

Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne

Michel NACHEZ

Anthropologue et psychothérapeute, Strasbourg

Patrick SCHMOLL

UMR 7043 CNRS "Cultures et sociétés en Europe", Strasbourg

Résumé :

Les jeux vidéo, dont la plupart comportent désormais une possibilité de connexion sur Internet, suscitent régulièrement l'inquiétude des éducateurs et des familles. D'un côté, l'attrait des mondes virtuels, qui aspire les loisirs des jeunes dans l'interaction avec l'ordinateur, et désormais, via Internet, avec d'autres joueurs dans des univers de fiction, ne provoque-t-il pas un isolement des individus, qui désapprennent à vivre avec leurs proches, et une virtualisation de l'autre qui permet de le traiter comme un personnage de jeu ? D'autre part, la nature violente de certains de ces jeux n'ouvre-t-elle pas la porte à de possibles débordements des conduites violentes dans la réalité ?

Un état des études sur ce thème montre que les adolescents font généralement la différence entre la fiction du jeu et la réalité quotidienne. La violence est cantonnée dans les limites de l'arène virtuelle, le temps d'une confrontation courte. Un parcours dans cet univers révèle même, en marge du jeu, des formes originales de sociabilité : réunions entre copains, organisation de "clans", rassemblements à l'occasion de compétitions.

L'explosion de la pratique des jeux vidéo est un fait social dont l'importance est aujourd'hui attestée par leur omniprésence dans les échanges entre enfants et adolescents, ainsi que par les chiffres des ventes de consoles et de logiciels de jeux, qui représentent des milliers de titres de jeux édités, et des centaines de millions de consoles, de cassettes et de cédéroms vendus dans le monde pour un chiffre d'affaires annuel de l'ordre de 25 milliards d'euros (Idate, 2000).

Le phénomène fait pourtant l'objet d'encore peu d'études complètes en sciences sociales, alors même qu'il prend aujourd'hui une dimension nouvelle : d'une part parce qu'il s'étend à des catégories de joueurs plus âgés que les seuls adolescents, et d'autre part parce qu'il offre désormais à la collectivité des joueurs de pouvoir se rencontrer dans l'espace du jeu, car la plupart des versions comportent une option de jeu en réseau, et une possibilité de connexion sur Internet qui permet de jouer avec d'autres participants venus du monde entier, via des plates-formes de jeu hébergées sur serveurs distants. À la fascination par l'imagerie, les animations et le scénario proposés par le jeu, s'ajoute donc l'interactivité avec d'autres joueurs au sein des multiples communautés qui se forment sur le Réseau. Les jeux vidéo sont un des domaines les plus fréquentés par les internautes. La *gaming zone* de Microsoft accueillait en 1999 plus de huit millions d'utilisateurs par semaine, et les sites de Havas Interactive (*battle.net*, *won.net* et *Battle Central*) près de dix millions (Idate, id.).

Un phénomène dont l'ampleur inquiète

L'attrance des jeunes pour les jeux vidéo inquiète les parents et les éducateurs, sur deux plans au moins. Une partie des questions qu'ils se posent porte sur les risques d'isolement et de désocialisation liés à une pratique excessive des jeux en général. L'autre versant de leurs inquiétudes concerne les incidences de certains jeux en particulier, en raison de leurs thèmes et de leurs scénarios explicitement violents.

1. L'isolement du joueur

Les jeux vidéo, et plus spécialement les jeux vidéo sur Internet accroissent-ils l'isolement entre les êtres humains, en permettant aux interlocuteurs, sans plus avoir à se rencontrer physiquement, de communiquer préférentiellement dans des mondes artificiels, peuplés d'êtres irréels et soumis à des règles qui n'ont qu'un rapport lointain avec la vie quotidienne ? Figure désormais popularisée par les médias, le fana de jeux vidéo, de plus en plus souvent internaute, passe des heures devant son écran, ne sort plus de chez lui pour rencontrer ses parents, ses voisins et ses amis. La raréfaction des rencontres avec les proches n'encourage-t-elle pas une forme d'abstraction, de déréalisation de l'autre ? À n'être saisi que comme l'un des personnages interchangeables d'un jeu vidéo en ligne, autrui pourrait finir par se vider de ce qui fait son altérité.

La virtualisation de l'interlocuteur, avec qui il devient possible de communiquer anonymement et qui, lui-même, n'offre aucune certitude sur son identité réelle, se présente comme la figure aboutie d'une société dans laquelle on peut se passer de rencontrer les autres, d'avoir à les prendre en compte dans la vie de tous les jours, de prêter attention aux conséquences de ce qu'on leur dit, de ce qu'on leur fait ou de ce qu'on fait avec eux (Schmoll, 2001a). Dans un univers où l'autre peut être remplacé rapidement par des millions d'autres (autres, juste au sens où il sont d'autres que lui), voire par des *bots* (des personnages animés par des algorithmes d'intelligence artificielle), plus besoin de dire "s'il te plaît" ou "merci".

