
Le joueur et ses Sims® : une interactivité socialisante

Pascaline LORENTZ

CULTURES ET SOCIETES EN EUROPE FRE 3229
Université de Strasbourg et CNRS

n° 19 (Sociologie)

MISHA (Maison Interuniversitaire des Sciences de l'Homme – Alsace)

5, allée du Général Rouvillois

CS 50008

67083 STRASBOURG Cedex

<http://www.misha.fr>

MOTS-CLES :

Interactivité, virtualité, socialisation, acteur, interaction, Les Sims®

RESUME :

L'étude menée porte sur l'analyse des relations sociales virtuelles présentes dans le jeu, Les Sims®, ainsi que les comportements que les joueurs font adopter à leurs avatars. La relation entretenue par le joueur avec les personnages d'un jeu vidéo offline est classiquement taxée de pure réactivité. Cependant, nous avons pu remarquer que les adolescents vont décider d'eux-mêmes de créer tel ou tel personnage et surtout de lui choisir un style de vie. Ainsi, les joueurs sont à l'origine de l'orientation de la vie du Sim et la simple relation de réactivité est alors dépassée. De plus, la présence de mécanismes sociaux bien connus dans la vie réelle a été observée. Alors se pose la question de savoir, si la relation entre le joueur et ses Sims est de l'ordre de la pure réactivité, comment se fait-il que le constat de mécanismes sociaux puisse être fait ? Comme les joueurs doivent sans cesse prendre l'initiative pour parvenir à faire survivre leurs personnages, ce jeu est particulièrement captivant à observer et, même si les relations sont ici virtuelles, il est intéressant de se demander si cette relation entre un joueur et ses Sims ne peut-elle pas aussi être qualifiée d'interaction. La définition de cette relation virtuelle est conséquemment l'objet de l'analyse proposée dans cet article.

INTRODUCTION

Simuler la vie fut l'un des premiers objectifs des créateurs de réalité virtuelle et de nombreux échecs ont été essuyés sans pour autant entamer l'enthousiasme initial. De la création mythique de Frankenstein aux héroïnes virtuelles des vies des Otaku, l'homme cherche à matérialiser ses désirs, fantasmes et à leur donner vie. Cette possibilité en matière de création a été très prisée par les informaticiens du début de l'ère informatique et de celle des jeux vidéo. L'aspect ludique propre aux jeux vidéo capte notre intérêt et nous adopterons la

définition suivante : « un jeu est un univers dans lequel un joueur doit dérouler une histoire particulière dans un ensemble de possibles. Cet indéterminisme doit lui donner la sensation de liberté et de responsabilité de ses décisions. »¹ (Natkin, 2004 : 6). En suivant l'idée de pouvoir, grâce à la technologie, se prendre pour Dieu, un créateur parmi d'autre a pris cet objectif particulier à cœur et a travaillé pendant dix ans au développement d'un jeu ne rencontrant pas l'approbation des spécialistes. En effet, qui aurait pu penser que jouer à une vie simulée puisse amuser quelqu'un ? Pourtant, lorsque ce jeu fut enfin jouable, les ventes ont battu tous les records, le succès fut transcendant et la gloire pérenne. Le jeu vidéo *Les Sims*® est la simple représentation de la vie de personnages, gérés par le joueur, dans une ville, type banlieue américaine, appelée *SimCity*. Le joueur est responsable de la survie de ses personnages et de ce fait, il occupe une place tout puissante. De leur création jusqu'à leur mort, il doit faire en sorte que le personnage vive, évolue et surtout qu'il se sente bien. Des petites jauges sont là pour lui rappeler ces impératifs afin qu'il ne mette pas en danger la vie de ses protégés. Ainsi, le joueur va agir sur celle-ci en réalisant des choix parmi les options proposées. Cette relation que le joueur entretient alors avec ses Sims relève d'un dialogue entre lui et le jeu et « le dialogue avec la machine se concrétise assez sommairement par la frappe d'une touche permettant d'activer une fonction précise de l'ordinateur, identifiée à une réponse de la machine »² (Guéneau, 2005 : 121). De cette manière, la pratique du jeu *Les Sims*® engendre une interactivité. Néanmoins, les sceptiques diront que cette relation ne peut être interactive car le personnage virtuel, le Sim, n'envoie pas de réponse au joueur durant la communication. C'est alors, qu'il faudrait préférer le terme de réactivité à celui d'interactivité.

Dans le cadre d'une étude de doctorat en sociologie, les pratiques d'adolescents âgés de 12 à 16 ans ont été analysées et nous avons pu remarquer que des processus sociaux, bien connus dans la vie réelle, prennent place durant ladite pratique. Parmi eux, notre attention se focalisera sur le mécanisme de socialisation ou l'incorporation des attitudes et comportements attendus d'un individu en société, mais également sur la transmission des valeurs présentes dans le jeu. En effet, ce jeu a été créé par un informaticien américain sur l'image de la vie aux États-Unis et il peut être intéressant de s'attarder sur les valeurs et les normes véhiculées par le *gameplay*. Lumière sera faite, à l'aide des théories de l'interactionnisme symbolique et principalement, des concepts socialisateurs de George Herbert Mead³.

