentation liée au développement de l'Internet haut-débit à domicile. En effet, un des principaux attraits de ces salles était de proposer un accès Internet haut-débit alors que ce type d'accès était encore peu développé pour les particuliers (en raison du prix et du manque d'infrastructures principalement). Depuis, les attraits de ces salles se limitent donc à la mise à disposition de PC puissants, de jeux populaires pré-installés et éventuellement de la présence d'autres joueurs. Cette observation apportera surtout un regard sur une pratique particulière du jeu en réseau.

La salle...

Nous avons donc observé à plusieurs reprises une des salles les plus fréquentées de la ville, elle se situe à proximité du « vieux Tours », lieu assez populaire chez les jeunes et jouissant d'une bonne accessibilité. On entre donc dans la salle, à droite de l'entrée se trouve « l'accueil », où se trouve la personne qui tient la salle ; il s'agit de personnes différentes selon les jours : soit un jeune homme d'une vingtaine d'années,

1. http://www.lemonde.fr/aujourd-hui/article/2008/05/14/la-difficile-reconversion-des-cybercafes_1044835_3238.html#ens_id=1044913

soit un homme un peu plus âgé ayant une trentaine d'année. On se salut à ce moment là et on dit ce qu'on vient faire « je voudrais consulter mes mails », « ce serait pour faire une heure de jeu »... la réponse est invariablement la même « Hé bien allez-y installez vous ! ». En effet, on ne paie qu'après notre « consommation » de jeu ou d'Internet, la personne tenant la salle n'aura pas à venir vous déloger en cas de dépassement, il aura seulement à annoncer le montant. La salle est assez spacieuse, il y a une quinzaine de PC au rez-de-chaussée, et une demi-douzaine de PC au « sous-sol ». La fenêtre du fond de la boutique garde les stores baissés, vraisemblablement pour éviter les reflets dans les écrans, très gênants pour jouer. A l'accueil sont proposés des boissons, barres chocolatés et sandwiches. On y trouve également une vitrine avec du matériel visiblement à vendre, ou peut-être appartenant au magasin. Le bâtiment est assez ancien, le plancher est usé et gondolé à l'entrée, la salle est décorée avec diverses publicités de jeux PC et une très grande « toile » couleur camouflage au plafond. Que cela soit pour faire joli ou cacher un plafond tombant en ruine, l'effet est réussi. La salle est donc plutôt agréable et « chaleureuse » étant donné le cachet du bâtiment, on est loin d'un environnement aseptisé et lumineux qui caractérise certaines images que l'on pourrait avoir de ce type de lieu. Voici un plan rudimentaire du rez-de-chaussée pour donner une idée de la disposition des lieux, et des interactions qui peuvent s'y produire :



On observe que les PC se trouvent deux par deux. Sur les tables de quatre, il est difficile de voir la personne se trouvant en face, en raison des écrans et unités centrales se trouvant sur la table. On peut donc être en contact avec son voisin assez facilement, mais on se trouve « coupé » des gens se trouvant en face. Toutefois, le fait que les fauteuils soient assez massifs et profonds et que chaque PC soit doté de casque-microphone (plutôt que d'enceintes), la communication avec le voisin s'avère potentiellement compromise. Enfin, un petit tableau est présent dans l'entrée de la salle et, si l'on veut participer au nocturne du vendredi de la semaine en cours, on inscrit son nom. Le nocturne aura lieu seulement si suffisamment de joueurs se sont inscrits sur le tableau, nous y reviendrons.

...et ce qui s'y passe :

Lors de notre observation, nous avons constaté que les clients arrivent en général par deux justement, quelques fois par trois ou bien seul. Il s'agit très majoritairement de jeunes hommes entre 15 et 25 ans environ. Sur un après-midi et sur la totalité des PC du rez-de-chaussée (le sous-sol étant condamné pour cause de problème de courant, nous y reviendrons), seules deux jeunes filles sont entrées sur la totalité des

environ 25 personnes qui sont venues dans l'après midi. L'une d'entre elles a seulement fait du traitement de texte, la seconde jouait à *World Of Warcraft*, et elle était venue seule. Après observation rapide, il s'agit d'une joueuse apparemment débutante. La proportion de personnes de sexe féminin est donc très faible. Concernant le problème de courant, cette situation nous a permis d'observer quelques interactions entre les différents acteurs du lieu. Ambiance très détendue malgré les soucis rencontrés, dialogue très familier entre les trois jeunes clients présents, visiblement habitués, et le jeune homme de la salle. Globalement, on remarque que les personnes sortant de la population « typique » du lieu viennent pour faire autre chose que jouer. En effet, il s'agit de vérification de rapide d'*e-mail*, de consultations d'informations précises sur Internet ou encore de traitement de texte. Autrement dit, si une femme ou un homme de plus de 25 ans entre, il viendra sans doute pour effectuer une opération bureautique ou Internet. En soirée, la population est similaire, mais cette fois aucune personne de sexe féminin, seulement de nombreux jeunes, parfois allant un peu au-delà des 25 ans. Sur la totalité des joueurs, peu semblent se connaître entre eux. Lors de l'observation, on remarquait que les personnes arrivant ensemble et se connaissant étaient au maximum trois. Cependant, nombreux semblaient les habitués, étant donné le ton qui était employé avec les propriétaires du lieu. On remarque également des photos dans les WC d'habitueés présents dans la salle, sans doute au cours d'événements spéciaux, tels que des championnats, tournois ou encore nocturnes. Certaines d'entre elles datent de nombreuses années.

On constate que la totalité des joueurs de la salle joue principalement à 3 jeux : *Call Of Duty 4 : Modern Warfare* (jeu d'action), *Counter-Strike* (jeu d'action) et *World Of Warcraft (MMORPG)*. Quelques-uns joueront à autre chose ; seul et pendant une courte durée. L'observation nous a montré que les joueurs de la salle ne jouent pas vraiment entre eux. Ils joueront sur des servers Internet, souvent avec la ou les personnes avec qui ils sont venus, s'ils sont venus accompagnés. On aurait pu supposer que l'intérêt de venir jouer en salle était de jouer tous ensemble sur le même server, en local (en *LAN*), avec toutes les personnes présentes physiquement. Toutefois, deux jeunes sont venus nous demander si nous jouions sur Internet ou en

local. Si nous avions joué dans une partie locale, ils l'auraient probablement rejointe. Mais étant donné le « mode de consommation » très libre de la salle, rien n'encourage la création de partie locale ou le rassemblement des joueurs. On jouera donc par deux, voire trois ensembles, sur des *servers* Internet. Cependant, nous avons observé ces deux jeunes hommes, qui étaient arrivés ensemble et qui jouaient sur le même *server* à *Call Of Duty 4*. Mais un peu plus tard, l'un des joueurs enfile son micro-casque pour aller jouer à *World Of Warcraft* avec des camarades *online*, sur Internet. Il se trouve donc que sur les deux amis étant arrivés ensemble, l'un joue par Internet à *World Of Warcraft*, en parlant à ses camarades *online* via le micro, pendant que son ami reste silencieux et concentré sur sa partie de *Call Of Duty 4*. Un univers les sépare bien qu'ils se trouvent côte à côte, jouant chacun de leur côté. C'est ce genre d'observation qui illustre parfaitement ce que peut représenter le jeu en ligne et qui pousse à se poser diverses questions sur la sociabilité en ligne. Que vaut-elle face à une relation physique et concrète ? est-elle égale ? plus riche ? plus pauvre ? Nous y reviendrons. Il est également intéressant de noter que peu de personnes parlent ; quelques mots sont parfois échangés avec le voisin avec lequel on est venu, quelques paroles d'habitude à la personne présente à l'accueil (souvent joueur lui-même) mais cela s'arrête là. On ne se trouve pas vraiment dans une ambiance « survoltée » dans laquelle les joueurs de la salle seraient plongés dans la même partie. A l'inverse, notre joueur de *World Of Warcraft* avec son micro-casque échangeait beaucoup avec ses camarades *online* : rires, stratégies, exclamations de toutes sortes... Assez paradoxal mais peut-être assez illustratif. On constate aussi que, fréquemment, des joueurs sortent et stationnent devant la salle, certains pour fumer une cigarette par exemple. Cette pause sera l'occasion de discuter entre joueurs, où bien entre jeunes plus simplement. Il faut noter que dans certaines salles parisiennes, pouvant contenir une ou deux centaines de personnes, ces conversations seront d'une toute autre ampleur étant donné le nombre très important de joueurs.

Période :

Nous avons observé cette salle durant plusieurs périodes différentes : Tout d'abord, une première fois lors d'une période de vacances scolaires de 13h15 à 16h30 environ. Nous y sommes retourné un vendredi soir hors vacances scolaires de 18h45 à 20h00. Nous y sommes ensuite retournés hors vacances scolaires, deux fois en fin d'après-midi en semaine ainsi qu'un samedi matin en fin de matinée. Il s'avère que la variable « vacances scolaires » ne semble avoir que très peu d'incidences sur la fréquentation, l'horaire semblant être un critère bien plus déterminant. Le jour de la semaine est également une variable importante. Par exemple, on notera la possibilité de faire des « nocturnes » le vendredi soir en inscrivant son nom sur le tableau dans l'entrée de la salle. Concernant les horaires, la salle ferme tard le soir, en fonction de la clientèle visiblement, c'est également le cas pour les nocturnes. De plus, la salle est ouverte le dimanche de 15h à 20h. On peut supposer que, comme pour les nocturnes, il est possible qu'elle reste ouverte plus longtemps pour la clientèle déjà présente. C'est une manœuvre classique dans ce type de salle : à l'heure officielle de la fermeture, on ferme le rideau de fer, mais la salle reste « ouverte » aux joueurs étant déjà présents, et ce pour une durée déterminée par le bon vouloir de la personne tenant la salle. En résumé, la salle semblant être le plus peuplée en fin d'après-midi et soirée généralement, cela étant encore plus vrai le week-end.

Tarifs :

Concernant les tarifs : l'heure est facturée 3€, des cartes sont ensuite disponibles à tarif dégressif, comme 20 heures 48€ ou encore 100heures 130€. Mais il y a un autre système de facturation, les forfaits, il s'agit d'heures à tarif dégressif mais à utiliser dans la journée. Par exemple, le forfait « Mini Campeur », 3 heures pour 7 € ; le « Campeur », 5 heures pour 10 € et enfin le « Campeur Acharné », 10 heures pour 16 €. Il semblerait que ce sont ces forfaits qui ont le plus de succès, plus avantageux en terme de coût et moins contraignant que les cartes. Notons aussi un forfait « Midi Game » : entre midi et 14 heures, pour 5€, on aura le droit à une heure de jeu, un sandwich et une boisson. On peut raisonnablement penser que ce forfait vise une population jeune qui doit « passer le temps » pendant cet intervalle, à moindre coût. Il

est également écrit dans la fiche des tarifs que le nocturne, pour 16€ permet de jouer de 22h à la fermeture les vendredis et samedis soir. Aucune heure de fermeture n'est communiquée, mais nous avons pu savoir par le jeune homme présent dans la salle que cela durait une bonne partie de la nuit (visiblement jusqu'à ce que la majorité des joueurs s'en aille).

En résumé :

Pour conclure, voici les principaux éléments que nous avons pu tirer de cette observation : tout d'abord, la moyenne d'âge relativement basse, allant environ de 15 à 25 ans, mais plus de 18-20 ans que de 20-25 ans. Ensuite, que cela soit en jeu ou hors-jeu, la communication reste plutôt occasionnelle. Les clients venant généralement par deux, il ne semble pas y avoir de « communauté » présente et jouant ensemble. Les clients étant plutôt là pour jouer « seul » (ou a deux) par Internet, mais « ensemble », avec les autres joueurs de la salle. On peut cependant émettre l'hypothèse que, dans le cas d'événements spéciaux (lors de tournois par exemple), des équipes peuvent être amenées à se retrouver, voire se former. Notons également la faible variété de jeu joué : ils se comptent sur les doigts d'une seule main. Il s'agit également des jeux les plus joués en ligne sur Internet. Enfin, on notera l'aspect volontairement « provocateur » du nom des forfaits, de l'attitude générale et des nocturnes en ce qui concerne les représentations. On se retrouve dans un schéma où ce milieu, ayant une image négative, s'en empare et en joue volontairement, afin d'affirmer son identité. On retrouve ce genre d'attitude dans de nombreux groupes sociaux minoritaires, telles que les communautés homosexuelles par exemple. C'est une manière pour le groupe, ici de joueurs, de se retrouver dans une identité commune se présentant comme une sorte de « contre-culture ».

La période scolaire ou non-scolaire ne semble pas avoir de réelle influence. Seuls l'heure et les différents jours de la semaine semblent décisifs. On rencontrera plus de monde en soirée, plus encore le vendredi soir que le lundi au milieu de l'après-midi. On repère donc les mêmes « règles » que n'importe quel autre lieu fréquenté par des jeunes.

Les tarifs proposés, comme on pouvait l'imaginer, sont dégressifs et encouragent donc à « consommer plus », le tout dans la même journée, voire plutôt d'un coup. En effet, le client ne va pas faire quelques heures, rentrer chez lui, et revenir. Il ira éventuellement manger ailleurs pour revenir plus tard, mais on peut raisonnablement penser que dans la plupart des cas, les heures se feront à la suite. Les tarifs, tout comme leurs intitulés, jouent sur le stéréotype du « joueur de jeu vidéo » qui joue à l'extrême, plusieurs heures d'affilées. On peut également supposer qu'il peut y avoir une sorte de reconnaissance et que le joueur/client peut tirer de la satisfaction d'être étiqueté ainsi par ses pairs. Mais nous verrons tout cela plus tard lors de l'analyse.

Enfin, le jeu en réseau en salle semble se présenter comme une « sortie de jeune ». Même si l'aspect sociabilité de cette sortie paraît mince, il convient de relativiser cette impression. En effet, bien qu'ayant peu de contacts, les individus en auront malgré tout plus que dans une salle de cinéma par exemple, où le silence est de mise. Une sortie au cinéma sera mieux perçue que 2 heures de jeu en salle, cette dernière sera pourtant potentiellement plus porteuse en terme de sociabilité. De même, une sortie dans un café ne débouche que rarement sur de nouvelles rencontres. Le fait de se retrouver entre « jeunes » ayant une passion commune d'aspect assez confidentielle crée forcément des liens au sein d'un groupe potentiel. En effet, comme nous avons pu nous en rendre compte, les contacts sont là : entre les conversations au dehors, les quelques mots échangés suite à une action remarquable au sein du jeu ou encore pour proposer une partie.

Comme nous l'avons expliqué plus tôt, le jeu en réseau est très loin de se résumer aux salles de jeux en réseau. Les joueurs jouent principalement de chez eux, que ce soit en ligne ou hors ligne (en solo donc). Nous avons donc complété notre observation de salle de jeu en réseau par une observation des communautés Internet.

Cette observation est proche de la recherche documentaire, à la différence près que les forums et autres « espaces commentaires » sont des « documents dynamiques », se rapprochant plus de l'observation. Par exemple, lorsqu'un article est posté sur un site spécialisé, ou généraliste, les lecteurs pourront réagir, débattre et donner leur avis sur cet article. Sans être véritablement représentatif, ce type d'observation peut renseigner sur un type de lectorat, sur des attitudes ou encore des

postures qui pourront différer d'une communauté à l'autre, d'un type de site à l'autre. Cette observation complémentaire s'avérera utile pour compléter, des analyses d'articles ou encore des représentations communes à une communauté par exemple.

D - Entretiens :

Pour notre étude, nous avons procédé par le biais d'entretiens. Notre but n'était pas d'avoir une représentation chiffrée de types de joueurs ou de nombres d'heures jouées afin de créer une typologie, notre objectif était d'analyser la pratique et les représentations ; il était donc plus judicieux d'opter pour une méthode qualitative. Nous avons donc interviewé différents types de joueurs au sein de notre échantillon préalablement établi par la recherche documentaire. Dans ces différents types de joueurs, nous avons sélectionné des joueurs occasionnels jouant peu *online*, des joueurs occasionnels jouant majoritairement *online*, des joueurs assidus jouant beaucoup *online* et des joueurs assidus jouant peu *online*. Cependant, tous nos interviewés sont des « vrais » joueurs, dans la mesure où le jeu vidéo constitue l'une de leur passion principale. La grille d'entretien fut construite autour des thèmes en rapport avec la pratique du jeu, la sociabilité, les représentations et l'addiction. Ces thèmes ont d'abord été repérés par la recherche documentaire préalable. La grille d'entretien fut ensuite testée et réajustée afin de correspondre au mieux aux attentes de notre recherche. En effet, nous avons effectué dans un premier temps des entretiens exploratoires avec des interviewés potentiels afin de dresser leur profil. Nous avons ensuite sélectionné ceux qui auraient le plus d'intérêt à figurer dans la recherche. Au fil des cinq principaux entretiens, nous avons repéré des régularités et des différences d'un interviewé à l'autre, permettant d'échafauder une esquisse de profils. Nous avons ensuite interviewé des joueurs en salle. Le format de ces interviews s'est trouvé modifié en raison des conditions moins propices à l'entretien traditionnel. En effet, il s'agissait de jeunes n'ayant que peu de temps à accorder à l'enquête, devant aller en cours ou bien rentrer chez eux. Nous les avons donc interrogés sur les raisons les amenant à venir jouer en salle, seulement sur l'aspect « jeu en salle ».

Présentation des interviewés :

Nous présenterons ici, en quelques lignes, les caractères principaux de nos interviewés. Cette description n'est pas exhaustive, mais elle permet de cerner rapidement le profil auquel on a à faire. Après une analyse thématique des entretiens, nous avons sélectionné les principaux thèmes susceptibles d'être porteurs pour notre étude. Ces thèmes seront développés lors de l'analyse, mais nous les retrouverons dans cette rapide présentation de nos interviewés.

Gregory : Il s'agit d'un jeune homme de 28 ans actuellement ingénieur du son indépendant, célibataire et habitant dans son appartement à Tours. Fêré de musique et d'informatique, Gregory n'a pourtant pas eu beaucoup de contacts avec les jeux vidéo lors de sa jeunesse. Il commença réellement à jouer avec l'arrivée du jeu en ligne, plus particulièrement avec le *MMORPG Dark Age Of Camelot* auquel il jouera pendant 4 ans, avec un excellent niveau et un poste de chef de guild. Il perçoit dans ce type de jeu une forte dimension compétitive qui entraîne la nécessité de s'investir sérieusement dans le jeu. Il y voit également un bon moyen de rester en contact avec des amis éloignés ou encore de faire partie d'une communauté étendue. Sa perception du jeu en général est plutôt de l'ordre du « passe-temps » ou de passion nécessitant un minimum de recul. Pour le cas des jeux qui se jouent seul, il y voit un bon moyen de « rentrer dans un autre univers ». Son temps de jeu en ligne se trouvait être très important, prenant la totalité de son temps loisir tel que la télévision.

Guillaume : Joueur depuis son plus jeune âge, Guillaume a maintenant 23 ans et prépare un concours pour la suite de ses études. Il est célibataire et vit chez ses parents pour le moment. Actuellement joueur assidu de *World Of Warcraft*, sa perception du jeu en ligne se rapproche beaucoup de celle de Gregory, bien que leur parcours de joueur soit très différent. Il y voit également cette dimension compétitive se rapprochant du sport, faisant même partie du *e-sport*. Il fait évidemment partie d'une communauté plus ou moins étendue ayant rapport au jeu, allant de sa guild

jusqu'aux forums généralisés parlant du jeu. Son activité se situe essentiellement dans le jeu en ligne, dans les *MMORPG*, ne trouvant plus beaucoup de motivation pour jouer aux jeux se jouant seul. Son temps de jeu est assez conséquent également, mais c'est selon lui « une passion comme un autre », c'est pourquoi il préférera jouer le soir plutôt que de regarder la télé.

Eddy : Eddy a 30 ans et il est intermittent du spectacle et il habite à Paris. Sa passion pour le jeu vidéo, et plus généralement l'informatique, l'on amené au poste qu'il occupe actuellement, à savoir dans ce qui concerne les univers 3D (pour 3 dimensions) ou encore le développement *Web*. Il a commencé très tôt à s'approcher des premiers ordinateurs de jeu pour y « trafiquer » les programmes qu'il pouvait trouver. Eddy joue aussi bien online que offline et teste de nombreux type de jeu. Il a également pratiqué *World Of Warcraft*, mais en ayant une approche totalement différentes des deux interviewés précédents. En effet, il s'agissait pour lui plutôt d'explorer un univers et de vivre une aventure, comme dans n'importe quel autre jeu. Il pouvait y jouer entre 3 et 5 heures pendant une période, mais sans que cela ai pu le mettre dans l'embarras dans sa vie. Il voit également cette dimension sociale qu'apporte le la pratique des jeux. On retrouve des amis chez soi pour jouer ensemble ou bien sur le réseau, l'un comme l'autre favorisant la sociabilité. Son temps de jeu est variable mais de l'ordre de 2 heures par jour.

Arnaud : Arnaud est étudiant en 3^{ème} année d'AES aux 2 Lions à Tours. Il habite encore chez ses parents pour le moment et il a une petite amie qui habite sur Paris. Il joue depuis son enfance et il est donc habitué aux jeux vidéo, bien qu'il ne possède que peu de matériel chez lui. Son PC lui permet de jouer à de nombreux jeux, seul ou en ligne. Il fut un joueur de *Guild Wars*, qui se rapproche de *World of Warcraft* dans son système de jeu. Bien qu'il se soit fait des connaissances au travers du jeu et qu'il y ait beaucoup joué, ce fut pendant une période limitée dans le temps. La pratique assidue de ce jeu ne l'a pas coupé d'autres activités. Maintenant, Arnaud joue principalement aux jeux qui se jouent seul, mise à part quelques parties rapides de *Counter-Strike* ou d'*Unreal Tournament*. Arnaud perçoit réellement l'Internet, dans

son ensemble, comme un outil de communication ouvrant les portes à de nouvelles formes de sociabilité bien pratique pour connaître des personnes que l'on aurait pas pu connaître autrement. Il reconnaît voir en Internet un outil dont il aurait bien de mal à se passer aujourd'hui.

