

La pratique excessive d'un jeu de rôle en ligne

Un phénomène d'appartenance ?

Benoit SEEWALD¹, Sébastien DUPONT²

¹Psychologue, 13, route de Rouffach, 68127, Niederentzen, France.
seewald.benoit@gmail.com

²Psychologue, Pôle « Périnatalité, Enfance, Adolescence », Centre hospitalier d'Erstein ; et Maître de conférences associé à l'Université de Strasbourg, France.
sebastien.dupont.psy@gmail.com

Résumé

But de l'étude : Cette étude explore les mécanismes psychosociologiques impliqués dans la pratique excessive des jeux de rôle en ligne chez des adolescents et jeunes adultes. Nous avons restreint notre champ d'observation au type de jeu qui est connu pour être le plus souvent associé à des pratiques excessives : les jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* – MMORPG).

Méthodologie : Notre étude procède de deux sources empiriques. La première relève de notre expérience en pédopsychiatrie où nous avons eu l'opportunité de rencontrer plusieurs adolescents inscrits dans cette problématique (nous évoquons une étude de cas résumée). La seconde provient d'une recherche exploratoire (réalisée à la Faculté de psychologie de l'Université de Strasbourg) portant sur les fonctions psychologiques et identitaires de la pratique des jeux de rôle en ligne. Nous avons mené des entretiens semi-directifs auprès de jeunes adultes ayant connu au moins une période (égale ou supérieure à six mois) de pratique dite excessive lorsqu'ils étaient adolescents (nous mentionnons quelques extraits des témoignages recueillis).

Résultats : Les résultats mettent en évidence la place centrale de la socialisation et de l'appartenance à un groupe de joueurs s'élaborant sur le mode traditionnel de l'interdépendance. **Discussion :** Notre recherche interroge la pertinence de l'application du paradigme médical de l'*addiction* à ce type de pratique, qui semble mieux répondre de facteurs psychosociologiques tels que l'appartenance, le grégarisme, la quête de reconnaissance ou encore le rite de passage.

Mots clés : jeux vidéo, internet, adolescent, socialisation, addiction.

The excessive practice of online role-playing games : a membership issue?

Abstract

Objective: This study investigates the psycho-sociological mechanisms implicated in the excessive playing of online games in adolescents and young adults. We have limited our observations to the type of game most often associated with intensive play: the *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG).

Methods: Our study is based on two empirical sources. The first comes from our clinical experience in a psychiatric unit where we met adolescents affected in this way (we mention a synthesized case study). The second is explorative research (carried out at the Psychology Department of the University of Strasbourg), focused on the psychological functions involved in excessive playing of MMORPG. We conducted semi-structured interviews amongst young adults having been through at least one period of excessive playing when they were adolescents, equal to or greater than six months (we report extracts of those interviews).

Findings: We see that socialisation into a group of players, belonging and interdependency are prevalent.

Perspective: Our research contradicts the application of the medical paradigm of addiction to this type of behavior, which depends more on psycho-sociological factors such as belonging, gregariousness, search for recognition, rite of passage, etc.

Key words: video games, internet, adolescent, socialization, behavior, addictive.

Dès leur commercialisation à grande échelle dans les années 1980, les jeux vidéo ont suscité la méfiance des adultes. On leur a attribué toutes sortes de tares : ils détourneraient les jeunes des activités physiques, les enfermeraient dans des mondes imaginaires, auraient sur eux des effets hypnotiques et addictifs, les inciteraient à la violence... Parmi ces multiples stigmates négatifs, nous nous sommes intéressés à celui de l'isolement ; on reproche en effet souvent aux jeux de désocialiser les joueurs et de les cloîtrer dans leurs quatre murs. Il est vrai que la pratique excessive des jeux vidéo est de plus en plus fréquemment associée à des motifs de consultation psychologique ou psychiatrique tels que la phobie sociale, le décrochage scolaire, ou encore la dépression... Nous sommes ainsi confrontés à des situations où des jeunes sacrifient leur scolarité, leur vie familiale, leurs autres centres d'intérêt voire leur santé à cette pratique. Mais ces joueurs sont-ils réellement désocialisés ?

Dans cette étude, nous nous sommes consacrés au type de jeux qui est le plus fréquemment associé à des comportements de repli social et de pratique intensive : les jeux de rôle en ligne. En effet, si ces phénomènes existent pour différents types de jeux vidéo, il apparaît que leurs expressions les plus spectaculaires concernent les jeux en ligne massivement multi-joueurs (Tisseron, 2008 ; Valleur, 2009). Selon une étude du réseau de recherches *La Guilde*¹, une importante majorité (77 %) des patients reçus en 2011 dans le cadre de consultations pour usage problématique de jeux vidéo, joue à des jeux de rôle en ligne (Hautefeuille & Wellenstein, 2012).