Si l'on reprend l'idée que ce jeu ne ferait appel qu'à la réactivité du joueur et non à la relation interactive que le joueur établit avec ses personnages, on peut se poser la question de la réalité de l'existence de ces mécanismes sociaux. Alors que la relation entre le joueur et ses Sims est de l'ordre de la simple réactivité, comment se fait-il que l'on puisse constater la présence de mécanismes sociaux ?

Pour étudier cette question et tenter d'y apporter des éléments de réponses, nous allons nous pencher sur cette relation que le joueur entretient avec ses personnages et nous étudierons les dispositions dans lesquelles le joueur se trouve lors de la pratique. Ensuite, nous nous concentrerons sur les processus sociaux en action pendant la pratique en expliquant les choix

¹ Natkin Stéphane, *Jeux vidéo et médias du XXIème siècle. Quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?*, Vuibert, Paris, 2004, p.6

² Guéneau Catherine, L'interactivité : une définition introuvable, *Communication et langage*, n°145, 3^{ème} trimestre 2005, page 121

³ Mead George Herbert, *L'esprit, le soi et la société*, PUF, Paris, 1963

qui se proposent au joueur. Enfin, nous partirons de l'interactivité pour montrer dans quelle mesure elle acquiert le statut d'interaction sociale.

1 LA PRATIQUE DES JEUX VIDEO : INTERACTIVITE ?

1.1 Une interactivité utilisateur-système

La relation entretenue entre le joueur et ses Sims est selon la typologie de Sally McMillan, une interactivité utilisateur vers le système. Elle fait la distinction entre différentes catégories d'interactivité. La première est celle établie entre deux utilisateurs, la deuxième celle dont nous venons de parler et la troisième est l'interactivité entre l'utilisateur et un document tel un texte ou un message. Cette dernière forme d'interactivité est reprise à Janet Murray qui avait développé cette idée dans son ouvrage *Hamlet on the Holodeck*⁴. En ce qui concerne le joueur et ses personnages dans le jeu *Les Sims*®, il s'agit d'une interactivité entre l'utilisateur et le système. Sally McMillan explique que les formes les plus interactives de cette relation sont communément appelées « *flow* » que l'on pourrait traduire par « flux ». En fait, dans ces pratiques, les joueurs vont totalement oublier la réalité temporelle et spatiale pour s'immerger dans le jeu et ses contraintes. C'est cette capacité à se noyer dans le jeu que la chercheuse dénomme « *flow* », concept emprunté au psychologue Mihaly Csikszentmihaly qui l'a développé dans un livre éponyme⁵.

Poursuivant cette démarche définitoire, nous allons plus loin en délimitant cette interactivité comme étant de « commande », selon l'expression de Jean-Louis Weissberg qui « *désigne par là les situations où le langage n'est pas le vecteur principal – ni même obligatoire – de l'interaction* »⁶ (Weissberg, 2000). Alors cette forme d'interactivité s'oppose à l'interactivité langagière.

Contrairement à la plupart des jeux vidéo grand public étudiés, *les Sims*® est un jeu *offline* et les relations sociales qui s'y développent sont exclusivement établies entre le joueur et ses avatars. Nous appellerons ici indistinctement les personnages créés par le joueur, avatars ou Sims. Cette relation sociale entre le joueur et ses avatars engendre des processus psychologiques déjà analysés. Par exemple, Serge Tisseron dit que les joueurs vont toujours chercher à mettre du sens sur leurs actions en dépit de l'impression extérieure qu'ils donnent à leur entourage. Il existe deux polarités dans les jeux vidéo, une relevant de l'excitation et une autre du contrôle de celle-ci. Étant donné l'importante intensité émotionnelle présente dans la relation entre le joueur et le jeu, l'excitation est aisément visible, et constatée. Cependant, l'aspect le plus important demeure la volonté sous-jacente du joueur lorsqu'il démarre le jeu et pendant la pratique. Serge Tisseron nous dit : « *Le joueur est comme un nouveau né, ils sont invités l'un et l'autre à explorer le monde avec leurs corps exactement de la même façon.* »⁷ (Tisseron, 2006) et il ajoute un peu plus loin : « *Les espaces virtuels confrontent à*

⁴ Murray Janet H., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, 1998

⁵ Csikszentmihaly Mihaly, *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York: Harper Perennial, 1996

⁶ Weissberg Jean-Louis, *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus la télévision ?*, L'Harmattan, collection Communication et civilisation, Paris, 2000.

⁷ Tisseron Serge (dir.), *L'enfant au risque du virtuel*, Dunod, Paris, 2006

des excitations multiformes que le joueur est invité à “traduire” en représentations signifiantes pour son avatar. »⁸ (Tisseron, 2006).

