

## Sociologie des MMORPG et profils de joueurs : pour une théorie sociale de l'activité (vidéo)ludique en ligne

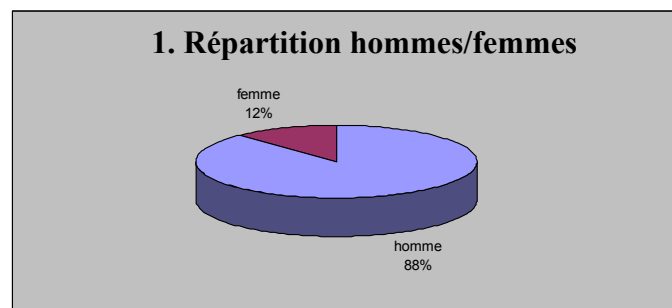
**Vincent Berry**  
**Maître de conférences**  
**Université Paris 13**  
**Laboratoire EXPERICE (EA 2358)**  
<vincent.berry@noos.fr>

À partir d'un travail de thèse consacré à l'étude de *World of Warcraft* et *Dark Age of Camelot* (Berry 2009), nous proposons ici une sociologie des joueurs de jeux de rôles en ligne massivement multi-joueurs, autrement appelés MMORPG<sup>1</sup>. À partir de données quantitatives et qualitatives<sup>2</sup> cet article vise à un premier niveau une description des habitants de mondes virtuels. Nous regarderons ainsi qui sont les joueurs, et tâcherons d'en produire un rapport nuancé, d'en trouver des caractéristiques générales, de décrire ce qui fait la singularité de ces habitants mais aussi de comprendre les « différences et les répétitions » au sein même de la population des joueurs.

Cependant, derrière cette description d'un public, il s'agit également de s'interroger sur l'importance de variables sociales et de contextes individuels qui favorisent ou freinent la pratique du MMORPG, et qui configurent l'investissement des joueurs. En effet, contre la métaphore du cyberspace comme d'un village mondial, où toutes les rencontres sont possibles, tout le monde ne joue pas aux mêmes jeux, ni de la même façon. Que l'on soit homme ou femme, adolescent ou adulte, salarié, étudiant ou sans emploi, fan de *fantasy*, tout un ensemble de logiques sociales et individuelles configurent préalablement les usages, la façon de s'investir dans le jeu et de donner du sens à l'activité vidéoludique. Différents « habitus vidéoludiques » coexistent, se fabriquent et se (trans)forment. En somme, au-delà de la description des publics joueurs de MMORPG, cet article propose une analyse sociale de l'activité (vidéo)ludique, en la considérant, comme d'autres pratiques culturelles, des plus savantes aux moins légitimes, comme le résultat d'interactions complexes entre des habitus (Bourdieu 1980) – ceux des joueurs – et des « mondes » sociaux (Becker 1988), ici, des « mondes du jeu ».

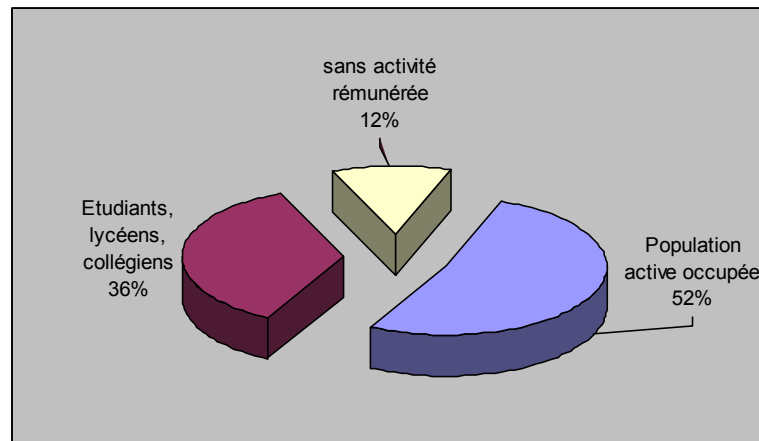
### La population des joueurs de MMORPG : quelques éléments sociométriques

Si l'on cherche à caractériser d'une façon générale la population des joueurs et à comprendre ce qui, en son sein, distingue et rassemble ceux qui la composent, il faut souligner à un premier niveau d'analyse, l'importance des jeunes adultes, hommes (88%), issus des classes moyennes, salariés le plus souvent (52%), en majorité célibataires, habitant en ville, travaillant dans le domaine de l'informatique ou des technologies de l'information et de la communication.