Méthodologie

Nous avons choisi de croiser des données issues d'une population « clinique » et d'une population « tout venant » afin d'éviter le biais lié au filtre de la consultation psychiatrique. Notre étude procède ainsi de deux

sources empiriques. La première relève de notre expérience en pédopsychiatrie (consultations de secteur)² où nous avons l'opportunité de rencontrer régulièrement des adolescents inscrits dans cette problématique (âgés de 11 à 16 ans). La seconde provient d'une recherche exploratoire (réalisée à la Faculté de psychologie de l'Université de Strasbourg) portant sur les fonctions psychologiques et identitaires de la pratique des jeux de rôle en ligne³. Étant donné la difficulté à rencontrer des joueurs excessifs « tout venant » – c'est-à-dire en dehors des circuits de consultations sanitaires ou sociales –, nous avons choisi de nous diriger vers de jeunes adultes acceptant de nous parler *rétroactivement* de leur expérience du jeu excessif. La position de ces sujets exposait à un biais possible de reconstruction dans l'après-coup, mais elle présentait l'avantage de leur permettre de nous parler de toutes les étapes de cette expérience : ce qui l'a précédé, son commencement, son évolution, sa fin, ce qui l'a suivie...

L'échantillon de la recherche se composait de quatre jeunes adultes, rencontrés au moyen d'une annonce publiée sur internet, ayant connu au moins une période (égale ou supérieure à six mois) de pratique dite excessive sur le même jeu vidéo en ligne très populaire : *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004). Nous rapporterons ici quelques extraits des témoignages d'Abby et de Brice, chez qui les fonctions psychosociologiques du jeu sont particulièrement prégnantes.

Abby explique avoir commencé à pratiquer les jeux vidéo très jeune, à l'âge de 7 ans, puis les MMORPG à l'âge de 17 ans, sans excès significatif. C'est à partir de 18 ans qu'elle commence à jouer à *World of Warcraft* et que débute par la même occasion ce qu'elle estime être une période d'immersion excessive de 4 années continues. Durant cette période, elle évolue dans le monde virtuel 6 à 7 heures par jour en moyenne (allant parfois jusqu'à 18 heures de jeu consécutives), parallèlement à une activité professionnelle. Elle animait alors 14 personnages de haut niveau. Abby a 23 ans au moment de l'entretien et étudie à l'Université.

1. « La Guilde » est un réseau de cliniciens travaillant autour de la question de l'usage problématique des jeux vidéo. Créé en 2009, il rassemble en 2012 une soixantaine de professionnels, en France mais aussi en Suisse, en Belgique, au Québec et même au Brésil (www.hopital-marmottan.fr/laguilde). Son nom est un clin d'œil au vocabulaire des jeux de rôle.

2. Pôle « Périnatalité, enfance, adolescence », Centre hospitalier d'Erstein, Alsace.

3. Concernant la méthodologie détaillée de cette étude et les retranscription complètes des entretiens, nous renvoyons le lecteur au rapport de recherche (Seewald, 2013).

Brice, lui aussi amateur de jeux vidéo depuis son plus jeune âge, débute de sa période d'immersion excessive dans *World of Warcraft* à l'âge de 15 ans et dit l'avoir maintenue pendant environ trois années jusqu'à ses 18 ans. Il jouait 6 à 7 heures quotidiennement en semaine, après les cours du lycée, et parfois jusqu'à 14 h par jour les samedis et dimanches. Brice a 23 ans au moment de l'entretien et termine des études universitaires. L'entretien semi-directif et approfondi a été conçu de manière à permettre aux sujets d'exprimer leur vécu concernant la période de pratique excessive et ses caractéristiques (début, fin, modalités, inscription de cette activité dans la vie quotidienne et relationnelle) et le rapport qu'ils entretenaient avec leurs avatars. Des questions permettant d'apprécier l'intégration sociale générale des sujets avant, pendant et après la période de pratique excessive ont notamment été intégrées à l'entretien. L'anonymat et le consentement des sujets ont été assurés tout au long du protocole. Notre cadre de référence théorique relève à la fois de la psychologie clinique et de la sociologie.

Les « MMORPG »

La généralisation des lignes internet à haut débit a considérablement transformé le monde des jeux vidéo. Il est loin le temps de la console familiale à laquelle on jouait seul ou avec quelques joueurs tout au plus. Aujourd'hui, on joue avec des partenaires, connus ou inconnus, qui vivent aux quatre coins de la planète. MMORPG est l'acronyme de *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (= Jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs). Ces jeux vidéo, sous-genre des jeux en ligne, proposent à une multitude de joueurs de se projeter, via un ou plusieurs « avatars », dans un monde virtuel persistant (qui continue à évoluer même quand le joueur est déconnecté). Ils sont presque exclusivement exploités sur ordinateur et nécessitent une connexion internet permanente. À travers leur(s) avatar(s), les joueurs peuvent interagir simultanément dans cet univers grâce à une grande palette d'options : ils peuvent communiquer entre eux, coopérer, se combattre, commercer, etc. La visée principale de ces jeux est de faire prospérer son avatar et son groupe (sa « *gilde*⁴ ») dans l'univers. Souvent, pour atteindre le plus haut niveau dans

le jeu ou pour accéder aux récompenses les plus importantes, les joueurs sont obligés de coopérer afin de tenter de vaincre un monstre excessivement puissant ou de réussir une mission particulièrement difficile. Ces jeux peuvent faire interagir jusqu'à plusieurs millions de joueurs simultanément (pour exemple, *World of Warcraft* a compté jusqu'à douze millions de participants). Rappelons que la communication langagière entre les joueurs est prépondérante : ils dialoguent en effet tout au long du jeu par messagerie instantanée, qu'elle soit écrite, vocale ou vidéo. Les joueurs, donc, se parlent pendant qu'ils jouent, même s'ils sont connectés à distance.

