

UCL

Université
catholique
de Louvain

Faculté des sciences économiques, sociales, politiques et de communication (ESPO)
Ecole des Sciences Politiques et Sociales (PSAD)

Les jeux vidéos de type MMORPG, une réponse au désenchantement des jeunes ?

Mémoire réalisé par
Christophe Caestecker

Promoteur
Lionel Scheepmans

Lecteur
Rémi Maillo

Année académique 2024-2025

Master 60 en Sociologie & Anthropologie

Déclaration de déontologie

Je déclare sur l'honneur que ce mémoire a été écrit de ma plume, sans avoir sollicité d'aide extérieure illicite, qu'il n'est pas la reprise d'un travail présenté dans une autre institution pour évaluation, et qu'il n'a jamais été publié, en tout ou en partie. Toutes les informations (idées, phrases, graphes, cartes, tableaux ...) empruntées ou faisant référence à des sources primaires ou secondaires sont référencées adéquatement selon la méthode universitaire en vigueur. Je déclare avoir pris connaissance et adhérer au Code de déontologie pour les étudiants en matière d'emprunts, de citations et d'exploitation de sources diverses et savoir que le plagiat constitue une faute grave.

Remerciements

J'aimerais adresser quelques mots aux personnes de mon entourage, ayant été présentes au cours de l'élaboration de mon travail de fin d'études. Tout d'abord, j'aimerais remercier mes proches, ma famille et mes amis, qui n'ont cessé de manifester leur soutien moral tout au long de cette période. Cela m'aura permis d'avoir confiance en mes capacités et d'avancer jour après jour, semaine après semaine. De plus, j'aimerais adresser un remerciement spécial à mon promoteur Lionel Scheepmans. Son soutien et sa disponibilité m'auront aidé à donner le meilleur de moi-même dans l'élaboration de cette recherche.

Par ces lignes, je vous adresse à tous mes sincères remerciements.

Table des matières

Introduction	5
Le désenchantement du monde	6
Le religieux.....	7
La perte d'influence du religieux	8
L'anomie.....	11
Le désenchantement des jeunes.....	14
Quels jeunes, quelle génération ?	14
Qu'est-ce qu'une génération ?.....	14
Contexte social	15
Une particularité générationnelle ?.....	15
Le monde actuel	16
La nécessité d'un nouveau monde.....	17
Les jeux vidéos, ce nouveau monde virtuel ?.....	18
D'être humain à être virtuel.....	20
Le jeu.....	21
Le jeu de rôle.....	21
Les MMORPG	24
L'enchantement	26
L'enchantement et le jeu.....	26
L'usage d'Internet et des jeux vidéos	27
Les joueurs de jeux vidéos, qui sont-ils ?.....	27
L'âge des joueurs	28
Le sexe des joueurs.....	29
Âge, sexe et type de jeux vidéos	29
Jouer seul ou accompagné ?	30
L'usage problématique d'Internet et des jeux vidéos	32
Contexte socioculturel.....	32
Des pratiques excessives	34
L'appartenance	36
Le sentiment d'appartenance.....	38
Conclusion.....	40
Bibliographie.....	41

1. Introduction

En 2012, lorsque j'avais 16 ans, ma pratique des jeux vidéos s'est vue largement intensifiée en plus de devenir majoritairement collective. Jouer à un type de jeux en particulier, les MMORPG, a toujours été pour moi un moyen de me divertir, ainsi que de garder contact avec mes amis. À cette époque, j'arrivais bientôt au terme de mes études, dans lesquelles je n'investissais pas l'entièreté de mon potentiel. Avec le recul, je pense que le système scolaire secondaire ne me convenait pas spécialement, dans ses mécanismes ainsi que dans ses obligations. De plus, depuis mon plus jeune âge, ma vie entière gravitait autour de cette institution, conditionnant au fur et à mesure chaque année de ma vie. La fin de mes études étant proche, j'allais devoir faire des choix importants, qui influenceront la suite de ma vie. J'allais devoir prendre des décisions, pour me projeter dans une société que je connaissais peu, à laquelle je ne portais qu'un faible intérêt, une réalité à laquelle je ne me sentais pas appartenir.