2. La violence de certains jeux

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

Dans la plupart de ces jeux, la *vision subjective* précipite l'identification à l'agresseur : le joueur voit ce qui se passe à travers les yeux du personnage qu'il anime (son "avatar"), provoquant l'illusion d'une immersion dans l'environnement 3D dans lequel il évolue. Le réalisme de l'animation infographique et de l'immersion fragilisent alors la frontière entre la situation de jeu et la réalité. Cette frontière est en principe claire, définie matériellement par des limites précises : environnement dans lequel se trouve le joueur, temps de la partie et espace virtuel où l'on joue. Mais cette définition objective ne répond pas à la question des risques de débordements du jeu dans la vie réelle, aux niveaux psychologique et comportemental : y aurait-il risque d'une *confusion*, d'une non différenciation, dans l'esprit du joueur, celui-ci pouvant prendre le monde réel pour une aire de jeu – et s'y comporter éventuellement en prédateur ? La pratique de ces jeux serait-elle en train de transformer la jeunesse qui s'y livre en une horde de nouveaux barbares qui rendront le monde de demain dangereux à vivre ?

Des études scientifiques plutôt rassurantes

La nature et le contenu des scénarios proposés par des jeux dans lesquels l'essentiel de l'action consiste souvent, répétitivement, à tuer tout ce qui bouge, ont conduit à diligenter des études pour mieux cerner le phénomène et ses dangers potentiels pour l'évolution des comportements des joueurs dans la vie réelle. La question de fond est donc de savoir si la pratique excessive des jeux

vidéo, et notamment des jeux à contenus violents, risque d'exacerber la violence des jeunes, et de contaminer leurs comportements sociaux réels.

À ce jour, peu de travaux ont été menés car ce terrain de recherches est très récent. Une étude française, conduite en 1994 sur les classes de vingt-six écoles de Savoie représentant plus de mille entretiens, conclut que les élèves ayant un niveau "excellent" sont en fait plus nombreux à jouer aux jeux vidéo (tous styles confondus) que ceux ayant de mauvais résultats scolaires, mais jouent moins longtemps qu'eux (Longuet, 1996). Cette étude montre qu'un tiers des gros joueurs sont d'excellents élèves et que cela ne perturbe pas leurs résultats à l'école. Parmi tous les jeux cités dans les interviews, seuls 15% sont des jeux violents. Un autre aspect pointé par cette étude montre que le jeu vidéo est facteur d'intégration sociale et d'échanges car *on ne joue que si l'on peut en parler avec des copains et/ou jouer avec les parents*, et cela dès l'âge de 8 ans.

Une autre étude datant de 1994 et menée par Joël Saxe à l'Université du Massachusetts, conclut que, bien que le jeu *Mortal Kombat* montre une violence extrême, le comportement des jeunes joueurs entre eux est coopératif, voire même aimable (Saxe, 1994). Dans une perspective fonctionnelle, le rôle du jeu vidéo violent est vu comme positif, car générant du plaisir et permettant de combattre la frustration, de se débarrasser des sentiments d'anxiété et de stress à travers l'identification aux pouvoirs fantastiques proposés au joueur dans le jeu. Saxe parle "d'inversion de la réalité", cette inversion permettant aux joueurs de gérer leurs humeurs : ainsi, faisant suite à une journée ratée, une bonne partie de combat d'où l'on sort gagnant redonne du tonus, renforce le moral et rétablit la confiance en soi. Le jeu vidéo violent se présente pour les adolescents comme une manière de canaliser des pulsions violentes et de les laisser s'exprimer, ce qui entraîne un meilleur équilibre et une baisse des tensions intérieures. Ce dévouement peut également combattre des sentiments de doute, de remise en cause identitaires, importants à cet âge charnière, et permettre de mieux gérer les conflits larvés ou exprimés face à l'autorité. Le plaisir pris au jeu ne doit pas être considéré comme subversif ou pervers car il permet de combattre anxiété, colère et frustration. Le jeu peut aussi être le lieu d'expression d'émotions qui sont réprimées dans le contexte social. Cette étude révèle également des manifestations de solidarité et d'entraide entre joueurs expérimentés et novices : ces derniers sont souvent pris en charge de manière amicale et non violente par les "vétérans".