Les MMORPG sont connus pour nécessiter un temps de jeu très important, puisqu'ils simulent une vie alternative en temps réel et en perpétuelle évolution⁵. Les joueurs y consacrent en moyenne 22 heures par semaine (Yee, 2006). Parmi eux, 8 % déclarent y jouer plus de 40 heures et 61 % être restés connectés au moins 10 heures consécutives lors d'une même session. De par leur fonctionnement, ces jeux en ligne favorisent d'ailleurs les connexions quotidiennes, notamment par le biais de « quêtes journalières » que les joueurs sont obligés de réaliser chaque jour pour obtenir leurs récompenses. Aussi, les industries développant les MMORPG (dont l'accès se fait généralement par le biais d'un abonnement payant) usent de nombreuses stratégies pour attirer toujours plus de joueurs (en proposant par exemple des périodes d'essai gratuites) et pour « récupérer » les joueurs ayant décidé d'arrêter (en proposant par exemple des récompenses spéciales à ceux qui réactivent leur compte ou à ceux qui réussissent à convaincre un ancien joueur de réintégrer la partie). Ces éléments ne justifient évidemment pas à eux seuls l'apparition des comportements de pratique intensive, mais ils peuvent parfois favoriser leur maintien dans le temps. Contrairement à certaines idées reçues présentant les joueurs comme des individus mal socialisés et apathiques, plusieurs chercheurs

réunis par un intérêt commun. Les membres d'une même guilda jouent prioritairement ensemble. Selon les jeux, cette entité peut prendre d'autres noms, comme celui de « *team* » (par exemple dans *League of Legends*).

5. À titre indicatif, pour le jeu *World of Warcraft*, il fallait en moyenne 730 heures de jeu pour atteindre le niveau maximum (70) en 2007 (Gaon, 2007). En 2013, le niveau maximum est élevé à 90 niveaux et la phase de « *leveling* » permettant de l'atteindre ne constitue plus l'activité principale du jeu.

4. Une *gilde* est une association pérenne de joueurs

soulignent la bonne insertion sociale de nombre de sujets ayant pu vivre une période de pratique excessive (Valleur, 2009). Des études montrent que seulement 12 % des joueurs de MMORPG interrogés sont sans activité, contre 52 % d'individus professionnellement actifs et 36 % d'étudiants-lycéens-collégiens. Aussi, 46 % déclarent être en couple et 16 % avoir des enfants (Berry, 2011).

Résultats

Un sacerdoce

Les joueurs que nous avons rencontrés dans le cadre de notre recherche jouaient six à sept heures par jour, par sessions pouvant atteindre une quinzaine d'heures consécutives. Le jeu était prioritaire pour eux, revêtant un caractère obsessionnel. Les activités et impératifs de la vie étaient adaptés pour permettre un temps de connexion le plus important possible. Les périodes de rupture avec le monde virtuel étaient réduites au minimum et étaient considérées comme une perte de temps. Lorsqu'ils avaient un objectif particulier dans le jeu, ils entraient dans une frénésie quasi boulimique jusqu'à ce qu'il soit atteint.

« Si je n'étais pas sur le PC pendant que je jouais à WoW⁶, c'est que j'étais au boulot. [...] Mes activités IRL⁷ visaient à optimiser mon temps de jeu [...], quitte à aller bosser sans avoir dormi. [...] J'avais l'impression de perdre du temps quand je ne jouais pas. [...] C'était ma priorité ultime. [...] Je me moquais de l'état dans lequel j'étais pour le reste » (Abby).

« C'était le jeu et rien d'autre. [...] Les cours on les utilisait pour dormir et discuter des événements de la veille en *raid*⁸ et des futures stratégies. [...] Le soir, à table, ça arrivait que je mange en trois minutes mon assiette pour retourner jouer plus vite. [...] J'étais capable de ne plus sortir de ma chambre pendant des jours » (Brice).

Dans le jargon des joueurs, celui qui s'immerge de façon quasi exclusive dans le jeu est appelé « *no-life* » (en français : « sans-vie »),

6. WoW est l'acronyme du jeu *World of Warcraft*.

7. IRL signifie « In Real Life » (= « dans la vie réelle »).

8. Un *raid* est une épreuve du jeu qui nécessite une coopération de 10, 25, voire 40 avatars et qui consiste souvent à vaincre un monstre difficile. Ces attaques groupées correspondent à de hauts niveaux de difficulté et offrent les meilleures récompenses.

puisque l'individu en question agit comme s'il n'avait pas de vie non-virtuelle. Si cette appellation est valorisante dans de rares cas, où des joueurs souhaitent reconnaître ponctuellement l'investissement en termes de temps d'un autre joueur, elle est plutôt péjorative en général même dans les communautés de joueurs aguerris.

Un espace de socialisation ?