À la suite d'un cours dans le domaine du jeu vidéo, de multiples réflexions ainsi que de mes premières recherches en amont lors de l'élaboration de mon sujet de travail de fin d'études, plusieurs questions me sont venues en tête. Est-ce normal que durant mon adolescence, j'avais un tel ressenti envers la société ? Est-ce qu'il y aurait un quelconque lien avec le fait qu'à cet âge, j'avais une envie insatiable de m'aventurer et de voyager dans ces mondes fantastiques accompagné de mes amis ? Est-ce qu'il y aurait en sciences sociales, des explications en rapport avec ma réalité de cette époque ? C'est sur base de ces réflexions que mon intérêt s'est porté sur ce qui est devenu ma question de départ. Je vous propose que l'on s'aventure à travers la littérature et certains auteurs des différentes sciences sociales dans le but d'analyser en profondeur le sujet choisi. Pour ce faire, divers chapitres vont se succéder, partant de la notion précurseuse du désenchantement du monde, suivie d'une notion sociologique y faisant sens. Après cela, nous investiguerons l'une des notions centrales de ce travail, à savoir le désenchantement des jeunes. Ensuite, vous trouverez une explication du type de jeu vidéo qui sera analysé plus particulièrement dans ce travail. Succédant à cela, dans un premier temps, nous aborderons diverses questions en lien avec la pratique des jeux vidéos, suivies dans un second temps, d'un chapitre consacré à l'usage problématique de ceux-ci. Vous trouverez une présentation de diverses statistiques quant à ces deux sujets, d'un point de vue plus général du jeu vidéo, mais également plus précis concernant les MMORPG. Pour terminer, un point de vue amenant un axe social en réponse à la critique de l'addiction provoquée par la pratique de ce type de jeu vidéo vous sera proposé, avec la notion du sentiment d'appartenance.

2. Le désenchantement du monde

Dans le cadre de cette recherche, nous allons aborder une notion récente appartenant à la discipline de l'anthropologie, à savoir le désenchantement des jeunes. Cependant, il nous semble important au préalable d'aborder la notion sociologique préceuse, c'est-à-dire le désenchantement du monde.

Selon Gauchet (1995), le désenchantement définit « la perte de valeurs et de croyances caractéristiques de nos sociétés post-industrielles » (Lambertucci Mann, 2002, p.975).

Le sociologue Weber, par la publication en 1904 et en 1905 d'un ouvrage divisé en deux tomes s'intitulant « l'éthique protestante », introduit la notion du désenchantement du monde. Dans un premier temps, celle-ci avait pour signification précise « l'élimination de la magie en tant que technique de salut » (Colliot-Thélène, 1990, p.64).

Cependant, la notion du désenchantement du monde a pris une autre définition dans des textes parus entre les années 1913 et 1919. En effet, outre son premier usage, cette expression désigne le dessaisissement du religieux quant aux représentations générales faites par les hommes à propos de leurs existences et du monde. C'est dans un autre ouvrage de Weber « Le savant et le politique », publié en 1919, que le désenchantement du monde est présenté comme la conséquence du procédé de l'intellectualisation accompagnant la formation de l'Occident moderne (Colliot-Thélène, 1990).

2.1. Le religieux

Le religieux est un « Phénomène originel qu'on trouve aussi loin qu'on puisse remonter dans le temps des hommes, phénomène universel, auquel on ne connaît aucune société qui ait échappé » (Gauchet, 1985, p.41). Il est également qualifié de permanence, une constance liée « aux conditions mêmes d'existence d'une société humaine » (Gauchet, 1985, p.41). La religion d'un point de vue général peut être comprise et analysée comme un phénomène historique, du fait qu'il y a eu un commencement suivi d'une fin. Cette délimitation dans le temps fait correspondre et appartenir le religieux à un âge précis de l'humanité et, de ce fait, à un phénomène historique (Gauchet, 1985). Les schèmes religieux fondamentaux qui ont bercé les sociétés depuis si longtemps ont sans doute laissé des traces dans les processus sociaux : « La religion aura été l'habit multimillénaire d'une structure anthropologique plus profonde qui, les religions défaites, n'en constitue pas moins à jouer sous une autre vêtue » (Gauchet, 1985, p.42).