Nicolas : Nicolas est un jeune homme de 24 ans actuellement étudiant en licence professionnelle de Commerce Responsable Import Export. Il partage un appartement avec sa petite amie à Joué-les-Tours. Il est un joueur de longue date et il possède de nombreux systèmes de jeux vidéo. Il connaît également bien le domaine vidéoludique et s'informe de l'actualité. Toutefois, Nicolas joue peu en ligne, et lorsqu'il joue en ligne, il s'agira la plupart du temps de jeux de combat. Il ne pratique aucun *MMORPG*. En effet, Nicolas est plutôt intéressé par les jeux « traditionnels » se jouant plutôt seul, où à plusieurs dans la même pièce, et il est « spécialiste » des jeux de combat. Il appartient à cette communauté de *fan* de jeux de combat par le biais de forums de discussion et par la participation à des événements organisés par des associations construite autour de ce type de jeu. Cette communauté, assez restreinte, est composée d'un certains type de *hardcore gamers*, souvent passionné par les jeux venus du Japon, souvent issus de bornes d'arcade¹. Bien que son niveau soit bon dans les jeux de combat (ce qui nécessite un certain entraînement), il joue surtout pour s'amuser, et pas vraiment pour la compétition. Son temps de jeu lui semble raisonnable, d'autant plus qu'il se trouve restreint depuis son emménagement avec sa petite amie et la poursuite de ses études. Il voit dans le jeu vidéo des vertus socialisatrices, que cela soit par le biais des forums de discussion ou des rencontres réelles organisées lors d'événements.

Explication des thèmes présents dans les entretiens :

Nous trouvons dans les entretiens plusieurs thèmes communs d'un interviewé à l'autre. Nous expliquerons dans cette partie ces thèmes développés lors de nos

1. Ce type de machine, assez présente dans les bars et les cafés jusque dans les années 90. Ce secteur se trouve maintenant être tombé en désuétude en France, mais il est encore très florissant au Japon.

entretiens. Tout d'abord, le rapport au temps est une donnée majeure dans la question de l'addiction ou la non-addiction. Ce rapport au temps pourra être perçu différemment selon sa mise en relief avec d'autres activités. La question de l'influence du jeu vidéo est elle aussi assez présente. Étant donné l'image assez négative qui peut se dégager de ce domaine, les interviewés expliqueront comment ils perçoivent cette influence, et plus globalement le domaine du jeu vidéo. La question de la communauté, et tout ce qui s'y rapporte, est-elle aussi omniprésente. Le thème de la sociabilité constitue un point très important dans les entretiens. Le jeu vidéo semble donc très lié à la sociabilité pour nos interviewés. Ce qui semble paradoxal étant donné l'image « d'isolateur » qui peut lui être attribué. On retrouvera également la question du « type de joueur »: c'est de cette donnée dont dépendra la pratique du jeu. En effet, le rapport au jeu influencera le temps de jeu ainsi que le type de sociabilité pouvant en découler. Enfin, la question de la véritable addiction est traitée : existe-t-elle vraiment ? comment est-elle perçue ? à quoi est-elle liée ? comment se manifeste-t-elle ? Nos interviewés perçoivent cette addiction comme existant bel et bien. Cependant, elle ne concerne aucun d'entre eux. Selon eux, elle serait en majeure partie liée à d'autres troubles qui se manifesteraient par une addiction totale au jeu, surtout aux univers virtuels. D'autres informations ont également émergé de ces entretiens et seront traitées, mais les principaux thèmes ont été abordés ici. C'est autour des éléments propres au jeu croisés avec les thèmes que nous avons cités que notre réflexion va se construire.

IV – Analyse : Les moteurs de l'addiction :

Nous analyserons dans cette partie les rapports de chacun vis-à-vis de différents éléments. Le but sera de déceler chez nos interviewés, par leur pratique du jeu et les rapports qu'ils nourrissent avec d'autres univers, ce qu'on rencontre dans leur perception du jeu qui pourrait être créateur de pathologie. En effet, si chaque joueur joue différemment, les contenus restent toujours les mêmes. Ce qui est générateur d'addiction reste également présent au sein de la pratique du jeu. Dans un premier temps, nous exposerons, de manière claire et objective, ce qui peut constituer des

éléments d'addiction au sein du jeu. Nous verrons ensuite, dans chacun de ces éléments, comment se placent nos interviewés et comment cela interagit par rapport aux autres pratiques. Les éléments que nous avons sélectionnés constituent, ce que l'on pourrait nommer des « éléments à risque potentiel ». Le rôle de ces éléments est double : créer de l'addiction et l'entretenir dans le cas de la pathologie, mais aussi faire apparaître la pratique comme une addiction, même s'il n'en est rien. En effet, par nos entretiens, nous avons pu voir comment cette pratique du jeu pouvait être ambivalente et ainsi apparaître comme une addiction, sans l'être réellement, au sens médical du terme. Ces éléments sont issus de nos entretiens et sont apparus comme les plus porteurs au niveau de notre problématique. L'analyse de ces différentes parties nous permettra de voir comment, dans la pratique du jeu, des éléments non saisissables à première lecture s'avèrent prédominants, au-delà du simple fait de jouer.

A - Online et Offline

Une partie sans fin

Comme nous avons pu l'observer au travers des entretiens et de la recherche documentaire, certains types de jeux *online* proposent de vivre une partie sans fin. C'est le cas des jeux tels que *World Of Warcraft* ou encore *Dark Age Of Camelot*, pour ne citer que ceux auxquels font référence les interviewés. Comme l'illustrent Gregory ou même Guillaume :

« Gr - *Quand je jouais à ce genre de jeu on me disait « c'est quoi le but ? », « c'est quand la fin ? » y'a pas de fin ! c'est vraiment une vie parallèle. Tu fais avancer ton personnage. »*

« G - *En général, t'as toujours un tas de petites tâches à faire ou de machins que tu dois faire avec un copain, on planifie ça un peu à l'avance »*

Ces MMORPG (*Massively multiplayer online role-playing game*) se différencient des autres jeux, entre autres, par leur monde persistant qui évolue sans même que le joueur ait besoin d'y jouer. En effet, comme on a pu l'expliquer lors des entretiens, le fait de ne pas être connecté peut-être une véritable contrainte dans la mesure où les autres joueurs continuent de progresser, de manière très concrète, le joueur aura donc un véritable retard à rattraper. Comme le note Gregory :

« Gr - Là, comme il y en a qui sont sans activité etc, qui joue des heures et des heures par jour, en fait toi dans tes heures va falloir que tu sois super efficace pour faire la même chose qu'eux en 8 heures. En gros c'est à peu près ça, pour avancer au même niveau. »

Ou encore quand il nous explique en fin d'entretien :

«Gr - le problème tu vois quand tu joues à un MMORPG, le truc, c'est que ça te fait presque chier de partir en vacances ! parce que tu vas être une semaine sans pouvoir te logger (qui signifierait ici « entrer en jeu ») et tu vas être à la bourre ! C'est presque ça, c'est là où le côté addictif il est très fort... »

L'existence est donc « double » puisqu'il y aura toujours à progresser, les seuils de progression étant très hauts. Cette « progression » se caractérise par plusieurs éléments : pour commencer, le *niveau* du personnage, plus on tue de créatures, plus le personnage gagne d'*expérience* et arrivé à chaque seuil, il gagnera un niveau. Ensuite, chaque personnage dispose d'un riche équipement, ce dernier pouvant être conditionné par l'obtention de la monnaie du jeu, de matériaux rares ou autres. Comme dans la réalité, ces jeux possèdent une réelle économie, mais nous y reviendrons. Enfin, chaque jeu propose différents autres éléments, proches du système d'*expérience*, mais avec une évolution encore plus lentes : il pourra s'agir du *métier*, de la *spécialité*, fixant encore un autre seuil au personnage. Comme l'explique Gregory :

« Je pense que c'est des jeux où il faut vraiment se plonger dedans pour pouvoir avancer parce que jouer 5 minutes, c'est pas constructif, enfin tu fais rien en 5 minutes. Et puis il faut avoir la tête dedans quoi, c'est un peu un boulot ! »

Sans être caricatural, on peut affirmer que plus on joue, plus on progresse. Plus on passe de temps, plus on évolue. Ce progrès est réellement chiffré ; les points d'expérience, la monnaie et autres étant représentés par des chiffres. Chaque heure passée amène un progrès pour le personnage que l'on incarne. Voici comment le jeu peut prendre cette apparence d'addiction : une récompense « chiffrée » pour le nombre d'heures passées en jeu. Lions cela au fait que ces jeux se jouent avec de nombreux autres joueurs, un phénomène de distinction s'opère. Le but des joueurs sera donc d'être le plus fort, le plus puissant, du moins par rapport aux autres. Contrairement à d'autres jeux, vidéo ou pas, le fait de jouer conditionne le progrès, mais pas de manière systématique : le fait de jouer beaucoup et longtemps au poker ne provoquera pas forcément un progrès manifeste. Dans ce type de jeu en ligne, la récompense est immédiate, manifeste et bien concrète : des chiffres signifiant une augmentation de la puissance du joueur ainsi que de son capital économique. On comprend donc sans peine la corrélation entre temps de jeu important et *MMORPG*.

Une approche différente selon le type de jeu

L'approche du jeu dépendra du type de joueur, comme nous l'avons vu plus tôt, mais aussi et surtout, du type de jeu. Par exemple, les jeux dits *offline* sont beaucoup moins porteurs de ces éléments communautaires ou compétitifs. En général, il s'agira de jeux avec une fin, le contenu ne prêtera donc pas vraiment à l'addiction. Cependant, on peut rencontrer une partie de ces éléments sous une autre forme. Comme nous avons pu le remarquer au cours de l'entretien avec Nicolas. Par exemple, dans le cas de certains types de jeux (de combat, musicaux...), on retrouvera des communautés de joueurs autour d'un titre, par le biais de forums sur Internet, d'associations ou encore dans différents événements organisés. Nous pouvons également citer le cas d'autres types de jeux, tels que les simulations de vie comme

les Sims pour ne citer que le plus célèbre. Cependant, si ces jeux sont « sans fin » ils sont dépourvus, pour le moment, de l'aspect social inclus les autres types de jeu. La lassitude viendra inextricablement mettre fin à l'expérience au bout d'un certain temps, variable selon les joueurs. C'est pour cela, que dans le cas des *Sims*, les développeurs mettent régulièrement en vente des disques additionnels permettant de rajouter du contenu au jeu original. Ainsi, un joueur « lassé » pourra se replonger dans son jeu et tester les nouvelles possibilités offertes par ces disques additionnels. Certains autres jeux, tel que *second life*, peuvent s'apparenter à ce type de jeu « sans fin », où le but principal serait la communication ainsi que le tissage d'un réseau social. Mais il s'agirait, pour simplifier, d'une sorte de « *tchat* » en trois dimensions, il ne rentre donc pas réellement dans les critères de notre recherche.

Le contenu du jeu est potentiellement addictif, dans la mesure où tout est fait pour que le joueur en ait pour « son argent ». En effet, il est étonnant de constater que la variable de la « durée de vie » est prise en compte dans les critiques. Un livre est-il critiqué sur son nombre de pages ou la grosseur de l'écriture ? la qualité d'un film est-elle remise en cause en fonction de sa durée ? un disque est-il jugé selon le nombre le nombre de chansons ? C'est pourtant une réalité, plus le contenu sera riche et « massif », plus la critique se trouvera influencée de manière positive. Il apparaît donc clairement, après recherches et entretiens, que c'est en partie dans le contenu, volontairement porteur d'éléments « accrocheurs », comme nous l'avons vu plus tôt, que nous pourrions trouver dans explications quant au phénomène du temps de jeu démesuré. Avoir toujours plus, aller partout pour tout voir... plus il y en a et plus cela prendra de temps. Il suffira ensuite d'ajouter un aspect communautaire ou compétitif pour résoudre le problème que pourrait constituer la lassitude. Ceci est un peu caricatural, mais les fondations sont pourtant là. Cependant, une donnée essentielle se trouve être la « lecture du jeu », comme le dit Guillaume dans son entretien :

« T'as vraiment deux lectures de jeu quand tu joues à World Of Warcraft quoi, t'en a qui jouent ouais pour leurs petits avatars et leurs machins et l'autre qui joue pour finir un truc bien particulier dans les meilleures conditions. »

En effet, comme dans d'autres domaines, on retrouvera plusieurs niveaux de lecture au sein d'un même jeu. Certains, comme Guillaume ou Gregory, voudront exploiter le jeu au maximum et tester les meilleures possibilités alors que d'autres, comme Eddy ou Arnaud chercheront simplement à « vivre une aventure », rentrer dans un autre univers, ou plus simplement se passer le temps. Ces différents rapports au jeu influenceront la pratique du jeu, le temps de jeu ainsi que le type de relation que l'on pourra construire au travers du jeu. Nous pouvons déjà repérer ici une première ébauche de réponse quand au problème que constitue un temps de jeu élevé : il semblerait que plus la lecture du jeu soit « compétitive », plus le temps de jeu sera élevé et la pratique « assidue », pour reprendre les termes employés par Gregory et Guillaume. En effet, cette pratique apparaîtra comme ce qui se rapproche le plus de l'addiction : temps de jeu élevé, concentration, vocabulaire technique et besoin de rester à jour par le biais de la communauté. On s'éloigne pourtant des figures caricaturales, proche de la légende urbaine, du jeune qui se suicide car il n'a plus accès au jeu, du jeune mort d'épuisement ou encore du jeune qui décède car il se prenait pour un *elfe de la nuit* chevauchant sa monture volante. Dans les cas de véritables dépendances, on comprend très vite que le jeu constitue une sorte de révélateur de malaise plutôt qu'un déclencheur. Nous pouvons une fois de plus faire le parallèle entre la pathologie de la dépendance avec celle de l'épilepsie, où le jeu peut déclencher des crises, au même titre qu'un voyage en train ou une émission de télévision, mais qu'en aucun cas il ne ferait devenir épileptique.

Toutefois, nous pouvons préciser que, au-delà de son contenu, ce média semble entraîner certains types de comportements de par sa simple nature. Parfois, certains jeux, peu riches, ou peu variés, voire même clairement austères, peuvent entraîner des conduites déviantes, voire de dépendance. Cela illustre la célèbre citation de M. Mc Luhan « *le message, c'est le médium* »¹. Nous pouvons faire le même parallèle que celui qu'il fait avec le chemin de fer², mais pour notre étude : le jeu vidéo, en ligne notamment, n'a ni apporté l'image animée, ni la musique, ni l'interaction, ni la communication mais il a amplifié l'existant, créant par là de nouvelles formes de jeu,

1. M. Mc LUHAN, *Pour comprendre les médias*, Tours, Mame, 1964, p.25 et 29

2. Ibid, p.24

de sociabilité, et pourquoi pas, de risque comme nous le verrons un peu plus tard, aussi étrange que cela puisse paraître. De par son mode de fonctionnement, qu'il s'agisse de l'interactivité poussée, de la communication « facilitée » ou encore des nouvelles formes de jeu qu'il introduit, c'est la forme du média qui importe au-delà de son contenu. En effet, combien de « jeunes » (ou moins jeunes), trouvant sans doute les jeux de société traditionnels « ringards » ont pu s'acheter *42 jeux indémodables* ou *le jeu officiel du Scrabble* sur Nintendo DS ?, ou encore le jeu *UNO* via le Xbox Live¹ ? Ces jeux permettent pour certains, une utilisation en réseau avec des personnes situées aux quatre coins de la France, voire du monde. La Nintendo Ds, par exemple, avec son interface tactile influe sur la perception du contenu : pourquoi sortir des logiciels tels que *Leçons de cuisine : Qu'allons-nous manger aujourd'hui ?* ou encore *Cahier de vacances pour adultes* qui ne sont rien de plus que des livres interactifs coûtant, tout de même, une trentaine d'euros ? Tout simplement parce qu'au-delà du contenu manifeste, la forme importe, et il sera sans doute plus « ludique » d'avoir à faire à une console à écran tactile plutôt qu'un livre ou cahier maintenant austère. On retrouve la séparation des « médias chauds » et « médias froids »² qu'explique Mc Luhan, car aussi austère soit-il, un logiciel apparaît comme un média chaud, étant donné son aspect interactif et multimédia.

B – Pour être le meilleur.

Compétition latente et E-sport

Comme nous l'avons vu, le contenu de certains types de jeu, les plus répandus, sont porteurs d'éléments « addictifs ». Pourtant, ces mécanismes de jeu, propre aux jeux de rôles, ne sont pas nouveaux dans les jeux vidéo, ils existent depuis de très nombreuses années. Ils sont également présents dans de très nombreux jeux se jouant seul. Cependant, on ne retrouvera que peu de comportements étant lié à l'addiction vis-à-vis de ces derniers. Le fait de faire « monter » son personnage en

1. Il s'agit d'un service de téléchargement disponible 24h/24 et 7j/7 sur la console Xbox 360 de Microsoft. D'autres firmes proposent également le leur.

2. M. Mc LUHAN, *Pour comprendre les médias*, Tours, Mame, 1964, p.39

puissance dans un univers clos n'est évidemment pas aussi motivant que lorsque l'on se trouve dans un univers vaste, persistant et ouvert aux autres. En effet, la présence massive d'autres joueurs inclut ce que l'on pourrait appeler une « compétition latente ». Gregory a expliqué à plusieurs reprises l'importance de cet aspect :

« Gr - Mais en fait dans ces jeux, tout est fait pour avoir effectivement, le côté addictif. Comme tu as des classements, comme tu as etc.

M - Ouais, dès qu'il y a un système de points, classement...

Gr - Voilà, ton but c'est d'être le meilleur, c'est dans la nature humaine d'essayer d'être le meilleur tout le temps donc, voilà. Tu vas essayer de monter en haut du classement et donc comme celui qui va jouer plus longtemps, il va avoir plus de facilité à être au dessus donc hop, et l'autre il va rattraper, etc. »

Guillaume se situe lui aussi dans cette optique :

« G - En général je suis « très » (en insistant) investi dans les jeux que je commence, et je me situerais dans la catégorie un peu hardcore gamer. Mais hardcore gamer au sens e-sport du terme.

M - C'est-à-dire ?

G - Maintenant quand je joue à un jeu j'essaie vraiment de tirer le maximum, d'explorer toutes les possibilités. »

Nous pouvons également rapprocher cette optique à la pratique de ce que l'on appelle le *e-sport*, comme a pu le mentionner Guillaume lors de son entretien. Il s'agit de compétition semi-professionnelle, voire professionnelle autour de jeu vidéo lors d'événements déterminés. Dans certains pays, comme en Corée, ou encore en Allemagne, il existe des joueurs rémunérés et sponsorisés pour jouer. Les sponsors

seront le plus souvent constitués de marques de matériel informatique. Ces « joueurs-sportifs » pratiquent le jeu d'une manière très technique, souvent assez éloignée de la manière « traditionnelle » dont le jeu se joue. L'optimisation étant extrême et la victoire étant le seul but, le plaisir se trouve mis de côté. Ainsi, de nombreuses possibilités du jeu se trouveront mises de côté afin de privilégier uniquement l'efficacité. Nous pourrions illustrer ceci en faisant le parallèle avec un match de *football*, comme l'avait fait Eddy lors de son entretien. En effet si les joueurs professionnels sont capables de faire d'impressionnantes acrobaties témoignant de leur maîtrise du ballon, un match professionnel se limitera le plus souvent à des actions ordinaires, peu spectaculaires, mais efficaces.

Cet aspect se retrouve chez Guillaume et Gregory, mais chez aucun de nos trois autres interviewés. On note pourtant qu'Eddy et Arnaud ont été joueurs de *MMORPG* également, mais cet aspect ne semble pas les avoir touchés outre mesure. De même, Nicolas est un joueur passionné de jeux de combat : il a pu participer à des tournois et divers événements liés à cette communauté dont nous parlerons un peu plus tard. Il ne semble pourtant pas vraiment intéressé par cette compétition, mais plus par l'échange et l'amusement. On constate donc que la variable « perception du jeu », pour faire simple, semble jouer un rôle majeur dans la question du temps de jeu. Comme nous allons le voir ensuite, ce n'est pas la seule variable qui influence le temps de jeu, mais cet aspect a souvent été négligé en ce qui concerne la question de l'addiction.

On retrouve dans le jeu vidéo un « culte du héros » et une image de « l'idéal du moi »¹ entraînant ainsi un culte de la performance individuel, et cela même si on se retrouve en équipe, comme le note T. Fortin. Dans son analyse de la pratique particulière de *l'e-sport*, P. Mora nous explique qu'« on pourrait ainsi écrire, en nous inspirant de Bourdieu, que la trajectoire décrit la série des positions successivement occupées par le joueur dans les états successifs du champ du jeu réseau compétitif. »². Ce type de jeu se rapproche du véritable sportif qui, avec le temps et la persévérance, franchit les échelons et se place en compétition. Aucun de nos

1. S.SANTOLARIA, L. TRÉMEL dir, *Le grand jeu : débats autour de quelques avatars médiatiques*, Paris, Puf, 2004, p.54

2. T. FORTIN, P. MORA, L. TRÉMEL, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris, Editions l'Harmattan, 2006, p.26

interviewés ne faisait partie de cette catégorie de joueurs, cela n'aurait eu que peu d'intérêt étant donné qu'il s'agit d'une pratique très particulière du jeu vidéo se rapprochant du sport de haut niveau, cela mériterait une étude exclusive, telle que P. Mora a pu la mener. Toutefois, deux de nos interviewés se trouvaient avoir une pratique assez proche dans la mesure où le jeu était joué comme un « post d'équipe » avec comme buts « *la recherche de l'excellence* » et la victoire. Cette optique entraînera, le plus souvent, un temps de jeu supérieur par rapport aux joueurs ayant une vision plus « légère » du jeu vidéo ou plus « artisticoculturel ». Cette course à la performance induit une pratique soutenue du jeu, pour soi tout d'abord, mais aussi pour le groupe, nous étayerons ce point dans la partie suivante concernant « la communauté ».

C – Une nouvelle forme de sociabilité

Des liens sociaux plus ou moins lâches:

Nous pouvons différencier deux dimensions à la communauté pour notre objet : celle du en sein même du jeu et celle du hors-jeu. En effet, ces deux types communautés peuvent se croiser et s'étendent sur la totalité de l'Internet, par le biais de forums de discussions, par messagerie instantanée et enfin, au sein du jeu. Nous avons pu repérer dans nos interviews par exemple, plusieurs types d'attitudes et plusieurs sortes d'appartenances. Pour commencer, nous pouvons illustrer par ce que nous confiait Gregory lorsqu'il nous disait être très présent sur le forum dédié au jeu, même lorsqu'il ne se trouvait pas en temps de jeu. De la même manière, Guillaume nous indiquait également souvent se rendre sur des forums afin d'y partager des techniques afin d'optimiser sa manière de jouer. Tout cela se passe hors-jeu, mais la communauté perdure, elle se trouve donc étendue au-delà des frontières du jeu.