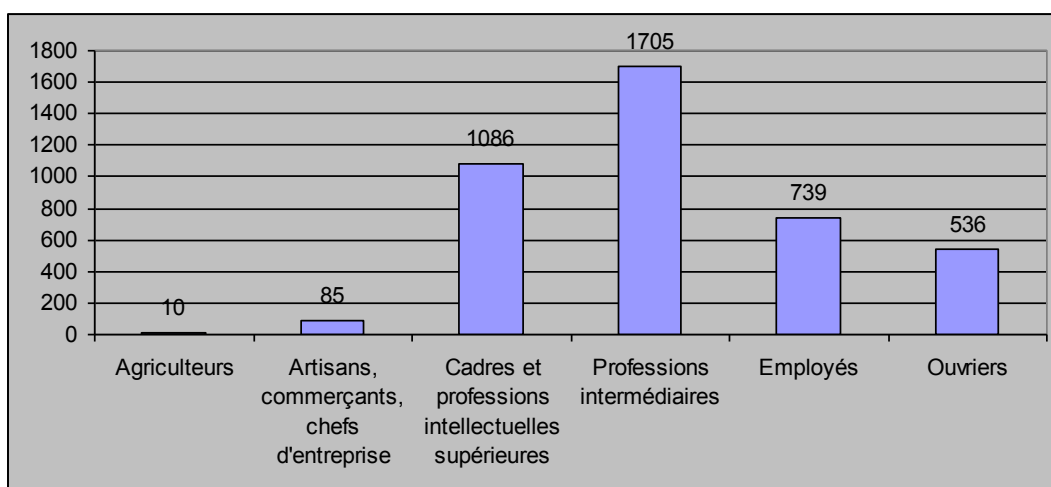
Si l'on s'intéresse plus précisément à la population des joueurs en termes d'activités sociales et de catégories socioprofessionnelles, les étudiants, lycéens et collégiens ne sont pas la frange la plus importante de la population. Ils représentent 36% des joueurs de WOW derrière les personnes actives ayant un emploi rémunéré, dite « population active occupée ». Qu'il s'agisse de lycéens, de collégiens, de salariés ou de personnes « sans emploi », la population est néanmoins assez jeune, 26 ans en moyenne avec un écart type relativement faible (7).

## 2. Activité des joueurs de MMORPG



Contre l'image médiatique de l'adolescent « otaku » (Tobin 2004) accroc au jeu vidéo, vivant seul des aventures virtuelles derrière son écran, de celle de « l'adulte » qui refuse de grandir et prolonge son enfance dans le jeu vidéo, ou encore du « geek », ou du « hacker », passionné d'informatique au point d'en oublier le monde réel, la population qui habite et fait vivre ces mondes est bien plus riche, complexe et hétérogène que les stéréotypes produits et reproduits par certains « comptes-rendus médiatiques spectaculaires ». Autour de ce noyau dur de jeunes adultes des classes moyennes gravitent d'autres profils : des joueurs en couple (46%), des joueurs « parents » (16%) des cadres commerciaux, des enseignant(e)s, des employé(e)s de commerce, des artisans ; différentes situations familiales, sociales et professionnelles se font jour. Si l'on s'intéresse plus précisément à la « population active occupée », autrement dit aux personnes ayant une activité rémunérée, on trouve en premier lieu, les professions intermédiaires (41%), suivies des « cadres et des professions intellectuelles » supérieures (26%), des employés (18%) et des ouvriers (13%).

## 3. Professions et catégories socioprofessionnelles



## Culture partagée, fantasy et distinction : « différences et répétitions »

Si l'on s'intéresse aux goûts et aux préférences culturelles des joueurs, le cinéma par exemple, on constate une nette prédominance de la culture de masse américaine, des « grosses productions hollywoodiennes » et des blockbusters tels que *Da Vinci code*, *Armageddon*, *Matrix*, *Independence Day*, *Harry Potter*, etc. Cependant, le paysage cinématographique dessiné par les joueurs est plus précis que cela. En effet, leurs références renvoient d'abord à un genre : le médiéval fantastique, la science-fiction, le merveilleux, en somme à ce que l'on peut appeler la « *fantasy* » (Dauphagne 2008). On trouve en effet tout un ensemble de références largement partagées, des plus anciennes aux plus récentes, en lien avec des thématiques fantastiques : *La Guerre des étoiles*, *le Seigneur des anneaux*, *Excalibur*, *Conan*, *Dune*, *Highlander*, *Willow*, *le cavalier sans tête*, *2001 l'odyssée de l'espace*, *Bienvenue à Gattaca*, *300*, *Pirates des Caraïbes*, *Starship Troopers*, *Edouard aux mains d'argent*, *Entretien avec un Vampire*, *V pour Vendetta*, *L'Armée des douze singes*, *Mad Max*, *Terminator*, etc.

En ce qui concerne les livres « préférés » des joueurs, on retrouve sensiblement les mêmes logiques. En effet, les romans liés à la *fantasy*, au merveilleux et à la science-fiction prédominent : *Le seigneur des anneaux*, *Le cycle de l'assassin royal*, *Le mythe de Cthulhu*, *Le trône de fer*, *La compagnie noire*, *Le cycle des princes d'ombres*, etc. (avec une double récompense pour l'œuvre de Tolkien qui se trouve première dans les catégories film et livre « culte » des joueurs, loin devant les volumes d'*Harry Potter*). Toutes ces références littéraires ou cinématographiques sont importantes, dans la pratique même du jeu. Elles sont directement reprises par les joueurs pour animer ou cadrer leur partie de jeu et peuvent être à l'origine du nom de leurs avatars ou de celui de leur guild.