Des conclusions similaires sont présentées dans une étude australienne portant sur un échantillon de 1310 personnes, dont 415 jeunes de 12 à 17 ans (Durkin & Aisbett, 1999), qui montre également qu'il n'y a aucun effet significatif d'influence négative des jeux vidéo violents sur le comportement dans la vie des joueurs étudiés. Les joueurs prennent plaisir à jouer et beaucoup d'entre eux affirment avoir ressenti un sentiment très motivant de compétition pendant le jeu. Il y a beaucoup de rires et de discussions autour des jeux, et peu d'agressions ouvertes, verbales ou physiques, entre joueurs : quand elles se produisent, elles sont accompagnées de rires, qui en modifient la signification. La plupart des joueurs ressentent des sentiments positifs lors des jeux, peu disent ressentir de la colère ou des pulsions agressives. D'autre part, il y a une nette préférence pour jouer en groupe ou avec des membres de la famille.

La seule étude qui diffère des précédentes dans ses conclusions est une double étude de *L'American Psychological Association's* (APA), dont le premier volet consiste en un questionnaire administré à 227 personnes dont 149 femmes et le second en une expérimentation conduite sur 210 personnes dont 104 femmes, tous étudiants en psychologie (Anderson & Dill, 2000). Le questionnaire met en évidence que 73% des jeux cités comme étant les plus joués par les étudiants sont non violents. L'expérimentation en laboratoire consiste à placer l'échantillon sélectionné en situation dans deux jeux vidéo, un non violent et l'autre violent. L'étude conclut que les jeux violents intensifient les pensées à contenu agressif et les comportements à caractère violent, ils sont plus dangereux que la télévision et le cinéma et ont la particularité de conduire le joueur à s'identifier avec l'agresseur. De plus, l'enquête établit une corrélation entre le nombre d'heures jouées et l'échec scolaire. L'étude

conclut que la pratique des jeux vidéo violents est un facteur aggravant des troubles du comportement et de la personnalité chez les joueurs de longue date, elle potentialise les "patterns" d'agressivité et incline au passage à l'acte dans la vie réelle. L'amplification des comportements violents, générée par l'exposition répétée à la violence active dans les jeux, serait due aux facteurs de renforcement et de sur-apprentissage de structures mentales agressives. De plus, l'étude suggère que les jeunes joueurs cherchent à jouer à des jeux de plus en plus violents. Les sujets féminins présentent des niveaux d'hostilité et d'agression plus élevés que les sujets masculins. Le danger de ces jeux est relayé par les idées véhiculées et non par l'émotion vécue pendant les parties. Plus la violence est réaliste, plus le joueur s'identifie à l'agresseur et plus grande est la tendance à intérioriser des réponses agressives en solution à des situations conflictuelles dans le monde réel, au lieu de choisir des voies consensuelles. D'autre part, dans le jeu c'est l'agression qui est recherchée et exécutée : elle n'est donc pas reçue passivement comme lors de la vision d'un programme télévisé. Enfin, les jeux ont une composante addictive, qui risque de potentialiser encore davantage l'apprentissage de comportements violents.

En contrepoint à la précédente étude, une synthèse de toutes les recherches publiées, commanditée en 1999 par l'Administration Clinton et présentée par le *Public Health Service*, a donné lieu à un rapport (Satcher, 2001). Cette revue des travaux conclut à l'innocuité des jeux vidéo sur le comportement, sauf dans le cas des sujets présentant des comportements sociaux et psychologiques agressifs préexistants, qui alors sont amplifiés par l'addiction aux jeux vidéo violents.

D'une façon générale, donc, les recherches effectuées ne permettent pas d'établir que les jeux vidéo, même violents, ont une influence négative sur le comportement des joueurs dans la vie réelle. Il en est de même de la cyberdépendance, qui est effective, mais dont rien ne permet de dire qu'il s'agit, à l'instar des toxicomanies, d'une dépendance "lourde" : aucun cas de violence contre soi ou contre autrui ne semble à ce jour avoir été signalé pour cause de "manque". Au contraire, les jeux vidéo suscitent des formes originales de sociabilité en marge du jeu.

Une sociabilité issue du jeu : tournois et clans

Depuis le développement des jeux en réseau et *on-line*, des communautés se créent et se rencontrent parfois "irl" (*in real life*) à l'occasion de week-ends entièrement consacrés à un tournoi en réseau local : des groupes de dix à vingt jeunes se réunissent dans une salle, chacun apportant son ordinateur, un sac de couchage et des provisions. Après une heure ou deux passées à monter leurs machines en réseau, ils jouent ensuite sans discontinuer, les participants se relayant pour prendre un peu de repos.

