
Les jeux du XXIème siècle : Internet, réseaux sociaux et le plaisir d'agir ensemble

France Vachey

Laboratoire PARAGRAPHE (EA 349)

Université Paris 8, 2 rue de la Liberté 93526 St Denis

Adresse postale : 31 rue Sommeiller 74000 Annecy

n° téléphone : 06 46 59 55 94

France.vachey@gmail.com

Mots-clés :

Flow, forêt narrative, grammaire naturelle, immersion, jouer, plaisir, persona fiction, tribus.

Résumé :

Nous fondant, d'une part, sur divers travaux en sciences sociales (Boulaire, Cova, Goffman, Lemieux) et d'autre part sur les concepts de plaisir et d'immersion (Csikszentmihaly, Husserl, Tisseron, Winnicot), cet article tente de démontrer, à partir d'une étude sur trois jeux numériques très différents (Minecraft, World of Warcraft, la Guerre des Clans RPG), qu'agir ensemble autour du jeu (créer, raconter, partager) est bien, tout comme le dit Husserl, une façon d'être présent à l'objet, ici l'Autre, dans une relation affective de proximité et de partage qui est source de plaisir.

Introduction

Steam, la célèbre plateforme de jeux vidéo, connue entre autres pour Half Life, débarque enfin sur les Smartphones. Ne permettant pas de jouer, ou d'accéder aux jeux comme sur PC, cette application mobile gratuite concentre toutes les fonctions usuelles des réseaux sociaux, permettant au mobinaute de partager ses impressions, de découvrir les nouveautés proposées par Steam, de chatter avec ses amis joueurs mais aussi de trouver des partenaires pour une petite partie.

Cette information, sortie en février 2012 sur différents supports, papier et électronique, traitant de l'actualité informatique, montre comment de simple « plaisir solitaire », le jeu numérique est devenu, en quelques années, grâce à internet et aux réseaux sociaux qui s'y sont développés, une source de plaisir, celui de pouvoir agir ensemble, jouer, parler du jeu, échanger des informations autour d'une passion commune.

Nous fondant, d'une part, sur divers travaux en sciences sociales (Boulaire, Cova, 2008, Goffman, 2004, Lemieux, 2009) et d'autre part sur les concepts de plaisir et d'immersion (Csikszentmihaly, Husserl, Tisseron, Winnicot), nous tenterons de démontrer, et ce à partir d'une étude sur trois jeux numériques très différents (Minecraft, World of Warcraft, la Guerre des Clans RPG), qu'agir ensemble autour du jeu (créer, raconter, partager) est bien, tout comme le dit Husserl, une façon d'être présent à l'objet, ici l'Autre, dans une relation affective de proximité et de partage qui est source de plaisir.

1. La grammaire du Jouer ensemble

Définissant le terme de grammaire comme « *l'ensemble des règles à suivre pour être reconnu dans une communauté, règles d'action et de jugement comme sachant agir et juger correctement* », Cyril Lemieux (2009, p.21) propose trois compétences anthropologiques qu'il estime fondamentales : la capacité à aimer, la capacité à calculer et la capacité à porter un jugement moral. Nous intéressent principalement à ce qu'il nomme la « grammaire naturelle », une relation à dominante affective, nous tenterons de démontrer que le partage communautaire d'un monde virtuel où se jouent en permanence d'innombrables événements, où se tissent de multiples relations, où se construisent de multiples personnalités, est bien la trace, diversement lisible, du plaisir d'agir ensemble autour du jeu, bien plus prégnant que le plaisir solitaire du joueur d'avant Internet.