Il existe une double affirmation déjà présente dans les sociétés datant d'avant l'Etat. Dans un premier temps, les hommes subissent malgré eux une dépossession radicale par rapport à ce qui conditionne leur existence dans le monde (Gauchet, 1985). Le religieux est vu comme « l'établissement d'un rapport de dépossession entre l'univers des vivants visible et son fondement » (Gauchet, 1985, p.43). La deuxième affirmation est qu'il existe la présence d'une permanence inébranlable de l'ordre, qui fait les hommes se rassembler (Gauchet, 1985).

Tout ce qui rédige les règles concernant la pratique des présents-vivants provient d'un passé vu comme fondateur. En effet, la religion, à son état le plus pur, prend place dans un temps dont son présent est caractérisé par une absolue dépendance de son passé interprété comme mythique. Ce qui apporte du sens à l'existence des hommes, ce qui permet de diriger leurs gestes provient également d'êtres dont la sacralité fut de ces derniers des figures vues comme des créateurs. Les individus des générations suivantes sont quant à eux considérés comme de simples suiveurs. Cette vision sert en réalité à garantir une fidélité inaltérable concernant l'ensemble des activités humaines, en plus d'un aspect de dépossession des hommes quant au rapport du sens de leurs faits et gestes (Gauchet, 1985).

De par ces explications, il en ressort un modèle de société bien précis, nommé « holiste » par l'anthropologue Dumont (s.d.). Ce modèle correspond, avec une certaine exactitude, au temps des sociétés que l'on peut qualifier de religieuses. Cela n'est pas tant dû au rapport à la croyance des citoyens, mais bel et bien à (Gauchet, 1985) :

leur articulation effective autour d'un primat du religieux, c'est-à-dire de la prévalence absolue d'un passé fondateur, d'une tradition souveraine, qui préexistent aux préférences personnelles et s'imposent irrésistiblement à elles comme loi générale ou règle commune, depuis toujours valable pour tous (Gauchet, 1985, p.53).

Selon Gauchet (1985), il y a une primauté de l'ordre collectif au détriment de la volonté propre des individus.

Le religieux peut également être analysé comme étant le facteur qui redirige l'énergie émanant du négatif, au profit, d'une part, de l'acceptation, et d'une autre part de la reconduction de la loi établie. En effet, malgré sa désagrégation depuis les deux derniers siècles, au sens véritable et substantif de ce terme, la religion est la forme sous laquelle se manifeste le rapport de négativité de l'homme social avec lui-même. C'est au centre de ce rapport conflictuel que l'homme tente de rejeter l'incertitude de son insertion dans le monde (Gauchet, 1985).

2.2. La perte d'influence du religieux

La remise en question du religieux est caractérisée par de grandes poussées ayant pour chemin la sortie de la religion de nos sociétés. Pour ce faire, il se déroule une ressaisie de manière progressive de ce qui était jusqu'ici totalement hors de la possession et du contrôle des hommes. Dans ce contexte d'écartement du religieux, les figures religieuses se voient être éloignées. Il se crée une dichotomie entre le bas monde et l'autre monde, ce dernier déterminant auparavant le monde des hommes (Gauchet, 1985). Leurs actions concernant l'organisation de leur univers deviennent une chose réelle, « l'inquestionnable institué entre de plus en plus dans le questionnable » (Gauchet, 1985, p.64).

Cette poussée du religieux en dehors de nos sociétés est en partie due au processus d'intellectualisation et de rationalisation de l'Occident moderne. De ce fait, tout ce qui se passe ici-bas est régi par des lois, qui peuvent toutes être connues par la science (Colliot-Thélène, 1990). Le monde se retrouve dénué de magie, car il y a une exclusion de « toute intervention du supra-sensible dans l'ordre des choses naturelles et humaines » (Colliot-Thélène, 1990, p.65). L'idéologie rationaliste devient ce qui conditionne les comportements individuels. Il se

crée alors, une incompatibilité entre cette nouvelle idéologie et les postulats des religions. Le monde se retrouve ainsi dépourvu de sens (Colliot-Thélène, 1990).