Illustrons par ce que nous avons pu voir lors de notre entretien avec Nicolas et une partie de l'entretien avec Grégory, à savoir que ces communautés peuvent être « hybrides », entre le virtuel et le réel. Dans le cas des communautés autour des jeux de combat, elles restent « en contact » par le biais de l'Internet, puis il s'organise des

rassemblements de joueurs. Ils pourront donc se rencontrer et jouer ensemble. Nous pouvons émettre l'hypothèse que cette forme de communauté se trouve être liée à la nature du jeu. En effet, nous pourrions voir deux raisons à cela : la première étant que ce type de jeu se joue en un contre un, sur un même écran et que cela favorise la présence réelle des participants entre eux afin de mettre en place un système de classement type « championnat ». La seconde raison serait d'ordre plus pratique : le jeu de combat se trouve être totalement absent de la plate-forme PC, et donc uniquement présent sur consoles ou encore borne d'arcades, très rares et très coûteuses en France. De plus, le jeu en ligne par console ne s'est réellement développé que très récemment. Maintenant que le jeu en ligne s'est beaucoup répandu sur console, nous pouvons supposer que des championnats seront organisés *via* Internet en plus des rencontres « traditionnelles ». Gregory nous a également informé que lors de certains événements, des guildes de *MMORPG* peuvent être amenées à se rencontrer et que la relation pouvait s'en trouver perturbée :

« Vous ne connaissiez pas forcément vos têtes... »

Ha bah on ne connaissait pas nos têtes, absolument pas. Ca c'est vraiment très drôle à faire. C'est limite proche de l'insulte quand on se rencontre en jeu, puis dès qu'on, ce qu'on appelle IRL, In Real Life (note : rencontre en réel, dans la vraie vie donc), c'est marrant, on a été bouffer avec nos pires ennemis en fait.

Donc la relation change un peu en fait ?

Oui ! d'ailleurs, après ce genre d'expérience, il y a beaucoup plus de respect on va dire. »

Ces relations peuvent avoir différentes valeurs : nous avons vu que la totalité de nos interviewés pouvait nous amener des éléments sur cette question. En effet, les uns se font des amis en ligne, comme Guillaume ou Arnaud, les autres peuvent y retrouver d'anciennes connaissances au sein d'un jeu, comme Eddy ou Gregory. Ce

rapport entre jeu et liens sociaux semble toujours être le même, d'un entretien à l'autre, nous pourrions le résumer par cette simple phrase : « Cela permet de faire quelque chose entre amis ». En effet, cette activité virtuelle, en plus du support vocal ou écrit, semble être un moyen de communication. On comprend encore un peu plus la portée de la célèbre citation de McLuhan « *le médium, c'est le message* ». Le jeu en tant que moyen de communication permet d'une part, d'avoir un sujet qui influence le rapport à l'autre, mais il constitue également une raison de communiquer. Le support lui-même influencera le contenu des communications. Combien de vieux amis peut-on perdre par manque de communication ? On voudrait communiquer, alors qu'on a rien de précis à se dire, à se raconter. Cette barrière semble s'écrouler par le support Internet, mais surtout par le jeu : il n'y a pas besoin d'avoir quelque chose à se dire, mais il suffit d'agir, d'acter pour communiquer. Ce sera le même principe pour les nouvelles relations : tout d'abord, la distance et l'anonymat induits par le support que se trouve être Internet favorisera le contact, mais c'est aussi par ce que les joueurs se retrouvent en ayant un but commun, ou des intérêts partagés.

Le jeu s'avère être conçu pour forcer les joueurs à créer des équipes afin de progresser dans le jeu, c'est donc naturellement que, face à l'adversité, les joueurs se lieront dans le but de franchir un cap, de réussir une mission. De cette manière, chaque progrès individuel induit l'aide des autres. Guillaume comparait ce type de jeu aux sports d'équipe, où la victoire est le fruit du travail de tous. Arnaud nous explique lui aussi la nécessité de faire équipe avec d'autres joueurs afin de progresser dans l'aventure. Il se créera donc parfois, des relations plus ou moins durables, selon les rapports qui résulteront d'une présence simultanée dans un groupe, éphémère ou durable. En effet, même s'il n'y paraît pas au premier abord, le jeu entraîne des « formes de sociabilité coopératives »¹. Comme l'observait Becker, les individus « peuvent s'engager dans des interactions intenses et durables sans jamais se rencontrer physiquement »², on se retrouve d'abord à jouer seul, mais dans un ensemble d'autres joueurs, puis avec d'autres joueurs. C'est ce que nous avons pu voir lors de notre observation de la salle de jeu en réseau par exemple, et c'est ce qui

1. Jean-Baptiste CLAIS, *Les jeux vidéo en réseau. Enquête ethnographique*, <http://www.omnsh.org>

2. H. BECKER, *Outsiders, Étude de sociologie de la déviance*, Paris, Métailié, 1985, édition originale 1963)

semble amener les joueurs dans ce type de salle, cet aspect « seul, mais ensemble ». Mc Luhan annonçait déjà que « *Les jeux sont des extensions de notre moi, non pas individuel, mais social, et il devrait maintenant être clair qu'ils sont des médias de communication. Si nous demandons enfin : « Est-ce que les jeux sont des mass media ? » il faut répondre, oui. Les jeux sont des situations inventées pour permettre la participation simultanée de plusieurs personnes à des modèles importants de leur vie collective.* »¹ J. Baudrillard, pour sa part, explique que les médias de masse fabriquent de la non-communication, dans la mesure où la communication est un échange². Cette affirmation se trouve en partie mise à mal avec le développement de l'Internet d'une part, mais surtout par la nature du jeu en réseau. En effet, si le jeu vidéo est un *mass média*, ce qui ne fait aucun doute étant donné le mode de distribution et les contenus de ces derniers, le jeu en réseau est donc un *mass média* incluant, en première ligne, la communication.

Ces communications permettent le tissage de liens sociaux. Cependant, nous pouvons affirmer que, comme pour la question du temps, le rapport au jeu influence, sinon conditionne, la perception des liens issus des univers virtuels. Le groupe minoritaire « joueur » tendra à présenter ce type de lien comme véritable, contrairement aux individus non-intégrés à ce groupe, qui présenteront ces liens comme « virtuels », et donc aux antipodes de la réalité. Pourtant, A. Frias³ évoque un « *nouveau monde social et culturel* » qu'il définira comme « *sensible et en partie humain* », en opposition à la vision très « froide » que l'on peut avoir des nouvelles technologies. Il expliquera également que ce nouveau monde désigné comme « *cyber-espace* » permet une interactivité qui doit être considérée comme une « *nouvelle forme socio-historique du lien* » ouvrant sur des potentialités sociales. En effet, selon A. Frias « *l'interactivité sur ordinateur repose sur ce que l'on pourrait nommer des « techno-liens », appelant une interaction par laquelle surgissent les aspects sociaux et symboliques.* ». Il s'agirait donc d'un nouveau type de lien social né de la machine et du réseau, et ne pouvant exister sans ces deux outils. Ce nouveau type de lien

1. M. Mc LUHAN, *Pour comprendre les médias*, Tours, Mame, 1964, p.269

2. J. BAUDRILLARD, *Pour une critique de l'économie politique du signe*, Paris, Gallimard, 1972, p.208

3. A. FRIAS, « Esthétique ordinaire et chats : ordinateur, corporéité et expression codifiée des affects », *Techniques et culture*, Paris, 2003, vol. 42, p.1-22

effraie, car il n'apparaît « plus humain », plus assez réel, il est cependant une réalité pratique pour de nombreux individus. Selon E. Castronova¹, chercheur américain, 20% des joueurs du *MMORPG Everquest* y « habitent » car leur réseau social principal se trouverait au sein du jeu. E. Castronova note que ces joueurs peuvent être perçus comme une sorte « d'immigrant » quittant leur pays (le monde réel), pour un autre pays (le monde virtuel). Voyons maintenant comment, par le biais de ce type de lien, peuvent se construire des communautés entières.

La communauté :

Détaillons un peu ce que nous avons pu voir par le biais de nos entretiens : les jeux vidéo en ligne, et plus particulièrement les *MMORPG*, entraînent des relations sociales. Ces relations pourront être de différentes natures. En effet, au sein de certains jeux, elles seront très éphémères. Dans le cas de jeux d'action tels que *Counter-strike* ou *Call Of Duty* par exemple, les autres joueurs seront le plus souvent des équipiers ou des adversaires le temps d'une partie seulement. On pourra toutefois différencier les joueurs jouant en *team*² qui représentent un cas particulier, souvent à ranger dans la catégorie de l'*e-sport* que nous avons vu plus tôt. Penchons-nous plutôt sur les relations sociales qu'entraînent les *MMORPG*. Il s'agit d'un type de communauté se situant entre les définitions de la communauté et de la société que propose Tönnies³, à savoir entre l'appartenance forte des communautés traditionnelles et l'aspect mécanique et artificiel des sociétés modernes.

Pour R.K.Merton⁴, l'appartenance se caractérise, dans un premier temps, par l'interaction entre les membres du groupe et l'échange qui fait que les individus se définissent et sont définis par leurs pairs comme membres du groupe. Au sein du groupe, les références sont communes et les individus devront les partager, au risque de se trouver écarté du groupe. Dans le cas de joueurs appartenant à des guildes ou des équipes, il apparaît évident qu'un joueur ayant de trop mauvaises performances

1. E. CASTRONOVA, *Synthetic Worlds The Business and Culture of Online Games*, Chicago, University Of Chicago Press, 2005, 344 pages.

2. En équipe, mais constituée de manière durable le plus souvent pour la compétition.

3. F. TÖNNIES, *Communauté et société*, Paris, PUF, 1944, Livre 1

4. R.K. MERTON, *Éléments de théorie et de méthode sociologique*, Paris, Plon, 1965.

ou une présence en jeu pas assez fréquente se trouvera « radié » de son groupe. En effet, de nombreuses guildes au sein de *MMORPG* imposent un temps de jeu hebdomadaire. Si cette condition n'est pas remplie, le joueur défaillant ne sera plus compté dans les membres de la guild. Merton nous explique que: « *dans un groupe, des membres subordonnés, ou non encore intégrés et qui désirent une affiliation à part entière, ont toujours tendance à partager les sentiments et à se conformer aux valeurs du noyau le plus prestigieux et respecté du groupe. Le conformisme entraîne l'acceptation par le groupe et vice versa.* »¹. Cette citation met parfaitement en évidence ce que l'on peut observer dans le cas de Gregory et Guillaume : Gregory faisant partie du noyau le plus prestigieux, étant chef de guild, il se devait donc d'imposer les valeurs propres à la compétition en *MMORPG*. Guillaume, lui, désirant son affiliation, se conformera aux attentes du groupe. Il en résultera donc une pratique jugée par le reste du groupe. C'est donc cet aspect « communautaire », saupoudré de « nouvelles formes de sociabilités », perçu de manière plutôt positive normalement, qui entrainerait cette pratique « trop assidue » du jeu vidéo. Nous ne sommes pas encore dans « l'enfer c'est les autres » de J.P Sartre, mais nous n'en sommes pas loin, car pour Merton, l'intégration va de pair avec l'action : pour s'intégrer au groupe, il faudra se fondre et s'imprégner de l'action collective. Il s'agirait ici d'une sorte de spirale où le jeu deviendrait « obligatoire », il devient « *un vrai boulot* » pour reprendre l'expression de Gregory.

Le jeu de rôle est ici total, dans la mesure où on joue un rôle au sein d'un jeu de rôle (*MMORPG*). On retrouve ici toutes les caractéristiques décrites par Goffman concernant la mise en scène de la vie quotidienne, mais de manière exacerbée. En effet, cette mise à distance du réel induite par l'écran, la représentation virtuelle ainsi que les contextes propres au jeu permettent un panel de choix plus « libre » que la « scène de théâtre » de la vie de tous les jours. En effet, il sera plus facile de jouer des rôles extrêmes qu'il serait impossible à jouer dans la vie réelle. Comme l'expliquait Gregory, l'insulte et l'agression sont très faciles en ligne, et n'ont que peu d'incidences, cela « fait partie du jeu ». N'importe qui pourra, sans effort particulier, endosser un rôle impossible à prendre dans la réalité. Les comportements seront régis

1. Ibid

par les mêmes règles que notre monde social, mais elles seront plus lâches et beaucoup moins contraignantes. De nombreux aspects décrits¹ par Goffman se trouvent ainsi euphémisés dans ce monde virtuel, tels que la « perte de la face » ou encore les stratégies d'évitement visant à se préserver. Dans le monde virtuel, tout va très vite, et l'importance donnée aux mots et aux actes est également euphémisée, en partie du moins, car la distance est malgré tout présente. Par exemple, si un individu s'adresse à un autre individu et que ce dernier ne lui répond pas, il perd la face et il s'enclenche une suite de mécanisme vis-à-vis de l'individu qui n'a pas répondu. Une même situation au sein d'un jeu en ligne sera bien différente : peut-être que l'individu muet ne se trouve pas devant son ordinateur, peut-être ne regarde-t-il pas la fenêtre de jeu, peut-être a-t-il coupé le son ou il est encore possible qu'il rencontre un problème de connexion. De ce fait, les réactions sociales habituelles sont conditionnées par la nature du média, et elles seront adaptées en conséquence. En revanche, à l'image de la communauté telle qu'elle est décrite plus tôt, les actes, les attitudes et les comportements qui influenceront la perception des uns et des autres sur l'individu. Un individu jouant mal, s'exprimant mal (en étant trop grossier, ou en abusant de langage SMS par exemple) et ne respectant pas ses engagements sera bien vite perçu comme, au mieux, un joueur sans intérêt, voire même un joueur peu recommandable.

D – Virtuel et réel.

Similarité entre deux univers.

Bien que ces univers virtuels permettent aux joueurs de « s'évader », ils se trouvent malgré tout être assez proches de notre réalité. En effet, on y retrouve de nombreux caractères proches de nos sociétés occidentales, les jeux vidéo ne sont pas neutres d'idéologie². On y retrouvera donc une économie, des hiérarchies et même des questions de pouvoirs. Ces économies propres aux jeux s'avèrent être de véritables économies, les développeurs iront même jusqu'à surveiller leur équilibre, de

¹ E. GOFFMAN, *La Mise en scène de la vie quotidienne*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1959

² S.SANTOLARIA, L. TRÉMEL dir, *Le grand jeu : débats autour de quelques avatars médiatiques*, Paris, Puf, 2004, p.45

manière à ce que le jeu conserve son intérêt, on pourra même assister à de la spéculation. Par exemple, un objet rare au sein du jeu qui voit son pourcentage de chance d'apparaître diminué, et qui devient par là plus rare ou plus difficile à se procurer verra son prix monter en conséquence. Il est donc fréquent pour certains joueurs de garder des objets dits « rares » en prévision du cas où ils deviendraient encore plus rares. La monnaie de ses jeux se trouve avoir une véritable valeur, car contrairement aux jeux se jouant seul, le joueur n'est pas le seul « héros » dans un *MMORPG* comptant plusieurs milliers d'utilisateurs (9 millions pour *World Of Warcraft*). Le fait d'être plusieurs à utiliser la même monnaie, se gagnant de la même manière, dans un même monde, entraîne que cette dernière se trouve dotée d'une vraie valeur. C'est le fait d'être plusieurs à l'utiliser qui lui confère sa valeur, une monnaie qui ne serait utilisée que par un seul individu n'aurait aucune valeur. Nous verrons dans la partie suivante les effets pervers que peuvent avoir cette véritable économie virtuelle.

Pour la question des hiérarchies, elle apparaît évidente avec la notion, d'une part, de puissance du personnage, lié à la performance individuelle et au temps de jeu, et d'autre part avec l'organisation des guildes. Nous l'avons évoqué plus tôt, le recrutement de certaines guildes passe par des « mails de motivation » ou encore des entretiens vocaux via Internet. Gregory a également pu nous donner quelques précisions sur son rôle en tant que chef de guildes : il s'agit de veiller au bon fonctionnement du groupe, au respect des règles, à la bonne entente, mais aussi de gérer toutes sortes d'aspects « administratifs » quant au recrutement, à l'organisation, etc. Les guildes connaissent plusieurs niveaux de hiérarchie : les chefs, les sous-chefs, les simples membres, etc. chacun ayant des pouvoirs « administratifs » liés à son rang au sein de la guildes.

Selon T. Fortin, les mécanismes de ce type de jeu reproduisent le système libéral dans la mesure où ces jeux proposent un contenu allant de « *l'accumulation d'objets à l'assignation d'un rang social au sein d'une communauté virtuelle.* »¹. Le joueur aura besoin de temps pour s'intégrer au sein de sa communauté et ainsi être reconnu

1. S.SANTOLARIA, L. TRÉMEL dir, *Le grand jeu : débats autour de quelques avatars médiatiques*, Paris, Puf, 2004, p.59

comme un membre. Un joueur présentant avec avatar de haut niveau avec un excellent équipement (qui aura nécessité de nombreuses heures de jeux, voire de « travail ») se trouvera mieux perçu qu'un joueur débutant n'ayant que peu d'intérêt. On note aussi, comme dans nos sociétés, quelques attitudes « altruistes » qui iront du don d'argent ou d'équipement jusqu'à l'aide, voire la prise en main, de débutants par des joueurs expérimentés.

Piétinement du virtuel dans le réel.

On constate dans certaines situations un étrange mélange où le virtuel et le réel s'entrecroisent. Mis à part l'apparition des nouvelles formes de sociabilités qu'entraîne le média, d'autres événements plus concrets peuvent faire leur apparition. L'un des plus représentatif étant le mélange de l'économie réelle et l'économie d'un jeu. En effet, de nombreux sites¹ proposent d'acheter, avec de vrais euros ou dollars, de la monnaie d'un jeu particulier. Mais que représente cette action ? s'agit-il d'une simple conversion ? d'une « arnaque » où l'on achète « du vent » avec du véritable argent ? Chacun se fera son avis, toujours est-il que les développeurs de jeu en ligne condamnent cette pratique qui est contraire au contrat d'utilisation du jeu. Ce type d'action est perçu comme une forme de « triche » au sein même du jeu et elle est donc, en théorie, interdite. Dans les *MMORPG*, le pécule du joueur est décisif dans la progression dans son personnage, et le gain d'argent n'est pas de tout repos, il est même parfois laborieux. En effet, cela prend du temps, beaucoup de temps. C'est une manière pour les développeurs de donner une véritable valeur à cette monnaie fictive, et ainsi mettre sur pied un véritable modèle économique crédible au sein du jeu. De plus, cette forme de triche pose un problème moral : les inégalités du monde réel se retrouveraient dans les univers virtuels. En effet, il « suffirait » d'avoir de l'argent qui permettrait de se substituer aux nombreuses heures de jeu nécessaire pour obtenir de la monnaie, ou bien des équipements difficile à se procurer. Certains auraient donc juste à payer, et d'autres à jouer durant de longues heures. Les univers virtuels sont

1. <http://teamlevelup.com/> , <http://www.wowgold-eur.com/index.html?language=fr> , ou encore sur www.ebay.fr , bien que ce dernier soit surveillé et régulièrement « vidé » de ce type d'annonce.

inégaux, et il serait naïf de croire le contraire principalement parce que tout le monde ne peut pas jouer la même durée. Pour l'anecdote, il ne sera pas rare que des personnes ayant une vie « trop remplie », par ne puissent pas intégrer de guilde tenue par des personnes sans activité imposant un temps de jeu important, trop important pour une personne ayant une activité professionnelle.

Toutefois, on constate l'apparition d'un nouveau mode de consommation, les « micro-transactions ». Il s'agira, de manière officielle cette fois-ci, et seulement dans certains jeux, d'acheter du contenu supplémentaire (une arme, une musique, un niveau...) moyennant finance. Qu'est-ce qui différencie donc ces deux pratiques ? Mis à part le fait que l'une est officielle et l'autre non ? Pour le cas de l'achat de monnaie par des « circuits parallèles », il s'agirait en réalité d'un souci d'équilibre au sein de l'économie du jeu. En effet, cet argent que l'on peut se procurer par des sites n'est pas de l'argent « sale » dans la mesure où il a été gagné sans triche apparente, au sein du jeu toutefois. En effet, il existe des entreprises qui emploient ce qu'on appelle des « *gold farmers* »¹ qui passeront leurs journées de travail à « *farmer* » pour amasser un maximum de monnaie virtuelle, sans particulièrement « jouer le jeu », juste en faisant le nécessaire pour optimiser leurs gains. Cette monnaie sera donc ensuite vendue par le biais de site. En cas d'achat, la « transaction » se passe d'abord sur le site, où le client paie par carte de crédit, puis au sein du jeu même où un personnage viendra déposer au client la somme qu'il a achetée.

On note également un autre phénomène fréquent, la vente de compte. Certaines personnes mettront en vente leur personnage sur divers sites d'enchères en ligne, tel qu'*EBay* par exemple. On attendra parfois des sommes considérables dans ce type de vente, dans la mesure où le personnage vendu aura nécessité de nombreuses heures de jeu pour acquérir la « puissance » qu'il propose au moment de la vente. L'intérêt principal du jeu de rôle en ligne, la progression de son personnage, disparaît. Mais que reste-t-il ? Seulement un sentiment de « puissance », d'être l'un des plus forts. Dans la même optique, certaines sociétés paient des joueurs pour jouer à la place de leurs clients, qui manqueraient de temps, si cela peut paraître paradoxal, c'est pourtant vrai. Certaines personnes aimeraient avoir à leur disposition de puissants personnages,

1. <http://www.gamekult.com/articles/A0000054063/>

mais n'ont pas le temps, ou le courage, de faire le nécessaire pour atteindre leur but. C'est à ce moment-là qu'ils peuvent s'adresser aux sociétés proposant ce service. C'est un peu le même principe que la vente de compte vu un peu plus tôt. Le joueur cherchera à avoir un personnage puissant, et ce le plus vite possible.

E - Pathologie et média incompris ?