La pratique excessive de MMORPG semble, d'après la littérature et nos propres observations, comporter certaines particularités. Elle survient d'abord de façon assez soudaine : le sujet passe sans transition d'une pratique faible ou standard à l'excès, en termes de temps et d'investissement intellectuel et émotionnel. Elle se caractérise par son caractère *obsessif* (l'individu y pense de façon quasi permanente, y compris lorsqu'il ne joue pas) et *exclusif* (le joueur tend à y sacrifier les autres pans de son existence). À l'image de l'entrée dans la pratique excessive, la sortie se produit soudainement et très souvent à l'initiative du sujet, qui parvient à arrêter sans difficulté physique ou morale apparente, ce qui n'est pas commun aux comportements connus d'addiction. L'absence de caractère chronique a ainsi été soulignée pour ces pratiques excessives et a amené les chercheurs à proposer l'expression d'« englutissement passionnel » (Valleur, 2009), englutissement où le joueur peut tout de même perdre « la liberté de s'abstenir de jouer » (Disarbois, 2009). Ces critères qualitatifs paraissent plus pertinents que celui – quantitatif – du nombre d'heures de jeu quotidiennes pour identifier une pratique excessive (Tisseron, 2008).

Comme de nombreuses pratiques pouvant donner lieu à des excès, celle des jeux vidéo a été appréhendée selon le paradigme médical de l'*addiction* (on parle aujourd'hui d'addiction au travail, au sexe, au sport...). Ce schéma de pensée peut selon nous constituer un biais intellectuel, empêchant de voir les mécanismes psychologiques et sociologiques en jeu dans ce genre de pratique. Certains auteurs ont déjà considéré qu'une différenciation avec les types d'addiction plus traditionnels était nécessaire à l'abord du champ spécifique des jeux en ligne (Valleur, 2009 ; Craipeau, 2009 ; Gaon, 2008). Nous développerons ci-après l'hypothèse selon laquelle la pratique intensive de MMORPG relève davantage de logiques psychosociales que d'un phénomène de dépendance neurophysiologique. Elle est

d'une certaine manière plus à rapprocher du sport collectif ou du scoutisme que de la consommation d'une substance psychotrope. Les univers virtuels des MMORPG apparaissent en effet comme de véritables espaces de socialisation. Le joueur est – par l'intermédiaire de son avatar – inscrit dans un groupe et dans une hiérarchie, régulée par ses normes et ses codes propres. Chaque avatar tient un rôle vis-à-vis des autres, qui l'inscrit dans des relations d'interdépendance, d'entraide, de rivalité, de discrimination, etc. Il peut par exemple être « sauveur », être celui qui subit et qui protège, être celui qui assassine dans l'ombre, ou encore celui qui dirige le groupe et donne des ordres... C'est en effet avant tout cette fonction socialisante que les sujets que nous avons rencontrés mettent en avant.

L'intégration à la communauté des joueurs d'un même jeu procure, en elle-même, un sentiment d'appartenance, associé à un « habitus » (Bourdieu, 1981) partagé :

« Sans le jeu je me sentais plus seul. La vie était moins marrante, surtout quand tu es jeune » (Brice).

« Vous jouez à tel jeu, avec telles personnes, pendant tant de temps, selon tel rythme, cela devient une habitude, un mode de vie. Changer un de ces points et c'est votre vie qui change » (Abby).

Pour la plupart des grands joueurs de MMORPG, le plus difficile, lorsqu'il leur devient nécessaire de réduire leur temps de jeu, est de rompre le lien permanent avec les amis qu'ils ont rencontrés par l'intermédiaire du jeu (Rosse-Brillaud *et al.*, 2009).

À l'adolescence, l'espace de socialisation que représentent les MMORPG est d'autant plus attrayant qu'il est souvent rejeté par les parents ; il devient ainsi un moyen de prise de distance, tout en étant investi dans la sécurité du domicile familial (Tisseron, 2008). Ce lieu de socialisation offre aux joueurs un espace d'expérimentation de leur autonomie et de leur capacité à coopérer dans un espace social égalitaire (Craipeau, 2009), précurseur du monde adulte.

Contrairement à une idée largement répandue, la socialisation « virtuelle » ne se fait pas toujours au détriment de la socialisation « réelle ». Les passages de l'une à l'autre sont fréquents : les sujets que nous avons rencontrés nous ont ainsi dit avoir joué principa-

lement avec des amis qu'ils connaissaient par ailleurs ; ils affirmaient également s'être fait de nouveaux amis par ce biais. Abby nous a ainsi raconté que c'était en jouant à *World of Warcraft* qu'elle avait rencontré le garçon qui est devenu son conjoint : « Je pense d'ailleurs que s'il n'avait pas été joueur, nous ne serions pas ensemble ou nous ne le serions pas restés ». Nos observations entrent en contradiction avec celles d'autres chercheurs qui décrivent les relations entre les joueurs comme étant essentiellement fonctionnelles (Auray, 2003) et qui définissent ce type d'interaction comme une forme de « socialisation non-socialisante » (Disarbois, 2009). Une enquête (Yee, 2006) révèle que, pour 60 % des joueurs, le MMORPG est un moyen de rester en contact avec des amis éloignés géographiquement ; et que pour 14 % il permet de rester en lien avec des membres de leur famille.

« Faire la fête ensemble IRL, en même temps que dans le jeu. [...] On intègre les gens virtuels à notre vie IRL. [...] Il y a une réelle continuité entre l'IRL et l'IG⁹ » (Abby).