Avant la démocratisation scientifique, la religion était le pilier des formes d'interprétations systématiques et rationnelles de notre monde ainsi que de la destinée des hommes (Colliot-Thélène, 1990). Avec la science, les « idées de prévisibilité et de calculabilité associées au projet scientifique de compréhension et de maîtrise du monde repoussent toute croyance, et toute quête de sens, du côté des convictions privées et de l'irrationnel » (Colliot-Thélène, 1990, p.67). De ce fait, l'ensemble des systèmes symboliques comme le religieux ou le mythique « qui donnaient jadis, ou qui donnent ailleurs, une relative univocité à l'appréhension du monde naturel et social à l'intérieur d'une même culture, sont désormais caducs » (Colliot-Thélène, 1990, p.67).

L'un des phénomènes ayant provoqué une rupture considérée comme la plus importante avec la religion, est la naissance de l'Etat. C'est cet événement précis qui a créé une coupure dans l'Histoire (Gauchet, 1985). À la suite de cela, les sociétés humaines entrent dans une époque entièrement nouvelle. Il apparaît pour trait principal une « réfraction de l'altérité divine à l'intérieur de l'espace social » (Gauchet, 1985, p.68). À partir de ce moment, les hommes entrent dans une dérive irréversible. Leurs actions sont vues comme leur appartenant, bien qu'elles soient toujours liées à leurs croyances, qui les déclarent pourtant hors de leurs prises. Il semble y avoir une corrélation entre l'accentuation de la différence divine et l'augmentation du pouvoir que les hommes sont capables d'exercer sur eux-mêmes (Gauchet, 1985).

Auparavant, la coupure religieuse intervenait entre les hommes et leurs origines. Cela permettait de prévenir de potentielles scissions entre eux. Cependant, avec l'apparition de l'Etat et l'émergence d'un appareil de domination, une nouvelle coupure commence à faire son chemin entre les hommes eux-mêmes, cela ayant pour conséquence de les séparer. Cela fait émerger un changement par lequel, les hommes deviennent différents les uns des autres, du fait qu'un accent est mis sur l'investissement de l'individualité (Gauchet, 1985). La domination politique a pour conséquence réelle « la confrontation sur le sens et la légitimité de l'ensemble au cœur du processus collectif » (Gauchet, 1985, p.67). De plus, elle aura eu le rôle d'un levier invisible, faisant basculer les sociétés hors de la détermination religieuse. Le nouveau dispositif social influencé par la domination politique semble en effet « remettre en cause les fondements immuables et sacrés supposés lui dicter sa loi » (Gauchet, 1985, p.70).

La notion de fin, de sortie de la religion n'est pas insensée. Cependant, il ne s'agit pas tant d'un point de vue de la conscience des hommes, que de celui de l'articulation de leur pratique (Gauchet, 1985). En effet, l'important n'est pas la croyance individuelle, ce qui compte est plutôt « l'ordre de leurs opérations de pensée, c'est le mode de leur coexistence, ce sont la forme de leur insertion dans l'être et la dynamique de leur activité » (Gauchet, 1985, p197). Il serait possible d'imaginer avec certaines limites une société dont les individus seraient tous croyants envers une religion, et qui serait pourtant une société au-delà du religieux (Gauchet, 1985).

À notre époque moderne, le lien entre les individus et les catégories organisatrices de l'intellect, l'action qui émane des hommes n'est plus le même. En effet, il se situe aux antipodes et est dépourvu de schémas de dépendance, malgré le fait que ceux-ci furent dans le passé des règles constitutives. C'est précisément en prenant cela en compte que nous pouvons dire et penser que nos sociétés d'aujourd'hui ont basculé hors de l'âge des religions (Gauchet, 1985).