La valeur du temps

Comme nous l'avons vu au tout au long des parties précédentes, on rencontre des tensions entre la pratique du jeu et le temps qui lui est accordé. En effet, le temps n'a pas la même valeur d'une activité à l'autre. En effet, cette thématique concernant en majeure partie des jeunes, il s'avérera qu'ils passent visiblement trop de temps à jouer, et sans doute pas assez à travailler. Le jeu vidéo souffrirait-il de son appellation contenant le mot « jeu » ? on peut supposer que c'est le cas. Comme l'explique McLuhan, « *transportés ans une société individualiste, les mêmes jeux d'argent et les loteries semblent menacer l'ordre social tout entier* »¹. Même s'il parle de jeux d'argent, le parallèle est intéressant une fois de plus. Cette logique de « vase communicant » ne s'avère pas forcément vraie en ce qui concerne notre thématique. En effet, un jeune passant plus de temps sur le jeu ne le passera pas forcément au détriment de son travail, mais plutôt au détriment d'autres activités voisines, comme le fait de regarder la télévision par exemple. Nos interviewés ont tous confirmé que leur temps de jeu prenait principalement sur leur temps de télévision, Eddy nous a même précisé qu'il n'a pas de télévision chez lui. De plus, une récente étude² montre que le jeu vidéo tendrait à concurrencer la télévision, un écran en remplaçant un autre. Nous pouvons sans aucun doute étendre cette tendance à l'expansion d'Internet et aux nouveaux modes de « consommation » qu'il offre, à savoir vidéo en ligne consultable à tout moment, de nombreux sites d'informations, thématiques sélectionnables et autres confort propres au médium. Selon certaines sources, comme l'article cité

1. M. McLuhan, *Pour comprendre les médias*, Tours, Mame, 1964, p.257

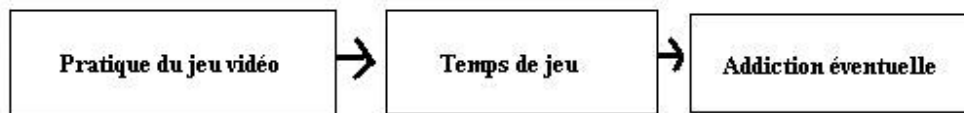
2. <http://www.numerama.com/magazine/9722-Le-jeu-video-concurrence-la-television-en-Europe.html>
et <http://www.sell.fr/spip.php?article75>

précédemment, cette concurrence entre télévision et jeu vidéo expliquerait en partie le traitement peu favorable que rencontre le jeu vidéo dans le petit écran. Il est à noter qu'il semble que le fait d'être actif, dans le cas d'un jeu vidéo ou d'activités sur Internet, rendrait la pratique « suspecte », contrairement à la télévision par exemple qui est une pratique passive. Pourtant, si temps de télévision, ou de travail, élevé ne signifie pas addiction, pourquoi en serait-il différent pour d'autres activités telles que le jeu vidéo ? Il semblerait que les rares cas de véritables dépendants mis en avant par les médias et la puissante connotation négative entourant le jeu vidéo auraient pour effet d'induire que la pratique du jeu vidéo, au-delà du simple passe-temps, ferait entrer le joueur au début de sa carrière de dépendant.

Comme nous en avons parlé en tout début de recherche, cette notion de carrière peut être fonctionnelle dans le cas de notre recherche. H. Becker a travaillé sur les interactions entre ce qu'il appelle les « *entrepreneurs de moral* » (la famille, les institutions) et le groupe déviant. Cette identité de déviant est donc en partie construite et s'avère masquer les variations entre les individus identifiés comme déviants¹. Étant donné la visibilité médiatique donnée à certains groupes déviants, il s'avère que l'entrée en carrière, habituellement identifiée rétrospectivement, se trouvera présupposé, une sorte de « présomption de culpabilité » en somme. Très rapidement, un jeune jouant trop sera perçu comme en début de carrière de dépendant. Chez Becker, on observera la présence d'une sous-culture déviante avant l'apparition du groupe déviant². Pour illustrer, nous pouvons justement parler des valeurs et normes propres au jeu qui constituerait une sous-culture, potentiellement déviante donc, puisque pouvant conduire à la dépendance. Cette culture de la performance et de l'excellence, induisant un temps de jeu important amène donc souvent aux représentations qui son faite de la dépendance, à savoir ne dépendant que du temps de jeu. Voici un schéma qui représente la vision la plus répandue concernant le rapport entre addiction et jeu vidéo :

1. M.DARMON, *Devenir anorexique. Une approche sociologique*, Paris, La Découverte, coll. « Textes à l'appui », 2003, p.97

² *Ibid* , p.100



La pratique du jeu vidéo entrainerait un temps de jeu pouvant s'avérer élevé, étant donné la nature du média. Le risque de sombrer dans une situation de dépendance s'élevant à mesure du temps de jeu. Par le biais de nos données et observations, nous avons pu repérer une variable essentielle qui distingue nos interviewés en deux groupes principaux. Cette variable s'avère être la « lecture du jeu » ou le « rapport au jeu ». En effet, les pratiques du jeu diffèrent d'un joueur à l'autre et cela sans être directement lié au temps de jeu, mais plutôt à la perception du jeu. En réalité, c'est cette perception qui entraîne une certaine pratique qui influencera le temps de jeu. C'est ce que nous avons constaté en croisant nos entretiens : hormis Nicolas, tous nos interviewés ont joué à un *MMORPG* de manière plus ou moins soutenue. Tous y voient un moyen de s'évader et un lieu où les relations sociales sont primordiales. Cependant, leur temps de jeu et leur assiduité à jouer diffère au moment où l'on prend en compte la perception du jeu et le principal intérêt qu'on y voit. C'est pourquoi les pratiques et temps de jeu de jeu d'Eddy et Arnaud diffèrent de celles de Gregory et Guillaume. La perception de l'acteur se trouve donc en amont, et c'est donc par ici que l'on pourra réfléchir sur la question du temps de jeu et de l'addiction. Pour cela, il faudra comprendre, expliquer et analyser toutes les caractéristiques qui entrent en jeu lors de la pratique. De plus, il faudra différencier temps de jeu et addiction, car même si la corrélation peut-être forte, elle n'est pas suffisante pour expliquer l'addiction. Car un temps de jeu « anormalement » élevé peut être temporaire ou résulter de conditions exogènes (individu en vacances, sortie d'un nouveau jeu, critique devant être effectuée rapidement pour le compte d'un site Internet...). D'après notre analyse, le schéma représentant le rapport entre addiction et jeu vidéo s'avérait être plutôt celui-ci :

pratiques, la transgression en tout premier lieu. On transgressera les normes, parentales notamment, sur la question du temps. Comme l'observation que nous avons pu conduire dans le cas du jeu en salle, le joueur se nourrira de sa caricature, mettant ainsi en avant son identité, son appartenance. On imagine mal un « jeune » se vanter d'avoir passé une partie de la nuit sur un manuel scolaire à réviser, on l'imaginera mieux expliquer qu'il a joué jusque tard dans la nuit. H. Mandras¹ nous explique que l'on rencontre des normes dans chaque société et que celles-ci peuvent être explicites ou bien implicites. Il n'existe aucune norme concernant le « temps de jeu » ou « l'investissement dans le jeu ». Cependant, certaines conduites que nous avons décrites apparaissent clairement comme une transgression. Cette tension vient du fait qu'au sein du groupe du joueur, les valeurs et les normes se trouvent être différentes de celles communément admises par le plus grand nombre. Par exemple, prenons le cas d'Arnaud, notre interviewé, qui nous explique que lorsqu'on joue à un *MMORPG* « *on ne se déconnecte pas comme ça !* ». En effet, un joueur lancé dans une phase de jeux avec quatre ou cinq autres joueurs ne pourra pas stopper sa partie sans se soucier un minimum du sort des autres. La victoire étant conditionnée par la somme des performances individuelles, il est nécessaire que chaque membre termine ce qu'il a entrepris. Et lorsque que la réalité reprend ses droits et qu'il est l'heure de manger en famille, pour reprendre l'exemple proposé par Arnaud, une incompréhension peut se manifester entre deux partis : le joueur et les non-joueurs. Il sera difficile pour une personne extérieure au groupe de comprendre ces contraintes sociales que l'on rencontre au sein du jeu. Ainsi, un respect des normes dans le groupe des joueurs, à savoir éviter de se déconnecter au milieu d'une mission, se transformera en transgression dans le groupe de la famille, pouvant déboucher sur toutes sortes de conclusions aussi hâtives que maladroites.

Comme le note Mc Luhan « *L'homme occidental est fortement porté, par contre, à considérer certains individus qui s'écartent des normes comme des cas pathétiques.* »², on aurait pu même ajouter « *des cas pathétiques, et même*

1. H. MENDRAS, *Éléments de sociologie*, Armand Colin, Paris, 1967

2. M. Mc LUHAN, *Pour comprendre les médias*, Tours, Mame, 1964, p.33

médicaux ». Les psychiatres traitants ce type de trouble¹ l'ont expliqué : La très large majorité de leur clientèle quant à ce problème est constitué de « jeunes », voir très jeunes, emmené par des parents « alarmés ». En effet, il était intéressant de voir dans l'un de ces documentaires une mère de famille très préoccupée de voir son fils, adolescent, se rendre chez un ami où il était très probable qu'il joue. En effet, la majorité de ces « dépendants » sont des jeunes, en période de construction de soi, qui ne travaillent pas à la mesure de ce qu'attendent leurs parents, et qui passent trop de temps sur des jeux dont leurs parents ne connaissent ni le titre, ni le but. Dès lors, comment classer ces « jeunes » dans la catégorie des dépendants ? Notre interviewé Gregory présentait tous les caractères, et même bien plus, pour prétendre à cette catégorisation. Pourtant, une fois qu'il eu fini son « travail » de chef de guildes, il stoppa simplement le jeu. On pourrait rétorquer, à raison, que Gregory n'était justement plus un adolescent, mais déjà un adulte. Certes, c'est justement ce qui constituerait un facteur potentiellement aggravant : un adulte seul se trouve moins entouré qu'un adolescent, qui justement pour se « construire » et affirmer son identité, devra transgresser les normes de son groupe premier de socialisation, à savoir la famille. Cette transgression de normes, par une pratique particulière du jeu serait donc une « figure du risque », une déviance plutôt banale en somme. Sous cet éclairage, on se rend bien compte que l'on s'éloigne de l'addiction comme pathologie, telle qu'elle nous est montrée, et qu'on se rapproche bel et bien d'un fait social dans la mesure où il s'impose aux individus, qu'il leur est extérieur et qu'il concerne une partie spécifique de la population, comme le confirment les spécialistes de ces troubles.

V – Conclusion

S'il peut paraître « abusif » de parler de la pratique du jeu vidéo comme « figure du risque », c'est pourtant totalement justifié au regard de la tendance actuelle qui tend à étiqueter le jeu vidéo comme une activité, je cite, « dangereuse », comme l'illustre ces communications officielles (Illustration III et IV) :

1. Nous avons pu en avoir des exemples dans la recherche documentaire, mais aussi dans deux documentaires récents : le premier intitulé « Dans la spirale des jeux vidéo » diffusé sur Arte ainsi que l'émission « C dans l'air » intitulée « Internet : nuit gravement à la santé ».



Illustration III

Source : <http://www.sell.fr/>

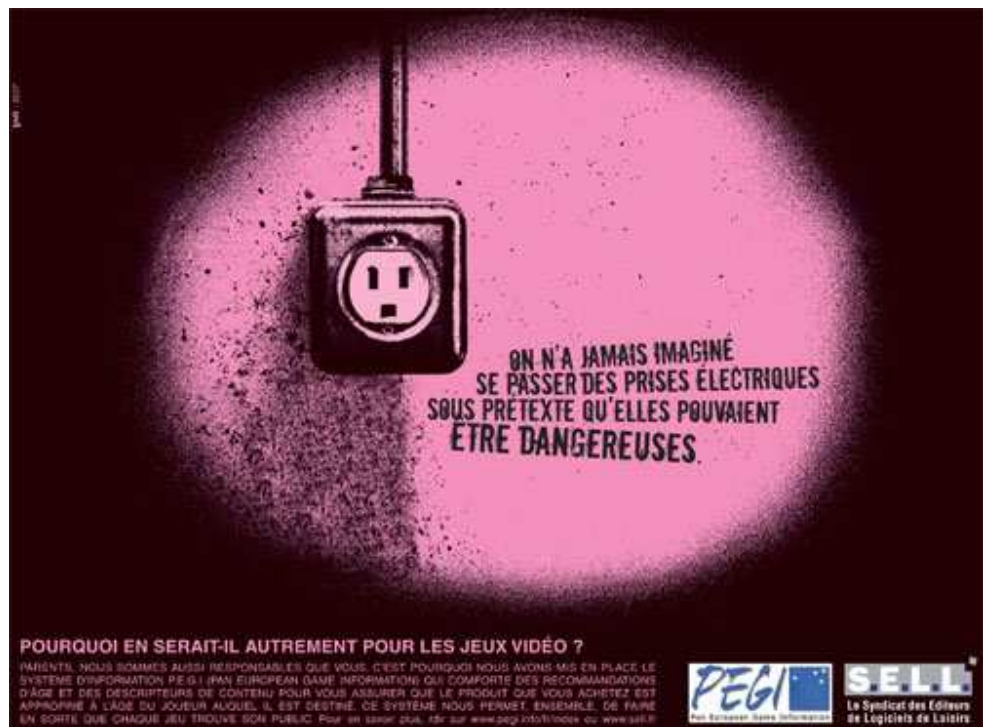


Illustration IV

Source : <http://www.sell.fr/>

Cette campagne de sensibilisation est issue du SELL et du PEGI. Le SELL, pour Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs, est un syndicat à pour but d'informer le public et les professionnels sur les intérêts des éditeurs de jeu vidéo. Ils furent, par exemple, à l'origine de plusieurs communications sur le piratage des logiciels. Le PEGI signifie Pan European Game Information, c'est un système européen d'évaluation des logiciels qui permet d'informer le public sur le contenu des jeux à l'aide de logos facilement identifiables, un peu comme les symboles instaurés par le CSA que l'on pouvait voir à la télévision il y a quelques années. De plus, le SELL a mis en place une documentation en ligne intitulée « *Jeu vidéo en ligne : les questions que vous vous posez (parents)* »¹. Si l'intention d'encadrer la pratique du jeu vidéo et d'informer les parents est fort louable, que penser du lien entre dangerosité et jeu vidéo ? En effet, cette tendance semble aller en s'accroissant, illustrons par la simple observation d'une boîte de jeu : Le recto nous présente le logo PEGI nous informant sur l'âge requis pour jouer au dit jeu est parfaitement visible, d'une taille bien supérieure à la taille du logo du développeur (ou concepteur) ou même de l'éditeur du jeu. Le verso de la jaquette est plus intéressant : On peut y voir, encore une fois, le logo PEGI concernant l'âge requis, mais cette fois assorti d'autres logos informant sur la nature du contenu (violence, grossièreté...). On repère ensuite un encart rouge avec le message suivant « *Attention : Chez certaines personnes, l'utilisation de jeu nécessite des précautions d'emploi particulières qui sont détaillées dans la notice ci-jointe.* ». Un autre encadré se trouve présent en bas de la boîte, celui-ci met en évidence le mot « Avertissement » sur fond orange, et contient le message suivant : « *Reportez-vous au manuel d'utilisation pour obtenir des informations sur les crises d'épilepsie photosensible ainsi que toutes les informations relatives à la sécurité et à la santé* ». La première page de la notice nous met en effet en garde contre les nombreux dangers que l'on prend en jouant à un jeu vidéo.

Comme nous l'avons déjà évoqué par le biais de l'ouvrage de A et F Le DIBERDER², ce rapport entre jeu vidéo et épilepsie se trouve être totalement erroné,

1. <http://www.sell.fr/spip.php?article69>

2. A. et F. LE DIBERDER, *L'univers des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 1998, 273 pages.

il est donc étrange de voir à quel point l'industrie dut se plier à toutes sortes de directives que l'on pourrait qualifier « d'abusives » afin de s'implanter. La console de jeu portable Nintendo DS impose dès sa mise sous tension un écran intitulé : « *Attention : Santé – Sécurité* », nous informant qu'il y a des règles à suivre lors de l'utilisation d'un jeu vidéo. Cet écran de mise en garde est sauvegardé au sein même de la mémoire interne de la machine, il s'affichera donc systématiquement.

Toutes ces précautions ne seraient-elles pas un peu déplacées ? Un message d'avertissement sur les dangers de la route retentit-il au moment de la mise en marche du moteur de sa voiture ? Heureusement non. Il semblerait que les idées reçues sur le médium que représente le jeu vidéo sont durablement inscrites dans les esprits. De plus, les firmes elles-mêmes doivent apparemment se plier à certaines règles, confirmant ainsi cette idée de « jeux dangereux ». La thématique des jeux vidéo fauteurs de troubles sociaux risque donc de rester sur le devant de la scène pendant encore un certain temps, jusqu'à l'apparition d'un médium pouvant prendre sa place. Nous concluons avec une citation plutôt positive de M. Mc Luhan s'appliquant très bien à notre objet d'étude, et ce, malgré l'ancienneté de l'ouvrage :

« Les jeux sont de l'art populaire [...] Les jeux comme les technologies sont des calmants ou des réactions d'adaptation au stress des actions spécialisées qui existent dans un groupe social. [...] les jeux sont de fidèles modèles d'une culture »¹

1. M. Mc LUHAN, *Pour comprendre les médias*, Tours, Mame, 1964, p.258

Tables des illustrations

Sondage LCI (Illustration I).....	36
Une du journal <i>Libération</i> du 28 avril 2008 (Illustration II).....	37
Campagne de sensibilisation du SELL (Illustration III).....	78
Campagne de sensibilisation du SELL (Illustration IV).....	78

Bibliographie :

- J. BAUDRILLARD, *Pour une critique de l'économie politique du signe*, Paris, Gallimard, 1972, 268 pages
- H.BECKER, *Les Ficelles du métier*, Paris, La Découverte, 2002 (1998), 352 pages.
- H.BECKER, *Outsiders, Etude de sociologie de la déviance*, Paris, Métailié, 1985, édition originale 1963)
- J-P BOURRE, *Le Monde de Warcraft, ma vie en ligne parmi 9 millions d'accros*, Paris, Scali, 2008, 300 pages
- E. CASTRONOVA, *Synthetic Worlds The Business and Culture of Online Games*, Chicago, University Of Chicago Press, 2005, 344 pages.
- J-C. COMBESSIE, *La méthode en sociologie*, Paris, La découverte, 2001, 118 pages
- M.DARMON, *Devenir anorexique. Une approche sociologique*, Paris, La Découverte, coll. « Textes à l'appui », 2003, 348 pages.
- E. DURKHEIM, *Le Suicide, étude de sociologie*, Paris, PUF, 1995 (1897), 480 pages.
- J.ÉTIENNE dir, *Dictionnaire de sociologie*, Paris, Hatier, 2004, 448 pages.
- T. FORTIN, P. MORA, L. TRÉMEL, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris, Editions l'Harmattan, 2006
- A. FRIAS, « Esthétique ordinaire et chats : ordinateur, corporéité et expression codifiée des affects », *Techniques et culture*, Paris, 2003, vol. 42, p.1-22
- E. GOFFMAN, *La Mise en scène de la vie quotidienne*, Paris, Les Editions de Minuit, 1959
- A.O. HIRSCHMAN, *Bonheur privé, action publique*, Paris, Hachette Littérature, 1983, 256 pages
- C.HODENT-VILLAMAN, « Les jeux vidéo sont-ils bons pour le cerveau ? », *Sciences humaines*, n°178, janvier 2007, pp 18-23.
- N. KELMAN, *Jeux vidéo - L'art du XXI^e siècle*, Paris, Assouline, 2005, 319 pages
- D. LE BRETON, *Conduites à risques*, Paris, PUF, 2002, 223 pages.
- A. et F. LE DIBERDER, *L'univers des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 1998, 273 pages.

- M. Mc LUHAN, *Pour comprendre les média*, Tours, Mame, 1964, 390 pages.
- R.K. MERTON, *Eléments de théorie et de méthode sociologique*, Paris, Plon, 1965.
- S.SANTOLARIA, L. TRÉMEL dir, *Le grand jeu : débats autour de quelques avatars médiatiques*, Paris, Puf, 2004
- S. TISSERON, *Enfants sous influence, les écrans rendent-ils les jeunes violents ?*, Paris, 10/18, 2003
- F. TONNIES, *Communauté et société*, Paris, PUF, 1944, Livre 1
- M.VALLEUR, J.MATYSIAK, *Sexe, passion et jeux vidéo*, Paris, Flammarion, 2003, 283 pages.

Sitographie :

- **AFJV : Agence Française pour le Jeu Vidéo**, <http://www.afjv.com>
- **OMNSH : Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines**, <http://www.omnsh.org>
- **Planetjeux.net : politique, société, art... et jeux vidéo**, <http://www.planetjeux.net/>
- **Tns Sofres**, <http://www.tns-sofres.com/>
- **Médiamétrie**, <http://www.mediametrie.fr/>
- **Le Monde**, <http://www.lemonde.fr/>
- **Le Figaro**, <http://www.lefigaro.fr/>
- **Libération**, <http://www.liberation.fr/>
- **Ministère de la Culture et de la Communication**, <http://www.culture.gouv.fr/>

ANNEXES

Sommaire des annexes

Annexe 1 - Retranscription de l'entretien avec Gregory :	3
Annexe 2 - Retranscription de l'entretien avec Eddy	16
Annexe 3 - Retranscription de l'entretien avec Guillaume.....	28
Annexe 4 – Fiche d'analyse	40

Annexe 1 - Retranscription de l'entretien avec Gregory :

Alors vas-y présente toi, ton age, situation...

Alors Gregory G., 28 ans, je suis pour l'instant entre deux emploi. Donc j'étais ingénieur du son indépendant, j'avais créer ma boite avec un associé qui est donc mon cousin et on travaillait dans le domaine de la musique et moi j'étais plutôt sur partie technique. Et puis voilà célibataire, habitant à Tours.

Alors niveaux jeu, tu joues encore comme tu m'en avait parlé ?

Alors pendant la campagne évidemment j'ai complètement tout stoppé parce que j'ai absolument pas le temps. En fait, il y a eu une période de, on va dire près de 4 ans où je jouais relativement assidument, c'est à dire que en parallèle de ma société, quand je rentrais chez moi, c'était a peu près mon seul loisir plutôt que de regarder la télé où y'avait rien et voilà.

Je me connectais sur *Dark Age of Camelot* et donc ça pendant près de 4 ans.

Alors ça prenait sur ton « temps télé » ?