En somme, ce qui semble commun à toutes les tranches d'âges, sexes, catégories socioprofessionnelles, c'est la prédominance d'une culture de la *fantasy*. À ceci près que, selon les âges, les références varient : du côté des plus jeunes, la *fantasy* issue des mangas est très présente, et diffère parfois de celle des joueurs plus vieux. Les trentenaires ont des références plus anciennes, liées au monde du jeu de rôle ; les plus jeunes mobilisent des références plus récentes. En conséquence, si des ponts s'établissent autour de certaines productions littéraires ou cinématographiques, il existe cependant, malgré l'apparente homogénéité, des différences et des variations qui ne sont pas sans effets sur la pratique des joueurs, leur discours, la façon de donner du sens et à cadrer l'activité. Les joueurs repèrent par exemple parfois ce qu'ils appellent les « *Kévins* », terme utilisé pour qualifier les adolescents, en fonction du nom de l'avatar choisi mais aussi en fonction du style d'écriture dite « SMS », de l'orthographe, et des références culturelles mobilisées, les mangas par exemple. D'autres joueurs plus vieux, se reconnaîtront des affinités autour d'un dessin animé de leur enfance, *Goldorak* par exemple, que les moins de 20 ans ne peuvent pas connaître. Toute une terminologie est établie par les joueurs eux-mêmes pour se discriminer les uns des autres : ainsi parlent-ils des « *Kévin* » mais aussi des « *No-Life* » pour qualifier les joueurs pleinement investis dans le jeu, des « *PGM* »<sup>3</sup> pour les joueurs de hauts niveaux, des « *Noobs* » pour parler des débutants ... Les joueurs eux-mêmes, dans leurs discours et leurs pratiques, proposent une classification qui, loin d'être d'un outil d'analyse rigoureux, n'en révèle pas moins un ensemble de logiques de « distinctions » ludiques, révélatrices à leur tour de « distinctions » sociales (Bourdieu 1979), dont l'âge, le genre, le milieu social, le sexe, le capital culturel mais aussi la culture ludique des individus en sont les variables essentielles. Ainsi, Alexandre<sup>4</sup>, joueur de *WOW*, explique la façon dont, pendant le jeu, il devine l'âge des joueurs qu'il rencontre par tout un ensemble d'indices recueillis au cours des interactions numériques. « [Et quand tu joues avec quelqu'un que tu ne connais pas, tu te poses la question, si c'est une fille ou un garçon ?] *Non, pas vraiment, mais plus sur l'âge. C'est des questions que tu te poses pendant la partie, mais au début, t'échanges très peu de mots puis tu*

*parles que du jeu : « salut, salut, on fait la quête ? ». Après, pendant la partie, t'as des gens qui communiquent plus, qui t'chatent, avec un peu d'humour, en rigolant, puis des fois ça te fait rigoler, donc du coup t'embrayes et puis voilà, si ça marche, tu te dis « ouais, il doit être comme moi ». [T'es curieux de savoir qui est derrière l'écran ?] Ouais, franchement, puis tu le sens. Il doit avoir 20-30 ans, ça se sent. »*

## **Distribution de la pratique vidéoludique**

Etablir une sociologie des joueurs de jeux de rôles en ligne, c'est à la fois cartographier un public mais également analyser la pratique vidéoludique elle-même, les formes d'engagement des joueurs, les différents « styles » de jeu de ces derniers. En effet, si l'on s'accorde à considérer, dans la perspective goffmannienne, le jeu (vidéo) comme une cadre secondaire de l'activité humaine (Goffman 1991), c'est-à-dire la transformation d'une activité au *second degré* (Brougère 2005), on constate rapidement que le cadrage de l'activité vidéoludique diffère selon les joueurs : le sexe, l'âge, le milieu social sont des facteurs qui agissent sur le jeu. Autrement dit, selon les cas, on ne joue pas nécessairement au même jeu ni de la même façon.

Précisons d'abord que l'on peut distinguer deux types d'activités ludiques dans ces univers virtuels : d'un côté des jeux d'affrontement, « d'agôn » (Huizinga [1938] 1951), centrés sur la performance, la compétition, la réussite et la victoire et, de l'autre, des activités ludiques axées sur le faire-semblant, la « mimicry » (Caillois 1958) et le carnavalesque au sens bakhtinien (Bakhtine 1970), c'est-à-dire l'interprétation d'un personnage (ce que le joueurs nomment le « roleplay »), visant le « fun », le « délire », et l'inversion des genres, des rôles et des identités.

La variable sexuelle occupe une place essentielle, peut-être la plus importante et la plus visible, dans la façon de cadrer l'activité, d'interpréter un personnage ou, plus en amont encore, dans le choix même des avatars. On s'aperçoit en effet que les joueuses choisissent en très grande majorité des avatars du même sexe, et le plus souvent « humanoïdes ». De la même façon, elles ont une forte propension à jouer les personnages dits « de soutien », c'est-à-dire les soigneurs et les magiciens, et beaucoup moins les personnages offensifs, les « guerriers ». Ces personnages de soutien leur permettent de s'adonner aux dimensions ludiques qu'elles privilégient dans le jeu : le faire-semblant, les interactions avec les autres joueurs. Plus sensibles aux activités sociales du jeu, elles investissent ainsi moins les dimensions agonistiques et davantage les aspects communautaires et interactionnels du MMORPG.

De leur côté, les hommes tendent à jouer plus indifféremment des avatars masculins ou féminins et semblent se répartir équitablement sur les différents types d'avatar. Cependant, « motivés » par la victoire, ils axent le plus souvent leur pratique sur l'affrontement et sur la recherche d'une « performance » (Yee 2007) : meilleur classement, meilleur équipement, recherche du « haut rang », etc. On retrouve finalement dans ces univers une division sexuelle, soulignée par d'autres (Griffith 2003, Yee 2007, Taylor 2006), présente dans le jeu vidéo en général (Cassel & Jenkins 1998, Bryce & Rutter 2005, Hayes 2005), mais plus largement encore dans les pratiques ludiques, et ceci dès l'enfance (Brougère 2005).

