

RESEARCH OUTPUTS / RÉSULTATS DE RECHERCHE

Compte-rendu de l'ouvrage de Sylvie Craipeau

Barnabé, Fanny

Published in:
Lectures

Publication date:
2011

Document Version
Version revue par les pairs

[Link to publication](#)

Citation for pulished version (HARVARD):

Barnabé, F 2011, 'Compte-rendu de l'ouvrage de Sylvie Craipeau: La société en jeu(x): Le laboratoire social des jeux en ligne', *Lectures*.

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Sylvie Craipeau, *La société en jeu(x) : Le laboratoire social des jeux en ligne*

Dans cet ouvrage, Sylvie Craipeau, sociologue du travail, s'interroge sur la part que prennent les jeux en ligne massivement multijoueurs dans le renouvellement des modes de sociabilité, ou, plus largement, sur les rapports entre jeux et société. En prenant pour point de départ les similitudes frappantes qui existent entre le monde vidéoludique et le monde du travail, l'auteur cherche, en effet, à démontrer que le jeu en ligne constitue une véritable simulation de la réalité, un double utopique de notre société, et non un simple univers irréel. L'ouvrage met à profit des données sociologiques, psychologiques, voire même philosophiques. Il s'adresse, par ailleurs, à un public assez large : l'auteur souhaite, en vérité, aller contre la stigmatisation que l'on réserve habituellement aux jeux vidéo en répandant une approche plus scientifique du phénomène.

L'ouvrage débute par une brève introduction dans laquelle Sylvie Craipeau retrace la genèse de sa recherche, suivie d'un premier chapitre, lui aussi assez introductif, dans lequel est retranscrite la partie d'un joueur de *World of Warcraft*, accompagnée de quelques commentaires explicatifs. Ce prologue, qui ne contient pas encore de véritable analyse, a pour seul but de familiariser le lecteur néophyte avec le monde du jeu vidéo.

Le deuxième chapitre, quant à lui, consiste en une présentation plus détaillée de ce qu'est le jeu vidéo, et ce sous plusieurs aspects (historique, technique, en tant que phénomène de société,...). En premier lieu, l'auteur retrace rapidement l'évolution du jeu en général, en insistant sur l'importance croissante que ce dernier a prise dans les sphères économique et sociale. Or, puisque chaque pratique du jeu peut être considérée comme un reflet de la société à laquelle elle appartient, l'analyse des usages actuels du jeu vidéo peut donc dire quelque chose sur notre société en transformation. En deuxième lieu est évoqué l'aspect technique des jeux (les différents types existant, leurs fonctionnements,...) dans le but de guider, une fois de plus, le lecteur néophyte éventuel¹, mais aussi d'insister sur l'influence que le système technique opère sur la constitution de nouveaux modes de sociabilité. Enfin, l'auteur termine cette présentation par un panorama général de ce qu'est le jeu en ligne, et en particulier le jeu de rôle en ligne (qui se différencie du jeu de rôle papier).

Le chapitre trois s'attarde à nouveau sur l'aspect technique des jeux et sur la manière dont celui-ci détermine les pratiques des joueurs, mais cette fois-ci de manière plus détaillée et analytique. L'auteur y met en avant deux caractéristiques du jeu en ligne qu'il présente comme fondamentales (il s'agit, en réalité, des deux grandes instances qui régulent et contrôlent les actions des joueurs) : le système technique et la société éditrice du jeu. En effet, le dispositif technique, tout d'abord, programme un certain déroulement ludique qui, malgré l'impression de liberté qu'il donne, reste soumis à des règles fixes et non-négociables (puisqu'elles sont inscrites dans le système). Ensuite, il existe également une surveillance constante opérée sur les joueurs par les administrateurs du jeu, principalement dans le but de lutter contre d'éventuels fauteurs de troubles ou tricheurs. L'auteur examine donc les conséquences qu'ont ces deux instances de contrôle sur les comportements des joueurs (le dispositif technique peut, par exemple, induire certains comportements sociaux, comme la coopération). Plus précisément, les répercussions de l'automatisation des règles du jeu ainsi que

¹ Remarquons, par ailleurs, que les premiers chapitres de l'ouvrage présentent de nombreux encadrés contenant des définitions, des parenthèses historiques, des illustrations,... ce qui l'apparente presque à un manuel.

les modes de communication entre joueurs et concepteurs sont particulièrement détaillés. En conclusion de ce chapitre, on trouve la conception du jeu vidéo en ligne comme un univers d'expérimentation des règles techniques, mais aussi sociales.