Oui voilà, c'est sur mon temps de loisir, bon ça effectivement, ça fait peut-être coucher un poil plus tard que la télé parce que quand on est sur un événement ou en train de jouer avec des gens ils s'attendent pas à ce que tu t'arrêtes tout de suite, enfin voilà.

Effectivement, un des aspects du jeu en ligne, c'est que tu n'es pas le seul a...voilà, c'est comme quand t'es dans une soirée et que les gens te retiennent pour te dire « Bah nan reste un peu ! », et comme ça se joue en groupe si y'en a un qui part ça fait souvent s'arrêter tout le monde.

Donc tu jouais, tu n'étais pas étudiant ?

Ha non non, j'ai jamais joué en étant étudiant j'ai commencé a jouer au moment où j'avais déjà ma société et d'ailleurs au départ j'avais pas d'ordinateur à domicile donc je jouais sur mon lieu de travail puisque c'était mon ordinateur mais j'en avais qu'un, et il était sur mon lieu de travail. Ce qui fait que des fois je rentrais très tard du travail et je revenais très tôt. (rires)

Ok, sinon tu joues hors-ligne, sur console ?

Non... un petit peu sur PC comme ça pour me détendre, faire une course de voiture comme ça, c'est vraiment très léger. J'ai une vieille console que j'ai pas branchée depuis X mois donc non non, c'est vraiment peu de hors ligne. Enfin en ce moment ce serait plus de hors ligne, parce que ça permet de jouer 5 minutes juste comme ça histoire de se détendre et de penser à autre chose.

Ha ouais pas besoin de s'investir...

Oui voilà c'est ça, donc c'est pour ça. Donc maintenant *Dark Age of Camelot* complètement terminé. J'avais recommencer à jouer un peu à *World Of Warcraft*, et j'ai monté un personnage niveau 70 (le niveau plafond) et après...voilà...

J'ai beaucoup plus de mal à trouver une motivation à jouer. En fait c'est vraiment, je pense que c'est vraiment une question de motivation à s'investir en fait, dans ce genre de jeu.

Quand le nouvel addon va sortir, tu pense sque ça va te re motiver ?

Je sais pas...J'ai un copain qui est *game master* (personne employée par les développeurs afin de jouer au maximum afin de déceler les problèmes et travers éventuels du jeu : exploitations de bugs, par des joueurs, non respect du contrat d'utilisateur, insultes, pratiques illégales...) sur ce jeu, donc il bosse en Irlande, en fait il bosse chez *Blizzard* donc en général quand je le recontacte, il me redonne envie de jouer, et il me dit « tiens, y'a telle nouveauté, y'a tel truc et tout ça » donc je me dit « allez, je vais voir ». En plus ça permet de garder contact avec lui, parce qu'il est loin en plus. Alors on joue, et l'avantage sur *World Of Warcraft* c'est qu'on a un système audio comme un TS (*Teamspeak*) mais intégré comme ça permet de hop, on se connecte, et on met direct le micro/casque.

Du coup, ça remplace un coup de fil, si on a rien à se dire...

Ouais voilà ! ben souvent des fois on se voit tous les deux connectés sur *MSN*, puis hop, on se connecte sur *World Of Warcraft* puis on discute comme ça.

Et ça fait faire un truc.

Ouais voilà, ça permet de s'amuser un peu ensemble. Tu vois, des fois, souvent on est que deux d'ailleurs. Voilà ça permet un peu de s'amuser à deux, passer du temps ensemble.

Ok, je vois, hors jeux vidéo, qu'est ce que tu as comme passe-temps ?

Heu...sport, je fais du tennis de table, donc un peu de compétition au niveau départemental, ça reste du petit niveau mais je m'entraîne 2 à 3 fois par semaine à raison de 3 heures par entraînement, donc ça fait quand même un petit peu d'entraînement. Plus les compétitions le vendredi soir, une fois tous les 15 jours en gros.

Ok, et donc avec la campagne là, tu as tout freiné ?

Ouais, puis surtout j'ai tellement l'esprit occupé à autre chose que j'ai pas de motivation. Je pourrais me connecter, mais là je saurais même plus quoi faire pour l'instant. Je pense que c'est des jeux où il faut vraiment se plonger dedans pour pouvoir avancer parce que jouer 5 minutes, c'est pas constructif, enfin tu fais rien en 5 minutes.

Et puis il faut avoir la tête dedans quoi, c'est un peu un boulot ! (rires)

Sinon, tu jouais en salle ?

Non jamais...parce que les cybercafé ou autre salles réseau, j'ai jamais eu besoin parce que j'étais équipé des que j'ai commencé a jouer. J'avais le haut-débit, l'avantage d'être à Tours c'est qu'on avait le haut-débit directement, donc c'est vrai que le débit a augmenté au fur et à mesure donc là on réussi a avoir un débit qui « défie toute concurrence ». On peut télécharger des films en jouant en même temps, on télécharge un *addon* en même temps, enfin c'est des trucs de fou maintenant.

En plus j'étais dans un quartier où il y avait que des vieux du coup j'avais toute la bande passante pour moi (rires) et en fait je me retrouvais avec 8 méga et je téléchargeais a quasiment plus d'un méga par seconde.

Alors, depuis combien de temps tu es joueur de jeux vidéo ?

Donc quand j'étais même j'avais pas de console ni rien parce que mes parents étaient pas trop fan de ce genre de système bon, comme je t'ai dit, j'ai 28 ans, alors j'ai connu vraiment l'avènement des consoles, ça a commencé par la *NES*.

Donc je jouais un peu avec mes cousins parce qu'ils en avaient une, et sinon, c'est vrai que j'ai pas trop suivi.

J'étais pas un mordu, je suis pas « dès qu'il y a une console qui sort je l'ai » etc...

J'avais des copains comme ça effectivement, qui ont eu toutes les consoles les unes après les autres. Alors j'en avais pas quand j'étais jeune alors, la première console, et c'est toujours celle que j'ai, c'est une *N64* et je l'ai acheté donc d'occas, elle était déjà bien, c'était laquelle après ? c'était la *cube* qui était sortie donc, j'ai du l'acheter juste avant la sortie de la *cube*, j'avais déjà 19 ans, j'avais déjà un boulot, alors je me la suis payé voilà. Ca me faisait plaisir de passer un peu de temps sur autre chose.

Donc en fait, quand tu étais étudiant ou lycéen ou quoi, ça faisait pas partie de tes passions ?

Non non, musique à l'époque.

Tu fais quoi d'ailleurs ?

Je suis batteur.

Ha la classe, quels genre de trucs tu fais ?

Heu plutôt *rock* voire *metal* plutôt...

10 :00 [petite discussion sur la musique où il m'explique sa carrière, son groupe *neo-metal* amateur assez « sérieux » avec lequel il a pu produire quelques titres. C'est ce qu'il l'a mené vers son métier d'ingénieur du son, mais il ne fait plus trop de batterie par manque de place. Il déplore également le fait que cette voie soit totalement bouchée.]

17 :00 **Alors là tu habites seul ?**

Ouais.

Depuis combien de temps à peu près ?

Alors j'ai eu mon premier appartement à l'âge de 21 ans. Ha non je suis bête, c'est quand j'ai créé ma boîte, 23 ans ! Donc ça fait plus de 5 ns maintenant...

Alors tu te définirais comme quel type de joueur ?

Mmmh, joueur assidu, enfin, assidu... pas tellement en terme de fréquence mais en terme de sérieux. C'est à dire que, si je joue à quelque chose, enfin surtout pour les jeux en ligne, si je joue à ce jeu là, c'est vraiment pour le pousser au maximum de ses possibilités. C'est à dire que je vais essayer toujours de faire... Alors je me suis beaucoup moins investi dans *World Of Warcraft* ce qui fait que j'ai pas un niveau terrible et y'a tellement de chose à faire avant d'être au top, il faut être vraiment très motivé ! (rires)

Mais par contre, pour *Dark Age of Camelot*, on arrivait à un seuil d'optimisation qui était vraiment très poussé. C'est à dire que c'est vraiment, on se réunissait, on allait boire un verre mes copains avec qui on a monté une guilde, c'est voilà.

Tu les connaissait déjà ?

Je les connaissais déjà, c'est une guilde qu'on a monté entre potes, après y'en a d'autres qui nous ont rejoints etc... puis après, ce qui était marrant c'était de se rencontrer lors du MDJ, le *Monde Du Jeu*, à Paris, ça permettait de rencontrer ses amis, de sa propre guilde, rencontrer aussi ses adversaires et de bouffer ensemble alors qu'on se foutait sur la gueule pendant toute la journée en jeu.

Vous connaissiez pas forcément vos têtes...

Ha bah on ne connaissait pas nos têtes, absolument pas. Ça s'est vraiment très drôle à faire. C'est limite proche de l'insulte quand on se rencontre en jeu, puis dès qu'on, ce qu'on appelle IRL, *In Real Life*, c'est marrant, on a été bouffer avec nos pires ennemis en fait.

Donc la relation change un peu en fait ?

Oui ! d'ailleurs après ce genre d'expérience, il y a beaucoup de respect on va dire. C'est à dire qu'après il y a toujours, même sans se connaître, il y a toujours du *roleplay*. Nous on était un peu les « chevaliers blancs », on essayait d'avoir une étiquette etc, que celui qui était pas guildé, ou celui qui était pas reconnu comme étant « un méchant », on le laissait tranquille. Ce qu'on appelait les APK, *anti-player killer*, et puis les guildes PK, *player killer*, qui en fait, avaient un peu le rôle des méchants.

Ils rentraient très bien dans leur rôle même quand il y avait des espèces d'événements *roleplay* comme des mariages, en fait des fois t'as des mariages, c'était les premiers à venir à essayer de bousiller tout ce qui passait (rires), alors que toute les guildes essayaient de s'entendre pour que ça fasse de jolies images etc.

Et eux venaient au milieu et pétaient tout le monde, c'était assez drôle.

20 :50 (rires) **Ha ouais, faudrait un service de sécurité en fait ?**

Ha oui oui, il y en avait qui étaient très vigilant mais c'est assez drôle, c'est des endroits où tu peux te taper dessus, le seul motif c'est de respecter l'*event*, alors y'en a certains qui voulaient jouer le rôle de méchant, et le rôle du méchant c'était de faire chier à tout prix.

Oui, il y avait eu une histoire comme ça dans *World Of Warcraft*, y'a un type qui est mort « IRL » donc, et ils lui ont fait un enterrement dans le jeu, et y'a une guilde adverse qui est venue...

Oui, dans *Dark Age of Camelot* aussi, il y a une joueuse qui est décédée IRL, il y a eu un gros hommage qui lui a été rendue dans tout le jeu, même les créateurs du jeu et tout ça ont créer un petit *item* qui portait son nom et en fait, c'était un petit bracelet et pendant une journée un maximum de joueurs ont porté le petit bracelet en signe de voilà quoi...

La différence entre *Dark Age of Camelot*, surtout le server où je jouais qui était le seul server PvP européen, donc *Player vs Player*, les autres c'étaient les servers normaux qui marchaient par royaumes, y'a 3 royaumes et les 3 royaumes s'affrontent dans des zones alors que là j'étais dans un server où il y a pas de zone prédéfinie tu peux te taper partout, à part dans les capitales et autrement, n'importe qui peut se foutre sur la gueule, à part dans une même guilde sinon tu peux taper n'importe qui à coté de toi. Alors en plus sont mélangées les classes des 3 royaumes ce qui fait que le soucis d'optimisation était encore plus grand. Et donc là c'était un server qui était très dur, c'était un des plus dur à jouer, fallait commencer à être...en général on se faisait la main sur un server normal et après on passait sur ce server qui était vraiment le server PvP. Donc en fait on avait pas beaucoup de jeunes joueurs, souvent, la moyenne d'âge devait tourner entre 25 et 26 ans.

Voilà, c'était je pense des joueurs très confirmés alors que sur *World Of Warcraft* on a beaucoup de gamins de 14 ans, des *kevin-kikoo-lol* c'est comme ça qu'on les appelle d'ailleurs, les *kikoo-lol* (appellation classique des jeunes ne connaissant pas trop les règles élémentaires d'usages sur Internet) et le problème c'est ça...parce qu'en plus le server était européen, donc ça parlait en anglais.

Donc forcément ça limite les joueurs, un peu comme le principe de *facebook* par rapport à *myspace*, dans *myspace* t'as plein de gamins etc, *facebook* comme tout est en anglais ben t'as beaucoup moins de gamins, c'est là l'avantage.

Le problème c'est ça, c'est dans *World Of Warcraft* on a beaucoup de mômes. Bonniveau respect des règles, respect de l'autre joueur...En plus dans *World Of*

Warcraft y'a un truc... T'as deux factions, t'as la Horde et l'Alliance, et tu peux rester à camper un mec et le faire chier toute la soirée à le tuer sans arrêt. Et en plus tu peux tuer un joueur qui est de beaucoup plus bas niveau. Tu gagne rien, mais c'est juste pour le faire chier.

Alors que dans *Dark Age of Camelot*, déjà il y avait des moments d'immunité au début, quand tu revenais à la vie ce qui fait que t'avais le temps de te barrer puis si jamais y'a un mec qui campe, tu te barres et puis voilà. C'est ça qu'il fait qu'il y a, je pense, vraiment de l'animosité entre les 2 factions c'est à ce niveau là.

Dans *Dark Age of Camelot*, il y avait beaucoup plus de respect de l'autre, c'est à dire que, surtout dans un server PvP, quand tu voyais un mec qui était en train de faire son expérience tout seul, dans son coin, qui faisait chier personne, ben tu le laissais tranquille faire son expérience. C'est à dire que, c'est pas pour gagner les 3-4 points de royaume que ça allait t'apporter que t'allais faire chier quoi. T'essayais au maximum de respecter le temps de jeu des autres, et par contre, quand ça tournait, si c'était un peu plus du groupe, en PvE...

Là il peut y avoir les intérêt de tuer le monstre pour éviter qu'ils aient tel ou tel bijou ou tel ou tel *item*, t'allais les tuer sur l'endroit du monstre.

Après c'est « la chasse » quoi, tu vas chasser les ennemis. C'est vraiment tu fais des tours de cartes dans tous les sens pour repérer les ennemis et essayer un maximum d'en tuer.

27 :24 Sinon, question technique, ton PC, c'est plutôt un PC puissant, tu « l'entretien » ?

Alors à l'époque, quand j'ai commencé j'avais un pentium 3 et au fur et à mesure... la j'ai du changer de tour une fois mais sinon en général, je gardais la même tour et je changeais tout ce qui y'avait à l'intérieur (rires) je me débrouille pas mal en informatique et installer une carte mère, installer un proc, etc, ça me pose pas trop de problème. Un PC, je sais le monter de A à Z donc souvent je rachetais des éléments et je les changeaient au fur et à mesure.

La maintenant je suis arrivé avec un dual core et avec 2Go de RAM, et puis avec une bonne carte graphique qui permet vraiment de faire du bon jeu quoi.

Alors, les derniers jeux auxquels tu a joué ?

Donc... sérieusement ou même n'importe quel jeu ?

Non, juste même « comme ça »...

La en fait, en ce moment, donc *Dark Age of Camelot* pendant longtemps où je jouais vraiment qu'à ça donc j'ai eu un long arrêt entre *Dark Age of Camelot* et *World Of Warcraft*, donc après *World Of Warcraft* et puis là après je m'amuse quand vraiment j'ai du temps à perdre c'est, j'avais acheter le jeu de la coupe du monde voilà, un petit jeu de foot pour se faire un match de temps en temps et puis la je suis sur *Need For Speed Underground 2* qui est sympa ou on fait une course de bagnole de temps en temps et tu te fais un peu de *tuning* vite fais c'est marrant (rires) surtout que j'ai horreur du *tuning* en vrai mais en virtuel je trouve ça assez sympa, on s'amuse

bien...puis voilà. ET sinon j'ai vraiment pas... je suis pas un « gros » joueur dans le sens ou je vais pas essayer tout les jeux.

Ouais, t'es pas particulièrement *hardcore gamer* dans le sens ou tu te tiens pas spécialement au courant...

Non, quand il y a un jeu qui me plaît, je m'investi mais par contre...

Mais plutôt en ligne ?

Ouais ! mais même le jeu solo, sur *Need For Speed Underground 2* t'es un mode « carrière » hé bien je suis quasiment au bout. Mais c'est pas... c'est plus « détente », tu vas jouer 5 minutes puis parès tu le lâches. C'est beaucoup moins prenant.

Alors maintenant tu joues moins, mais à l'époque, qu'est ce que tu aurais pensé de ton temps de jeu ? Même à l'époque et maintenant !

Alors, ça a radicalement changé ! même si, le temps de jeu, on le compare toujours aux autres en fait... c'est a dire que j'étais un joueur assidu, parce que je rentrais du boulot, je me mettais dessus, je jouais, peut-être jusqu'à une heure, deux heures du matin et puis après je me couchais, et ça tout les jours. Et puis le week-end c'était du plein pot !

C'est à dire qu'il y a eu une période où ma seule activité, en dehors de mon travail, c'était ça.

Donc j'avais deux choses qui me plaisaient, parce que mon boulot me passionne et puis cet univers là qui en fait, pour 10€ par mois, tu arrivais à occuper tout tes loisirs pendant...voilà !

Niveau rentabilité... pour 10€ tu vas deux fois au cinéma !

C'est pour ça, comme je gagnais pas énormément d'argent avec ma boite au départ et bien c'était un moyen de me distraire etc..et pour pas cher... Et puis en plus, j'étais toujours en contact avec mes potes ! même si on se voyait pas en « vrai », au moins on était tout le temps en contact, on discutait sans arrêt, avec *Teamspeak* ça permet de... on à l'impression d'être côte à côte, avec un objectif commun, mais côte à côte quoi.

Alors effectivement, j'avais des potes, qui eux, étaient sans activité alors du coup je jouais... j'avais notamment un de mes meilleurs potes qui était au départ le maître de guilde et qui, en gros ; faisait des cycles de sommeil de 4 heures toutes les 20 heures à peu près, il jouait 20 heures d'affilé, il dormait 4 heures... ben nan, c'était pas tout à fait ça, en fait il se décalait au fur et à mesure, il ne faisait pas une journée de 24h heures en fait, il faisait une journée de 26 ou 27 en dormant par à coup...enfin c'était vraiment...pfff.. c'est pas une hygiène de vie ça c'est clair, moi j'aurais pas voulu être à sa place à ce niveau là. Alors par contre, lui au niveau optimisation, y'avait pas meilleur, ça c'est clair c'était, je pense, un des meilleurs joueurs de tout le server, même si c'était pas un des mieux classé niveaux points etc... mais au niveau stratégie... et c'était quelqu'un qui se triturait, qui se triture toujours l'esprit

d'ailleurs... mais il est plus ce jeu là...Mais il se triture toujours l'esprit pour trouver soit la faille, soit le truc qui va te permettre d'être bien meilleur que les autres etc Et aujourd'hui en fait, il joue au poker en ligne et en a fait son métier, c'est à dire... c'est pareil, il s'était donné 3 ans pour arriver au top niveau etc, donc il est pas encore au bout des 3 ans mais c'est quelqu'un qui a un esprit complètement mathématique et en fait, essaie de raisonner pour que il soit sûr de gagner au bout quoi, donc en fait maintenant il commence à avoir un revenu qui est régulier, maintenant le truc c'est d'essayer de diminuer au fur et à mesure son temps de jeu. C'est à dire qu'au départ il gagnait la même chose, mais sur 10 heures, et là il essaie à réduire 9, 8, 7, 6... maintenant il joue à peu près 3-4 heures par jour pour gagner à peu près 2000€ par mois.

Ha ouais c'est bien quand même...ça paie d'être intelligent.

Oui, c'est quelqu'un qui est d'une intelligence rare d'ailleurs je pense... même si il met pas forcément dans un domaine...enfin il est pas « rentré dans le moule », c'est pas quelqu'un qui à fait... alors que son frère est doctorant en chimie machin etc mais lui il a fait une fac de sciences je crois, il doit avoir un DEUG de sciences au maximum, mais par contre... c'était pas spécialement son truc mais voilà... Mais bon... par contre en relations sociales il est extrêmement mauvais (rires) c'est à dire que voilà... c'est un peu « l'ermite » à ce niveau là, l'ours des cavernes qui sort une fois tout les 36 du mois mais parce que...c'est comme ça, il à une passion puis voilà...

Donc , maintenant, ton temps de jeu, qu'est ce que tu en penses ?

Là maintenant mon temps de jeu, pour le moment c'est du très ponctuel, ouais je te dis quand j'ai 5 minutes je fais un petit jeu de bagnole ou un petit match de foot et puis voilà quoi...Pour l'instant ça s'arrête là, quand la campagne sera finie je sais pas si je reprendrais *World Of Warcraft*, je verrais certainement avec mon pote qui est en Irlande on va peut être retourner un petit peu dessus, mais ça reste de toute façons beaucoup plus loisirs et beaucoup moins prise de tête que quand...voilà, là en plus j'ai plus de guilde , je veux plus m'emmerder avec des gens qui attendent quelque chose de toi. Parce que la guilde c'est ça aussi, c'est que en plus quand tu es responsable de guilde, il faut que tu sois présent pour régler les conflits, machin et tout.. même l'administration d'une guilde, parce qu'on a chacun un rang et des possibilités dans le jeu, de ce qu'on peut faire etc...

Tu arrives à un moment où tu es presque, c'est pas esclave mais tu es...mis a contribution...tu es pris dans le système, c'est un boulot presque où en plus dans ce genre de jeu on a des métiers, un artisanat en général et que les gens compte sur toi pour faire des potions, de l'équipement, des armes.

C'est pour ça qu'on marche en système de forum, on a des forums de guildes, des forums un peu plus généraux au niveau des servers etc, et dans les forums de guilde en fait ça permet , comme moi en plus... si tu veux je jouais effectivement que le soir, mais en fait toute la journée j'étais connecté sur ce forum et dès qu'il y avait un message hop je pouvait répondre etc. Donc j'avais quand même toujours un coté de

mon crâne qui était là dedans ! C'est à dire que je faisais mon métier etc , je travaillais le son, mais dès que j'avais 5 minutes, poum je repassais sur le forum, hop y'avais pas de nouveaux messages, ok.

Et justement, tu pense que ça a pu te « coûter », entre guillemets, dans ton travail ?