Le désenchantement du monde peut donc être compris comme la levée du charme obstruant auparavant aux hommes une réalité, celle de leur être au monde (Colliot-Thélène, 1990). Il se définit par un « effacement de la transcendance, et plus profondément de l'unité de sens du monde de l'existence humaine » ((Colliot-Thélène, 1990, p.70). Cela est dû à la corrélation entre la rationalisation des pratiques et des structures qui constituent ensemble l'action collective, engendrant notre modernité (Colliot-Thélène, 1990).

A la suite de la présentation et de l'analyse du désenchantement du monde, nous vous proposons de porter un intérêt à une notion connue dans la discipline de la sociologie, à savoir l'anomie. Ce concept est, comme nous allons le voir dans les pages qui suivront, imbriqué au désenchantement du monde.

3. L'anomie

L'anomie est un terme qui provient de la langue grecque, et plus précisément de l'adjectif *anomos*. Ce dernier signifie dans sa langue natale « sans lois » ou « sans règle ». L'auteur Filloux (2002) explique que « le substantif *anomia* renvoie, dans cette liaison avec *nomos*, d'une part à la violation de la loi, l'illégalité, d'où iniquité et injustice, d'autre part à l'absence de loi, l'anarchie, le désordre » (Filloux, 2002, p.43). Au sens étymologique de ce mot, l'anomie représente l'absence d'une règle ou sa violation (Filloux, 2002).

Les propos précédents de Filloux (2002) laissent entendre que la notion de l'anarchie serait liée à une absence de loi. Cela nécessite une précision. La notion d'anarchie, par son étymologie *an-arché* qui provient également du grec, signifie « absence de gouvernement » (Pelletier, 2018, p.45). Avec le concept de l'anarchie, il y a donc une absence de toute autorité (Pelletier, 2018).

L'anomie est apparue pour la première fois en tant que concept en 1885, grâce au philosophe français Guyau (Tastet, 2018). Il publie un premier ouvrage en 1884, *Esquisse d'une morale sans obligation ni sanction*, suivi d'un second en 1887 s'intitulant *L'irreligion de l'avenir*. C'est dans ce dernier que Guyau écrit une critique à propos « des formes aliénantes des religions traditionnelles » (Filloux, 2002, p.43). De par son ouvrage, Guyau (1887) propose une conception de l'anomie propre à lui-même, un point de vue philosophique d'une vie au-delà des règles indérogables de la religion (Filloux, 2002).

Guyau (1887) parlera d'anomie morale, « l'absence de règle apodictique, fixe et universelle » (cité par Besnard, 1987, p.23). Ce philosophe exprimera sa pensée, à savoir que l'idéal vers lequel toute religion se doit de tendre est l'anomie religieuse. Cette dernière signifiant l'absence de religion, il est paradoxal de penser que l'idéal de toute religion tend vers une absence d'elle-même (Besnard, 1987). Selon Guyau (1887), toute religion comporte « une force dissolvante, celle même qui a servi [...] à la constituer d'abord à la place d'une autre : l'indépendance du jugement individuel » (Guyau, 1887, cité par Besnard, 1987, p.24). Les normes sociales subissent un effacement afin de tendre vers un affranchissement de l'individu, d'une liberté individuelle. (Tastet, 2018). L'anomie peut être vue comme un passage « souhaitable ou nécessaire, à un autre système de régulation sociale » (Filloux, 2002, p.44). Guyau (1887) octroie à l'anomie « une source créatrice de morale pour les sociétés de demain » (Castelbajac, 2023, p.583).

Il y a un contraste clair entre l'interprétation de l'anomie par Guyau (1887) et le sens de ce terme durant la Grèce antique. Ce philosophe en a une conception positive par rapport à un monde social vu comme anémique. Dans ce dernier, « la spontanéité individuelle et la créativité sont privilégiées » (Filloux, 2002, p44). À l'inverse de l'Antiquité, où cette notion était négative, signifiait du désordre et du danger, dû à l'absence « d'une soumission aveugle à des règles ou lois » (Filloux, 2002, p44).