« Si on se prenait la tête dans le jeu, on ne se parlait plus à l'extérieur non plus » (Brice).

Dans nombre de cas, cette pratique (comme nombre de loisirs collectifs) semble avoir un effet fédérateur pour un groupe d'amis. Les relations sont d'autant plus renforcées qu'elles se construisent autour de rencontres répétées et systématiques (Largier, 2006) assurant au joueur la garantie de retrouver ses pairs à chaque nouvelle connexion. Plusieurs des sujets que nous avons rencontrés disent ainsi s'être constitué là un groupe pérenne d'amis, soudés par cette expérience commune. Même des années plus tard, le groupe peut se remémorer les épreuves traversées ensemble dans le jeu. Abby et Brice évoquent par exemple régulièrement leurs souvenirs de jeu avec d'anciens joueurs, sur la base de vidéos et de captures d'écran, faisant alors renaître des sentiments de fierté et de nostalgie. Les joueurs d'un même groupe partagent ainsi une mémoire collective, un peu à la manière de vétérans de guerre, d'anciens co-légionnaires de service militaire ou de membres d'une même équipe de football.

« On finit par regarder de vieilles vidéos de nos premiers raids, en rigolant de notre niveau mé-

9. IG signifie « In Game » (= « dans le jeu »).

diocre et des difficultés que l'on avait, mais aussi en étant fiers de ce que l'on a accompli, des rencontres que l'on a faites, et de savoir que l'on est toujours là, ensemble, aujourd'hui » (Abby).

« On se rappelle nos exploits comme des anciens guerriers. [...] C'était le bon vieux temps » (Brice).

Ce dernier point met également en lumière la dimension *initiatique* du jeu : chaque joueur devra surmonter – d'abord seul, puis en groupe – de multiples épreuves successives tout au long de son parcours virtuel, acquérant à chaque réussite de l'expérience, de nouveaux titres, de nouvelles compétences et responsabilités. Ce chemin initiatique contribue fortement à la valorisation par le joueur de la coopération et de la cohésion groupale, tout en l'inscrivant solidement dans l'histoire de sa communauté.

Une socialisation de type clanique

Non seulement les MMORPG peuvent représenter un espace de socialisation, mais ils semblent susciter des mécanismes psychosociologiques primaires : grégairisme, holisme, interdépendance, fidélité, sacrifice, bannissement... Ce trait est accentué par le fait que la plupart de ces jeux situent leur action dans des imaginaires moyenâgeux, qui renvoient justement de façon directe aux idées de territoire, de propriété, d'instincts grégaires, etc.

Les *guildes* au sein desquelles se regroupent les joueurs fonctionnent en effet selon des logiques proches de celles des communautés traditionnelles. Chaque « clan » instaure des rapports d'identification et de reconnaissance entre ses membres, et accentue l'altérité des autres joueurs et notamment de ceux qui composent les *guildes* adverses. Ce « grégairisme » s'exprime dans la recherche et la défense d'un territoire ou d'un butin commun.

Le joueur est confronté à la nécessité de coopérer, de s'ajuster à la hiérarchie et de résoudre des problèmes interindividuels (Tisseron, 2008). Les joueurs s'associent au travers de liens forts d'interdépendance, d'exclusivité et de loyauté. Le jeu favorise ainsi la coopération de « spécialistes » (Largier, 2006) où la priorité est donnée à l'action et qui peut procurer à chaque joueur un sentiment d'utilité et de reconnaissance (Craipeau, 2009).

« Si je n'étais pas là, ma *gilde* ne faisait pas le raid. [...] J'étais un élément central. » (Abby)

« On était presque une famille [...]. On avait le sentiment de faire quelque chose d'exceptionnel. [...] La possibilité d'aider ses amis est essentielle [...], donc je choisisais un rôle qu'on avait besoin » (Brice).

Ces relations d'interdépendance se matérialisent dans des phénomènes holistes (le groupe prime sur l'individu) : chaque membre *se doit* de se connecter et de jouer tel jour, à telle heure, par loyauté avec sa guilde. Dans certains cas, le groupe devient vecteur de fortes contraintes sur l'individu, en lui donnant notamment d'importantes responsabilités dans le cadre de la coopération (Rosse-Brillaud, 2012). Les joueurs les plus méritants peuvent obtenir des postes clés au sein du groupe, mais au prix d'un engagement intensif, principalement en termes de temps et d'ajustement aux besoins du groupe : 30 % des joueurs admettent ainsi réaliser des actions dans le jeu pour lesquelles ils n'éprouvent pas de plaisir (Yee, 2006). Dans certains cas, les actions relatives à l'organisation du groupe, telles que le recrutement de nouveaux membres ou la gestion du trésor de la communauté, prennent le pas sur l'activité de jeu standard (Largier, 2006). La manifestation la plus significative de cette contrainte groupale réside dans l'emploi de la sanction ancestrale du *bannissement* (certains jeux, comme *World of Warcraft* ou *League of Legends*, reprennent d'ailleurs explicitement ce terme). Le bannissement (allant de quelques jours à l'exclusion définitive) est généralement prononcé par les administrateurs du jeu, à la suite de dénonciations faites par d'autres joueurs. Le banni (ou « ban » selon le diminutif généralement employé) est ainsi exclu temporairement ou définitivement du fait de son comportement, qu'il s'agisse de la transgression de certaines règles, de l'emploi récurrent d'insultes ou du simple fait de s'être déconnecté de façon impromptue pendant une partie (on voit bien ici la contrainte exercée par le jeu sur le rythme de vie du joueur). À noter que les *guildes* mettent souvent en place leurs propres critères de bannissement afin d'exclure les joueurs n'ayant pas respecté leur charte ou leurs attentes (performances, temps de jeu minimum, présences obligatoires...). Le joueur n'est alors pas exclu du jeu en lui-même, mais « banni » d'une communauté : de sa communauté. Pour éviter ce rejet, il est indispensable qu'il maintienne un investissement constant et compliant.