Nous venons donc de voir que la relation entre le joueur et ses Sims est une interactivité de l'utilisateur vers le système et qu'elle est de commande. De plus, nous avons vu que le joueur met du sens sur cette relation et qu'il va s'y investir pour parfois en oublier la réalité et accéder à un état psychologique de « *flow* ». Pourtant, ce dialogue entre le jeu et le joueur est cadré par des paramètres précis. En effet, pendant le jeu, le joueur est certes dans une relation interactive mais vu que le jeu va sans cesse lui proposer des modalités différentes pour effectuer ses choix, on pourrait suggérer que cette interactivité n'est en fait qu'une simple réactivité fonctionnelle, à un dialogue correspond une action. Nous allons à présent nous concentrer exclusivement sur ce point pour montrer en quoi nous pouvons véritablement parler d'interactivité.

1.2 La relation entre le joueur et ses avatars : réactivité ou interactivité ?

En étudiant de façon plus approfondie la relation entre le joueur et ses personnages, nous essayerons de comprendre si cette relation peut être qualifiée d'interactive ou si elle est, comme le prétendent les détracteurs, une simple réactivité.

En reprenant la définition de Jean-Louis Weissberg, il apparaît une double détermination de la posture interactive et « *l'interactivité est alors considérée à la fois comme auto-communication et comme méta-communication* »⁹ (Weissberg, 2000). Il sépare ces deux aspects car pour lui l'auto-communication est composée de récits et la méta-communication place le communicant au centre du processus de production communicationnelle. D'un côté, le joueur va donc être bercé par le *gameplay* et de l'autre il va agir sur lui pour le modifier et l'adapter à sa volonté. Weissberg dit même que « *le programme fonctionne comme un stimulateur de composition de rôle* »¹⁰ (Weissberg, 2000). Ainsi, on peut constater que le joueur ne se cantonne pas à la réaction répondant au stimulus du logiciel ludique. Dans la méta-communication, il est le créateur du dialogue et il intervient.

Le joueur de jeux vidéo n'est pas passif, il ne subit pas son activité. Au contraire, il est un acteur qui va orienter sa pratique en fonction de ses choix. Comme le dit Sid Meier : « *le jeu est une suite de décisions intéressantes* »¹¹ (Natkin, 2004 : 6). Il possède une marge de liberté et l'utilise pour pouvoir agir sur le jeu. Dans la recherche sur les jeux vidéo, il existe un domaine qui s'appelle le *modding*. En fait, il s'agit d'étudier les formes ludiques que les joueurs créent à l'intérieur même du *gameplay* du jeu vidéo qu'ils affectionnent. En ce qui concerne le jeu *Les Sims*®, l'excellent travail de la finlandaise Tanja Sihvonen¹² peut être

⁸ *Ibid.*

⁹ Weissberg Jean-Louis, *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus la télévision ?*, L'Harmattan, collection Communication et civilisation, Paris, 2000.

¹⁰ *Ibid.*

¹¹ Meier Sid, créateur du jeu *Civilization*, cité par Stéphane Natkin, *Jeux vidéo et médias du XXIème siècle. Quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?*, Vuibert, Paris, 2004, p.6

¹² Sihvonen Tanja, *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*, Turku, 2009

citée. Elle y analyse tous les jeux que les adeptes des Sims ont créés dans le jeu. Cette attitude montre la domination de l'activité sur la réactivité du joueur.

D'ailleurs Catherine Guéneau corrobore cet aspect en expliquant que « *la notion de réactivité exclut l'initiative, elle fonctionne toujours sur le mode stimulus-réponse* »¹³ (Guéneau, 2005 : 122). Selon elle, réactivité et activité se différencient par l'origine de l'action, c'est-à-dire que dans le cas de la réactivité ce n'est pas le joueur qui est à l'origine, il ne fait qu'y répondre. Les joueurs de *Les Sims*® sont capables de créer des jeux dans leur jeu et ils interviennent par la méta-communication pour influencer l'activité ludique. Par conséquent, la relation entre le joueur et le jeu relève plus de l'interactivité que de la réactivité.

En outre, le jeu ici étudié est une simulation de la vie et les actions des protagonistes ont des conséquences que les joueurs prennent en compte lors de leurs choix. En fait, dans l'étude, nous avons constaté que les enfants vont avoir tendance à essayer des comportements dans le jeu pour voir ce qu'il advient avant de les adopter dans la vie réelle, pour « *voir ce qui peut bien se passer* »¹⁴ et pour « *faire faire des bêtises aux Sims pour les éviter dans la vraie vie* »¹⁵. Ainsi, nous pouvons voir que les enfants qui jouent ont conscience des conséquences de leurs actions car ils essaient dans le jeu avant de le faire dans la vie. Cette prise de conscience rejoint le besoin de mettre du sens sur leur pratique qu'évoquait Serge Tisseron. Cet état conscient, et la volonté qui est sous-jacente à ces choix, montrent que le joueur de *Les Sims*® n'est pas dans une relation de réactivité mais bien dans une interactivité.