En effet si la finalité des Sciences Sociales est bien de contribuer à la clarification des processus sociaux à l'oeuvre dans toute action humaine, alors il nous appartient, à travers tout objet d'étude, de clarifier ce qui se joue entre les individus, et en particulier, comment ils grammaticalisent leurs actes, quelle est la signification de leurs comportements, « *car en se saisissant de certaines discontinuités physiques et comportementales qui les entourent, comme de raisons d'agir et de juger, les humains les grammaticalisent : ils les font entrer dans un enchaînement d'actions et de raisons, et cet enchaînement obéit à des règles partagées (grâces) ou, au contraire, il les contredit (devoirs) – bref, il a nécessairement une signification.* » (Lemieux, 2009, p.95)

Dans les relations sociales, le regard porté sur l'autre, les pensées et les sentiments qu'il inspire, la relation qui se noue avec lui sont simultanément déterminés par les actions et les mots. En effet « *Les situations sociales ont été définies comme des espaces d'influence réciproque /.../C'est principalement dans de tels contextes que les individus utilisent aussi bien leur visage et leur corps que les petits matériaux à leur portée pour s'engager dans la description sociale. /.../C'est ici, dans les situations sociales, qu'un individu peut signifier ce qu'il prend pour son identité sociale et y indiquer ses sentiments et intentions.* » (Goffman, 2004, p.9-10). C'est ainsi que la proposition de Cyril Lemieux vient appuyer et développer les concepts mis en forme par Erwin Goffman pour décrire les relations sociales.

Dans le cadre de nos recherches sur les trois jeux cités ci dessus nous avons pu récolter, sur des forums, des blogs de personnages ou des sessions de jeu (grâce à la fonction chatlog qui permet de récupérer l'ensemble des textes écrits par les joueurs), toutes sortes de textes où sont inscrits tous les échanges narratifs entre personnages, les descriptions des actions et gestes en jeu, les échanges entre joueurs au sein d'une guilde ou d'un forum, les textes solo ou collaboratifs. L'analyse de ces multiples textes démontre qu'en animant plusieurs personnages mêlés à de très nombreux événements et interactions de toutes sortes, les joueurs connectés sur internet au sein du même monde virtuel, certes jouent et s'immergent dans ce monde, mais recherchent surtout des situations visant à se rendre présents à un autre joueur, animateur de son personnage et conteur de son histoire, marionnettiste performateur de son avatar ou simplement désireux de partager avec un autre comme lui, sans nécessairement souhaiter le rencontrer IRL (In the Real Life ou "dans la vraie vie") .

2. Immersion et corps ressenti

C'est au travers de son « corps ressenti », ce « corps vivant » (Leib) proposé par Husserl, qui fonde notre rapport au monde, que le joueur peut éprouver le sentiment que ce qu'il vit, perçoit, entend, reçoit de l'autre par le biais du jeu et de l'environnement numérique associé (chat, réseau social, skype, forums) est source de bien être et donc de plaisir. En effet, son corps de chair (Körper) simplement assis devant un écran d'ordinateur ou de tablette est, bien que peu mouvant, le point d'ancrage de la relation entre le joueur et ses amis, le joueur et le jeu, le joueur et son avatar. C'est ce point d'ancrage qui donne au joueur le sentiment d'être présent à l'action en cours, qu'elle soit

d'échange entre avatars sur le jeu, d'échange verbal sous Skype pendant l'instance ou d'échange émotionnel lors d'une session de jeu de rôle. Son corps présent devant l'ordinateur devient donc son « corps ressenti » qui lui permet d'éprouver le plaisir de partager avec d'autres le sentiment d'être à sa place et de se construire, ce que Mihaly Csikszentmihalyi, psychologue américain, nomme « Flow ».

C'est dans le cadre des études sur la qualité de l'absorption psychologique, qu'a été mise en avant la nature autotélique des activités ludiques par Mihaly Csikszentmihalyi. Cette théorie du flow est désormais reprise et utilisée dans des théories de game-design comme dans « Rules of Play » de Katie Selen et Eric Zimmerman. Grâce à ses travaux Csikszentmihalyi a identifié les caractéristiques accompagnant et décrivant l'expérience du flow : Objectifs clairs, équilibre entre la difficulté de l'activité et les compétences du sujet, une activité en soi qui soit source de satisfaction. De là découlent cinq phénomènes décrits par Csikszentmihalyi : haut degré de concentration, ou hyperfocalisation, perte du sentiment de conscience de soi, distorsion de la perception du temps, rétro-action directe et immédiate et sensation de contrôle de soi et de l'environnement.