Cette notion de l'anomie sera reprise en 1893 par le sociologue Durkheim. Cet auteur proposera, quant à lui, une théorie plus pessimiste de ce concept (Tastet, 2018). En effet, selon lui, l'anomie caractérise une situation dans laquelle les individus d'une société se trouvent « lorsque les règles sociales qui guident leurs conduites et leurs aspirations perdent leur pouvoir, sont incompatibles entre elles ou lorsque, minées par les changements sociaux, elles doivent céder la place à d'autres » (Bourdon, s.d., p.1). L'anomie est vue par Durkheim (s.d.) comme la négation de toute morale. De plus, « il considère la morale comme le phénomène social qui dicte ses règles de conduite à l'individu » (Alecian, et al., 2014, p.120). Il sera néanmoins en accord avec Guyau (1887) quant au fait que l'anomie est nécessaire pour la construction de la moralité collective des sociétés modernes (Castelbajac, 2023).

De plus, ce sociologue analysera l'anomie comme une interaction entre une dérégulation sociale et une dérégulation individuelle. Ce sont deux aspects différents de l'anomie, qui se voient liés d'une façon indissociable chez Durkheim (s.d.). Ce dernier se situe dans une sociologie qui est attentive aux phénomènes de socialisation ainsi qu'aux rapports qu'entretiennent des individus avec leurs propres groupes, ces éléments étant le fondement d'une communauté sociale. De ce fait, ce terme peut être qualifié de concept psychosociologique (Filloux, 2002). L'anomie renvoie « dans un cas à la structure socioculturelle dans une perspective plus sociologique, dans l'autre à la psychologie d'un individu pouvant être désorienté, lui-même soumis à une sorte de déréliction » (Filloux, 2002, p.43).

Selon l'auteur De Grazia (1948), l'anomie peut exister à deux stades différents. Le premier est ce qu'il appelle les phénomènes d'anomie simples. Ce sont des sentiments de délaissement et d'isolement ressentis par les individus. Le second est quant à lui appelé anomie aigüe, caractérisée par un sentiment d'absence de toute protection. De Grazia (1948) apportera pour définition de l'anomie « une tension mentale qui laisse voir chez l'adulte la peur intermittente d'un danger devant lequel il est sans aide et qui, dans ses formes sévères, devient une anxiété chargée d'images terrifiantes d'un monde menaçant » (De Grazia, 1948, cité par Filloux, 2002, p.45).

Dans l'objectif de surmonter de tels « malaises douloureux » et de telles « souffrances » (Filloux, 2002, p.45), il faut obligatoirement passer par une construction de nouveaux « systèmes de croyances » (Filloux, 2002, p.45). Cela aura pour fonction de réduire l'anxiété et d'unir la société par le biais de nouvelles valeurs collectives (Filloux, 2002).

L'anomie est un terme qui peut définir un état général de la société mais également l'état de désorientation de sujets sociaux. Cet état peut être dû à une absence de règles mais aussi à une difficulté de soumission à celle-ci (Filloux, 2002). Le concept de l'anomie peut également évoquer « une situation de panique où des individus dont la position relative est devenue incertaine découvrent par-dessus le marché qu'il n'y a pas de normes sociales pour régler les tensions qui résultent de cette ambiguïté » (Castelbajac, 2023, p.602).

Selon les psychanalystes de la Société Psychanalytique de Paris (SPP), « l'anomie a pour effet la chute du sens et le déficit des valeurs symboliques partagées qui font le lien social » (Alecian, et al., 2014, p.120). Il ne s'agit pas, dans le cas de l'anomie, d'une société qui est désorganisée, mais plutôt d'une société dont le sens disparaît (Alecian, et al., 2014). L'anomie se situe « au cœur du système des valeurs de la société moderne » (Besnard, 1987, p.101) et s'inscrit au sein de ses propres institutions. Si cette notion exprime un état devenu normal concernant nos sociétés, « c'est qu'elle en relève la nature pathologique » (Besnard, 1987, p.101). Pour pallier ce phénomène de l'anomie, la solution est la mise en place d'une contrainte sociale afin que celle-ci puisse discipliner les activités des hommes (Alecian, et al., 2014).

A la suite des chapitres concernant le désenchantement du monde et l'anomie, nous vous proposons de nous concentrer sur le désenchantement des jeunes, notion qui nous intéresse plus particulièrement dans le cadre de notre question de départ.