Ajoutons un dernier élément à cette partie, à savoir que Serge Tisseron définit quatre profils de joueurs. Les premiers recherchent l'excitation avec par exemple les jeux de guerre. Les joueurs du troisième groupe cherchent la compétition et l'épreuve pour démontrer qu'ils sont les meilleurs. Les membres du dernier groupe désirent simplement échanger et veulent nouer des liens. Ce groupe rassemblera plus de filles comme nous l'avons montré dans un autre article¹⁶ (Lorentz, 2011). Nos joueurs font partie du deuxième groupe et apprécient de « *manipuler les figurines de pixels qui représentent divers aspects d'eux-mêmes ou d'autrui* »¹⁷ (Tisseron, 2006), c'est pourquoi nous souhaitons désormais nous interroger sur ce qui se passe pendant cette relation, quelle est la nature de l'échange entre le joueur et ses avatars ? Les mécanismes sociaux présents dans cette relation vont être l'objet de notre deuxième partie.

2 LES MECANISMES SOCIAUX EN ACTION

Accusés d'être responsables de tous les maux de la jeunesse actuelle, les jeux vidéo captivent les jeunes et ils s'y adonnent sans compter. Laissant de côté une optique alarmiste et négative, nous allons nous intéresser à un mécanisme social qui est susceptible de se réaliser pendant la

¹³ Guéneau Catherine, L'interactivité : une définition introuvable, *Communication et langage*, n°145, 3^{ème} trimestre 2005, page 122

¹⁴ Collégien de 13 ans, Strasbourg.

¹⁵ Collégien de 14 ans, Moscou.

¹⁶ Lorentz Pascaline, Les filles à l'assaut des jeux vidéo. Étude d'un phénomène : *Les Sims*®, *Revue des Sciences Sociales*, numéro « Jeux et enjeux », 2011

¹⁷ Tisseron Serge (dir.), *L'enfant au risque du virtuel*, Dunod, Paris, 2006

pratique du jeu *Les Sims*®, à savoir la socialisation. En utilisant les concepts de l'interactionnisme symbolique, nous souhaitons démontrer l'existence de ce processus sociologique.

Pour le psychanalyste français, Serge Tisseron, les jeux vidéo représente une sorte de « *pâte à modeler numérique* »¹⁸ (Tisseron, 2006) et la différence avec les jeux d'antan n'est pas si grande : « *le joueur offline ne fait que s'engager dans une version high-tech des traditionnels jeux d'enfance* »¹⁹ (Tisseron, 2006). Tout comme l'enfant le faisait auparavant avec ses jouets, les joueurs vont apprendre à se comporter en société via la pratique ludique. Selon le sociologue américain George Herbert Mead, les enfants vont adopter successivement deux types de rôles sociaux distincts. Tout d'abord, celui d'un proche puis ceux de personnes plus éloignées.

2.1 La construction du Soi

La première étape de la socialisation, par interprétation de rôles de George Herbert Mead, est l'imitation d'un Autrui significatif, c'est-à-dire la mère, le père, l'instituteur. En fait, selon Mead, les enfants, en adoptant un rôle qu'ils connaissent bien, vont se socialiser et intégrer les différents comportements que la société, dans laquelle ils grandissent, attend de tel ou tel statut. Ainsi le jeune enfant va apprendre à se comporter en société car il cherche à se définir lui-même en interprétant les rôles des autres.

Comme nous l'avons vu, le joueur a une relation interactive avec ses Sims et nous postulons qu'en interprétant différents rôles via ses personnages il va se socialiser. Ainsi, nous nous permettons de reprendre l'expression meadienne d' « Autrui significatif » dans le sens où cet autre virtuel est plus proche identitairement du joueur que peut l'être un avatar très original pour lequel l'expression « Autrui généralisé » sera adoptée.

Ce que nous voulons montrer ici est que lorsque le joueur crée un Sim à son image et le fait vivre dans le jeu, il intègre les comportements et les actions deux types de comportements distincts. Le premier est le choix de la création d'un Sim à l'image du joueur et de suivre le réalisme du jeu pour favoriser l'identification. Le second est le choix d'un personnage très différent à qui le joueur va faire adopter un comportement inédit.

Dans le groupe des joueurs qui créent un personnage à leur image, nous trouvons majoritairement les enfants les plus jeunes de l'échantillon, soit 35% ont 12 ans. Ce sont surtout des garçons, à 65%, et ils jouent régulièrement dès qu'ils n'ont pas école. Ce groupe de joueur va créer un personnage qui leur ressemble pour pouvoir tester des comportements sociaux mais aussi pour apprendre virtuellement à réagir en société. Ainsi c'est comme si l'enfant « imitait », au sens de Tarde²⁰, des comportements sociaux mais là, de façon virtuelle. Pierre Bouvier parle d'une double dynamique en disant : « *Il importe pour pouvoir constituer une science du social, de quantifier les répétitions d'ordre imitatif et ce afin de pouvoir atteindre aux lois de fonctionnement des sociétés, à une dynamique de différenciation puis*

¹⁸ *Ibid.*

¹⁹ *Ibid.*

²⁰ De Tarde Gabriel, *Les lois de l'imitation*, Genève, Slatkine, 1979 [1895], page 73

d'homogénéisation par contagion. »²¹ (Bouvier, 2005 : 157) et nous allons passer à celle de différenciation.