Cette capacité de Flow a été étudiée pour un individu seul mais aussi pour un groupe d'individus (en sciences de l'éducation par exemple) : si les modalités du Flow peuvent varier, du fait de la co-présence, elles sont pourtant similaires dans les effets qui, lorsqu'ils sont ressentis dans le cadre d'un groupe peuvent être magnifiés voire même glorifiés (que l'on pense à ceux qui ont érigé les menhirs de plusieurs dizaines de tonnes, sans aucune aide technologique, simplement par la force et l'organisation du groupe).

De fait, on constate autour des jeux qui sortent depuis quelques années un ensemble de systèmes, propositions, sites, communautés qui visent à épauler le joueur et ainsi étendre la zone liminoïde du jeu : tutoriels complémentaires, démonstrations animées, évaluation des performances, add-ons divers et variés, forums de suivis et d'échanges, le tout rendant l'expérience de plus en plus immersive et communautaire.

En se basant sur la théorie du flux des vécus de Husserl, qui pose comme précepte une vie primordiale de la conscience qui ne cesse de se manifester par des vécus noués les uns aux autres (Salankis), et nous permet ainsi de prendre conscience de soi, il est alors possible de comprendre que c'est bien le fait d'être présent à l'autre, ici et maintenant, dans une attitude immersive de proximité à l'objet, qui finalement donne le sentiment de plaisir.

3. Le plaisir de créer ensemble

Relatant ses travaux sur les rêves éveillés de l'enfant qui l'aident à passer de l'état d'union à l'état de relation avec la mère, Donald Winnicott, dans son essai sur le jeu, avait déjà en 1971, mis à jour une aire d'expérience dans lequel évoluerait tout individu. « *Nous supposons ici que l'acceptation de la réalité est une tâche sans fin, et que nul être humain ne parvient à se libérer de la tension suscitée par la mise en relation de la réalité du dedans et de la réalité du dehors ; nous supposons aussi que cette tension peut être soulagée par l'existence d'une aire intermédiaire d'expérience, qui n'est pas contestée (arts, religion etc.)* » (Winnicott, 1975, p.110)

En effet si, comme le notait déjà Huizanga en 1938, le jeu offre la possibilité d'être consciemment autre ou différent que dans la vie courante, il apparaît, rajoute Winnicott que c'est seulement dans le cadre du jeu et donc en inventant et en étant créatif que l'individu découvre le Soi et qu'il peut donc ainsi prendre conscience de ce qu'il est, dans son rapport au monde. De fait, les jeux sont dans des contextes donnés, tout à la fois des produits de ce que l'on dit et de la manière de le dire (Henriot, 1989) et la pratique ludique actualisée sur la Toile entraîne la création d'une zone liminoïde pour s'exprimer de, sur et autour du jeu. C'est dans cette zone, qui, selon Turner (1974), se situe en marge de la vie courante, que peut se développer le plaisir d'agir ensemble

Lors de son intégration au monde, le bébé passe d'un espace sensoriel et moteur à l'intérieur duquel il se trouve et dont il a une image intériorisée à une représentation visuelle extérieure devant laquelle il se trouve, et c'est toute première expérience, primale et fondatrice qui lui donnera la tentation ultérieure, permanente, de fabriquer d'autres images matérielles qui lui permettront de revivre cette première expérience (Tisseron, 2005). C'est donc en se projetant en dehors de lui en créant, fabriquant des images, construisant des mondes ou en améliorant d'autres, en imaginant des histoires, en alimentant le feu du jeu, l'énergie créative et productrice de la communauté, que l'adulte développe et maintient la zone liminoïde où il éprouve le plaisir de créer ensemble. Car « *les mondes narratifs sont non seulement des mondes possibles, mais aussi des petits mondes* » (Eco, 2010, 28), c'est à dire des lieux, des moments, des suites brèves d'événements vécus ou rapportés dans une relative unité de temps et d'espace que le ludique digital permet, par le biais des jeux, mais aussi des forums connexes, de mettre en œuvre.