Non non non... absolument pas, parce que je pense que, effectivement, il faut avoir une certaine maturité un certain âge pour jouer à ce jeu je pense. Moi je le limiterais aux plus de 18 ans, ou aux plus de 16 ans déjà. On peut être mature à 18 ans et complètement immature à 32... donc voilà, je pense qu'il faut une certaine responsabilité et se dire que voilà, c'est pas la vie, c'est un loisir et il faut le prendre en tant que tel.

En fait là ce serait pas le contenu mais ce serait le « support » qui pose problème ?

Ouais voilà, c'est la façon dont c'est fait, c'est à dire que tu as besoin d'être là régulièrement pour avancer au même rythme que les autres en fait. C'est pour ça que je te dirais que le temps de jeu se compare par rapport aux autres. C'est à dire que si tout le monde jouaient 2 heures par jour, en fait le niveau avancerait à une certaine vitesse. Là, comme il y en a qui sont sans activité etc, qui jouent des heures et des heures par jour, bah en fait toi dans tes heures va falloir que tu sois super efficace pour faire la même chose que eux en 8 heures. En gros c'est à peu près ça, pour avancer au même niveau.

Mais si eux sont déjà à fond ?

Mais bon c'est là où il faut essayer d'être plus performant qu'eux, c'est pour ça que je te disais que c'est une recherche de l'excellence.

Et donc toi tu verrais comment le public, en général, du jeu vidéo, et après dans ce type de jeu justement...

On sait jamais quel âge ont les gens qui sont derrière leur écran... des fois derrière le personne qui va être fait le plus sexy, tu vas voir un « gros Robert » derrière son ordi. Y'a des joueuses hein, surtout sur World Of Warcraft il y en a beaucoup qui sont d'ailleurs fort sympathiques pour la plupart, enfin celles que je connais en tout cas. Mais, je pense que, évidemment, la majeure partie des joueurs ce sont des garçons déjà, à partir de, la plus grosse tranche d'âge... après je sais pas y'a sûrement des études qui ont du être faite, faudrait même demander aux constructeurs du jeu, il doivent savoir quel âge ont leurs clients. Ça doit être entre 18 et 22 ans quoi...

Et justement niveau filles/garçons, on dirait qu'il y a pas mal de filles sur les MMO...

Ca dépend quel MMO aussi, je pense que effectivement, world of warcraft à réussi à attirer les filles vers le MMO, je sais pas pourquoi, parce que, je sais pas si il est plus séduisant qu'un autre ou pas...

...peut-être les graphismes « cartoon »...

Ouais, c'est je pense le graphisme « cartoon » et puis effectivement le fait qu'il soit très populaire dès le départ...

Niveau proportion, c'est vrai que la proportion de fille dans World Of Warcraft que sur n'importe quel jeu.

La différence aussi dans World Of Warcraft, comme y'a un système d'audio, on peut repérer plus facilement. Alors que bon, sur les autres fallait avoir TS et tout ça... quand ils lançaient TS ça marchait plus avec Dark Age etc

Puis bon après y'en avaient qui jouaient un rôle de fille, et puis disaient être une fille en vrai alors que c'était pas vrai enfin bon... (rires) mais bon on arrive à les détecter plutôt rapidement.

D'ailleurs, j'ai l'impression que, le MMO en général à attirer pas mal de non-joueurs vers le jeu, peut-être le coté social je sais pas...

Ben oui, complètement, mais tu sais c'est pour ça qu'on arrive à avoir des jeux qui sont uniquement basé sur le social comme les *Sims* qui fonctionnent à mort. Alors que c'est uniquement...y'a rien à y faire, y'a aps de but, souvent, quand je jouais à ce genre de jeu on me disait « c'est quoi le but ? », « c'est quand la fin ? » y'a pas de fin ! c'est vraiment une vie parallèle. Tu fais avancer ton personnage.

Et d'autant plus dans les MMO où tu es avec de vrais gens, parfois très différents...

Voilà, puis en plus quand tu gère une guilde, tu as aussi autant de caractères à gérer, c'est vraiment comme une petite entreprise où tu as beaucoup de gens, les humeurs de chacun à gérer...

Ouais, puis y'a la barrière écran aussi...

Puis tu es beaucoup plus... tu te lâche beaucoup plus facilement. T'as effectivement pas l'aspect physique. Donc en fait, il y a beaucoup moins de... retenue, de pudeur en fait. et c'est marrant, des fois, quand on est derrière notre écran on à vachement de choses à se dire, puis des fois quand on se rencontre...même des gens qu'on connaît... on a pas grand choses à se dire...c'est marrant.

Ouais dans le jeu y'a un support...

Puis y'a un sujet commun, tout simplement !

Mais ce sujet commun lance parfois d'autres trucs, et ça dérive sur des sujets différents...[récit d'une petite anecdote amusante]

Nan mais ça fait rencontrer ! de toute façon c'est comme tout cadre social, tu vois ici on est dans une campagne, y'a plein de gens que j'aurais jamais rencontré si jamais j'avais pas été investi, si je m'étais pas investi dans la vie politique donc... c'est comme tout cadre social, que ce soit dans le cadre du travail y'a des gens que tu rencontres sur ton lieu de travail parce que... et que t'aurais jamais forcément rencontrés autrement. Enfin voilà, c'est vraiment un cadre social, comme un autre. Il est virtuel mais il est quand même vrai.

Ouais donc tu m'as dit tu fais partie d'une communauté online, via le forum ou...

Ouais mais plus maintenant, plus maintenant, du tout...

Oui, à l'époque, comme tu étais maître de guilde bon, forcément, tu étais vraiment, tu faisais partie de la communauté...

Ouais puis en plus, il faut gérer le forum aussi. C'est à dire que tu es modérateur sur un forum, des gens de l'extérieur aussi qui viennent poster sur ton forum, alors voilà, faut modérer les insultes et tout ça...

Sur un jeu où tu te tapes sur la gueule, c'est rapide de venir « ouiouiner » comme on dit (rires), les « ouiouineurs » viennent pleurer sur le forum adverse en disant « han c'est dégueulasse ce que tu m'as fait » (rires).

Et sinon, d'après toi, est ce que j'addiction au jeu, en général, existe, et plus particulièrement dans le jeu en ligne.

Ha je pense que effectivement, pour des personnes non averties, ça devient une vraie drogue. L'addiction au jeu, elle est connue, et reconnue par tout les médecins etc, déjà pour tout les jeux de casino etc donc, à mon avis, le jeu vidéo n'échappe pas à la règle, et que du moment où tu « oblige », enfin, c'est qu'une obligation morale hein, tu t'arrêtes, ça va pas empêcher le monde de tourner, si tu t'arrêtais de jouer. Mais, tu as une obligation morale, vis à vis des autres, et de toi, tu as un besoin de jouer, il y a vraiment une addiction, et ce coté...

Mais en fait dans ces jeux, tout est fait pour avoir effectivement, le coté addictif. Comme tu as des classements, comme tu as etc...

Ouais, dès qu'il y a un système de points, classement...

Voilà, ton but c'est d'être le meilleur, c'est dans la nature humaine d'essayer d'être le meilleur tout le temps donc, voilà. Tu vas essayer de monter en haut du classement et donc comme celui qui va jouer plus longtemps, il va avoir plus de facilité à être au dessus donc hop, et l'autre il va rattraper, etc.

Puis le système d'XP (expérience, que l'on gagne en cours de jeu pour faire progresser son personnage) en général, dans les jeu, c'est ça que ça favorise, plus on joue...

Alors l'XP, oui, sauf que l'XP y'a un seuil, enfin y'a un plafond . c'est à dire que le niveau 70 dans *World Of Warcraft*, niveau 50 dans *Dark Age of Camelot*, et que l'expérience...voilà. Une fois que t'es arrivé au bout, t'es au bout.

Mais après on avait des systèmes, pour monter un perso niveau 50, dans *Dark Age of Camelot* notamment, le perso 50, on le montait en gros en 6 ou 7 heures (rires) On avait des systèmes très performant d'XP, qui étaient pas spécialement autorisés mais bon , peu importe. Quand on avait besoin de se monter un perso 50 rapidement, on savait comment s'y prendre.

48 :39 Par contre, effectivement, après le niveau, c'est deux systèmes différents, par rapport au deux jeux différents que je connais : *Dark Age of Camelot*, c'était à chaque joueur tué, tu avais des points de royaume qui te faisait monter en rang donc plus ça allait plus les niveau étaient difficile à atteindre c'est à dire que c'était exponentiel. Et en fait, à chaque rang que tu gagnais tu avais un point d'habilité à dépenser dans quelque chose, donc en fait, tu achetais des habilités ce qui te rendais encore plus fort, ce qui fait que plus tu étais rang élevé, plus tu étais balèze, donc plus dure à buter etc donc c'est vraiment pour ça qu'un joueur qui commence bien après les autres a vraiment du mal à rattraper tout le niveau parce que là il y a plus de seuil, enfin ils sont tellement haut que personne les atteignaient ou peut être un ou deux joueurs maximum sur tout le server qui arrivaient à les atteindre voir même un joueur...dans le monde...

Le système *World Of Warcraft* c'est différent, tu gagne des points pareil, donc ça a changé, à l'époque c'était un classement donc par semaine, il fallait être le meilleur à la fin de la semaine ce qui fait que c'était encore plus addictif parce que tu devais jouer régulièrement pour avoir tes points ! Fallait être en haut du classement, et tu avais un certain nombre de point si tu restais en haut du tableau. Donc c'est un truc de malade mais moi j'ai pas connu cette époque, là, j'ai commencé à jouer bien après sa sortie. En fait le système à changé et maintenant en fait, tu récupères des points, quand tu fait du PvP , tu récupère des points d'honneur et après tu les dépenses pour acheter du matériel mais c'est pas de nouvelles habilités, donc après, une fois que ton équipement est fait , ben voilà... tu continues

Pour la gloire...

Non ! tu continues aussi parce que ils sortent de nouveaux *set* qu'il faut se payer au fur et a mesure...

A oui, donc ça entretien l'envie de jouer...

Voilà !

Donc selon toi, est ce que l'addiction est autant être présente dans le hors ligne et le *online* ? Où alors c'est ce milieu social qui génère de l'addiction ?

Nan mais c'est sûr... c'est tout simplement une question de compétition ! c'est pas tellement le cadre social, dans les *Sims* t'as un cadre social mais je pense pas qu'il y ai vraiment d'addiction à ce jeu là.

Oui mais c'est pas de vraies personnes, tu peux pas parler tout ça...

Ha je sais pas, je croyais que c'était un jeu en réseau avec d'autres gens...
Nan mais je pense que c'est la compétition puis voilà.

Donc du coup, tu pense que l'addiction aux jeux plus classiques, jeux de bagnoles, d'aventure....jeux seuls, ça peut exister ? ou...

Nan...enfin je pense que...le jeu *offline*, et le jeux de bagnole, de foot que tu te fais comme moi, c'est juste un moment de détente, c'est juste pour se distraire entre amis quoi.

Même un RPG *offline*...

Ha oui, y'en a pas mal, *Diablo*, des trucs comme ça...mais c'est le style aventure, c'est le style *Zelda*, en général t'as une quête et t'as une fin !

Oui, c'est vrai c'est limité.

L'addiction viens du moment où t'as pas de fin, et t'as une compétition qui est *in fine* quoi...

Mais c'et sympa aussi, tu rentres dans un univers ! c'est comme regarder un bon film, c'est voilà, tu rentres dans un univers, mais là t'es acteur.

Puis tu t'arrête et tu reprends au même endroit... c'est à dire que t'as rien perdu, le problème tu vois quand tu joues à un MMORPG, le truc, c'est que ça te fais presque chier de partir en vacances ! parce que tu vas être une semaine sans pouvoir te *logger* et tu vas être à la bourre ! C'est presque ça, c'est là où le coté addictif il est très fort...

Et tu penses quoi de cet aspect « économique », et « réplique de la vraie vie » dans les MMO ?

C'est que c'est quand même plus facile de gagner de la thune dans un MMO qu'en vrai...ha si on pouvait gagner de la thune comme ça en vrai ! (rires)

Ok merci ! hé bien c'était parfait !

Annexe 2 - Retranscription de l'entretien avec Eddy

Alors est ce que tu peux te présenter ? Âge, situation, où tu habites, ce que tu fais...

Donc Eddy B. je viens d'avoir 30 ans, je suis intermittent du spectacle et j'habite à paris.

A t'habite à paris ?

Depuis 2 ans et demi maintenant que je vis à Paris à cause du travail en fait, mais sinon j'ai mes attaches, mes amis, ma famille en majorité à Tours, ici.

Ok d'accord. Alors t'as fait quoi comme études ?

Alors j'ai fait, j'ai fait un BAC STT sachant que moi en fait je voulais faire un petit peu tout ce qui était études d'art et autres, puis quand j'ai eu le bac, j'ai fait un an et demi de sociologie (!) et parés je me suis barré dans une école XXXXX 1 :23 pendant 3 ans et j'ai commencé à aller en stage, j'ai commencé à bosser quoi.

Ok d'accord, niveau jeu, tu joues encore ?

Ouais toujours !

Et tu jouais plus quand tu avais plus de temps libre, quand tu étais étudiant ?

Non, en fait, quand j'étais étudiant y'avais pas encore, enfin c'était pas encore le grand « boom » des jeux en réseau, mais je jouais perso, en fait on s'échangeait des astuces quand on était bloqué dans un endroit ou autre, on se passait un petit coup de fil parce qu'on savait que lui était en train de jouer au même jeu en fait, et donc si il avait passé le truc, sinon faire les recherche ensemble pour le trouver.

Ouais avant y'avait pas vraiment le net pour les astuces, soluce...

Ouais des fois y'avait les magazines où tu attendais la soluce, y'en avait plusieurs donc tu regardais, ou soit t'avais un pote qui avait le même jeu que toi et bon voilà. Et après quand est ce que j'ai commencé à jouer en réseau ?...c'est quand le net s'est démocratisé, j'étais déjà en train de faire mes études à Paris. Y'avait les premiers modems, 28 56 et a commencé les premiers jeux, je crois que c'était des jeux de gestion à la *Sim City* des vieux trucs... Et à partir du moment où le débit à commencer à être un peu plus intéressant, là on a commencé à parler de jeu en réseau, moi j'avais basculé, c'était *Final Fantasy*, sur PS2 je crois. Ca commençait un peu à devenir intéressant au niveau des jeu, de la 3D et autre. Et après, je me souviens avoir entendu parler de type qui jouaient en réseau et ça a commencé, je crois que c'était, enfin moi en tout cas, c'était *Counter-Strike* Après, il y a eu

winthor...heu...*Morrowind*, alors c'était un jeu d'aventure à deux, alors on l'avait fait.

Mais c'était pas encore *online*, c'était en *LAN* en fait, on mettait les PC en réseau et on pouvait faire des petites courses de voitures ou de jouer à des conneries qui avaient été développées, des choses comme ça en fait.

Et après *Warcraft III* est arrivé. *Warcraft*...le premier, je sais plus le nom... non y'a eu... (en cherchant) *spacecraft* ?

***Starcraft* ?**

Starcraft ! Alors là, c'était un peu la claque au niveau du réseau parce qu'on jouait, mais toujours entre nous, pas encore sur le réseau, en *LAN* simplement et puis tout doucement on est tombé dans le *Warcraft III* avec les fameux duels et autre. Et donc on a commencé un peu, à 2-3, à jouer sur le net avec une *team*, se réunir et combattre un peu sur Internet.

Alors vous aviez une *team* !

Ouais enfin c'était pas une *team* ! (au sens strict) je dis ça mais c'était des copains qui jouaient entre eux.. C'était vraiment amateur, très amateur. Mais on avait fait une fois une *LAN*, je crois que c'était à Tours avec l'association « rézo » (doute sur l'orthographe). Une *LAN* où y'avait une centaine de personnes, on y a passé effectivement une nuit, enfin une journée et une nuit là-bas. On s'était aps inscrit au tournoi mais on avait joué avec les autres, échangé des fichiers...

Puis on avait fait un truc plus gros, c'était un dérivé de *LAN Arena*, je sais plus comment ça s'appelait...

Enfin après, on a pas mal joué ensemble, puis moi je suis parti à Paris en fait, et donc du coup... en fait ce qui est marrant, c'est qu'on pourrait jouer à distance mais je sais pas pourquoi...enfin on le fait de temps en temps, c'est vraiment exceptionnel tu vois, genre quand t'es en famille, genre Noël ou quoi, ça nous prends une heure ou deux, on se fait une partie à deux, un *rush* quoi.

En *LAN* ?

Non non, là par contre en réseau ! Et c'est vrai que la plupart du temps on aime bien être dans la même pièce...puis surtout qu'on est pas à fond dans le jeu quoi...Et puis après est arrivé le *WoW*, *World Of Warcraft* donc moi, qui suis curieux de tout ce qui est 3D par mon métier donc je me suis inscrit sur l'offre gratuite (offre d'essai de 15 jours), et sur l'offre gratuite, j'ai retrouvé un vieux pote que j'ai pas revu depuis super longtemps, qui lui m'a retrouvé je sais pas comment, mais bref voilà.

Il t'as retrouvé par ton nom ?

Ouais, je sais plus... c'était un vieux surnom que j'avais en fait...et on s'est retrouvé. On s'était perdu de vue depuis quelques années, mais on était toujours pote C'en était un avec qui je jouais en *LAN* . Puis depuis ce jour là en fait, l'autre ami avec lequel

on joue, parce qu'on est trois, il y a donc Gregory qui m'a retrouvé, Eddy, donc moi, et puis Sébastien. Et donc Sébastien, c'est lui aussi, il aime bien aussi tout ce qui est univers fantastique, il aime beaucoup tout ce qui est BD et autre sur le thème de *l'heroic fantasy* donc forcément cet univers là lui à parlé directement puis il aime bien jouer aussi.

Et puis on s'est retrouvé à 3 à évolué dans ce monde là, de World Of Warcraft. C'était une occasion, moi j'étais à Paris, lui il était à Tours, Greg il était en Angleterre ; et donc ça nous permettait de nous retrouver et puis avec des logiciels comme Teamspeak, de pouvoir déjà, un, se donner des nouvelles et puis pouvoir partager un petit peu...un ptit délire quoi.

Ouais c'est plus sympa que le téléphone...

Oui voilà c'est pas uniquement se donner des nouvelles, c'est partager... pour rigoler, pouvoir se faire chier, se gueuler dessus enfin...normal : un jeu quoi.

Ok, et quand tu étais plus jeune, tu avais des consoles des trucs comme ça ?

Ouais, quand j'étais plus jeune, ça a commencé avec un *amstrad* à cassette (!) 464, les vieux vieux trucs. Mais déjà à l'époque ça me plaisait pas mal. Après j'ai eu lamstrad, je crois que c'était 6000... 664 ! et après le 6128 à disquette et en fait là il y a eu un jeu qui s'appelait Robocop, sur le robot, comme le film en fait et tout les graphismes étaient éditables par deluxe paint je me rappelle à l'époque et donc , à partir de là, j'ai commencé a changé un peu les animations, c'est comme ça que j'ai découvert un peu, l'infographie...

Ha c'est ce qui t'as mené, on peut dire...

Où j'en suis aujourd'hui maintenant, j'ai vu que j'avais des facilités entre guillemet, parce que quand tu jouais à des jeux sur PC, fallait savoir charger le jeu, le quitter (fait référence aux lignes de codes obligatoires avant l'arrivée de Windows 95) , s'en servir, le clavier, enfin voilà ! faire des copie de fichiers... enfin bon voilà...

Ouais, je me rappelle, avant fallait pas mal « trafiquer »...

Ouais voilà, et du fait, j'ai découvert que j'aimais bien tout ce qui était graphisme sur ordinateur et j'aimais bien tout ce qui était jeux d'aventure, moi j'en faisais quand j'étais seul. Voilà, ça me permettait de suivre une histoire, comme chez moi c'était en anglais, ça me permettait de travailler un peu l'anglais, puis ma mère étant prof d'anglais quand je comprenais pas j'allais lui demander donc j'apprenais des mots au fur et à mesure. Donc 'était assez intéressant, et en fait, tout naturellement, je me suis dit « voilà, j'ai envie d'éluder dans le milieu de l'informatique, je m'y sens bien et puis si je peux m'orienter vers tout ce qui est scénario, jeux vidéo, tant mieux ». Et donc aujourd'hui, c'est un petit peu ce que je fais, enfin là c'est un peu plus de la vidéo aujourd'hui mais normalement on fait des jeux, en ligne, mais pour l'instant on fait des applications pour l'architecture comme tu as vu pour le site.

Ha ouais, c'est pour ça qu'il y a un aspect un peu FPS !

Carrément ! c'est exactement ça, on essaye... de venir du jeu vidéo et de le greffer sur d'autres applications d'architectures, mais en gardant la liberté qu'il y a come tu disais des FPS, t'as le droit de te balader etc et puis ayant un peu d'expérience par rapport au jeu, savoir comment rendre le contenu intéressant en fait.

Comme l'ascenseur (référence au programme présent sur le site) ?

Oui voilà ! on voit l'ascenseur qui monte, on veut y rentrer, on peut pas, on est un petit peu frustré et on s'en va. Si on avait eu plus de temps, on serait descendu...

Voilà, pour apporter un truc sympa.

Oui, mais toujours en appuyant, en essayant d'apporter tout le *background* que nous apporte le jeu vidéo et puis là, de plus en plus, là on parlait de jeux en réseau, mais toutes ces applications là deviennent « sérieuses » On a maintenant des entreprises qui ne prennent plus de locaux, et qui font un espace, enfin ça reste encore rare, mais ça se développe. Et les collaborateurs se retrouve dans le même espace, à la manière d'un jeu comme *World Of Warcraft*, comme nous on se retrouvait pour jouer, eux se retrouvent pour échanger des données...

Un peu comme il y avait eu pour les QG de campagne pendant les présidentielles...

Sur *Second Life* voilà ! C'est tout cet univers là qui est converge et qui moi en fait m'attire et qui me draine maintenant parce que depuis le début, c'est un petit peu ça. Je suis très réseau, très Internet, très forum, très Web participatif, très jeu aussi et c'est vrai que, moi je me rappelle des tout début c'était génial de pouvoir rencontrer des mecs qui était soit de Thaïlande, soit d'Angleterre, soit des Etats-Unis et puis au delà de pouvoir jouer avec eux, de pouvoir échanger 2-3 mots, 2-3 ligne « Voilà, toi c'est comment dans ton pays ? ». Je trouvais cette dimension là...