2.2 Se faire Autre

Le jeu est tellement riche en possibilités que les enfants vont pouvoir s'en donner à cœur joie et l'on constate qu'après avoir utilisé des personnages à leur image, ils vont s'orienter vers la création de Sims originaux et différents d'eux. Comme, « *un jeu est un univers dans lequel un joueur doit dérouler une histoire particulière dans un ensemble de possibles* »²² (Natkin, 2004 : 7), les joueurs vont pouvoir créer des avatars possédant des caractéristiques très variées. Ainsi, avec l'âge, les enfants passent à une autre étape de la socialisation par interprétation de rôle de Mead et adoptent un Sim original. Dans ce groupe, les filles sont majoritaires (55%), l'âge moyen est de 13 ans et les joueurs utilisent autant la version numéro 2 que la version numéro 3. Cet élément traduit la volonté des joueurs de pouvoir utiliser au maximum les possibilités qui s'offrent lui, objectif de la dernière version²³ (la troisième).

George Herbert Mead, lui, parle d'autrui généralisé pour caractériser des personnages créés par l'enfant qui va inventer un rôle et l'interpréter. Parfois il part de personnages de fiction ou de fonction, et parfois il invente de toutes pièces son rôle. Cependant, Mead insiste sur l'aspect normé et règlementé de cette phase de jeu. En effet, l'enfant a pris alors conscience du fait qu'il fait parti d'une société qui possède des règles. L'enfant va plus loin dans la recherche de sa propre identité en la confrontant aux règles sociétales et il se développe à partir de « *l'organisation du soi [qui] n'est que l'organisation par l'individu, de l'ensemble des attitudes qu'il peut prendre à l'égard de son milieu social et envers lui-même du point de vue de ce milieu qu'il contribue à constituer dans le cours de son expérience et de son comportement sociaux.* »²⁴ (Mead, 1963 : 78). À cette étape, on remarque que l'adolescent cherche à transgresser ces règles, en créant un personnage atypique, pour s'amuser : « *c'est marrant, ils sont différents des autres* »²⁵, « *pour m'éclater surtout que je ne peux pas faire cela sur moi* »²⁶, « *car on ne voit pas souvent de personnes originales dans la vraie vie alors c'est marrant de voir ce qu'un Sim original peut faire* »²⁷.

Les joueurs, ici adolescents, poursuivent leur apprentissage de la vie en société et ainsi se socialisent petit à petit en incarnant différents rôles. D'abord ils cherchent à définir leur identité vis-à-vis d'eux-mêmes puis ils chercheront leur identité vis-à-vis des autres et du regard des autres. Le virtuel leur permet de réaliser des expériences qu'ils ne pourraient en aucun cas faire dans la vraie vie. Ils ont parfaitement conscience des limites de leurs actions

²¹ Bouvier Pierre, *Le lien social*, Paris, Folio, 2005

²² Natkin Stéphane, *Jeux vidéo et médias du XXIème siècle. Quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?*, Vuibert, Paris, 2004, p.7

²³ En effet, cette version n'est pas très différente dans le fonctionnement mais les possibilités de variation des personnages sont très grandes. La version 2 avait intégré la notion de temps de vie du personnage et la version 3 celle de singularité du Sims.

²⁴ Mead George Herbert, *L'esprit, le soi et la société*, PUF, Paris, 1963

²⁵ Collégien, 13 ans, Abou Dhabi

²⁶ Collégien, 14 ans, Abou Dhabi

²⁷ Collégienne, 14 ans, Moscou

dans la vie et nous le font comprendre : « essayer des choses qu'on ne peut pas faire en vrai »²⁸, « on peut faire ce qu'on veut comme tuer les parents pour que les adolescents soient tranquilles »²⁹, « faire des bêtises sans se faire gronder »³⁰. Comme l'explique Pierre Bruno, « l'élément ludique dans le jeu de simulation est le savoir à acquérir »³¹ (Brougère, 1992 : 69) et c'est cet aspect très particulier du jeu *Les Sims*® qui intéresse beaucoup les adolescents.

Ce processus d'acquisition de « savoir social » mais aussi de compétences interactionnelles nous montre que les joueurs, en étant immergés dans leur pratique, aborde le jeu de façon cognitive et intègrent des normes et des règles explicitement et implicitement. Ainsi comme le joueur se construit socialement via la pratique ludique, on peut se demander si l'interactivité qui caractérise la relation entre le joueur et les personnages ne prendrait pas plutôt la forme d'une interaction, bien que virtuelle.