Au-delà de ce fort sentiment d'appartenance,

plusieurs joueurs nous ont fait part de la reconnaissance et de la valorisation narcissique que leur procurait le groupe :

« Je faisais partie d'une des meilleures guildes du serveur, j'étais un membre reconnu, sûrement le meilleur Chaman Amélioration¹⁰ du serveur. Et surtout les officiers m'écoutaient quand je parlais » (Brice).

« Mes qualités étaient plus flagrantes dans le jeu, par exemple le fait que j'aime aider les gens est plus visible lorsque l'on est *Healer*¹¹ » (Abby).

Ces logiques groupales expliquent sans doute souvent le caractère soudain de l'entrée et de l'arrêt dans les périodes de pratique excessive qu'ont souvent observé les chercheurs. La montée en puissance du jeu dépend en effet de l'intégration d'un joueur dans une *gilde* et d'une dynamique de groupe. Symétriquement, la perte d'intérêt du jeu peut être fonction d'un démantèlement volontaire du groupe.

« J'ai arrêté [...] surtout à cause de l'arrêt du jeu par les amis. Seul, le jeu manque d'intérêt » (Brice).

Il est également intéressant de constater que le processus d'accès à ces *guildes*, qui a déjà été étudié par Craipeau (2009), se rapproche dans certains cas de celui de l'embauche professionnelle telle qu'elle se pratique aujourd'hui. En effet, le joueur devra d'abord présenter une candidature, spontanée ou répondant à un « profil de poste » précis, sur le forum officiel d'une *gilde*. Il lui faudra y déposer un véritable « CV » de son parcours dans le monde virtuel, exposant ses motivations ainsi que ses différentes compétences et expériences, que ce soit en termes de connaissances stratégiques et techniques ou de réussites passées. Puis, un « entretien d'embauche » réalisé via un logiciel de communication vocale pourra lui être proposé, où il se verra évalué par un ou plusieurs membres vétérans. Enfin, une « période d'essai » sera ouverte,

10. Brice avait choisi lors de la création de son avatar la classe polyvalente de « Chaman » avec une spécialisation de combat nommée « Amélioration ». Le rôle du *Chaman Amélioration* est d'infliger des dégâts aux ennemis tout en améliorant les capacités guerrières des autres joueurs avec qui il coopère.

11. Le rôle principal des *Healer* est de soigner les autres avatars blessés (à l'aide de sorts ou compétences spécifiques).

durant laquelle le candidat – alors nommé « *apply* »¹² – sera mis à l'épreuve en situation de jeu¹³ avant d'être, sous réserve de bons résultats, définitivement accepté au sein de la communauté. Dans ce processus, nous retrouvons bien les étapes de sélection caractéristiques de l'intégration d'un individu dans une organisation professionnelle.

Une fois membre de la *gilde*, le joueur sera inscrit dans une structure sociale solide et hiérarchisée tout en obtenant un statut proche de celui du salarié. Le conserver et recevoir des récompenses en guise de « salaire » impliquent pour lui de respecter un règlement interne et des horaires de présence, de tisser des liens en négociant les différents aléas des relations interpersonnelles, ainsi que de remplir les tâches pour lesquelles il a été recruté bien qu'elles s'avèrent être chronophages et parfois rébarbatives... Notons que tout ceci s'élabore à une époque où avoir un travail est considéré comme une composante indispensable à l'épanouissement social de chacun.

Du normal au pathologique

Chez nombre de jeunes, l'expérience d'un jeu de rôle virtuel semble présenter des effets bénéfiques, que ce soit en termes de socialisation, de confiance en soi ou d'expérience groupale. Dans des périodes de vie difficiles, le jeu peut être investi dans une fonction antidépressive puis devenir un substitut de socialisation ordinaire (Valleur, 2009). Ceux chez qui la pratique (même intensive) reste profitable sont ceux qui savent préserver (ou du moins épargner) les autres dimensions de leur existence, fût-ce avec un certain cynisme (Brice : « J'ai appris à toujours avoir des bonnes notes pour pouvoir jouer tranquille »). Les jeunes que nous rencontrons en consultation comptent généralement parmi ceux qui ne parviennent pas à maintenir cet équilibre.