Il y a d'autres types de rencontres *irl* liées au jeu : des manifestations nationales et internationales sont régulièrement organisées, réunissant des centaines de joueurs sur un même site. Du 25 au 27 mai 2001, par exemple, un tournoi, le *Lan Arena 6*, a accueilli à Paris, sous l'Arche de la Défense, 1200 joueurs et leurs ordinateurs connectés en un immense réseau local. Quatre écrans géants et dix écrans plasma permettaient de suivre en direct les parties au cours desquelles des clans français et allemands s'affrontaient dans des tournois de *Quake III*, *Tournament*, *Broodwar* et *Counter-Strike*, tous jeux de massacre. Les résultats, publiés sur un site (www.lan-arena.com), permettent de suivre les qualifications des clans avec des classements s'apparentant à ceux du domaine sportif. La comparaison ne s'arrête d'ailleurs pas là, puisque les articles paraissant dans les revues spécialisées (*Online Gamer*, par exemple) utilisent un style narratif proche de celui du journalisme sportif. Les sponsors sont même d'ores et déjà présents dans ces tournois, prêtant du matériel, fournissant l'infrastructure des réseaux, présentant leurs stands publicitaires et assurant les dotations de lots pour les gagnants. Dès lors, les idéaux du sport de compétition (et sans doute aussi les risques de dérive)

se retrouvent transposés dans ces tournois : la volonté de vaincre, le culte du gagnant, mais aussi l'esprit d'équipe et la notion du *fair play*.

En marge de ces rencontres et de l'espace de l'affrontement proprement dit, se développent des formes de sociabilité en ligne et *irl* liées aux jeux. Les joueurs se regroupent en équipes permanentes, reprenant le thème, le vocabulaire et l'imagerie du jeu. Ils s'allient au sein de "tribus guerrières", liées par la volonté commune d'arriver au but et par la conviction affichée d'être les plus forts, les plus braves, les meilleurs. Ces "clans" et ces "guildes" ont leurs propres sites, où les membres et visiteurs se retrouvent en dehors de l'espace strict des jeux, dans un décorum sombre ou sanglant, constellé des objets "gothiques" traditionnels (crânes, ossements, épées, haches...) mais affichant une socialité communautaire : un pour tous dans le groupe ; tous contre les autres au dehors.

L'esprit du jeu ne se laisse donc pas emprisonner par les valeurs implicites des scénarios proposés par les concepteurs. Les jeux de massacre valorisent en première approche l'individu seul contre tous, le "tout est permis" et le refus affiché de l'ordre, mais le discours et les pratiques des joueurs s'orientent vers l'affirmation de l'appartenance à un groupe, de la prééminence de règles, de normes, de valeurs inspirées des cultures guerrières, telles que l'honneur, le courage, la force, la liberté, la justice, la coopération... Des jeux dont le thème central est la destruction de l'autre et où on peut néanmoins considérer qu'il est honorable d'avoir "été éclaté en morceaux" par un adversaire de valeur, donnent ainsi lieu à une socialité dans des groupes plus ou moins stables et dans des communautés de jeu où les adversaires se rencontrent, sympathisent, établissent des relations de respect mutuel. Dans ces cas, le jeu occasionne la rencontre avec l'autre et cette rencontre, en retour, garantit l'écart entre la fiction et la réalité : on s'entretue virtuellement, mais il est tout simplement impossible que ce soit autre chose qu'un jeu.

Alors que la violence extrême est le moteur même du jeu, la destruction à de nombreuses reprises de son avatar, normale et inévitable, ne suscite pas d'amertume du joueur vis-à-vis de l'adversaire. *In real life*, l'ambiance dans le local de jeu est généralement débonnaire et les éclats de rire sont fréquents ("Salopard, tu m'a bien eu !"). L'espace du jeu, circonscrit par l'écran, n'empêche pas une socialité bon enfant en dehors du jeu. On observe régulièrement hors-jeu une entraide entre des joueurs, pourtant ennemis farouches dans l'arène. En ligne, nombre de sites accueillent les novices et leur prodiguent des conseils et des aides au démarrage. Dans le monde de *Quake*, une prise en charge des "nouveaux" en réseau, en local ou sur Internet, est également chose courante.

Dans ce contexte d'une socialité qui produit ses propres valeurs, certaines conduites se présentent comme des transgressions, non pas aux règles du jeu lui-même, mais aux codes de "bonne conduite" du clan d'appartenance ou de la communauté des joueurs dans son ensemble. Les jurons, par exemple, ne sont pas rares dans le feu de l'action, toutefois les injures xénophobes ou sexistes sont une agression mal acceptée non seulement par ceux à qui elles s'adressent mais aussi par les autres joueurs présents. Les tricheurs qui manipulent les codes de programmation du jeu pour renforcer leur personnage ou falsifier les scores à leur bénéfice, ou pire, qui pénètrent par des techniques de piratage informatique, de *hacking*, dans l'ordinateur d'un autre joueur pour y modifier les caractéristiques de son personnage, sont montrés du doigt sur les forums et, quand ils sont identifiés, se trouvent exclus aussi bien des compétitions que des clans dont ils font partie.