En ce qui concerne l'âge, celui-ci n'apparaît pas comme une variable discriminante entre les différents types de jeu. Autrement dit, on trouve des joueurs sensiblement de tous âges dans tous les domaines de l'activité ludique. D'un point de vue strictement statistique, l'âge semble essentiellement influencer sur le temps de jeu. C'est en effet du côté des plus jeunes (des adolescents) que les temps et la fréquence de connexion sont les moins grands (et concentrés l'après-midi). En dehors de cela, l'âge est subjectivement discriminant, c'est-à-dire qu'il définit des catégories dans les points de vue des joueurs les uns sur les autres.

Surnommés « les Kévin », les (pré)adolescents tendent en effet à être stigmatisés par les plus vieux comme des joueurs ayant un comportement particulier : un manque de « politesse » ou de courtoisie, une « impatience », un irrespect des conventions sociales et ludiques. De façon plus discriminante encore, ce qui semble, du point de vue des joueurs, distinguer les « Kévin », c'est l'intensité de l'écriture « SMS » ainsi que le nombre de raccourcis, de sigles, d'élisions ou d'acronymes employés dans une même phrase. « *Y'a pas photo sur l'âge. Si dans un même message, le mec, il t'écrit une phrase avec quatre lettres et avec des "lol" et des "P-T-D-R" partout, c'est bon, tu sais à qui t'as affaire. De suite, c'est Kévin et ses copains. Après, tout le monde dit "lol", mais bon, c'est affaire de ... de dose quoi* »<sup>5</sup>. La question de l'âge ne disparaît donc pas totalement dans les MMORPG mais elle se reconstruit différemment, non plus sur des critères objectifs (l'âge réel en nombre d'années), mais sur un état d'esprit, un comportement, une écriture.

### **Goûts et dégoûts vidéoludiques : insultes, « vannes » et provocations**

Enfin, le milieu social joue un rôle, moins dans le choix des activités vidéoludiques ou des avatars (aucune corrélation n'a été établie), que dans le rapport à certaines dimensions du jeu, notamment dans le rapport au langage, aux « vannes » et aux provocations. Il existe en effet dans les MMORPG, comme dans d'autres domaines ludiques (dans certains jeux de rôle notamment) tout un jeu autour de « l'art de charrier », de placer une blague, « de mettre en boîte » l'adversaire. On retrouve assez bien dans les pratiques des joueurs les analyses de N. Auray quand il parle de « cette mise en scène excessive de soi », ce « débridement des émotions » comme relâchement du contrôle social (Auray 2007).

Comme l'avait également souligné et analysé P. Schmoll à propos des jeux de combat en ligne, « on ne se bat que dans l'arène virtuelle, on s'insulte copieusement mais dans une atmosphère amicale où tel est l'usage, ponctué par les rires » (Schmoll 2003, 47). Comme dans un match de boxe, les joueurs cherchent à provoquer leurs adversaires, à faire peur à l'ennemi, à l'impressionner, ce qui fait aussi partie d'un spectacle ludique. Il y a en effet tout un plaisir et un jeu dans le défi et la provocation de ses adversaires après, pendant ou avant le combat. Robin<sup>6</sup>, précise ainsi : « *ça me fait trop rire quand des joueurs se charrient sur JOL [forum communautaire de DAOC]. T'en as qui sont très très bons, ils ont des expressions super bien trouvées. Y en a un dans ma guilde qui traite les joueurs de "moules asthmatiques", "on va vous faire transpirer du front" qu'il leur disait [rires]* ».

Dans une forme plus radicale, ces pratiques ne sont pas sans rappeler celles du catch dont les matchs sont tout autant ponctués de coups physiques que de provocations verbales. On retrouve aussi dans ces pratiques des formes de joutes verbales assez proches de celles que décrit Huizinga dans l'histoire des sociétés : « la lutte réglée consiste ici à peu près entièrement à l'emporter sur l'adversaire par des discours outrageants bien composés ». Les joutes verbales des orateurs grecs dans l'antiquité ne renvoient « pas nécessairement à l'argument juridique le plus adéquat, mais dans certaines périodes de l'histoire, notamment dans la période archaïque, à l'outrage le plus violent et le plus pertinent » (Huizinga [1938] 1951, 143).

Parfois, ces provocations se font en dehors de l'univers numérique, par *Teamspeak (TS)*, *Skype*, ou *MSN*. Les joueurs viennent sur le canal de discussion pour provoquer les ennemis ou discuter d'un combat. Au cours de notre étude, une joueuse, Pénélope<sup>7</sup>, venait régulièrement sur le canal de discussion vocal d'autres joueurs pour demander, après avoir gagné un combat : « *alors les filles, on s'est pris une branlée ?* » Si la plupart riait, d'autres répondaient sur le même ton, tandis que quelques-uns semblaient vexés. L'un d'eux notamment, Stéphane<sup>8</sup>, précisait à chacune des provocations de Pénélope : « *je préfère rien dire, sinon, ça va partir en insulte* ».

Souligner ce jeu sur le langage ne signifie donc pas que tous les joueurs pratiquent l'humour. Ainsi, Annabelle<sup>9</sup> n'« *emote jamais, même pour rire. Non, c'est pas trop mon truc. Je trouve ça grossier* ». De la même façon, Anne<sup>10</sup> voit dans certaines pratiques une forme de vulgarité et de grossièreté : « *non certains joueurs, surtout les mecs sont trop vulgaires, je supporte pas. Parfois ça me choque, soit je lui dis d'arrêter de suite, soit je quitte le groupe* ». Certains joueurs peuvent être ainsi choqués, mal à l'aise avec certaines pratiques langagières ou symboliques (le cybersexe qui consiste à simuler l'acte sexuel notamment) tandis que d'autres les cadrent comme faisant partie du jeu et n'ont aucune difficulté à s'y engager.