L'exemple du MMORPG (Massively Multi Online Role Playing Game) World of Warcraft appelé WoW par les joueurs, va nous permettre de comprendre en quoi les communautés ludiques sont source de plaisir, celui de créer pour les autres. Depuis sa création en 2005, avec ses 13 millions affichés d'abonnés plus ou moins en activité, plus le principe des « amis réels » proposé depuis deux ans qui lie les joueurs de tous les jeux Blizzard entre eux, la communauté WoW est constituée d'innombrables tribus qui se réunissent quotidiennement sur le jeu, se retrouvent dans les événements mondiaux créés par Blizzard et dans des sorties IRL, ou partagent régulièrement sur MSN leurs goûts et leurs envies.

Joueurs sous Skype ou Ventrilo (canaux audio gratuits) se réunissant trois ou quatre fois par semaine pour des raids (combats instanciés qui se jouent à 10 ou 25 joueurs pendant 3 heures d'affilée en soirée), joueurs en guildes (communautés de joueurs ayant la même perception du jeu, organisées selon une hiérarchie très structurée), joueurs d'un serveur (plateforme du jeu réunissant plusieurs milliers de joueurs), joueurs habitués des forums officiels sur le jeu (Blizzard) ou non officiels (Judge Hype, MMO Champions) traitant des multiples problèmes liés au jeu, joueurs alimentant les pages Wiki sur l'histoire du jeu, les classes ou les races, joueurs se connectant sur leur i-phone pour chatter avec les membres de leur guilde présents sur le jeu, les communautés et tribus liées à WoW sont réellement innombrables.

Des centaines d'add-on ou additifs en tous genres, pour améliorer les cartes, le farming (pratique de collecte d'éléments indispensables à la fabrication d'objets nécessaires pour jouer), le PVP (Player Versus Player), le PVE (Player Versus Environment), le RP (Role Play), la gestion des ventes, l'organisation de ses sacs, l'interface du jeu ; des mods (ou variations) réalisés à partir des cartes pour créer de nouveaux petits jeux indépendants reprenant le contexte ; des fan arts par dizaines de milliers, des persona fictions de personnages, des machinimas de PVE ou à vocation humoristique, des histoires interactives à multiples choix, des bandes dessinées racontant les exploits d'un personnage joué, des événements vécus en jeu puis racontés dans des gazettes ou des films d'animation ; une importante participation sur les réseaux sociaux, pages de personnages ou de guildes sur Facebook, émissions radio ou chaîne Youtube avec podcats, conseils ou tests en direct ; la communauté des « fans de » WoW n'a cessé d'évoluer et de s'agrandir depuis la création du jeu, évolution bien alimentée par les extensions, Mist of Pandaria sortie en novembre 2012 ayant été conçue pour réveiller les quelques millions de joueurs endormis depuis l'extension de 2010 et en attirer d'autres.

Nous voyons donc, dans cet exemple de World of Warcraft, que c'est au travers du partage des créations individuelles ou collectives autour du jeu que « *les membres de communautés de joueurs /.../ rentrent tous dans le cercle métaphorique du jeu, ils créent pour les autres, ils partagent avec les autres. Ce feu du jeu, c'est l'énergie créative et productrice de la communauté de consommateurs d'un jeu pour construire, développer et maintenir la zone liminoïde, ce monde à part du monde normal* ». (Boulaire et Cova, 2008, p. 4)

4. Evoluer au sein d'une forêt narrative

L'homme est ainsi fait qu'il passe une grande partie de son temps à rêvasser sa vie, à la fantasmer, à fabuler, à errer en quête d'ailleurs pour se construire et apprendre à vivre, tout comme à mourir. Car c'est en se dévoilant, en se racontant, qu'il est enfin possible de se rendre visible aux autres et de se comprendre. En effet *« nous pouvons nous identifier sans problèmes à des personnages de fiction et à leurs actes parce que, selon une convention narrative, nous nous mettons à vivre dans le monde possible de leur histoire comme s'il était le nôtre. Mais cela n'arrive pas uniquement à la lecture de fictions »* (Eco, 2010, 10).