De manière très générale, les joueurs de jeux de massacre se refusent à ce genre d'exactions et l'on constate que tout n'est pas permis dans ces univers virtuels violents. Le joueur attend des autres qu'ils le respectent en tant que joueur, et en fait en tant qu'être humain, et il se comporte habituellement vis-à-vis des adversaires avec ce même respect qu'il suppose être attendu par eux de sa part. Pour que la valeur du gagnant soit mesurée à une aune incontestée, le *fair play*, l'honnêteté s'impose dans un jeu où les chances doivent être égales pour tous et où la différence doit s'opérer, non

par des moyens frelatés, mais par la comparaison des capacités individuelles : rapidité de réaction, concentration, efficacité et maîtrise de soi.

Ainsi, même s'il gagne dans le jeu, le tricheur est en réalité un perdant : il est mis au ban de la communauté des joueurs car il s'est exclu de lui-même de l'esprit du jeu et des valeurs partagées par tous. A contrario, le joueur honnête, même perdant, peut se raccrocher à une image positive de lui-même : dans son système de référence, il reconnaît ses adversaires, non pas uniquement comme des ennemis, mais aussi comme des partenaires partageant les mêmes valeurs, et considère qu'il est reconnu en retour par eux à cette même place, car il a perdu "honorablement". Les échanges sur les forums qui font suite à des compétitions confirment cet esprit : les gagnants félicitent les perdants pour s'être défendu vaillamment, les perdants se disent fiers d'avoir été vaincus par des adversaires de valeur. Les tricheurs et les mauvais-joueurs sont mis au ban de la communauté.

En résumé, la plupart des joueurs, même protégés par leur anonymat, ont à cœur de respecter les règles qu'impose une civilité minimale : injures "sérieuses" et tricheries relèvent du *trop* violent, le franchissement de cette limite menace le jeu lui-même, qui risque de cesser de n'être qu'un jeu. L'extrême violence mise en scène doit rester cantonnée dans l'espace de la fiction : la majorité des joueurs en a une claire conscience, et la frontière est nette entre l'arène de combat et ce qui se passe en dehors du jeu, entre la fiction violente dans ses formes, à l'intérieur du jeu, et une réalité conviviale dans les faits, en marge du jeu.

Ces règles de vie entre joueurs et l'exclusion des perturbateurs inscrivent ainsi un ordre dans ces univers virtuels qui semblent au départ destinés à l'expression des instincts violents et destructeurs, et donc voués au chaos. Cet ordre est une métaphore vécue de ce qui se passe dans le monde réel : tout autant que dans la réalité, survivre et gagner dans ces mondes virtuels exige des efforts, du travail, des apprentissages, et très souvent de la coopération pour arriver au résultat, au succès. Les transgressions y sont punies comme dans le monde réel (par désapprobation au minimum et, quand c'est possible, par pénalisation du coupable). Les joueurs de jeux violents inscrivent leurs conduites dans un cadre marqué par des valeurs qui sont en fait celles du monde réel.

Une nouvelle génération de jeux : les "mondes persistants"

Les études scientifiques citées plus haut ne prennent pas en compte une forme plus récente de ces jeux vidéo en ligne, qui ont connu depuis un succès grandissant, et dans lesquels cette frontière entre fiction et réalité n'est pas aussi nette. Il convient donc d'en dire quelques mots ici, pour être complet sur le sujet.

Avec les "mondes persistants", le réalisme et l'interactivité prennent une nouvelle dimension. Dans ces jeux, la partie dans laquelle évolue le joueur est perpétuelle. Elle ne disparaît pas quand il se débranche du Réseau. Et, lorsqu'il se reconnecte, il retrouve le personnage tel qu'il l'avait laissé. Les "mondes persistants" se jouent donc uniquement en ligne, rassemblant dans une même partie des dizaines de milliers de joueurs venus du monde entier : leur mode massivement multijoueurs représente entre 100 et 300 000 comptes d'abonnés selon les jeux.

Le joueur incarne un personnage doté de caractéristiques et de compétences particulières. Il part à la découverte d'un monde médiéval fantastique peuplé de créatures dangereuses aux pouvoirs maléfiques (*Ultima*, *Everquest*, *Asheron's Call*, *La 4^{ème} Prophétie*). Ou bien il embarque sur un vaisseau spatial à la conquête de la galaxie et développe ses installations sur des planètes, participe à la constitution d'empires stellaires (*Mankind*, *Starpeace*). La confrontation violente y est également mise en scène, mais avec un moindre luxe de détails sanglants que dans les jeux de massacre : il s'agit là

davantage de jeux de rôle ou de jeux de stratégie, successeurs informatiques des jeux sur table de type *Donjons et Dragons*.