La quatrième chapitre met en rapport le monde du jeu avec celui du travail (et en particulier de l'entreprise), ce qui permet de dégager un nombre étonnant de similitudes. Premièrement, les deux milieux se ressemblent dans leur dimension organisationnelle : tous deux mettent en avant une forte division du travail, le recrutement se fait dans les guildes de manière aussi régulée que dans les entreprises, on apprend dans le jeu à gérer une équipe,... Deuxièmement, les valeurs et les comportements du monde du travail se retrouvent dans bien des aspects du jeu : la compétitivité et le culte de la performance, le travail d'équipe basé sur une interdépendance (qui valorise donc les particularités de chacun), l'importance du temps (il faut en investir beaucoup, ne pas le gaspiller,...), la disponibilité, la fluidité et la polyvalence, qui sont demandées aux joueurs comme aux cadres (il est important de pouvoir faire plusieurs choses en même temps, de s'adapter rapidement aux changements, etc.). Le jeu vidéo en ligne pourrait donc être considéré comme une entreprise idéale, puisque l'investissement et les performances des joueurs sont toujours récompensés à leur juste valeur (le jeu n'est qu'une longue suite de gratifications) et que la compétition prend place dans un univers que la machine rend parfaitement égalitaire et objectif.

Dans le chapitre cinq, l'auteur s'interroge sur la manière dont les jeux vidéo massivement multijoueurs permettent de se construire en tant que sujet. En effet, la société actuelle étant caractérisée par une perte de repères généralisée (les normes collectives sont fragilisées, les institutions n'ont plus assez de force pour permettre à l'individu de trouver sa place, de se définir), le sujet n'a plus d'autre choix que celui de se produire lui-même. En d'autres termes, l'individu actuel est à présent le seul responsable de son destin ainsi que de son bonheur. Or, les jeux vidéo offrent un terrain idéal à l'expérimentation de soi, et ce pour plusieurs raisons. Tout d'abord, les univers vidéoludiques sont justes et équitables, puisque programmés par le calcul. En second lieu, ils permettent, par le biais des avatars, de développer un nouveau rapport à soi-même et aux autres : la communication devient, en effet, une véritable mise en scène de soi, un spectacle permanent, qui correspond bien à notre « société narcissique », où le sujet doit avant tout se faire voir pour exister. Ensuite, les jeux vidéo en ligne prévoient d'innombrables sources de reconnaissance. Or la reconnaissance est, aujourd'hui, un trait définitoire de l'identité : on n'existe plus que par le regard des autres. Enfin, ces jeux rendent possibles de nouvelles formes de sociabilité, où la distance que l'on met entre soi et les autres est continuellement renégociable. Ces données permettent donc à l'auteur de conclure que l'attrait actuel pour les jeux en ligne serait le symptôme d'une recherche d'un ordre, de régulations sociales, d'une réussite, et d'une définition claire de soi qui ne seraient plus possibles dans notre société hypermoderne.

Le sixième chapitre s'intéresse, quant à lui, au corps et à la place qu'il occupe dans le jeu vidéo comme dans la société contemporaine. L'auteur s'oppose ici aux idées reçues selon lesquelles le corps disparaîtrait dans l'univers vidéoludique (puisque les joueurs s'oublient devant leur écran) : selon elle, le corps change de qualité, mais reste bien présent à travers la prépondérance des sensations et des émotions qui est visible dans ces jeux. Le fait que certains joueurs s'enferment totalement dans l'image, en outre, est présenté ici comme une tentative de délimiter sa propre identité, de trouver dans l'image une définition fixe de soi. Dans ce chapitre sont donc analysés les modes par lesquels l'émotion est structurée dans les jeux en ligne, la manière dont le corps s'associe

à la machine, et les différents états de conscience provoqués par le jeu. Enfin, l'auteur conclut sur la description des façons dont le corps se rappelle au joueur, pour souligner à quel point le temps du jeu est un moment de recentrage sur soi-même, et non pas de dissolution de soi.

Dans le septième chapitre est abordée la question du temps. Celui-ci occupe effectivement une place centrale dans les jeux vidéo en ligne : il est ce qu'il faut investir pour avancer dans le jeu, ce qu'il faut coordonner pour pouvoir jouer ensemble, ce qu'il importe de ne pas perdre pour garantir la performance,... En d'autres termes, il est une véritable valeur. L'auteur s'intéresse également à l'importance du rythme : rythme collectif auquel il faut se soumettre, ou rythme de la répétition des gestes qui peut aller jusqu'à la transe. Ensuite, le temps du jeu est analysé de manière plus globale, en fonction de la place qu'il occupe dans le quotidien des joueurs. Selon l'auteur, dans cette époque où chaque seconde est rationalisée, le jeu vidéo serait un moyen de se réapproprier le temps, de créer des moments contrôlables qui permettraient de remettre de l'ordre dans notre temporalité fragmentée. Par ailleurs, le fait que les MMORPG² reconstituent fréquemment un passé mythique s'explique ici par le besoin d'aller contre une société qui a le présent pour seul horizon temporel (les fixations dans le passé sont aujourd'hui mal vues et les engagements à long terme très rares). Les jeux vidéo sont donc, une fois de plus, considérés ici comme le lieu d'expérimentation de nouveaux modes d'être qui font défaut à la société moderne.