Et en fait comme je suis toujours joueur, aujourd'hui on continue à jouer, j'ai même un pote qui lui est graphiste 3D et qui est carrément à fond dans les consoles, il a la Xbox et il joue une à deux heures de jeu sur Xbox. Alors ce qui est marrant, c'est que aucun de ses copain avait de Xbox, et il les a un petit peu converti, et en fait, il joue en ligne. Et maintenant, sans rencontrer les mecs, il a des amis avec lesquels il pourrait discuter comme moi avec lui... Parce qu'ils passent 2 heures ensemble, par jour, à jouer sur la Xbox et dans un climat et ils se racontent un peu leurs vie en même temps puis au bout d'un moment...

Puis c'est vrai quand tu vois un peu les gens avec qui tu t'es bien entendu, en tout cas au niveau du jeu, ou bout d'un moment, il y a quand même un lien plus concret, et il y a quelque infos sur la personne qui sont échangées et puis maintenant je vois ils se sont échangés leur mails et ils parlent sur MSN, des fois ils s'appellent. Bon il y en a un à Lille, l'autre à Tours et ils ont prévu de se rencontrer un jour...

Ok, c'est un peu poreux, ils jouent, puis après ça rentre dans la vie personnelle...

Oui voilà, c'est ça, ils jouent... moi je le vois sur Warcraft, en fait on est deux, on a pas se besoin de devoir rencontrer l'autre forcément. Des fois il discute, on réponds, mais c'est pas un but en soi. C'est on affronte des gens on les gagne, on les perd... Par contre, quand y'a des gens qui forment une équipe, même si ils sont pas dans la même pièce, là je pense qu'il y a quelque chose que se créer et qui en fait, l'union marche bien, on échange les noms, on essaie de se retrouver sur les prochaines parties, et à partir de là, au bout d'un certain moment on fait connaissance. Donc voilà, globalement, c'est un petit peu ça, et donc sur Xbox, y'a pas mal de gens qui se retrouve et pareil, au lieu de se retrouver tout seul chez lui, en fait chacun est chez soi, mais à plusieurs.

Et toi, tu pourrais me donner un ordre d'idée de temps de jeu, par semaine... ?

Je peux t'en donner parce que je sais que à un moment, par exemple *World Of Warcraft*, on y passait au moins 3...au moins 3-4-5 heures par jour. Mais moi je sais, c'est peut être pas forcément *online*, mais j'ai toujours la petite *game boy*, ou un petit jeu sur PC, ou une petite connerie...Donc je vais en moyenne je dois jouer une a deux heures par jour.

Mais c'est pas forcément du online, ça peut être un jeu d'aventure sur PC... et souvent, dans les transports...

T'as quoi comme consoles d'ailleurs ?

J'ai eu un PSP que j'ai revendue et maintenant j'ai une *game boy*, une DS...

Moi aussi je dit « une *game boy* », tout les ancien dise « une *game boy* » plutôt que DS ! (rires)

Ouais ! ou *game boy* DS à la rigueur, qui pour moi est une console géniale ! autant la PSP est super techniquement autant la DS est super simple mais voilà, les jeux sont ien fait, y'a du vrai *gameplay* (!) On rentre tout de suite dans le jeu, y'a moins de chargement, c'est plus pratique.

[petite discussion PSP-DS-iPhone]

Sinon chez moi j'ai pas de console, à part mon PC portable, mais bon c'est là dessus que je joue sur Warcraft, que je joue sur mes jeux la plupart du temps. En fait des consoles de salon, on m'en a prêté, mais j'ai jamais eu besoin...on en avait acheter une a deux avec un pote, pour Final Fantasy qui était super joli, et qui m'avais bien emmené.

T'es plutôt joueur PC non ?

Je suis plutôt joueur PC, ou plutôt joueur chez les autres en fait ! (rires) je me rappelle tu vois des *Mario Kart* et autres... mais tu vois, je joue sur ça (me montrant son PC) mais j'ai aussi mon rétro-projecteur que j'envoi sur le mur , et je joue sur le retro ! Je

suis un joueur qui maintenant est un peu rentré dans l'ère du *home-cinema* dans le sens où on se satisfait plus d'un grand écran, maintenant je sais que je joue sur du 10 m/3m et je prends beaucoup de plaisir sur les jeux d'aventure, ou de simulation ça arrive, c'est rare. En fait, je le vie un peu comme un film c'est le même aspect quoi. J'ai pas de télévision chez moi en fait...

Ha ok, donc, le jeu ne déborde pas sur ton télé du coup... 18 :20

Hé bien non j'ai pas de télé ! quand je veux de l'infos je vais sur le net ou je vais sur des sites comme Canal + genre *Omar et Fred* des trucs comme ça, s'est très ponctuel. Et sinon, quand je veux me détendre, c'est vraiment dans le jeu.

Ouais c'est vrai que maintenant la consommation de la télévision semble changé, avec le net, la VOD...

Ouais c'est clair, mais, enfin je vois, y' a plein de gens qui ont leur télévision....même moi, quand je passe chez eux, direct ça me scotch et c'est vrai que c'est aussi sympa, de rester pendant une heure si y'a une histoire intéressante de regarder...

Oui, puis la télé ça demande peut-être moins de concentration, ça permet de continuer de parler autour de soi en laissant le programme tourner...

Ouais c'est ça ! et puis je sais que même par rapport à nous, les applications qu'on veut faire, on fait pas que un mode actif, on propose un mode passif, dans le sens où c'est la visite d'un musée par exemple, soit on va te laisser le choix de te promener à ta guise, mais aussi te donner l'option « bon cette fois ci c'est nous qui t'emmenons et après t'auras l'occasion de revenir sur tel ou tel tableau entre guillemet si il t'as plu ». Parce qu'on sait que le coté passif est aussi plaisant, de se laisser guide avec une voix qui explique un peu les choses, plus tout le temps être actif avec la souris ou autre. Je sais que la plupart des jeux, des fois ça sert l'histoire, mais y'a aussi des moment ou y'a des cinématiques où justement on te laisse un petit peu souffler, parce que le tout actif c'est pas...

[arrivée de René]

C'est pour ça aussi que j'aime bien les jeux Jap parce que ça sert d'abord une histoire et puis un bon *gameplay*.

Voilà et moi des fois, les jeux de *shoot* par exemple, j'en fais des fois parce qu'il y en a qui sont sympa mais c'est pas ce que je vais recherché...

...puis surtout que comme tu as commencé dans les début, tu connais surement les plus grandes séries comme *Gradius* et compagnie...

Ouais carrément ! Mais par exemple, Warcraft ça nous à aussi intéresser parce que y'avait toute une histoire, l'histoire des elfes tout ça, enfin tu vois, t'as un univers aussi. *Counter strike*, on y a jouer un petit peu mais c'est vrai que c'est plus...enfin

c'est sympa aussi mais le problème, c'est que sur le net, les mecs ils ont un niveau de « dingue », et on peut plus jouer...

Ouais je vois le problème, y'a le même genre de problème sur *Unreal Tournement 2004*, il ne reste que des gens qui maîtrise...et c'est impossible à jouer.

Ha ouais c'est vrai, on jouait aussi à *Unreal*, et dans la plupart des boites de prod dans lesquels je bosse le midi, en fait c'est *Unreal* !, tu vas chopper un sandwich tu vois, et pendant deux heures, on se *frag* la tronche comme des dingues. Et donc, *Unreal* j'y joue vraiment, les boites sont vraiment branchées là-dessus, c'est la grande préférence, mais j'y pensais pas...

Et d'ailleurs, pareil pour *Warcraft*, je sais que on y jouait à partir de 19h et on savait qu'à partir de minuit, ben tu vois les *no life*, c'est que des *no life* à cette heure là, donc c'est mort.

Les types ils ont un niveau...ils passent peut être 6-7 heures de jeu par jour depuis...

...la sortie du jeu...

Ouais voilà, donc du coup... nous on peut s'en sortir vers 19-20h avec des gens un peu comme nous, qui ont joué un petit peu comme nous, qui ont à peu près un niveau voilà, pour que le jeu soit intéressant, on s'attaque, on se réattaque... soit y'a des *rush* direct, mais c'est vrai qu'à partir d'une certaine heure...les mecs ils arrivent ils ont déjà 2 fois voire 4 fois plus d'unités que toi... ils sont super rapide sur plein de chose... Tout est optimisé, ils ont leur tactique propre, et donc après minuit, soit on va sur d'autres servers, soit on arrête sinon ça sert à rien de se prendre des déculottés (rires).

Ce qui est pas drôle, c'est que c'est même pas des jeu où tu perds, voilà t'as perdu, là en 5 minutes c'est plié. Il t'explose ta base, c'est fini. Lui en fait il enchaîne les victoire, ce qu'il veut c'est simple...

Mais y'a des stats sur *Battle.net* ?

Oui ! sur *Battle.net* y'a un système d'échelle, donc voilà !

Mais par exemple, à coté de *Warcraft III*, il y a des jeux qui ont été créer à coté, par exemple *D Tower*, c'est vraiment très con comme principe, y'a des monstres qui viennent, et toi tu construis des tours et tu dois tuer le plus de monstre possible.

T'as aussi des batailles de héros, aussi les *Dota* où, tu as 10 héros d'un coté, et 10 héros de l'autre, et chacun s'affronte en fait pour essayer d'aller détruire le camp de l'autre...

En fait tu construis pas de base ni rien, tu as que ton héros, tu as des vagues d'ennemis envoyées de part et d'autre et le but c'est de tuer le plus possible de héros, pour être de plus en plus fort...

Il y a pas mal de *mods* qui sont fait la dessus, *D Tower*, passé 6h du matin, ça peut durer une a deux heures, tu vois tu scotches, y'a un moment, t'es pris dans ton truc, ouais c'est marrant, c'est une espère d'évasion...

Ouais je vois...

T'es un peu crevé, un peu *zombie*, c'est pas trop compliqué, y'a des couleurs...ça te laisse éveillé quoi ! (rires)

Alors sinon, qu'est ce que tu penses de ton temps de jeu ?

Le miens, là maintenant, je pense qu'il est... quand même, déjà le fait que je soit pas chez moi, je joue un petit peu mais il est super réduit, mais je pense pas qu'il soit excessif. Je sais que j'ai des potes qui jouent, qui eux, en fait, sur leur temps de travail, parce que eux ils sont *freelance*, ils bossent chez eux, là c'est plus dur parce que les 3-4 heures qu'ils vont passé, c'est 3-4 heures où ils vont être en retard... il vont travailler la nuit... bref se foutre dans la merde. C'est clairement arrivé plein de fois à cause de certains jeux...

Moi je sais qu'avant, justement ma période WoW, ma copine de l'époque en fait, plein de fois... alors elle, elle était pas du tout jeux vidéo, elle comprenait déjà pas ça, et elle comprenais pas qu'on puisse faire pendant 3-4 heures, de jouer à des jeux, de retrouver des potes etc... ça elle l'a jamais compris. Donc, cette période là, je jouais 5-6 heures par jour, donc c'était 5-6 heures que je passais pas avec elle...où je faisais rien d'autre en fait !

En fait, au bout d'un moment, ça m'a plus plu du tout Wow, moi en fait j'avais jouer à la base un peu pour explorer, alors que les deux autres, ils ont continué, ils sont niveau 70 etc... ils continuent à jouer alors que je comprends pas pourquoi, parce qu'il y a plus rien à découvrir...

Ouais je vois...

Mais je sais que des fois, là je vais pas jouer, je vais penser à Warcraft, et je vais aller sur le Web, pour voir des matchs de pro, pour voir comment ils jouent, voilà y'a quand même un truc qui se passe... parce que...

Disons, que sans jouer, tu peux voir un truc en rapport avec le jeu, sans y jouer forcément...

Voilà ! tu regardes une vidéo, alors souvent, c'est des championnats au japon ou au états unis où t'as les deux meilleurs qui s'affrontent et tu regarde parce que c'est plaisant de voir des mecs... et tu vois qu'ils ont pas du tout la même façon de jouer que toi, tu regardes raiment ça comme un match !

Ha oui exactement ! [récit d'une petite anecdote concernant la façon de jouer des champions d'*Unreal Tournament 2004*].

Ouais je vois, c'est comme Warcraft, c'est comme ce que tu dis, ils jouent d'une certaines façon et tu joueras pas comme ça parce que c'est amusant de jouer comme ça..c'est trop, c'est mécanique, c'est réfléchi, eux ils prennent des unités, ils les ramènent, ils tapent un peu, ils reculent... enfin c'est un truc... Mais tu fois le jeu

c'est tu fais ton armée, voilà, on se tape la tronche, celui qui gagne tant mieux et celui qui perds tant pis...

Alors que eux, pas du tout... tout est vraiment pris en compte, en même temps c'est bien, à regarder, et c'est toujours intéressant de voir que ça se joue à très peu. Mais c'est vraiment comme un match. Voilà, le niveau pro, c'est vraiment quelque chose.

Ouais, c'est joué d'une autre manière, presque « sportive » même...

Ha mais oui, c'est carrément ça, c'est comme les gens qui vont jouer au football : on va faire n'importe quoi bon y'a un but et tout. Mais quelqu'un qui va jouer haut niveau...chaque placement est calculé, chaque drible est prévu, dès qu'une personne à la balle, les autres sont en position...

C'est pas juste on essaie de se faire des passes, on marque, non, tout est organisé et réfléchi, et eux c'est pareil, au niveau des ressources au niveau de plein de choses. C'est pro quoi, mais c'est vrai que j'ai plaisir à regarder ça.

Ouais c'est marrant de voir qu'il y a des utilisations super poussée...

Oui, c'est comme *Conter-Strike*, tu vois on y joue plus, parce que les mecs ils sont trop fort, on joue entre nous, il faut être minimum 4, 8... Mais quand tu regarde en LAN, les pros, y'avait des team qui s'affrontaient, c'est impressionnant : ça bouge pas, c'est vraiment sur l'écoute... c'est plaisant à voir, à y jouer, c'est insupportable, mais à regarder, c'est bien.

Ils savent presque ce qu'il se passent en face, c'est intéressant.

Ouais, il faut plutôt des niveaux égaux entre joueurs pour s'amuser en fait...

30 :48 Il faut se retrouver entre joueurs de la même sphère entre guillemet, on se retrouvera entre joueurs de même niveaux, donc là c'est intéressant, y'a un peu de hasard tout ça, mais nous ça nous est déjà arrivé de créer la surprise, on tombe sur des gros pros, et du coup on joue bizarrement, ça les a un peu dérouté, et du coup ils nous ont supé sous estimé...

Des fois, y'a des jeux, je sais pas pourquoi, on a des séries comme ça, de coup de chance...

Moi je me rappel, j'avais fait toute une théorie comme quoi tien « c'est quand je mange un morceau de poulet à telle heure, un café et une cigarette... » et je crois, que des fois... j'essayer de prendre mon poulet et mon café avec ma clope à cette heure là, et là j'avais un niveau...mais bon c'était psychologique (rires)

Mais les jeunes qui sont nés avec tout ces jeux là, ça construit des grands cerveaux, parce que ils emmagasines des tas de choses, ils ont des stratégies à comprendre à bien gérer et tout donc, ça créer des types qui explore...

Oui c'est vrai il y a plein de jeunes qui sont très fort...sur le net...[...]

Ouais (rires) tu te fais manager par des petits jeunes...

Mais je suis sûr que ça leur apporte ! le mec il réfléchit, il apprend à jouer en équipe, à gérer, il te donne des conseils, il apprend les matchs...

C'est vrai que c'est plutôt une communauté de soutien, bon y'en a qui font se foutre de ta gueule si tu perds, mais ça reste gentil... y'a pas d'agressivité, c'est ça qui est étrange... bon y'en a sûrement mais la majorité c'est vraiment pour le jeu, il y a vraiment un grand respect de l'autre et souvent ça dévite sur des petites conversations, les mecs ils sont toujours là prêts à t'aider... y'a vraiment une entraide !

Et est ce que tu pourrais donner une image du public du jeu vidéo ?

Une image... ? je dirais qu'il est assez garçon, même si les filles commencent à venir, maintenant de plus en plus, moi je vois sur xbox live, même sur les jeux de voitures, il y a à même des teams de filles... je crois que dans WoW il y en a.

Mais maintenant l'image elle est super vaste, avec la Wii, les grands parents qui vont y jouer, la DS aussi, maintenant toute tranche d'âge, c'est un peu comme la télévision, tout le monde peut en consommer, tout le monde n'en consomme pas mais tout le monde peut, il y a une ouverture.

Oui c'est vrai [petite discussion]

Ouais le public s'élargit ! c'est passé d'un public un peu jeune à un public... avant fallait avoir un ordinateur, savoir un petit peu alors que maintenant y'a des petites filles qui ont nintendogs, donc maintenant, j'ai plus une image précise...

Oui je vois, c'est comme si on te disait « le public de la télévision » ...

Oui voilà, après c'est vrai, que ceux qui vont aimer l'heroic fantasy, ce sera une certaine catégorie de personne etc... enfin après, par catégories de jeu tu retrouves des catégories de gens. Mais sinon, je pense pas qu'il y ait aujourd'hui un profil type.

Et que penses tu de l'image qu'en donne les médias en général ?

Ben les jeux vidéo ludiques, pour s'amuser etc, image positive, par contre les jeux qui te demandent un investissement, comme 2nd life, même si c'est pas vraiment un jeu, même WoW, c'est un peu un aspirateur de temps, c'est vrai, mais en même temps faut comprendre les gens en fait... mais ça a une image négative, parce que « ils restent sur leur PC à rien faire » alors que c'est pas vrai, il participe à quelque chose, et ça s'est pas forcément compris, si on n'a pas essayé, on ne peut pas comprendre. La personne est plus active que devant sa télé, y'a des gens qui vont regarder la télé toute la nuit et la personne qui joue à un truc comme ça, elle va vivre quelques aventures en fait...

La personne ne comprend pas le réseau et ces jeux là tant qu'elle n'a pas rencontré quelqu'un avec qui il y a pas une amitié qui se crée, au moins un contact fort, tant qu'il y a pas eu ça, elle peut pas comprendre. Effectivement si t'es juste là à t'chatter, tu peux pas comprendre qu'il y a des amitiés qui peuvent se lier via ces communautés là.

Je vois mon pote, pendant un an, c'est vrai qu'il a pas fait grand chose, mais en même temps, il était épanoui parce qu'il faisait quelque chose. Il avait ses amis qui l'appelaient, qui lui laissait des messages... donc si tu veux, je le vois pas comme quelqu'un de renfermé, renfermé chez lui oui, parce que dans son truc, mais je vois il avait son noyau social, ça allait quoi...

Oui je vois c'était pas « un pestiféré » (rires)...

Oui voilà, c'était pas ce qu'on appelle un geek, eux c'est plus la programmation, alors même si il y a des échanges, c'est pas le même délire, c'est beaucoup plus froid...

Ouais mais le terme s'est élargi maintenant

Ouais ce terme s'est élargi, genre tu vas acheter une clé USB, maintenant t'es considéré comme geek, c'est comme le tuning PC, y'en a qui vont mettre des néons tout ça...

Je sais que sur le net, dans les forums, les gens se connaissant pas, mais par contre t'as pas le droit à l'erreur, je dirais, comme t'as jugé par tes pairs, sur tes faits et actes, là c'est radical, parce que dans la vie tu vois tu peux t'expliquer alors que là en fait, tu es jugé par tes actes purs, si sur un forum tu réponds mal, c'est pas la peine de revenir. Les gens disent ouais t'as insulté les gens etc... t'aura beau t'excuser t'aura toujours cette image là. Alors que dans la vie, tu pardonnes quoi. Y'a une certaine volonté à être bien vu dans cette communauté là.

Et toi, tu fais parti d'une communauté autour d'un jeu ?

Heu... communauté avec les gens que je connais parce qu'ils sont pas dans l'entourage proche, parce que dans d'autres villes, qui sont sur ma liste MSN par exemple, on forme quelque part, une petite communauté, on se connaît quasiment tous. On sait que lui à le même contact que l'autre etc.. Bon c'est pas vraiment une communauté...

Mais pas vraiment par rapport au jeu.

Alors, d'après toi, est ce que l'addiction au jeu elle existe ?

Alors je pense qu'elle est comme quelqu'un qui va se passionner d'un seul coup pour Johnny Hallyday. Le mec il va se trouver une passion dans son truc là, alors il va le vivre à fond ...c'est la même chose.

Alors tu pense pas que c'est dans le « sens médical » du terme ?

Je pense que si il y a ça qui se produit, c'est qu'il devait y avoir un problème psychologique quelque part... moi j'ai remarqué la plupart des gens qui jouent jeunes aux jeux vidéo ou autres, je les trouve beaucoup plus matures que quelqu'un qui va pas y jouer. Le type il va tomber sur des trucs, il va cogiter, il va être en rapport avec des gens plus matures, plus âgés, au niveau du langage, de se poser...

Je pense pas qu'il y ai d'addiction...oui je pense que quelqu'un qui se sens extrêmement seul, qui va se renfermer dans un jeu vidéo... mais bon c'est pas infini...

Sauf Wow ?

Mais ce sont des gens qui hélas... enfin hélas ou pas hélas hein ! on dit « c'est des gens qui n'ont pas de passion dans la vie » ben si, c'est sa passion, faut le comprendre comme tel. C'est moins bien vu, les gens, certains sont tombé la dedans à regret, des fois y'en a ils regrettent, je vois y a des gens qui disent « mince qu'est ce que j'ai fait pendant 6 mois » plein d'amertume...

Même si il y a eu un problème d'addiction qui cachait quelque chose, au bout d'un moment ca se révèle et t'en sort quoi.

Je sais que pas mal de gens qui se sentent un peu seul, et ca permet d'avoir du lien, il réapprenne un peu à se présenter, et je suis persuader que ca les aident socialement... Mais c'est le même débat pour les jeux de rôles, y'a pas mal de gens qui sont prof dans la vie, enfin je veux pas dire que prof c'est sérieux mais bon voilà, c'est une tache importante, et ils font des jeux de rôles « taille réel ». Et c'est clair que des malades y'en a partout, et surement dans les jeux vidéo alors si le mecs a des tendance et s'invente un personnage...

Donc tu penses qu'il y a une prédisposition ?

Je vois pas comment ça pourrait être autre. Après y'a peut être le jeune qui va pas faire ses devoirs, mais on peut le comprendre tous après, si il est accro à son truc, ça peu devenir chiant, si il vit que par ça, mais bon en même temps il nourrit son intérieur. C'est une période, c'est un cycle et lui il le traverse comme ça.