Paul Ricœur ne suggère-t-il pas d'ailleurs, à propos de l'identité narrative que : *« C'est précisément en raison du caractère évasif de la vie réelle que nous avons besoin du secours de la fiction pour organiser cette dernière rétrospectivement dans l'après-coup [...] Ainsi la fiction peut-elle concourir à l'apprentissage du mourir »* (Ricœur, 1990, pp. 191-192). De fait, comme le souligne Umberto Eco, lire un récit signifie la plupart du temps pour le lecteur de jouer à un jeu par lequel, via l'immersion de sa lecture et la compréhension qu'il en retire, il apprend à donner du sens à ce qu'il vit dans le monde réel.

Se présenter aux autres, laisser une trace, faire un travail de mémoire sur ce qui a été vécu dans le cadre du jeu, donner à comprendre le comportement de son personnage dans telle ou telle situation permet à l'auteur-joueur de se construire, tout en offrant aux autres personnages/joueurs de comprendre qui est, intimement, celui qu'ils côtoient dans le jeu, sur le forum ou dans la communauté.

Les forums RPG (Role Playing Game) offrent un contexte de jeu basé sur une fiction existante (roman, film, etc) ou inédite où il s'agit d'incarner des personnages à travers des textes narratifs. Nous avons choisi d'étudier le RPG basé sur la série de romans de Erin Hunter « La Guerre des Clans » (LGDC dans le texte ensuite) mettant en scène une guerre de clans de chats, pour illustrer le plaisir d'animer ensemble une forêt narrative autour d'un jeu.

Il y a des dizaines de forums francophones et anglophones basés sur LGDC. L'un des plus connus réunissant plus de 500 membres plus ou moins actifs, on peut estimer à plusieurs milliers le nombre de joueurs adolescents qui participent à ces RPG de par le monde, des forums qui sont créés et animés par des adolescents pour des adolescents, les plus jeunes étant refusés à leur arrivée sur le forum pour problèmes d'écriture, le staff (administrateur et modérateurs) du forum ayant souvent des exigences de «vieux joueur» de quelques 15 à 18 ans. C'est sur ces forums (qui se font et se défont parfois rapidement) que les joueurs vont pouvoir expérimenter leurs talents de graphistes (signatures), encodeurs (forums), marketeurs (partenariats) ou imaginer des contextes nouveaux pour les autres. Se créent alors des communautés d'intérêt autour du plaisir du texte, ou du plaisir des graphismes (machinima, BD), ou du plaisir simple de l'échange autour de l'histoire de la série.

Le joueur qui désire participer à un échange de *role play* (RP) sur l'un de ces forums, commence par créer sa « fiche de présentation » qui va décrire physiquement et psychologiquement son personnage, ainsi que résumer son histoire. Un minimum de lignes est généralement imposé, une convention qui permet de définir le niveau de RP du forum et donc d'assurer une meilleure qualité littéraire des textes. Sur ce type de forum RPG, les RPs sont rarement écrits en solo, les joueurs venant vraiment pour le plaisir du partage inter textuel, même si certains textes, que nous pouvons aussi identifier comme des Persona Fiction (Vachey, 2011), peuvent être écrits en solo pour embellir l'histoire d'un personnage.

Sur la plupart des forums RPG de LGDC est souvent proposée une pratique commune de RP appelée l'Assemblée. C'est un élément du roman qui a été repris par les joueurs et permet à tous les auteurs-joueurs de participer à un RP commun. Dans le roman il s'agit d'une assemblée où les chats de tous les clans se rejoignent la nuit de la pleine Lune pour faire une trêve et donner de ses nouvelles aux

autres. Le principe est donc repris sur le forum dans une vaste forêt narrative où il est aussi possible d'ajouter des vidéos, des animations, des petites narrations graphiques, qui ont toutes pour vocation de faire évoluer l'histoire globale de la communauté des personnages présents sur le forum.