Cette propension à s'investir ou non dans certains aspects du jeu révèle chez les joueurs des principes de vision et de division entre le « vulgaire » et le « ludique », le « grossier » et le « fun », le « hors-jeu » et le « jeu ». Il y a par ailleurs des clivages parfois forts entre joueurs, notamment sur la notion du fairplay, dans ses dimensions morales (« l'esprit chevaleresque »), éthiques (« le respect de l'adversaire ») et formelles (règles fixes qui garantissent l'équité), telle que cette notion s'est historiquement constituée et qu'elle est « promue » aujourd'hui (Vigarello 2001). Pour Sophie<sup>11</sup>, le jeu est affaire de valeurs : « *y a des principes quand on respecte pas qui me font..., quand on donne sa parole. Moi, j'ai des règles dans la vie, et je supporte pas qu'on les respecte pas. Tu vois, on me dit "oui, oui, viens, on te groupe". J'arrive et ils sont full [complet]. Et ça, ça me... je vois tout rouge. En fait les comportements qui me mettent hors de moi, c'est des comportements qui me mettent hors de moi dans la vraie vie [...]. C'est vrai que je suis de la vieille école, donc attachée aux formules de politesse, de respect. C'est bête mais je pense qu'avec les mots magiques, on obtient tout, et on s'amuse plus* ».

Ces dispositions et ces inclinations des joueurs à cadrer l'activité de telle ou telle façon ou à supporter tel ou tel comportement de leurs partenaires virtuels n'apparaissent pas seulement sur la question du fairplay ou du langage. Elles sont aussi visibles sur la question du jeu en général. Ainsi, pour Delphine,<sup>12</sup> jouer au MMOG c'est d'abord « *un loisir, le plaisir de jouer, tuer des monstres, faire monter mon perso. Après les autres, s'ils viennent me parler, je les envoie pas bouler, parce que j'aime pas, mais ... Y en a beaucoup sur ce serveur, c'est des conneries. Déjà c'est illisible sur les canaux. Les discours qu'ils font c'est illisible, parce qu'ils écrivent en SMS. Et puis voilà, après y en a qui jouent pas leur rôles. Le nombre de paladins qui tuent des vaches, pour tuer ! Moi je trouve ça vraiment débile. C'est de la connerie. Un paladin, théoriquement, il tue pas comme ça. Moi ça me gêne ! Après, mon copain, ça le gêne moins. Mais moi, ça me dérange* ». Façons de jouer, « styles de jeu », recherche d'autres dimensions du jeu sont affaires de « goûts » ou de « dégoûts ». Des confrontations peuvent également apparaître sur certaines « plaisanteries ». Ainsi Benjamin<sup>13</sup> précise : « *si ça part sur les blagues graveleuses, sur les homos, les blagues racistes, je ne reste pas. Je dis gentiment "désolé, je dois quitter, continuez sans moi"* ».

### **Culture et habitus (vidéo)ludiques**

Derrière l'apparente homogénéité des publics des mondes virtuels, on trouve ainsi une grande diversité des pratiques. On peut expliquer ces différences de « styles » des joueurs par des logiques sociales, déjà remarquées dans le jeu vidéo par des auteurs (Bruno 1993, Trémel 2003), qui ont établi des relations entre un ensemble de variables socioculturelles et des pratiques effectives. Toute une sociologie des pratiques culturelles a pu mettre en évidence dans d'autres domaines (théâtre, cinéma, musée, sport etc.) que la probabilité de s'adonner à une pratique culturelle – ici le jeu vidéo en ligne – « dépend, à des degrés différents du capital économique et secondairement du capital culturel et aussi du temps libre » (Bourdieu 1984, 182). Les variations tiennent non seulement aux facteurs qui rendent possible d'en assumer les coûts économiques ou culturels mais aussi aux « choix » et aux « préférences » des joueurs et des joueuses, en somme à leur habitus.

Cette notion, introduite par Bourdieu (1980), permet en effet de comprendre comment un ensemble de « goûts » ou de « dégoûts » se construisent et sont autant de façons de s'engager ou non dans des pratiques culturelles. C'est une notion complexe, reprise par de nombreux chercheurs, souvent discutée mais aussi maintes fois remaniée par Bourdieu lui-même au fil de son travail. On en trouve en conséquence, dans les textes de ce dernier, nombre de définitions, plus ou moins sophistiquées, claires ou complexes. Pour reprendre la métaphore préférée de Bourdieu, on peut considérer l'habitus comme des « lunettes » que nous portons en permanence, et qui nous permettent de voir, de connaître, de reconnaître, de classer (ce sont aussi des principes de division, « bien/mal », « fun/pas fun », « beau/laid », etc.), qui nous font apparaître certains problèmes comme importants (ou non), qui nous permettent d'en trouver des solutions, de nous engager (ou pas) de telle ou telle façon dans une pratique sociale. Précisons cependant que si la notion d'habitus vise effectivement une compréhension des pratiques sociales en termes de distributions, de probabilités, de dispositions ou d'inclinations, elle ne renvoie pas à une vision fixiste des comportements humains. « L'habitus n'est pas le destin que l'on y a vu parfois. Étant le produit de l'histoire, c'est un système de dispositions ouvert, qui est sans cesse affronté à des expériences nouvelles et donc sans cesse affecté par elles. Il est durable mais non immuable » (Bourdieu 1984, 119).