Nous pouvons évoquer ici le cas de Lionel, 15 ans, dont la pratique avait abouti à une déscolarisation de plusieurs mois. Les entretiens ont montré que ce jeune garçon avait trouvé dans le jeu un espace de refuge, de valorisation et de continuité dans une période très instable de sa vie (séparation conflictuelle de ses parents, multiples déménagements, changements d'établissement scolaire, éloignement de la mère, perte d'amis...). Lionel, en échec scolaire et en

12. Terme anglais pouvant se traduire ici par « postulant ».

13. Lors de *raids* notamment.

rupture de communication avec ses parents, trouvait dans le jeu sa seule source de reconnaissance ; il était en effet un très bon joueur et le nombre d'heures qu'il y consacrait lui procurait un statut valorisé parmi ses camarades (au prix du sacrifice de sa scolarité). Très vite, il est apparu que Lionel ne présentait pas une véritable phobie sociale ou scolaire. Il s'était d'une certaine manière bien socialisé dans son groupe virtuel (qui comprenait notamment des camarades de classe). Mais Lionel s'était lui-même piégé dans un conflit cornélien : s'il poursuivait son engagement dans le jeu, il sacrifiait son avenir scolaire, se marginalisait dans son collège et perdait la confiance de ses parents ; mais de l'autre côté, s'il jouait moins, il perdait le statut respecté qu'il avait atteint avec peine et qui constituait son unique réconfort narcissique... Il faudra des mois de psychothérapie et le passage par des épreuves très difficiles pour que Lionel réinstalle un nouvel équilibre dans son existence.

Discussion et conclusion

À l'issue de notre recherche, il apparaît – contrairement à nombre d'idées reçues – que les jeux de rôle en ligne ne favorisent pas toujours l'isolement social. Nous avons découvert qu'ils reposent sur des mécanismes de socialisation traditionnels, d'ordre clanique et holiste. Cette étude reste néanmoins exploratoire et porte sur un nombre de sujets trop restreints pour permettre des généralisations. Elle ouvre à tout le moins de nouvelles directions de recherche dans le champ des jeux de rôle en ligne, qui a été longtemps appréhendé selon un angle trop exclusivement psychiatrique.

Le vif intérêt que de plus en plus de jeunes portent à ces jeux peut surprendre, lorsque l'on met en évidence ces logiques traditionnelles et grégaires. Lequel de ces jeunes accepteraient de s'engager dans d'autres activités qui répondent des mêmes logiques telles que le scoutisme ou le service militaire ? Il nous semble que c'est la disparition des rites de passage à l'âge adulte (Fellous, 2001) et la volonté de se souder et de se s'initier entre jeunes (hors du regard des adultes), qui expliquent cet attrait des MMORPG.

Le canal du virtuel correspond par ailleurs aux logiques contemporaines du lien social ; celles de la « proximité éloigné » (Dupont, 2010). Dans leurs façons de se socialiser, les jeunes d'aujourd'hui dépassent le clivage virtuel/présentiel avec lequel nombre d'adultes raison-

nent encore. Le joueur de MMORPG peut notamment faire l'expérience de l'immersion fonctionnelle dans un groupe d'appartenance tout en préservant un certain espace d'individualité. Face à son écran, le joueur paraît seul, mais il est seul parmi d'autres. ■

LIENS D'INTÉRÊT

Les auteurs déclarent n'avoir aucun lien d'intérêt concernant les données publiées dans cet article.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

1. Auray N. (2003). L'engagement des joueurs en ligne : Ethnographie d'une sociabilité distancée et restreinte. *Les Cahiers du Numérique*, 4(2), 83-100.
2. Berry V. (2011). Sociologies des MMORPG et profils de joueurs : pour une théorie sociale de l'activité (vidéo)ludique. *Revue des sciences sociales*, 45, 78-85.
3. Bourdieu P. (1981). *Questions de sociologie*. Paris : Les Éditions de Minuit.
4. Craipeau S. (2009). Les jeux vidéo, des utopies expérimentales. *Psychotropes*, 15(1), 59-75.
5. Disarbois B. (2009). L'addiction au virtuel : une présence sans absence. *Psychotropes*, 15(1), 41-58.
6. Dupont S. (2010). *Seul parmi les autres. Le sentiment de solitude chez l'enfant et l'adolescent* (pp. 118-120). Toulouse : Érès.
7. Fellous M. (2001). *À la recherche de nouveaux rites. Rites de passage et modernité avancée*. Paris : L'Harmattan.
8. Gaon T. (2007). Psychopathologie des jeux en ligne [page web]. Accès : <http://archive.omnsh.org/spip.php?article129>
9. Gaon T. (2008). Critique de la notion d'addiction aux jeux vidéo. *Quaderni*, 67, 33-37.
10. Hautefeuille M, Wellenstein A. (2012). Les usages problématiques des jeux vidéo. *Psychotropes*, 18(3), 5-10.
11. Largier A. (2006). Réseaux et dispositions organisationnelles : une guilde de joueurs sur Internet. *Sociologies pratiques*, 13(2), 123-136.
12. Rosse-Brillaud E., et al. (2009). Jeux de rôles en ligne et espace transitionnel. *La lettre de l'enfance et de l'adolescence*, 77(3), 37-46.
13. Rosse-Brillaud E. (2012). La racontouze des avatars : les joueurs problématiques de jeux en réseau. *Psychotropes*, 18(2), 33-40.
14. Seewald B. (2013). *Processus psychiques et rapport à l'avatar dans la surconsommation de jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs*. Rapport de recherche (inédit), Faculté de psychologie, Université de Strasbourg.
15. Tisseron S. (2008). *Qui a peur des jeux vidéo ?* (pp. 117-118). Paris : Albin Michel.
16. Valleur M. (2009). La cyberaddiction existentielle ? *Psychotropes*, 15(1), 9.