À la différence des jeux vidéo dont l'espace est circonscrit à l'équivalent d'une arène de combat dans un temps donné, les mondes persistants ne s'arrêtent pas : les joueurs vivent donc en permanence les uns avec les autres dans le jeu, et d'une certaine manière même quand ils sont déconnectés, puisque leurs personnages et installations continuent à produire et peuvent être attaqués pendant qu'ils ne sont pas là. La frontière entre jeu et réalité devient plus floue, poreuse, et la complexité des interactions permet l'émergence de formes spontanées de socialité qui ont une existence ubiquitaire : de même que les clans des jeux vidéo de massacre, les guildes et les empires de ces "mondes persistants" ont leurs propres sites web sur d'autres serveurs Internet, leurs propres forums et organisent à l'occasion des réunions dans des lieux physiques, un café ou le domicile d'un des membres ; toutefois ces groupes et communautés élisent également domicile à *l'intérieur* du jeu, où ils occupent des territoires, bâtissent des établissements et des royaumes, se livrent à un jeu complexe de luttes et d'alliances avec les autres communautés.

Ici, la porosité de la frontière entre espace du jeu et réalité quotidienne est accrue par le temps consacré à se développer et à communiquer avec les autres joueurs. Les participants des mondes persistants consacrent en moyenne plus d'une vingtaine d'heures par semaine à jouer dans le même jeu (Nguyen, 2001), soit l'essentiel de leurs loisirs. Ils se téléphonent ou se "mailent" en dehors du jeu. Quand ils sont déconnectés, ils ont la possibilité d'être avertis par le serveur, sur leur portable, d'une attaque subie par leurs installations. Les joueurs ne font pas que jouer dans un temps et un espace donnés : ils pensent au jeu, parlent du jeu, tous les jours dans leur vie quotidienne.

À ces formes originales de socialité sont attachées des manifestations spécifiques de violence. Celle-ci n'est plus seulement un spectacle d'animation, elle est vécue, effectivement infligée ou subie. Elle n'est pas physique, bien sûr, dans un monde virtuel, mais se faire dérober ou détruire des artefacts ou des installations, même virtuels, qu'on a mis des semaines ou des mois à construire provoque des émotions qui sont bien réelles. Contrairement aux jeux de massacre qui provoquent de ponctuelles émissions d'adrénaline pendant le jeu et qui donnent lieu à une socialité bon-enfant, l'expérience dans les "mondes persistants" d'agressions vécues comme telles peut susciter, non seulement la colère ou le découragement, mais le ressentiment et même la *haine*. Les modalités de la violence dans ces jeux sont donc à la fois plus élaborées, moins directement brutales dans leur mise en scène, et en même temps plus proche de la réalité ressentie.

Le temps passé dans le jeu à construire des biens virtuels qu'on craint de perdre, l'hésitation aussi à provoquer, pour ces mêmes raisons, la colère et la vengeance d'un adversaire dont on volerait ou détruirait les biens, suscite dans les "mondes persistants" des mécanismes de régulation dans l'exercice effectif de la violence : intimidations, menaces, alliances, affiliation à des guildes, négociations, recours à des tiers. L'agression effective d'un joueur par un autre joueur n'est pas la situation de jeu la plus fréquente et, quand elle intervient, elle est conditionnée par les nécessités des besoins et des alliances et obéit souvent à des codes de l'honneur ou des lois de la guerre, mais aussi à tout un écheveau de considérations diplomatiques, stratégiques, morales, idéologiques. Jouer implique des règles de civilité et le déploiement de compétences de communication et de négociation. La prévention et la gestion de la violence dans le jeu est donc en soi une forme d'apprentissage de la sociabilité¹.

Une question en suspens : la déréalisation de la violence

Ces observations et les études citées plus haut laissent en suspens une question qui ne se prête peut être pas facilement à un traitement par enquête : celle des effets de déréalisation induits par la figu-

ration et la mise en scène de la violence via les techniques d'imagerie de synthèse. Le problème n'est pas nouveau et a déjà été étudié à propos du spectacle de la violence à la télévision : la réception quotidienne de photos et de films violents, relativement identiques dans leur crudité qu'il s'agisse d'émissions d'information ou de films de fiction, peut induire chez le spectateur une forme de sentiment d'irréalité. Le spectacle de la mort et de la souffrance d'autrui ne coupe plus l'appétit à l'heure du repas. De même, dans les jeux vidéo, éclater à coup de mortier ou de barre à mine le personnage d'un adversaire, qui peut être indifféremment un programme géré par l'ordinateur ou "l'avatar" d'un joueur réel, procure généralement un sentiment de plaisir non dissimulé, alors qu'a contrario la mort de son propre personnage n'est pas vécue physiquement comme telle : on ne meurt pas réellement, et on n'a même pas mal. On en déduit (et c'est exact) que la destruction de l'image de l'adversaire, même réaliste, à la limite du film reproduisant l'événement, ne signifie pas que l'adversaire meurt "pour de vrai".