Cette expérimentation vise donc à développer, par le jeu, un monde utopique, plus juste et plus cohérent. Cette tentative de ré-enchanter le monde est l'objet du chapitre huit. La comparaison du jeu vidéo avec l'univers de l'entreprise a, en effet, laissé de côté une caractéristique importante de ce médium : le fait qu'il permet une évasion dans un monde à part, plus logique et donc opposé à la société moderne (qui n'est plus ressentie que comme un ensemble de servitudes, de contraintes pesantes auxquelles l'individu ne parvient plus à trouver du sens). Les différentes caractéristiques de ce monde fabriqué sont décrites par l'auteur : il est réaliste (c'est une simulation), logique (tout est compréhensible, chaque problème possède une solution), et régulé (les règles sont inscrites dans le système et sont donc totalement stables). Il est aussi le lieu paradoxal d'une connexion aux autres qui reste, malgré tout, distante. Autre paradoxe : ce monde peut être considéré comme un ersatz d'institution, qui réintroduirait ordre et classement dans une société où règne avant tout la confusion (dans le jeu, les règles donnent immédiatement une place, un rôle et une identité au personnage du joueur), mais il représente pourtant fréquemment un monde mythique, romantique, de nature à ré-enchanter le quotidien. Ordre et fantaisie sont donc ici deux sources de plaisir qui ne s'opposent plus mais se complètent, et qui donnent au joueur à la fois un sentiment de liberté et de puissance d'action.

Le chapitre neuf, enfin, présente la perfection du monde vidéoludique comme étant la source de sa clôture. En effet, l'espace du jeu n'est pas un univers virtuel qui s'opposerait au réel, puisqu'il en est la simulation. Néanmoins, cet espace est fabriqué, et donc clos sur lui-même. En d'autres termes, la liberté que semblent proposer les jeux en ligne est illusoire (le champ des possibles est fermé), et cette clôture implique l'impossibilité pour le joueur de laisser libre part à son imagination, sa créativité personnelle. L'immersion dans l'image est donc ici ce qui annule le travail d'imagination, au profit de la compétition et de la performance. Notons que ces caractéristiques sont longuement mises en contraste avec le jeu de rôle papier, dans lequel l'imagination occupe, au contraire, une

² Jeux de rôle massivement multijoueurs.

place fondamentale. Dans ce chapitre est également traitée la question de l'addiction, en parallèle avec celle de l'immersion : le dispositif technique engageant de plus en plus les joueurs dans le monde du jeu (les stimulations sensorielles sont toujours plus réalistes), les frontières entre virtuel et réel deviennent problématiques. Cependant, selon l'auteur : « Ce n'est pas la pratique vidéo-ludique qui risque d'éloigner les joueurs de la réalité (...). C'est notre société qui procède d'un mouvement d'ensemble de déréalisation »³. Les jeux représenteraient donc pour les joueurs, contrairement à l'idée commune, une tentative d'être à nouveau présents au monde (à travers des gestes compulsifs, concrets et rituels) dans une société privée de sens et de consistance. En conclusion, l'auteur définit le jeu vidéo en ligne comme une véritable métaphore de notre société, dont l'expérimentation permet aux joueurs d'enfin entrer dans la vie.

On peut déplorer, dans l'organisation générale de cet ouvrage, l'absence de bibliographie ainsi que le très grand nombre de répétitions : plusieurs paragraphes sont, en effet, recopiés tels quels d'un chapitre à l'autre, ce qui étonne le lecteur, nuit à la compréhension globale du propos et lui fait perdre de la cohérence. Plus personnellement, il me semble que la distance avec laquelle l'auteur traite son objet – bien que nécessaire à tout projet scientifique – est légèrement excessive : la connaissance que celle-ci a des jeux traités semble, en effet, assez indirecte, ce qui a le mérite d'offrir un point de vue extérieur, mais recèle l'effet moins positif du filtre parfois déformant de certains *a priori*. Le corpus des jeux étudiés mériterait aussi d'être soumis à la discussion, car la plupart des analyses sont adaptées à l'univers de *World of Warcraft*, qui est le principal, mais pas le seul jeu en ligne à univers persistant. Néanmoins, la mise en parallèle du jeu vidéo en ligne avec d'autres phénomènes sociaux offre sur ce dernier un regard original et fécond qui constitue un point de départ solide pour l'analyse de ce sujet.

³ CRAIPEAU (Sylvie), *La société en jeu(x) : Le laboratoire social des jeux en ligne*. Paris, Presses Universitaires de France, 2011, p. 189.