Dans l'exemple de La guerre des Clans, ce sont les acteurs du jeu RPG qui alimentent donc la forêt narrative au fil des interactions textuelles. Car créer et animer un personnage dans un jeu numérique ne constitue pas une simple création graphique ou littéraire d'avatar. Il s'agit de le faire vivre au sein d'histoires qui se croisent et se répondent au fil des pages sur sites et forums, lui donner des émotions, des souvenirs, des traces mélangées de son passé fictif, de celui du joueur et des membres de la communauté, et ainsi de construire et compléter l'identité du joueur. *« En effet, innombrables sont les récits du monde, et leur présence indique que chaque événement de la vie, pour avoir vraiment lieu, exige d'être raconté. Raconter, c'est d'abord être, et donc sauver de l'oubli ou de l'inconsistance ».* (Sallenave D. 1991, p.122)

5. Partager au sein des tribus

La communauté virtuelle, ou communauté imaginée, est un lien d'appartenance entre les membres d'un collectif qui partagent des valeurs, des goûts ou des intérêts, par le biais d'un dispositif numérique, forum, chat ou application mobile (Proulx S., 2004). Ce qui fait lien, dans ces communautés d'un nouveau genre, c'est donc l'intérêt partagé. Chaque tribu (guilde, forum, clan, groupe de joueurs, communauté d'un serveur, groupe d'amis sur facebook, etc) est un port d'attache où l'on vient se préparer, chercher des conseils, raconter les événements passés, connaître les événements à venir ou en proposer, etc.

En effet *« la socialité suscite une forme de réseau parce qu'elle correspond à ce qu'il y a dans la relation sociale à la fois d'informel, au sens de non organisé et de formel, au sens cette fois où elle est de la forme où le contenu n'est qu'un prétexte. La socialité serait à elle même sa propre finalité, même si en réalité elle est aussi le support d'échanges matériels et symboliques »* (Mercklé, 2004, p. 40). Ainsi, c'est pour se retrouver grâce au net dans un réseau virtuel constitué de membres partageant les mêmes intérêts, que les joueurs se retrouvent en multiples tribus croisées. Car *« c'est un besoin de cohésion qui anime les internautes, une envie de resserrement de leurs rapports sociaux. C'est aussi un besoin de contrôler et de façonner leur environnement social en respectant certaines contraintes, qui leur viennent de la vie hors-ligne »* (Casilli, 2010, p.228).

Les membres de ces communautés en ligne se retrouvent donc en intimité sur le partage des pratiques de telle ou telle plateforme relationnelle, pour agir ensemble autour du jeu. *« A leur manière, elles [les plateformes relationnelles] favorisent l'émergence d'une dynamique de bien commun à partir de logiques d'intérêt personnel en articulant de façon originale individualisme et solidarité »* (Cardon, 2008, p.131). Et c'est donc pour le plaisir du partage de valeurs, de goûts, d'intérêts que les joueurs plébiscitent les jeux numériques sur Internet.

Prenons l'exemple de Minecraft pour analyser comment la réussite d'un jeu peut être intimement liée à l'activité des communautés virtuelles associées. Minecraft a été créé en 2009 par un jeune trentenaire suédois, programmeur passionné de jeux sur PC. C'est donc à la base un jeu indépendant, créé en dehors des circuits économiques, qui a pris un tel essor en 3 ans qu'il a donné lieu à la création d'une entreprise qui gère désormais le jeu. Minecraft est un jeu à la première personne, basé sur les concepts de construction et d'exploration. Il n'y a pas de personnage, pas d'histoire, pas de quêtes et le style graphique est délibérément limité à des blocs et des textures en 16 x 16 pixels. Dans ce jeu *« C'est au joueur de survivre, d'explorer, d'expérimenter et d'utiliser sa cervelle pour retourner cet environnement hostile en sa faveur et éventuellement le contrôler »* (parole de joueur).

Le jeu se divise en deux modes, « creative » et « survival ». Le mode «creative» ressemble à un jeu de LEGO virtuel et infini qui permet aux joueurs de créer un monde comme bon leur semble, pour

leur seul plaisir ou pour celui des autres, ou encore pour utiliser les environnements dans un autre contexte (événements, vidéos, "adventure map", ...). En mode «creative» les joueurs créent donc des mondes qui, en eux mêmes racontent potentiellement autant d'histoires que de désirs fictionnels. Le mode «survival» est ce qui fait le succès du jeu au niveau mondial, il a pour principe de survivre dans un monde généré aléatoirement et quasiment à l'infini, remplis de monstres, trésors, et découvertes. Dans ce mode le joueur s'invente au fil des heures une histoire de survie qu'il aura plaisir ensuite à venir raconter en vidéo ou sur forum.