Nous proposons cependant de croiser la notion d'habitus avec celle de *culture ludique* théorisée par G. Brougère, entendue comme un ensemble de procédures et de ressources culturelles, cognitives et symboliques « qui permettent de rendre possible le jeu » (Brougère 2005, 106). À un premier niveau, cette notion se rapproche par certains aspects de celle d'habitus. Elle souligne en effet la façon dont des goûts, des préférences dans le domaine du jeu se forment chez les joueurs. « Selon qu'on est fille ou garçon, constate Brougère, on ne joue pas de la même façon ni avec les mêmes objets. La culture ludique est sexuée, et cela en référence avec des expériences très précoces » (Brougère 2003, 349). Contre une conception innée, romantique, philosophique ou biologique du jeu comme « activité naturelle de l'enfant », la culture ludique, comme l'habitus, renvoie à une dimension socioconstructiviste. Jouer se fabrique, s'apprend, s'acquiert dans les premiers temps de l'enfance, à travers les interactions avec les parents et la mère tout particulièrement. Sur la base des premières expériences ludiques enfantines, la capacité à « jouer le jeu », autrement dit à rentrer dans une activité au *second degré*, se construit dans les interactions entre pairs « en partageant des jeux avec des partenaires, en observant les joueurs en action (on voit bien les jeunes enfants dans les cours de récréation observer leurs aînés avant de se lancer à leur tour), en manipulant, de plus en plus, des objets de jeu » (Brougère 2005, 110). La notion de culture ludique permet ainsi de rendre compte des processus mobilisés dans une activité ludique et de comprendre les variables qui participent d'une différenciation sociale et culturelle des pratiques de jeu. « La culture ludique se diversifie selon nombre de critères, à commencer par celui de la société où s'insère l'enfant : les cultures ludiques ne sont pas identiques au Japon, aux États-Unis. Elles diffèrent également selon les milieux sociaux, l'âge et plus encore le sexe de l'enfant » (Brougère 2005, 109). Fortement sexualisée dès l'enfance, la culture ludique des individus se développe, se transforme tout au long de la vie. Parfois, elle s'arrête avec l'entrée dans l'âge adulte, parfois elle continue avec de (nouvelles) pratiques, de (nouveaux) joueurs et de (nouveaux) objets.

### **Pour une théorie sociale de l'activité (vidéo)ludique**

En conséquence, dans une perspective macrologique, plutôt que de parler, concernant le jeu vidéo en ligne, d'un « habitus de classe » qui serait à l'origine des préférences et des comportements des joueurs, nous préférons utiliser le terme d'*habitus ludique*, à la croisée de leur habitus social et de leur culture ludique, pour désigner ce qui leur permet de donner du

sens et de cadrer l'activité, la définissant comme étant un jeu ou non et une pratique « vulgaire » ou « normale », « ludique » ou « sérieuse », « fun » ou « ennuyeuse ».

Cette hypothèse d'un habitus ludique comme principe générateur de comportement, de « styles », de goûts, comme rapport socialement construit, se vérifie en partie dans les MMOG. Les connaissances des joueurs, leur familiarité avec l'esprit de jeu, et leurs pratiques ludiques antérieures sont des éléments importants dans leur façon de cadrer le jeu et de donner du sens à l'activité. C'est en effet ce que révèlent certaines joueuses lorsqu'elles font figures statistiquement « d'exceptions qui confirment la règle », autrement dit quand « elles jouent comme des garçons à des jeux de garçons ». Elles ont une souvent une culture ludique forte, liée au jeu de rôle notamment, et confirment souvent l'existence d'un habitus ludique, acquis notamment dans l'espace familial. Ainsi, Sonia,<sup>14</sup> « spécialiste pour charrier les mecs » et particulièrement peu avare de blagues sur les « blondes » et de blagues grivoises, précise: « *ah non, mais chez moi, ça a toujours été comme ça. En fait, j'ai deux frères, bien machos. Mon père est italien, donc ... c'est vraiment la caricature du rital à la maison. Mes frangins, c'est lunettes de soleil sur la tête et du genre à avoir honte quand ils achètent du papier toilette. Depuis que je suis petite, je peux te dire que ça charrie à la maison. Donc je suis jamais dépaysée, au contraire, ça me fait rire* ». La connaissance d'autres pratiques de jeu, parmi lesquelles les jeux vidéo et les jeux de rôles, est souvent citée comme un facteur qui influence le cadrage de l'activité. Ainsi, Yohann<sup>15</sup> déclare : « *non, ça me choque pas qu'il y ait des joueurs pas super fairplay. Ça fait partie du jeu. C'est comme un partie de Donjon [Donjon et Dragon, jeu de rôle], t'as toujours autour de la table des « chaotiques mauvais ». Par contre tu peux être un salaud dans le jeu mais faut le faire de façon roleplay [rires]* ». De la même façon, Daniel<sup>16</sup> à propos du langage et des « insultes » fait un lien entre sa pratique de rugbyman et le MMORPG : « *ben ouais, ça charrie, mais je ne sais pas si t'es déjà allé à une troisième mi-temps, mais c'est rien à côté de ce qu'on peut dire dans le jeu [rires]* ».