Dans les jeux en milieu réel, les sports collectifs ou de combat, les joutes, voire les bagarres, les enfants et les adolescents sont conduits à faire l'expérience dans leur corps des limites à ne pas dépasser. Plaies et bosses sanctionnent l'erreur et marquent le rapport différencié à l'autre. Tandis que dans les jeux en ligne, la disparition du corps réel (son corps propre aussi bien que le corps de l'autre) supprime une forme de repérage. On se retrouve face au risque évoqué en introduction : si autrui peut être traité à travers son "double" infographique comme un programme de jeu vidéo, n'y a-t-il pas un risque de débordement dans des pratiques aseptisées, abstraites, de la violence, celle-ci pouvant être infligée sans conscience, ou plutôt sans identification, de la douleur infligée à l'autre ?

La question n'est pas du même ordre que celle traitée par les enquêtes sociologiques précédemment citées. Celles-ci montrent que les joueurs de jeu vidéo violents ne cèdent pas plus que d'autres à la tentation de la violence physique, entre eux ou dans leur réalité quotidienne. On serait même porté à supposer que, s'ils pratiquent les jeux vidéo, c'est qu'ils préfèrent éviter la violence physique, ou même simplement la fatigue liée à l'effort et les risques de blessure encourus dans des jeux physiques. Les jeux vidéo viennent de ce point de vue à la rencontre d'une clientèle qui n'est pas forcément sportive, en quête de loisirs en chambre. De ce point de vue, parents et éducateurs peuvent limiter leurs soucis à d'autres problèmes que la violence, tels que l'insuffisance éventuelle d'activité physique.

Mais les perturbations induites par les mondes virtuels dans notre appréhension de la réalité sont de deux types au moins (Schmoll, 2001b). Quand parents et éducateurs stigmatisent le risque de formes spécifiques de schizophrénie ou de solipsisme que provoquerait un trop grand goût pour les créatures virtuelles côtoyées dans les jeux vidéo, ils font référence à la fuite hors du "véritable" réel, et au refuge dans des réels de synthèse, qui résulterait d'une tendance à *traiter les simulacres comme des objets et des êtres réels*. Mais un autre type de perturbation, inverse de celle-ci, peut aussi consister à *traiter le réel comme ayant aussi peu de consistance que les mondes virtuels*. Ph. Quéau (1993) avait déjà pointé cette possibilité, qui est peut-être plus dangereuse encore, pas pour les jeunes pris individuellement, mais pour le fonctionnement global de nos sociétés. Les jeux vidéo se présentent à l'écran de la même manière que les opérations militaires à l'écran des centres de commandement des armées modernes : pour le soldat, l'ennemi est une "cible", et de plus en plus souvent, la destruction de l'adversaire exclut le contact physique sur le terrain et se réduit pour "l'opérateur" à l'expérience de la disparition d'un point clignotant sur son écran.

La médiatisation de la Guerre du Golfe, présentée à la limite comme un *wargame* en temps réel, dans lequel la mort n'était jamais montrée directement, est devenue un exemple type de la façon dont les jeux vidéo peuvent fonctionner comme paradigme de la guerre moderne. Plus récemment, la traque électronique menée par les internautes amateurs à la recherche d'informations sur Oussama ben Laden et son réseau militaro-financier montre que la guerre devient un jeu en ligne. On finit par oublier qu'au bout de la connexion des gens continuent à en mourir.

Conclusion

Cette question, qui est en fait celle de l'évolution de la nature même de la violence dans nos sociétés, restera cependant en suspens dans le cadre limité de cet article, qui avait d'abord pour objet de cerner l'impact des jeux vidéo sur la sociabilité des joueurs, avec un accent spécifique sur ce qui nourrit l'inquiétude de leur entourage, à savoir les risques éventuels d'isolement et de passages à l'acte violents.

Il est dans la nature des jeux en général d'offrir un espace où s'apprend la socialité, et celle-ci y est souvent déclinée sous toutes ses modalités, y compris la violence, dans les formes de l'agression verbale et physique. Dans les jeux vidéo en ligne, la rencontre avec l'autre au sein d'espaces virtuels exclut a priori la possibilité de la violence physique. Le succès commercial des jeux vidéo dans lesquels la violence est mise en scène de manière de plus en plus explicite pose évidemment la question : quelle socialité les jeunes joueurs y apprennent-ils ? Les éducateurs et les familles craignent, d'un côté, que l'attrait des mondes virtuels ne provoque un isolement des individus séparés par leurs écrans, et que, par ailleurs, la nature violente de certains de ces jeux n'ouvre la porte à de possibles débordements des conduites violentes dans la réalité.