En trois ans, on dénombre plus de 6,200,000 de copies sur ordinateurs achetés, plus de 31,700,000 d'utilisateurs enregistrés sur les forums, 2 millions de copies de la version XBOX sortie récemment, Probablement des milliers de serveurs (Il est impossible de tous les répertorier, n'importe qui dans le monde peut, en quelques minutes, héberger Minecraft multi-joueurs sur son ordinateur et jouer avec ses amis, ou même l'ouvrir au public). Des centaines de sites d'infos, communautaires, de forums qui naissent autour du jeu, une communauté You Tube établie de joueurs, créateurs, journalistes ...

C'est la communauté des joueurs qui a fait le succès et l'intérêt sur le long terme de ce jeu. De gratuit au départ, le jeu a été découvert puis porté par des passionnés prosélytes d'un jeu totalement ouvert et très créatif. En effet, le jeu n'ayant aucune barrière d'encodage, aucune interdiction de partage, la communauté peut créer et gérer ses propres serveurs publics ou privés, modifier les versions du jeu pour rajouter des objets, monstres, blocs (Mods), organiser n'importe quel événement communautaire, designer un monde comme un niveau de jeu et le partager sur les forums, dessiner de nouvelles textures en haute définition et partager tous ces modes créatifs avec autant de tribus qu'il y a de serveurs, de langues ou d'origines sociales.

Dans cet exemple, il est notable que c'est donc bien la dimension de partage souhaitée par les joueurs qui crée des espaces communautaires d'identification, sources de plaisir extensibles.

Conclusion

Raconter, créer, écrire, filmer, améliorer, analyser, commenter, pour toujours finalement partager ses propres aventures ludiques, celles de son avatar ou de son personnage RPG, c'est donc vouloir construire ensemble un monde, ou une zone liminoïde, dans lequel chaque participant va pouvoir partager, s'intégrer et se construire. Depuis une dizaine d'années et surtout depuis l'avènement du net, nous vivons dans un entre deux, un « lieu qui fait lien » (Maffesoli) une nouvelle manière d'être ensemble qui s'exprime dans le virtuel, et surtout ses mondes et partages possibles. C'est cet espace ludique, hédoniste, postmoderne où le plaisir d'agir ensemble a détrôné celui d'agir en solitaire que nous avons tenté d'analyser.

Grâce à internet et les réseaux sociaux qui s'y créent, par exemple autour du jeu vidéo, les membres d'une et même de plusieurs communautés virtuelles, se retrouvent en intimité sur le partage de pratiques, d'interactions, de vécus qui constituent cet entre deux, ce « flux des vécus », qui est une source de plaisir sans cesse convoquée. En participant aux différents rituels proposés, créés, inventés par les membres de ces multiples réseaux accessibles sur la Toile, il est donc possible de vivre de nouvelles expériences, de réenchanter le monde, et retrouver le plaisir d'agir ensemble.

En 1949, pour conclure son ouvrage sur le héros, Joseph Campbell prédisait déjà que « *Ce n'est pas la société qui doit guider et sauver le héros créateur, mais précisément l'inverse.* » (Campbell, 2010, p.333). Or si, comme le propose Codrescu, l'ambition de toute création serait de nature divine en tentant de redonner du sens à la vie courante, ne serions pas, nous, citoyens du XXIème siècle, joueurs, dotés de sensibilité sinon d'empathie, devenus les héros créateurs d'une société « reliante », une société de partage qui nous permet d'éprouver des émotions en commun, en particulier dans ces zones liminoïdes ludiques où il s'agit de réinventer sa vie au jour le jour en prenant du plaisir à agir ensemble. De fait si l'essence de la vie collective et de l'existence individuelle est ludique

(Maffesoli) et si nous sommes effectivement socialisés pour confirmer nos propres hypothèses sur notre nature (Goffman), alors il nous appartient, jour après jour au travers de notre « corps ressenti », d'exprimer dans le cadre d'une « grammaire naturelle », la profondeur de notre humanité, le besoin de trouver du plaisir à être et agir ensemble, tout simplement.