En somme, il existe un ensemble d'expériences sociales, familiales, culturelles et ludiques révélatrices d'habitus qui prédisposent les joueurs à apprécier ou contester tel ou tel domaine du jeu. Plus encore, souligner ces relations différenciées à la pratique en termes d'habitus (vidéo)ludiques, c'est également s'intéresser à la façon dont celui-ci se transforme avec le temps et la pratique, et sortir d'une vision fixiste ou strictement déterministe des pratiques ludiques. En effet, dans ces pratiques de MMOG, s'il existe des confrontations de goût, des oppositions entre joueurs sur la façon de cadrer l'activité, et des polémiques sur l'orthographe et le langage employé, il faut tout autant souligner les transformations des comportements des joueurs. Ainsi, certains sont peu amateurs de ce genre de jeux à leur début, mais ils peuvent devenir, avec le temps, des joueurs assidus. Akim<sup>17</sup>, par exemple, précise qu'« *au début, le côté baston, tout ça, non j'ai jamais vraiment accroché dans les jeux vidéo. Puis avec une guilde où j'étais, on s'y est mis et du coup, maintenant on fait quasiment plus que ça et je m'éclate à fond* ». De la même façon, la question du fairplay peut advenir avec la pratique. Ainsi Fabrice<sup>18</sup> précise qu'à ses débuts, il n'hésitait pas « *à tuer des solos ou alors à attaquer les joueurs déjà engagés en combat. Maintenant, je le fais beaucoup moins. Je sais que quand tu joues en groupe, je comprends que ça peut être saoulant* ». De même, la question des « vantardises bravaches », des fanfaronnades peut également être recadrée au cours de la pratique. Leyla<sup>19</sup> remarque ainsi qu'elle était au début « *choquée par le langage des mecs, mais aussi des filles des fois qui ... mais avec le temps, j'ai compris que c'était pas bien méchant* ». Mathieu<sup>20</sup>, quant à lui, s'étonne de sa « désorthographisation » : « *au début ça me faisait peur de voir comment ils écrivaient. Maintenant, c'est moi qui me fais peur [rires]. C'est ma copine qui m'a fait remarquer un jour que j'écrivais aussi mal qu'eux [rires], en SMS tout ça, avec des mots qui veulent rien dire. Mais c'est vrai que, je sais pas, en fait tu fais plus gaffe au bout d'un moment, tu tapes vite, ça fait partie du truc. Ça devient évident* ».



Souligner, comme nous l'avons fait, un ensemble de (pré)dispositions ne doit pas masquer les transformations des pratiques et des habitus (vidéo)ludiques des joueurs. On voit bien en effet comment, avec le temps et la pratique, certaines préférences se transforment et notamment chez les joueuses : elles « rudent » (font des bras d'honneur), elle « taument », elles provoquent, leurs adversaires jusqu'à parfois incarner certains stéréotypes de la masculinité. De la même façon, si filles et garçons se différencient dans leur approche du jeu, ces différences s'estompent avec le temps et la pratique.

S'intéresser aujourd'hui à la question du jeu, c'est analyser des variables socioculturelles « classiques » (âge, profession, capital culturel, économique, etc.) mais également s'attacher à saisir dans l'histoire des individus la manière dont leur culture ludique, leur rapport au jeu, résultent de leur parcours de vie. Faire une analyse des pratiques (vidéo)ludiques, c'est, nous semble-t-il, approcher « sérieusement » le jeu, en le considérant comme une compétence, un apprentissage, un capital culturel dont les acteurs sociaux sont inégalement dotés et qui sont autant de cadres au sens de Goffman (1991) dont ils disposent pour s'engager dans une pratique de telle ou telle façon, autant de ressources culturelles acquises qui permettent de donner du sens à l'activité ludique.

## **Bibliographie**

- AURAY N. (2007), Miroir magique et balai de sorcière, in Beau F. (dir.), *Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges, FYP, p.100-108.
- BAKHTINE M. (1970), *l'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au moyen âge et sous la renaissance*, Paris, Gallimard.
- BECKER H. (1988), *Les mondes de l'art*, Paris, Flammarion.
- BERRY V. (2009), *Les cadres de l'expérience virtuelle : Jouer, vivre et apprendre dans un monde numérique. Analyse des pratiques ludiques, sociales et communautaires des joueurs de jeux de rôles en ligne massivement multi-joueurs : Dark Age of Camelot et World of Warcraft*, Thèse de doctorat en sciences de l'éducation, Université Paris 13.
- BOURDIEU P. (1979), *La Distinction*, Paris, Editions de Minuit.
- BOURDIEU P. (1980), *Le sens pratique*, Paris, Editions de Minuit.
- BOURDIEU P. (1984), *Question de Sociologie*, Paris, Les Editions de Minuit.
- BROUGÈRE G. (2003), *Jouets et Compagnie*, Paris, Stock.
- BROUGÈRE G. (2005), *Jouer/apprendre*, Paris, Economica.
- BRUNO Pierre (1993), *Les jeux vidéo*, Paris, Syros.
- BRYCE J., RUTTER J. (2005), Gendered Gaming in Gendered Space, in Goldstein J., Raessens J. (dir.), *Handbook of Computer Game Studies*, London, MIT Press, p. 301-310.
- CAILLOIS R. (1958), *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.
- CASSEL J., JENKINS H. (1998), Chess for girls? Feminism and computer games, in Cassel J., Jenkins H. (dir.), *From Barbie to Mortal Kombat*, Boston, The MIT Press, p. 4-46.
- DAUPHRAGNE A. (2008), Dynamiques ludiques et logiques de genre : les univers de fantasy, in Brougère G. (dir.), *La ronde des jeux et des jouets*, Paris, Autrement, p. 43-58.
- ELIAS N., DUNNING E. (1986), *Sport et civilisation, la violence maîtrisée*, Paris, Fayard.
- GOFFMAN E. (1991), *les cadres de l'expérience*, Paris, Editions de Minuit.