3 DE L'INTERACTIVITE A L'INTERACTION SOCIALE

La relation qu'entretient le joueur avec ses avatars peut être qualifiée d'interactive et, maintenant nous poussons plus loin en nous demandant si le statut d'interaction est envisageable. Cette relation est le vecteur de processus sociaux et elle véhicule la transmission de valeurs et de normes qui sont présentes dans le jeu. Stéphane Natkin dit : « *Les jeux vidéo sont les premiers à utiliser de façon contrôlée les mécanismes de comportement collectif dans des univers de fictions interactives* »³² (Natkin, 2004 : 6) et ces comportements sont intégrés par l'adolescent, nous allons les analyser.

3.1 Le support de mécanismes sociaux

L'imitation est pour Gabriel de Tarde un acte socialement constructif et il en a fait la base de sa théorie de la socialisation en interprétant les groupes sociaux qui sont « *une collection d'être en tant qu'ils sont en train de s'imiter entre eux ou en tant que, sans s'imiter actuellement, ils se ressemblent et que leurs traits communs sont des copies anciennes d'un même modèle* »³³ (De Tarde, 2001 : 128). L'activité ludique avec le jeu *Les Sims*® peut être considérée comme un acte imitatif, et dès lors, constitutif du processus de socialisation des joueurs.

²⁸ Collégien, 12 ans, France

²⁹ Collégienne, 14 ans, Abou Dhabi

³⁰ Collégienne, 13 ans, France

³¹ Bruno Pierre, Le jeu de simulation dans *Le jouet : valeurs et paradoxes d'un petit objet secret*, Brougère Gilles (dir.), Paris, autrement, collection Mutations, 1992, page 69

³² Natkin Stéphane, *Jeux vidéo et médias du XXIème siècle. Quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?*, Vuibert, Paris, 2004, page 6

³³ De Tarde Gabriel, *Les lois de l'imitation*, Paris, Les empêcheurs de penser en rond, 2001 [1890], page 128

Ce jeu n'a pas de fin ou de but, il n'y a pas de victoire finale ni de défaite. L'objectif continu du jeu est de faire vivre ses personnages. Ainsi, le joueur peut choisir les orientations qu'il souhaite et il assume, seul, les conséquences de ses choix. Par exemple, un Sim qui se bat avec les autres car il ne les aime pas, ne va pas être éliminé du jeu, il sera juste moins entouré et les Sims auront moins envie d'être ami avec lui. Là, les sanctions sociales décrites par Émile Durkheim, dans sa thèse³⁴ quand il élabore son concept de régulation sociale, sont reconnues. Lorsqu'un membre d'une société traditionnelle, un individu, adopte un comportement que les autres n'acceptent pas, la sanction sera sociale, les autres lui font sentir et comprendre qu'il est en porte-à-faux avec la norme partagée. De façon similaire, le joueur qui gère un Sim qui se bat ou qui insulte les autres va comprendre petit à petit que son comportement est sanctionné par les autres personnages. Ainsi, l'adolescent intègre les conséquences de ses choix comportementaux. Là, l'expression de Catherine Guéneau reprise à Claude Henry peut être utilisée : « *il s'agit d'une situation de communication et d'interaction entre les hommes, une "interaction instrumentée", par l'intermédiaire de système informatisés/automatisés* »³⁵ (Guéneau, 2005 : 124). La relation entre le joueur et ses Sims est porteuse de signification sociale et elle est l'instrument de la socialisation de l'adolescent. Ce sont les réponses que le jeu renvoie au joueur qui lui fait comprendre les enjeux de ses choix d'actions.

3.2 L'assimilation et l'intégration de normes culturelles

D'après les premières études en ludologie, les jeux font partie intégrante des cultures et « *la culture naît sous forme de jeu, la culture à l'origine est jouée* »³⁶ (Huizinga, 1951 : 84). Les enfants jouent ensemble et nous avons vu que les jeux vidéo ne sont que le prolongement des jeux d'antan. Ainsi les vertus octroyées à ces anciens jeux le sont également aux jeux d'aujourd'hui.

La confrontation des joueurs aux différentes valeurs et normes du jeu va engendrer une redéfinition des représentations des adolescents. Ainsi, une nouvelle forme de lien social se crée, entre un joueur et ses avatars, et celui-ci engendre certains effets, car il résulte « *tant de la volonté et des nouvelles possibilités apparentes de pouvoir gérer soi-même les choix et les décisions que de la difficulté d'affronter des interrelations qui ne sont plus organisées et régulées comme antérieurement* »³⁷ (Bouvier, 2005 : 275). De plus, l'aspect cognitif des jeux vidéo a été démontré à plusieurs reprises. Weissberg met lui en avant le côté inductif de la démarche du joueur, « *l'induction, la symbolisation des relations entre les acteurs humains et non-humains sont bien entendu des activités intellectuelles, mais ici elles sont favorisées par une présence corporelle virtuelle* »³⁸ (Weissberg, 2000). En effet, le joueur doit découvrir les