Bibliographie

- BOULAIRE Christèle, COVA Bernard, *Attiser le « feu du jeu » postmoderne : le cas du géocaching et de ses zones liminoides*, Sociétés 4/2008 (n°102), p.69-82, Paris, 2008.
- CAÏRA Olivier, *Définir la fiction. Du roman au jeu d'échec*, Editions EHESS, Paris, 2011
- CAMPBELL Joseph, *Le Héros aux mille et un visages*, publié en 1949, traduction Editions Oxus, Escalquens, 2010
- CARDON Dominique, « *Le design de la visibilité* », *Un essai de cartographie du web 2.*, Réseaux, 2008/6 n°152, p.93-137, Paris, 2008.
- CASILLI Antonio A., *Les liaisons numériques : vers une nouvelle sociabilité*, Editions du Seuil, collection « La couleur des idées », Paris, 2010.
- CHEVALDONNE Yves, *Intertextualités : jeu vidéo, littérature, cinéma, bande dessinée*, Hermès La Revue 62, p.115-121, CNRS Editions, Paris, 2012.
- CODRESCU Anne, *Incursions dans la forêt narrative déplacement du centre dans la structure romanesque*, Dialogos, 9/2004
- COLONNA Vincent, *L'autofiction (essai sur la fictionnalisation de soi en littérature)*, Doctorat EHESS, 1989, URL : <http://tel.archives-ouvertes.fr/docs/00/04/70/04/PDF/tel-00006609.pdf>
- ECO Umberto, *Quelques commentaires sur les personnages de fiction*, Sociologies [En ligne], Dossiers, Émotions et sentiments, réalité et fiction, mis en ligne le 01 juin 2010, consulté le 11 mai 2012. URL : <http://sociologies.revues.org/3141>
- ECO Umberto, *Six promenades dans les bois du roman et d'ailleurs*, Ed° Bernard Grasset, Paris, 1996.
- GOFFMAN Erwing, *Le déploiement du genre*, Terrain [En ligne], 42 | 2004, mis en ligne le 09 septembre 2008, 16 mai 2012. URL : <http://terrain.revues.org/1767>, 2004
- HUIZANGHA Johan, *Homo Ludens*, Paris, Gallimard, 1938
- LEMIEUX Cyril, *Le devoir et la grâce*, Paris, Economica, 2009
- MAFFESOLI Michel, *Au creux des apparences*, Editions de la Table ronde, Paris 1990/2007
- MAFFESOLI Michel, *Le monde comme jeu, le jeu du monde*, Sociétés n° 107, 2010/1.
- MERCKLE Pierre, *Sociologie des réseaux*, Editions de la Découverte et Syros, Paris, 2004.
- MOLINO Jean, LAFHAIL-MOLINO Raphaël, *Homo fabulator ; théorie et analyse du récit*, Montréal et Arles, Leméac/Actes Sud, 2003
- PIETTE Albert, *Les rituels : du principe d'ordre à la logique paradoxale*, Cahiers internationaux de sociologie. Vol. XCII, 1992, pp. 163-179.
- PROUX Serge, *Les communautés virtuelles construisent-elles du lien social ?* Communication, Colloque International « L'organisation média. Dispositifs médiatiques, sémiotiques et médiations de l'organisation », Université Jean-Moulin, Lyon, 19-20 nov. 2004.

- QUERE Yannick, Aurélien, *Le Rituel*, Coll° Les Essentiels, CNRS Editions, Paris, 2009
- RICOEUR Paul, 1975, *La métaphore vive*, Paris, Essais Point.
- SALANKIS Jean-Michel, *Husserl*, Les Belles Lettres, Paris, 1998
- SALLENAVE Danielle, *Le don des morts*, Gallimard, Paris, 1991
- TISSERON Serge, *La réalité de l'expérience de fiction*, L'Homme 3/2005 (n° 175-176), p. 131-145.
URL : www.cairn.info/revue-l-homme-2005-3-page-131.htm.
- VACHEY France, *Fictions de personnages dans un MMORPG : Entre jeu de rôle et écriture de soi, écrire une persona fiction*, Revue Sociétés n°113, 2011.
- WINNICOT Donald W., *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard Folio, 1975, réed°2002.