17. Yee N. (2006). The psychology of MMORPGs: Emotional investment, motivations, relationship, formation, and problematic usage. In Schroeder R, Axelsson A. *Avatars at work and play: Collaboration and interaction in shared virtual environments* (pp. 187-207). London : Springer-Verlag.

18. Yee N. (2006). The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309-329.

Communiqué

**LES SÉMINAIRES BABYLONE 2105
Psychanalyse et Littérature**

Institut Mutualiste Montsouris – Département de Psychiatrie de l'Adolescent

Direction et coordination : Pr M. Corcos et C. Dugré-Le Bigre
42, Boulevard Jourdan – 75014 Paris – Salle de conférence de l'IMM, Hall d'accueil
M° Porte d'Orléans – RER Cité Universitaire – Tram : Montsouris
Tél. : 01 56 61 69 80

Contact : HYPERLINK "corinne.dugre-lebigre@imm.fr" corinne.dugre-lebigre@imm.fr

Lundi 13 avril 2015 – 20 h 30

Denis BOCHEREAU

Psychiatre

À défaut de s'infinir : écrire ? Lire ? Dé-lire ? À partir du roman de Patrick Süskind, « Le parfum »

Discutant : **Marie-Audé PIOT, psychiatre**

Il est des œuvres, d'art ou de littérature, qui un jour nous percutent et nous impactent à la façon d'un **coup de foudre**, ou mieux, ou pire, d'un **coup de tonnerre dans un ciel serein**.

Comme si on les avait attendues, espérées, désirées, redoutées peut-être, sans le savoir, sans s'en douter, depuis toujours. On les cherche ou on les trouve, on les découvre, on les déguste, on les savoure, on les recherche ou on les retrouve, on les redécouvre, on en profite, encore et encore, en rendant grâce – presque à chaque instant de notre contemplation ou de notre lecture / relecture – à l'artiste ou à l'auteur d'avoir imaginé, puis créé et confié une telle merveille. Autrement dit, on regarde, on écoute, on goûte, on lit, on se relie et on se réconcilie avec...

Annonçons clairement et honnêtement la couleur : il ne sera ici guère question de l'**auteur**.

Il s'agira de proposer une mise en forme et en mots des éclats provoqués par une troublante rencontre entre une **ambiance**, un **personnage** et un **lecteur**.

Il s'agira de partager / communier / communiquer des impressions. Ensemble. C'est tout. C'est déjà ça.

Il s'agira de lancer des idées, comme des balles, ou des billes, ou des osselets, et de jouer avec quelques-uns des innombrables / innommables effets (de sens, bien entendu) générés par cette extravagante « **histoire d'un meurtrier** ».

Ceci, en associant aussi librement que possible, du moins en apparence, en s'exposant / expansant gaiement (voire... follement), en jubilant presque d'être mis en présence d'un rêve / cauchemar... réalisé ou, plus exactement et heureusement, magnifiquement raconté.

Ceci, en se fondant, paradoxe oblige, sur le récit assez classique d'une trajectoire, guère réjouissante pour le commun des mortels, du moins en apparence.

Que nul(le) ne vienne, s'il / elle n'a pas lu l'ouvrage ? Que nul(le) ne vienne, s'il / elle n'a pas lu « tout Freud », ni tous ses continuateurs ? Mais non, mais non... Si le cœur vous en dit, et si notre monde harassant vous en laisse le temps et le loisir, parcourez quand même... au hasard et entre mille... : « La construction de l'espace analytique » et « Le céleste et le sublunaire », de Serge Videman ; « L'état amoureux », de Christian David ; « Le génie du fœtus », de Jean-Marie Delassus ; « Histoire de l'autisme », de Jacques Hochmann ; quelques livres d'Irvin Yalom, d'Oliver Sacks ou de Jean-Pierre Luminet, au choix, ou encore...

Faites donc comme d'habitude. Venez comme vous voulez, venez comme vous êtes, ou comme vous étiez. Vous êtes tous et toutes bienvenu(e)s. Vous serez peut-être... qui sait ?...

transformé(e)s. Promis juré ? Mauvaise blague ? Venez, vous dis-je, ou alors... lisez ! Ou écrivez... Ou enfin, bullez tranquillement, chez vous, de préférence en bonne compagnie.

Denis Bochereau, Pédopsychiatre

Centre Médico-Psychologique pour Enfants et Adolescents

(45 rue de la Harpe 75005 Paris), rattaché au Département de Psychiatrie Infanto-juvénile de l'Institut Mutualiste Montsouris (sous la responsabilité de Mme le Dr Nicole Guedeney et du Pr Maurice Corcos)

Centre Claude Bernard (20 rue Larrey 75005 Paris ; 131 rue de Bagnolet 75020 Paris)
denis.bochereau@imm.fr