³⁴ Durkheim Émile, *De la division du travail social*, Paris, PUF, Quadrige, 2007 [1893]

³⁵ Guéneau Catherine, L'interactivité : une définition introuvable, *Communication et langage*, n°145, 3^{ème} trimestre 2005, page 124

³⁶ Huizinga Johan, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951, pages 84-85

³⁷ Bouvier Pierre, *Le lien social*, Paris, Folio, 2005, page 275

³⁸ Weissberg Jean-Louis, *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus la télévision ?*, L'Harmattan, collection Communication et civilisation, Paris, 2000.

choses par lui-même et c'est en réalisant des essais et des tests avec ses personnages qu'il va comprendre le fonctionnement du jeu, c'est-à-dire identifier les normes présentes pour adapter ses stratégies. Ainsi, « *ils [les jeux d'aventure] exigent de conceptualiser progressivement les interactions avec les univers virtuels scénarisés et de contextualiser les connaissances acquises* »³⁹ (Weissberg, 2000). Alors, les normes culturelles existantes dans le jeu, comme la réussite matérielle apportant le bonheur, la méritocratie, ou encore le côté nécessaire et essentiel de l'argent pour toutes choses, sont apprises et acquises par les joueurs. Effectivement, ils nous disent : « *la vie est dure sans les codes triches* »⁴⁰, « *j'apprends comment construire une vie et voir la difficulté d'être un adulte et la simplicité d'être un enfant* »⁴², « *j'apprends la vie de grand* »⁴³.

Ainsi nous avons pu voir dans cette dernière partie que le joueur va adopter des comportements sociaux mais aussi intégrer et assimiler des normes culturelles qui vont lui permettre d'évoluer en société. Cette constitution de leur identité sociale via la pratique ludique amène la relation interactive au stade d'interaction. À l'image de la définition de la notion d'interaction en sociologie : « *Par interaction [c'est-à-dire l'interaction face à face], on entend à peu près l'influence réciproque que les partenaires exercent sur leurs actions respectives lorsqu'ils sont en présence physique immédiate les uns des autres* »⁴⁴ (Goffman, 1973 : 23), l'interaction repose sur un échange et le joueur gère les interactions de ses Sims. En outre, il est inscrit dans un processus de construction qui évolue en fonction des situations virtuelles qu'il rencontre avec son personnage et des choix réels qu'il fait pour lui. Pour les tenants du courant de l'interactionnisme symbolique, l'individu se construit socialement par l'interaction et c'est également le cas du joueur de *Les Sims*®.

CONCLUSION

Le point qu'a soulevé cet article porte sur l'aspect définitoire de la relation que le joueur, ici un adolescent, entretient avec ses personnages virtuels, ici des Sims. En partant du postulat que cette relation est interactive, nous avons déconstruit le fait qu'elle ne pourrait être que réactive pour finalement la qualifier d'interaction. Ces trois étapes successives sont propres à l'objet étudié et aux enjeux qu'il soulève. D'ailleurs Sébastien Genvo nous rappelle dans sa thèse que « *Jacques Henriot considère qu'au sein de toutes situations ludiques, il faut faire la distinction entre deux pôles complémentaires, la structure de cette situation, "le système de règles que le joueur s'impose de respecter pour mener à bien son action"* »⁴⁵ (Henriot, 1989 : 98), assimilable au terme de game, et l'attitude ludique qu'adopte le joueur, "l'action menée

³⁹ *Ibid.*

⁴⁰ Il existe des codes qui permettent de gagner de l'argent sans travailler.

⁴¹ Collégien, 15 ans, Abou Dhabi

⁴² Collégien, 14 ans, Abou Dhabi

⁴³ Collégien, 14 ans, Abou Dhabi

⁴⁴ Goffman Erving, *La mise en scène de la vie quotidienne. Tome 1 : La présentation de soi*, Paris, Minuit, 1973, page 23

⁴⁵ Henriot Jacques, *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti, 1989, page 98, cité par Sébastien Genvo

par celui qui joue⁴⁶ (Henriot, 1989 :109), qui serait alors à rapprocher du terme de play. »⁴⁷ (Genvo, 2006 : 11) et nous comprenons que nous avons étudié le *game* en deuxième partie et le *play* dans la dernière.