Je vois une fois mon pote il pouvait plus se connecter au Xbox LIVE, ça l'as fait chier, mais bon il a pas pété les plombs... Après il s'est résigner puis ça s'est terminé là.

Mais après des gens qui aurait pu tomber dans la cocaïne, ben ils sont tombé dans le jeu vidéo...

Puis c'est les valeurs qu'on t'a inculqué, si on t'a laissé dans ton coin et que tu trouve du réconfort la dedans tu vas y rester, si t'es écouté épanoui, le jeu vidéo deviendra pas un exutoire où tu te réfugie. Mais évidemment c'est un univers comme un autre où tu peux te réfugier.

Annexe 3 - Retranscription de l'entretien avec Guillaume

Allez hop, c'est parti, donc je te dis, ça enregistre pour ma gouverne, c'est juste pour reprendre ensuite des éléments sans avoir à noter.

Hum ok

Alors, vas-y ! présente-toi ! ton age, ton nom...ou non tiens, choisi toi plutôt un pseudo !

Alors, je m'appel Marcos...alors je dis quoi ? Marcos, 23 ans, célibataire ?

Ouais voilà très bien

Mmmh, c'est pas précis tes questions hein...

(rires) **Non, justement, c'est un entretien non directif, c'est pour que tu puisses me dire ce que tu veux.**

Ha ok d'accord

Sinon tu habites où ?

Saint Cyr sur Loire, d'un coup c'est plus précis !

Et justement, tu habites seul, chez tes parents... ?

(rires) Hé bien j'habite dans une maison, chez mes parents.

Ok, et alors niveau études ?

Là en ce moment, je prépare un concours, qui se passe en mai puis sinon, j'ai fait une année de médecine, ensuite deux années de droit et je me suis arrêté

Ok, et t'as eu quel Bac ?

J'ai eu un Bac S

Bon, ça c'est fait...alors, bon, t'es fan de jeux vidéo ? t'aimes bien les jeux vidéo ?

(sourire) J'aime beaucoup les jeux vidéo oui...

Ok, alors quel est ton temps de jeux à peu près ? en une journée ou une semaine si tu préfères...

Non, sur une journée ce sera mieux...(réflexion intense) quoique remarque en même temps c'est différent entre la semaine et le week-end...

Voilà, c'est ce que je pensais

Ha je dirais qu'en moyenne, je dois jouer heu... en semaine, je dois jouer entre 3-4 heures.

Ouais

Le soir... et le week-end, le week-end je joue quand même un peu plus, le week-end je dois faire...(réflexion très intense) je dois bien jouer heu... au moins 8 heures dans tout le week-end.

(petit blanc pour cause de réflexion) C'est pas énorme en fait, c'est comme la semaine ?

Nan nan, attends 8 heures ! Je te dis la semaine en général c'est plus 3 que 4 donc le week-end c'est 8...peut-être 10 heures des fois. Mais je joue un peu plus le week-end oui.

Ok, alors c'est plutôt le soir que tu joues ? quels horaires ?

Oui, c'est plutôt la tranche horaire 20h-minuit quoi... enfin 20h... 21h-minuit.

Sinon dans la journée tu travailles tes cours...des trucs comme ça.

Ouais...(en acquiescant rapidement)

...Donc ton temps de jeu , c'est plutôt le soir, après manger alors ?

Après manger, à l'heure du film du soir !

Tiens justement, tu préfères plutôt jouer que de regarder un film ?

Ha oui, ça sans aucun doute oui...

« Sans aucun doute ! » (à la rigolade)

Sans aucun doute ! (rires) c'est marrant on dirait qu'on donne un ton spécial pour le truc (désignant l'enregistreur MP3), vu qu'on sait qu'on est enregistré ça fait bizarre

Comment ça ?

Vu qu'on sait qu'on est enregistré ça fait bizarre...

Ouais, mais bon je te dis, c'est juste pour reprendre des termes et des informations...

Sinon, d'après toi, est ce que le fait que tu joues a eu une incidence sur tes journées, tes cours, tes relations... ?

Ha oui oui (en acquiescant) ça certainement...

Et t'en penses quoi ?

Ca dépend... en général, une influence sur le travail c'est plutôt mauvais bon après pour le reste...

En gros tu veux me demander si la passion du jeu vidéo ça a un impact néfaste sur tes relations sociales ect... ?

Nan...c'est voir ce que t'en penses, par rapport à d'autres activités...

Ha oui, c'est pas plus mal que d'autres trucs oui.

Et sinon, que fais-tu de ton temps libre ?

Quand j'ai du temps libre ? En général je vais voir des amis... il m'arrive d'aller au cinéma de temps en temps même si c'est de plus en plus rare.

Ouais...

Pendant un moment j'ai fait pas mal avec un copain du heu... tu sais le truc avec des mitraillettes à billes dans sa maison de campagne, on faisait des machins à moitié « commando »... On se faisait des trucs un peu camouflés. (*petite discussion sur le air soft ball*)

Ha oui oui, des *soft air ball* ?

Ouais ouais

5min : et c'était dans un communauté, une association un truc comme ça ?

Ouais lui il est dans un truc d'Indre et Loire, c'est une association, ils ont même un site et un forum

Et toi t'es pas rentré dedans ?

Non, je suis pas...non c'est une association ect hein alors non non.

Et t'en fais plus maintenant ?

Boarf, ça nous arrive d'en faire de temps en temps mais c'est rare maintenant.

Et sinon, tu lis, t'écoutes de la musique, des trucs comme ça ?

Ouais... je lis en ce moment (rire) le dernier livre de Bernard Henri Levy « ce grand corps malade » (rires) « qui tombe à la renverse » Non d'ailleurs c'est pas ce grand corps malade, c'est ce « grand cadavre qui tombe à la renverse », grand corps malade c'est un chanteur... un slammeur...

(rires) **Ouais sinon tu pratiques un sport ?**

Non... enfin à part ma petite gymnastique dans ma chambre avec mes altères...

Ouais enfin c'est du sport quoi !

Ouais enfin bon, j'en fais rarement plus de... 30 minutes !

Ha ça fais pas mal quand même, par semaine ?

Non ! 30 minutes par jour ! enfin, peut-être un peu moins...je fais par petites séries.
(petite digression sur la musculation)

Alors, d'autres gens jouent aux jeux vidéo chez toi ?

Non.

Y'a que toi qui monopolise...

Attends, ma mère et ma petite sœur ont joué pendant un moment mais là elles ont complètement arrêtées.

Elles jouaient à quoi ?

9 :00Les Sims...mais ça leur à passé... mais elles y jouaient quand même une fois tout les jours...

Ouais, mais elles prenaient ça « au sérieux » ?

Ben ça dépend par ce que tu entends « prendre au sérieux » disons qu'elles faisaient évoluer leur petits machins mais de toute façons les sims c'est difficile de prendre ça au sérieux...

Oui mais bon... ce que j'entends par sérieux c'est savoir si ça leur semble important, si elles peuvent couper le jeu à n'importe quel moment pour aller manger ou autre...

Oui oui, je vois ce que tu veux dire, mais non c'est pas le cas... c'est joué en dilettante quoi.

Bon tu joues en ligne je suppose ?

Oui bien sur, en grande partie

Alors si tu devais donner ta part de *offline* et *online* ?

Alors 80% *online* et 20% *offline* (*très sûr de lui*)

Et ça t'arrive de jouer en salle ?

Non, non plus du tout... avant oui, quand j'étais plus jeune, mais plus du tout maintenant

Et depuis combien de temps es tu un joueur de jeux vidéo ?

(*gros yeux et amusé*) haan !! ho làlà ! attends je vais te le dire précisément... quel age j'avais quand je jouais avec ma NES ? (*première console de salon Nintendo, sortie en 83 au japon et en 87 en France*)

Ha t'as eu une Nintendo ?

Ouais...(en réfléchissant) Je devais avoir 5-6 ans quand je l'ai eu... ça fait 18 ans quoi...

Donc t'es un pur *gamer* since 89'

Since the beginning !

Alors si tu devais te définir comme un type de joueur tu te définirais comme quoi ?

Comme un type de joueur ? (réflexion) En général je suis « très » (en appuyant) investi dans les jeux que je commence, et je me situerais dans la catégorie un peu *hardcore gamer*.

Mais *hardcore gamer* au sens *e-sport* du terme.

C'est-à-dire ?

Maintenant quand je joue à un jeu j'essaie vraiment de tirer le maximum, d'explorer toute les possibilités.

Ok, comment tu définirais ton équipement de jeu vidéo ?

En général mon équipement de jeu vidéo, en particulier sur le PC, c'est très tourné jeux, le matériel informatique c'est plutôt bureautique ect mais le mien est très très tourné vers les trucs un peu *gamer*.

Même dans les accessoires ?

Ouais, j'ai un tapis *Func*, une souris G5 et maintenant j'ai un clavier G15 (*périphériques de qualité vendu en enseignes spécialisé, plutôt tourné vers une optimisation du jeu*) enfin que des trucs pour le jeu.

Ok, donc très typé « jeu » quoi...

Oui très typé jeu, ma carte graphique... ouais enfin ma carte graphique c'est une carte graphique de jeu, elle est pas intégrée à la carte mère.

Tu l'as acheté pour le jeu...

Oui voilà, d'ailleurs ça s'appelait comme ça : « PC *gamer* » c'était le nom du truc. Je l'ai acheté à Auchan (*rires*) mais il était monté par microgate

Ha ouais, curieux...

Ouais je sais pas pourquoi c'est comme ça mais c'est écrit « monté par microgate »

Alors qu'est ce que tu penses de ton temps de jeu ?

Qu'est ce que je pense de mon temps de jeu ? ouais... alors c'est vrai que des fois que je trouve que j'en fais peut-être un peu trop... que je devrais peut-être me limiter un peu plus...

Mais d'un autre côté je me dis « c'est une passion comme une autre »

Et est ce qu'on t'as déjà fais des réflexion sur ton temps de jeu chez toi ?

Ha oui oui oui... mes parents m'ont déjà engueulé...

Mais c'était plutôt sérieux ou plutôt pour te charrier ?

Ha non, c'était sérieux quand j'avais des notes assez médiocres... Après bon, c'est vrai, les jeux vidéo, ils ont bon dos ! (*rires*)

Et t'en penses quoi de ces réflexions ?

C'est vrai que des fois c'était quand même justifié... mais bon en même temps, je me dis que ça aurait pas été les jeux vidéo, ça aurait peut-être été quelques chose d'autre...

Quand j'étais jeune pareil, vers 7-8 ans, les jeux vidéo ça m'était un peu passer, je continuais à jouer, mais bon moyennement, et j'étais à fond dans les cartes de basket, je sais pas si t'as déjà eu ces machins... J'apprenais tout par cœur etc...

Et t'avais les même réflexions !

Ha non, j'avais pas du tout de réflexions. Mais parents s'en fichais. Mais justement, il y a une image bien plus péjorative des jeux vidéo que de ce truc là...

D'ailleurs à cette époque là j'ai commencé à faire du basket (*petite digression sur le basket et les joueurs NBA des années 90*)

Et cette passion là justement, t'as eu l'impression que ça portait préjudice à tes études ?

Non.... parce que à cette époque là, en primaire, j'ai jamais eu de soucis pour suivre... alors non ça m'a jamais vraiment porté préjudice...

Sinon, d'après toi, en tant que joueur, quelle image t'as du public de jeu vidéo ?

Quel image... dans quel sens ?

Ben... sociologie du public dans le jeu vidéo par exemple...

Ben je pense que les joueurs viennent vraiment de tout les milieux

Ok, et au niveau des tranches d'âge, sexe...

Alors sexe, je dirais très majoritairement des garçons... je dirais... j'ose pas dire 80% alors je vais dire 75%, c'est bien du 75-25%.

Et age je dirais entre... (*réflexion*) énormément entre 15 et 27 ans.

Ok, et que pense tu que les filles jouent au même jeux que les garçons ?

De plus en plus ouais...

Tout les jeux ?

Mmmh. Pas mal de jeux ouais. En tout cas, tout les jeux auxquels je joue, que sont des jeux en général pour les garçons, y'a quand même une communauté fille qui est quand même assez importante.

Ok, alors décris moi l'endroit où tu joues...

Dans ma chambre... lors mon poste de travail, mon ordinateur c'est sur un bureau avec un fauteuil est pas si confortable que ça, c'est une chaise...

Ok, alors revenons au *online*, tu joues à quels jeux ?

Alors *online*, là maintenant je ne joue pratiquement que à *World Of Warcraft*, il m'arrive de temps en temps de faire un petit CS (*Counter-strike*) mais c'est tout. Donc c'est majoritairement du MMO.

Alors, est ce que tu fais partie d'une communauté dans le MMO ?

J'ai une guilde ouais...

Donc t'as un « halo » de contact ?

Ha oui oui...

Tu pourrais me donner un ordre d'idée du nombre de contact « sérieux » que tu as ?

Alors avec qui je parle régulièrement, vocalement, avec *teamspeak*... je dirais une bonne dizaine de personnes.

Et au delà de ces dix personnes,, il y a un spectre plus grand de contact ?

Ha oui oui bien sûr, ç a s'étend de manière très grande

Tes contacts, ce sont plutôt des gens comme toi ? différents... ?

Mmmh, au niveau de l'âge ça varie pas mal quand même... c'est vrai que c'est dans la vingtaine d'année mais ça peut varier quand même jusqu'à 5-6 ans de plus que moi voir 2-3 ans de moins. Mais ils sont tous majeurs par contre !

Et tu les as connus...

Oui sur le jeu directement. Par bien sûr « une » personne que je connais en réel.

Et y'a des filles dans ta dizaine de contact ?

Heu...oui.

Combien ?

Une... (sourire)

D'accord... alors ça fait du 90-10... (rires)

Hé ouais, là oui... j'avais dis combien ? 75-25 ? mouais...y'en a une deuxième qui est dans la guilde mais bon...disons qu'elle est plus...voilà.

Ok, et tu ne les as jamais rencontré ?

En vrai, non jamais.

Ils habitent où ?

Alors...partout. Y'a des belges, des suisses...

Ha oui ton copain là...

Zouljin ! Mais Zouljin il joue plus...

Il a dit « j'arrête ! c'est fini » ?

Ouais voilà...

D'ailleurs, t'as beaucoup de gens qui arrêtent comme ça, brusquement ?

Il y a énormément de gens qui arrêtent mais qui reviennent peu de temps après.

Ils rejouent sérieusement ou...

Ouais ouais, ils rejouent sérieusement, il se relance dans le jeu.

Et quand ils arrêtent c'est...

Ha je pourrais pas te dire pour quelles raisons ils arrêtent.

Nan mais c'est plutôt arrêt d'un coup ou ça vient petit à petit ?

Non, c'est un arrêt d'un coup, c'est assez brutal.

Ok je vois, et d'après toi, est ce que l'addiction au jeu existe ?

Ha oui (convaincu)

En tant vraiment que maladie ?

En tant que maladie ? j'en suis sûr.

Ha ouais ?

Ha oui !

Ok, et selon toi à partir de quand on est... « accro » justement ?

Ben forcément c'est que tu y joues bien activement, tout le temps tout le temps, connecté 24/24. Après c'est une question de temps mais c'est une conjonction de plusieurs éléments.

Tu peux plus te passer d'y jouer. A mon avis c'est ça. Après c'est un reflexe tu vois.

Comme d'allumer le PC ?

Voilà, moi c'est vrai dès que je me lève, j'allume le PC, c'est mon premier réflexe. Mais je suis sûr que y'a des gens, ils arrivent ils se connectent au truc, ils *logent* leur perso.

Ouais, je vois, et ça arrive souvent de « jouer sans jouer » ? (être seulement présent dans le jeu sans rien faire)

Moi c'est vrai il y a beaucoup de fois où je suis connecté au jeu et je fais ce qu'ils appellent, ce qu'on appelle entre guillemets de l'AFK, *Away From Keyboard*, c'est à dire ton perso est là, et ça peut m'arriver que des fois je parte en ville alors que j'étais connecté.

Enfin ça m'est déjà arriver, maintenant de moins en moins.

On peut te laisser des messages quand même quand tu fais ça ?

Ouais ouais ouais, on peut t'envoyé des messages en *whisp* comme on dit, c'est à dire chuchoter en français, mais j'ai le jeu en anglais.

Et toi parfois est ce que tu vas te connecté juste comme ça pour parler ?

Ha non ça jamais. Je me connecte toujours dans un but bien précis. En général, t'as toujours un tas de petites tâches à faire ou de machins que tu dois faire avec un copain, on planifie ça un peu à l'avance et puis voilà. Mais me connecté juste pour papoter, non.

Tu as des rendez vous alors ?

Ha oui oui, clairement, c'est défini même longtemps à l'avance. Ca peut être fait sur la semaine.

Donc c'est un peu le même principe que « on se retrouve demain soir faire un foot en bas de chez moi » ?

Oui voilà c'est ça.

Et dans ta communauté, tu vas sur des forums des trucs comme ça ?

Ha oui, très activement même, c'est vachement important, t'es obligé. Pour planifier des trucs... Puis même, comme je t'ai dis, comme je fais des machins maintenant, du PvP, tu sais c'est du truc « joueur contre joueur », et faut quand même bien se préparer et connaître un peu les machins les compositions des autres...

C'est un peu comme un vrai sport, au niveau de la préparation ?

Ben ouais en quelque sorte. Disons ce que j'adore, en particulier dans *World Of Warcraft*, c'est que ça peut devenir extrêmement technique. Et c'est vraiment le truc qui me... que j'aime beaucoup.

Tu peux vraiment préparer des trucs, t'as un niveau de réflexion vraiment élevé, il y a des compositions en face de toi qui peuvent faire des anti-compositions. Mais ça joue aussi sur les réflexes et l'habileté personnelle etc...enfin, voilà les forums en général c'est vraiment une mine d'or, une source d'informations énorme.

Tu peux y voir le style de jeu de chaque équipe des trucs comme ça...

Tu peux déjà voir ça, mais je te dis, en plus de ça t'as tout un machin... le problème avec *World Of Warcraft*, c'est que t'as tellement de choses, t'as un jargon qui est tellement spécifique au jeu que c'est difficile d'exprimer clairement ce que je veux dire. Mais t'as tout un machin qu'on appelle le « theorycraft », c'est tout une batterie de calculs, qui sont en général dans des tableaux excel et des machins, c'est pour vraiment voir quelle est la meilleure séquence de jeu possible sur un combat qui dure, je sais pas moi, 3 minutes tu vois, Ca varie en fonction de ton équipement tout ça. Ca peut vraiment aller loin, le jeu est tellement, comment dire, important, la base de données est tellement grosse que c'est super technique.

T'as vraiment deux lectures de jeu quand tu joues à *World Of Warcraft* quoi, t'en a qui jouent ouais pour leur petits avatars et leurs machins et l'autre qui joue pour finir un truc bien particulier dans les meilleures conditions.

Une sorte de compet' ?

Même pas forcément pour la compet', y'en a c'est aussi le PvE, les joueurs contre des monstres (gérés par l'ordinateur), des *mobs*. T'as aussi, mine de rien, c'est tellement dur sur la fin du jeu, c'est tellement compliqué de coordonner 25 joueurs ensemble pur qu'ils fassent exactement ce qu'ils ont à faire que c'est vraiment, faut vraiment être bien « à fond » dans ce que tu fais.

Tu parles de « 2 lectures de jeu » mais tu rencontre plusieurs types de personnes qui ont des niveaux de lecture différents du jeu ?

Ha ouais ouais, t'as plein de gens qui ne prennent pas le jeu de la même manière, t'en a qui s'énervent vraiment...quand ils perdent, qu'ils « machinent » sur des points techniques etc... et ils s'énervent vraiment fort « ouais on aurait pu faire ça ! » etc alors t'en a qui font « c'est qu'un jeu » puisqu'ils jouent vraiment, pas en amateur mais en...

Dilettante ?

Ouais voilà, en dilettante.

Et tu connais des gens, comme tu m'avais parlé, qui jouent en RP (*role play*)?

Ha le problème c'est que *World Of Warcraft* c'est vraiment pas un jeu RP, ça s'y prête très mal. Mais y'en a hein, même moi, je suis sur un server RP mais heu..pfff tu sens que le jeu est vraiment pas fait pour ça.

C'est un jeu tellement commercial, y'a tellement de monde dans le jeu et tout st tellement... C'est vrai déjà que le jeu se prête mal au RP dans sa construction et de toute façon tu sera forcément perturbé dans ton RP, pour évoluer un minimum dans le jeu, t'es obligé de pas être trop RP. T'es obligé de commercer avec les autres,

obliger de machiner... et la communauté est vraiment grande là... et t'en à qui sont pas du tout RP.

D'ailleurs, sur le server RP où je suis, sans te mentir, les 9/10^{ème} sont non RP et t'as 1/10^{ème} de, comment dire, de personne qui sont vraiment le « dernier bastion » du RP, qui vont faire du RP malgré le fait que...voilà...

Pourtant c'est censé être un server RP ?

Oui oui, c'est marqué avant que tu rentres, quand tu créer ton premier personnage dans le server ils te mettent en garde, enfin ils te disent « voilà, c'est un server RP etc... »

Mais tu peux pas, j'avais essayé au début, j'étais parti dans l'optique de faire du RP, puisque je sortais de *Lineage 2* sur des server typiquement RP, mais là par contre le RP c'est obligatoire. Tout le monde était RP, c'était une communauté de joueurs vraiment très petite et t'avais plein de RP.

Alors j'étais partis, et je trouvais ça pas mal, même si au final j'ai remarqué que finalement c'était pas vraiment mon truc... mais j'étais parti pour faire du RP sur *World Of Warcraft*, et j'ai vite compris que c'était impossible. Tu commençais à faire des dialogues RP avec des personnes et t'avais des bonhommes qui faisaient « pourquoi vous parlez comme ça ?! » (rires).

Ouais, c'est mieux dans des jeux plus petits...

Les maîtres de jeu de *World of Warcraft* n'ont pas de moyens assez fort et de sanctions assez... ne peuvent pas appliquer de sanctions sur les personnes qui ne sont pas RP. Ils ont pas le droit du tout. Donc du coup, au bout d'un moment, moins y'a de RP sur le server et plus le non-RP se propage.

Annexe 4 – Fiche d'analyse

Identification :

Temps de jeu :

Sa perception :

L'influence :

Les autres passions :

L'entourage :

Online/Offline :

Type de joueur :

Communauté :

Perception du JV :

Addiction ?:

Autre :