Cependant, l'état des études sur ce thème montre que les adolescents font généralement la différence entre la fiction du jeu et la réalité quotidienne. La violence est cantonnée dans les limites de l'arène virtuelle et dans le temps que dure la confrontation. Un parcours dans cet univers révèle même, en marge du jeu, des formes originales de sociabilité : réunions entre copains, organisation de "clans", rassemblements à l'occasion de compétitions. Même les nouvelles formes de jeu en ligne, qui tendent à immerger davantage le joueur dans la fiction d'un monde virtuel persistant, accroissent certes le réalisme de la violence vécue mais, de ce fait même, conduisent les joueurs à élaborer des formes d'alliances, de coopération et même de solidarité.

Les jeux vidéo en ligne montrent que violence et sociabilité ne s'opposent pas, mais qu'elles ont au contraire un lien génétique. La figuration et la mise en scène de la violence, aussi bien que la violence effectivement vécue dans le jeu, ne provoquent pas de débordements et de dérives sociopathes dans la réalité, mais sont au contraire le prétexte d'une sociabilité, un moyen ludique de se conformer à un savoir-vivre-ensemble, dans la réalité autant qu'au sein du jeu.

Bibliographie

- Anderson C.A. & Dill K.E. (2000), Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life, *Journal of Personality and Social Psychology*, 78, 4.
- Carse P.J. (1988), *Jeux finis, jeux infinis. Le pari métaphysique du joueur*, Paris, Seuil.
- Cotta A. (1993), La société ludique, Paris, Grasset, 1980. Nouv. éd. : La société du jeu, Paris, Fayard.
- Ichbiah D. (1997), *La saga des jeux vidéo*, Paris, First.
- Durkin K. & Aisbett K. (1999), *Computer Games and Australians Today*, Sidney, Office of Film and Literature Classification.
- IDATE (2000), *Video Games in the Internet Age*, Rapport de l'IDATE, Montpellier.
- Jouët J. & Pasquier D. (dir.) (1999), *Les jeunes et l'écran*, Paris, Réseaux n° 92/93.
- Le Diberder A. & F. (1998), *L'univers des jeux vidéo*, Paris, La Découverte.
- Longuet P. (1996), Le choix des adolescents en matière de jeux vidéos, *Document de l'Institut National de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire (INJEP)*, 24, avril 1996.

- Nachez M., Jeux vidéo *on-line* en vision subjective : autopsie d'une cyberviolence, communication au 2^{ème} Congrès Sciences de l'Homme et Société : "Différences dans la civilisation", Cannes, 4-7 juillet 2001.
- Nachez M. & Schmoll P. (2002), Les Player Killers. Formes et significations de l'incivilité dans les jeux vidéo en ligne, *Revue des Sciences Sociales*, 29, pp. 84-91.
- Nguyen H. (2001), Les tribus en ligne des mondes persistants, série d'articles et entretiens in *Le Monde Interactif*, 31 janvier 2001.
- Quéau Ph., *Le virtuel, vertus et vertiges*, Paris, Champ Vallon, INA, 1993.
- Satcher D. (2001), *Youth Violence : A Report of the Surgeon General*, Health and Human Services Dept. (USA), en ligne: <http://www.surgeongeneral.gov/library/youthviolence/>
- Saxe J. (1994), *Violence in videogames : what are the pleasures ?*, Paper presented at the International Conference on Violence in the Media, St. John's University, New York, 3-4 October 1994.
- Schmoll P. (2000), Les mondes virtuels, entre imagerie et imaginaire, *Sociétés*, n° 70, pp. 33-46.
- Schmoll P. (2001a), Les *Je* on-line. La question des identités sur Internet, *Revue des Sciences Sociales*, 28, pp. 12-19.
- Schmoll P. (2001b), Le statut anthropologique de l'image à l'ère du virtuel, *Tübinger Korrespondenzblatt*, Tübingen, Tübinger Vereinigung für Volkskunde e.V., 53, Mai 2002, 22-36.
- Varenne J.-M. & Bianu Z. (1990), *L'esprit des jeux*, Paris, Albin Michel, 1990.
- Veillon F. (1997), Les communautés virtuelles : vers une société ludique ubiquitaire ?, Conférence à la Cité des Sciences et de l'Industrie, Paris, 16 mai 1997, in *Science, multimédia et réseaux*. <http://www.internetactu.com/archives/dossiers/Ntic/vthese/ARTICLES.htm>

Notes

¹ Pour une étude plus détaillée des formes spécifiques de la violence dans les "mondes persistants", on se reportera à notre article sur les Player Killers (Nachez & Schmoll, 2002).