Le cheminement identitaire, auquel est soumis le joueur, respecte ces deux aspects de la pratique ludique. Dans un premier temps, il va créer un personnage à son image puis il va chercher à détourner les règles initiales de la simulation de vie pour adapter le jeu à ses souhaits. Cependant, des règles du jeu minimales sont à respecter et, même si la contrainte est faible, il demeure un cadre d'action comprenant les conséquences concrètes, ou sanctions sociales, des actions des avatars. C'est ce dialogue continu, entre le joueur/adolescent et ses personnages, qui va le construire socialement par la recherche d'une identité rêvée puis testée. L'interaction sociale, pour les tenants du courant de l'interactionnisme symbolique, est le vecteur de la construction identitaire de l'individu. C'est par elle, qu'il se définit puis s'accepte en tant que membre d'une société particulière. Ce continuum se poursuit après la fin de la pratique ludique mais celle-ci a toutefois permis l'intégration d'éléments de base de l'identité sociale, éléments complémentaires à ceux acquis dans d'autres situations. Ainsi, la relation entre le joueur et ses avatars dépasse l'objectif ludique pour atteindre un intérêt sociologique et une dimension cognitive. Ces aspects sont d'autant plus attrayant pour les chercheurs que le jeu propose différentes valeurs et une formidable ouverture, tant sur le plan racial, sexuel et/ou familial, qui pourrait influencer les représentations des adolescents/joueurs. Encore faudrait-il qu'ils en fassent le choix pour leurs identités virtuelles.

BIBLIOGRAPHIE

BLUMER Herbert

1969, *Symbolic Interactionnism*, Englewood Cliffs, Prentice Hall

BOUVIER Pierre

2005, *Le lien social*, Paris, Gallimard

BRUNO Pierre

1992, *Le jeu de simulation* dans *Le jouet : valeurs et paradoxes d'un petit objet secret*, Brougère Gilles (dir.), Paris, autrement, collection Mutations, page 69

CAILLOIS Roger

1958, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, Folio

CASSELL Justine

2002, Genderizing HCI, in J. JACKO and A. SEARS (eds.), *The Handbook of Human-Computer Interaction*, Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, pp. 402-411

CHANTEPIE Philippe, Le DIBERDER Alain

2005, *Révolution numérique et industries culturelles*, Paris, La découverte, collection Repères

CONSALVO Mia

2003, *It's a queer world after all : studying the Sims and Sexuality*, National Communication Association conference, Miami Beach, Florida

CSIKSZNETMIHALY Mihaly

1996, *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York: Harper Perennial

De TARDE Gabriel

⁴⁶ *Ibid.* page 109

⁴⁷ Genvo Sébastien, *Le Game design de jeu vidéo : approche communicationnelle et interculturelle*, thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication, Université Paul Verlaine de Metz, 2006, pages 11 et 12

- 2001, *Les lois de l'imitation*, Paris, Les empêcheurs de penser en rond, [1890]
- DUBAR Claude
1992, *Socialisations et identités professionnelles*, Paris, Armand Colin
- DURKHEIM Émile
2005, *Éducation et sociologie*, Paris, PUF, Collection Quadrige, [1922]
- FLANAGAN Mary
2003, *Une maison de poupée virtuelle capitaliste ? The Sims : domesticité, consommation et féminité*, in Roustan M. (dir.), *La Pratique des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan
- FORTIN Tony, MORA Philippe, TRÉMEL Laurent
2005, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris, L'Harmattan
- GENVO Sébastien
2006, *Le Game design de jeu vidéo : une approche communicationnelle et interculturelle*, thèse de doctorat, Université Paul Valéry de Metz, page 9
- GOFFMAN Erving
1973, *La mise en scène de la vie quotidienne. Tome 1 : La présentation de soi*, Paris, Minuit, page 23
1974, *Les rites d'interaction*, Paris, Minuit
- GUÉNEAU Catherine
2005, *L'interactivité : une définition introuvable*, *Communication et langage*, n°145, 3^{ème} trimestre
2005, page 121
- HUIZINGA Johan
1951, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, pages 84-85
- LAFRANCE Jean-Paul
2006, *Les jeux vidéo. A la recherche d'un monde meilleur*, Montréal, Hermes Science Publication
- LORENTZ Pascaline
2011, *Les filles à l'assaut des jeux vidéo. Étude d'un phénomène : Les Sims®*, *Revue des Sciences Sociales*, numéro « Jeux et enjeux »
- MEAD George Herbert
1962, *Mind, Self and Society*, Chicago, University of Chicago Press, [1934]
- MURRAY Janet H.
1998, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press
- NATKIN Stéphane
2004, *Jeux vidéo et médias du XXI^{ème} siècle : quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?*, Paris, Vuibert
- PIAGET Jean
1994, *La formation du symbole chez l'enfant*, Paris, Delachaux et Niestlé, 8^{ème} édition, [1945]
- SANTOLARIA Nicolas, TRÉMEL Laurent
2004, *Le grand jeu. Débats autour de quelques avatars médiatiques*, Paris, PUF
- SCHURMANS Marie-Noëlle
2003, *Les Solitudes*, Paris, PUF
- SIHVONEN Tanja
2009, *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*, Turku
- TISSERON Serge (dir)
2004, *Virtuel*, Paris, Editions GREUPP
2006, *L'enfant au risque du virtuel*, Dunod, Paris
- WEISSBERG Jean-Louis
2000, *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus la télévision ?*, L'Harmattan, collection Communication et civilisation, Paris