- GRIFFITH M. D., DAVIES M. N., CHAPPELL D. (2003), Breaking the stereotypes, *Cyberpsychology & Behavior*, vol. 6, n° 1, p. 81-91.
- HAYES E. (2005), Women and video gaming : Gendered identities at play, *Games & Culture*, vol.2, n°1, p. 23-48.
- HUIZINGA J. (1938), *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.
- SCHMOLL P. (2003), Les jeux vidéo violents : un espace de médiation, *Cultures en mouvement*, n° 60, p. 46-49.
- TAYLOR T. L. (2006), *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, Cambridge Massachusetts, MIT press.
- TOBIN J. (2004), An American Otaku (or, a boy's virtual life on the net), in Sefton-Green J. (dir.), *Digital Diversion: Youth Culture in the Age of Multimedia*, Londres, Routledge, p. 106-127.
- TRÉMEL L. (2003), La pratique du jeu vidéo : un objet d'études sociologiques ?, in Roustan M. (dir.), *la pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, p.157-169.
- VIGARELLO G. (2001), *Du show ancien au jeu sportif*, Paris, Le Seuil.
- YEE N. (2007), Motivations of Play in Online Games, *Journal of CyberPsychology and Behavior*, vol.9, p.772-775.

---

<sup>1</sup> Initiales de Massively Multiplayer Online Roleplaying Game, littéralement jeux de rôles en ligne massivement multi-joueurs.

<sup>2</sup> 8252 questionnaires complétés, 64 entretiens réalisés, ethnographie pendant 4 ans du jeu Dark Age of Camelot et World of Warcraft.

<sup>3</sup> Initiales de Pro GaMer

<sup>4</sup> Alexandre, 35 ans, joueur de WOW, juriste, en couple (pacs), père d'un jeune enfant (6 mois), joueur de rôle, sa compagne ne joue pas.

<sup>5</sup> Philippe, 32 ans, joueur de WOW, sans emploi, vit chez son père retraité, « gros joueur » (plus de 40 heures par semaine, en semaine et le week-end), possède plus de 12 avatars (3 comptes), habite en milieu rural.

<sup>6</sup> Robin, 26 ans, joueur de DAOC, étudiant en doctorat de biologie, célibataire, atteint d'une maladie génétique.

<sup>7</sup> Pénélope, 22 ans, joueuse de DAOC, employée de commerce, célibataire, initiée au jeu par son frère.

<sup>8</sup> Stéphane, 23 ans, peintre en bâtiment, joueur de DAOC, vit avec son frère (étudiant).

<sup>9</sup> Annabelle, 29 ans, joueuse de DAOC, infirmière, divorcée, maman de deux enfants, a rencontré un joueur en ligne avec lequel elle a vécu quelque temps.

<sup>10</sup> Anne, 25 ans, joueuse de WOW, mère au foyer, jeune maman (bébé de 9 mois), initiée par son compagnon, Benjamin, 27 ans, professeur d'histoire au lycée, joueur de WOW.

<sup>11</sup> Sophie, joueuse de DAOC, 41ans, mariée, mère au foyer, mari avocat, mère de deux enfants (11 et 16 ans), le plus âgé est joueur de DAOC, initiée à DAOC par l'aîné.

<sup>12</sup> Delphine, 25 ans, animatrice en centre social, en couple, (attend un enfant lors de l'entretien), son ami est joueur de WOW (ils jouent rarement ensemble).

<sup>13</sup> Benjamin, 27 ans, joueur de WOW, jeune papa (bébé de 9 mois), 27 ans, a initié sa compagne au jeu, professeur d'histoire au lycée.

<sup>14</sup> Sonia, 32 ans, joueuse de Daoc, « télémarketeuse » (opératrice téléphonique), mariée, sans enfant, initiée par son mari (ouvrier chez un constructeur de pneus), ils ne jouent pas au même MMO (son mari joue à *Age of Conan*).

<sup>15</sup> Yohann, 33 ans, joueur de WOW, sans activité rémunérée, (ancien manutentionnaire en grande surface), sans diplôme, joueur de jeu de rôle, fan de bandes dessinées et de romans de science-fiction, en couple, (sa compagne, professeure des écoles ne joue pas).

<sup>16</sup> Daniel, 39 ans, terrassier, joueur de DAOC, en couple, père d'un enfant (8 ans) qui joue de temps en temps un avatar de son père (le soir avant d'aller se coucher), joue plus de 26 heures en semaine, jamais le week-end.

<sup>17</sup> Akim, 31 ans, joueur de DAOC, installateur d'alarmes (domicile et entreprise), en couple (pacs), sa compagne, enceinte, (assistante bibliothécaire) ne joue pas.

<sup>18</sup> Fabrice, 27 ans, joueur de DAOC, serveur dans un café, célibataire (au début de nos observations mais il a rencontré sa compagne dans le jeu), hard gamer (plus de 40 heures de jeu par semaine), membre d'une guild et d'une team fixe.

---

<sup>19</sup> Leyla, 25 ans, joueuse de Daoc, étudiante (lettres), célibataire, auteur « à succès » dans la communauté des joueurs de DAOC grâce un « rap » qu'elle a réalisé et qui a circulé sur différents forums.

<sup>20</sup> Matthieu, 25 ans, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, animateur socioculturel, en couple, sa compagne, enceinte (Delphine), joue à WOW également.