4. Le désenchantement des jeunes

Selon le psychologue Guillaumin (s.d.), le désenchantement des adolescents (outre un aspect de perte physiologique de l'amour infantile dû au phénomène naturel de la séparation-individualisation) se caractérise par « la perte, ou mieux l'absence, de valeurs collectives [...] sur lesquelles l'adolescent aurait pu s'étayer pour affronter la dépression inévitable à cette époque de la vie » (Lambertucci, 2022, p.975).

4.1. Quels jeunes, quelle génération ?

Tout d'abord, avant d'entrer dans l'exploration quant à la notion du désenchantement des jeunes, il nous semble important de préciser de quelle jeunesse il est question. Nous allons plus particulièrement nous intéresser, au travers des différentes sources analysées, et ce tout au long de cette recherche, à la génération communément appelée la génération Y.

4.1.1. Qu'est-ce qu'une génération ?

La notion de génération « implique de croiser plusieurs niveaux de lecture et en particulier les regards historiques, sociologiques et anthropologiques » (Llobet, 2017, p.36). En effet, une génération peut se définir en fonction de différents éléments, comme la position généalogique d'un individu au sein de sa famille. Elle peut également se définir par rapport à une génération historique, ayant partagé l'expérience de contextes sociaux particuliers (Llobet, 2017). En sociologie, le terme de génération sera utilisé et compris d'après l'usage commun hérité de l'auteur Mannheim (2011), comme étant « un ensemble d'individus ayant à peu près le même âge et partageant une vision du monde issue d'expériences historiques, particulièrement marquantes connues dans leurs jeunesses et au moment de l'entrée dans la vie d'adulte » (Llobet, 2017, p.36-37).

Les sociologues ont toujours porté un grand intérêt à la question des identités générationnelles, du fait que celle-ci détient de nombreux éléments permettant de comprendre l'évolution des sociétés. En effet, cette question touche le sujet de l'intégration des jeunes ainsi que de la transmission des valeurs et de leurs modes de vie (Dagnaud, 2013). De plus, « elle met en cause les évènements historiques connus ou subis par les générations dans leurs années de jeunesse,

et qui reconfigurent leur rapport au monde [...] conditionnent les attitudes et introduisent des mutations culturelles » (Dagnaud, 2013, p.9).

4.1.2. Contexte social

Pour les générations les plus récentes, les rôles sociaux ne sont plus prescrits ni attribués en s'imposant aux individus, contrairement à leurs aînés (Gaudet, 2024). La détraditionalisation de nos sociétés a pour conséquence une « mise à distance des normes familiales, religieuses et sociales historiquement transmises et des rôles sociaux y étant associés » (Gaudet, 2020, p.9). Cet éloignement a créé des changements concrets dans les modes de vie quotidienne des individus. Il oblige les jeunes à entrer dans une négociation constante entre les différents registres moraux. Ces individus doivent redéfinir leurs divers engagements, au niveau de l'amour, de la parentalité, du milieu professionnel ainsi que politique (Gaudet, 2020).

De plus, les individus contemporains ont une optique de refus quant aux rapports d'autorité, qui sont non consentis librement. Un accent est mis sur l'importance des valeurs que l'on peut qualifier d'un anti-dogmatisme (Servais, 2020). En effet, depuis la seconde moitié du 20^e siècle, il émane des individus une augmentation concernant la volonté d'autonomie individuelle ainsi que du désir de pouvoir eux-mêmes choisir et décider de leurs actes et de ce fait de l'orientation de leurs vies (Bréchon, 2021).

4.1.3. Une particularité générationnelle ?

La génération Y, que l'on surnomme les millénials, rassemble en son sein les individus qui sont nés entre le début des années 1980 jusqu'au milieu de la décennie suivante, c'est-à-dire jusqu'à l'année 1995. L'une des principales particularités de cette génération est que ces jeunes ont grandi au moment précis où l'usage d'Internet a commencé à être généralisé. De ce fait, ces individus peuvent se faire appeler par la nomination de digital natives (Dagnaud, 2013). Dans son ouvrage paru en 2020 et qui s'intitule *Jeux vidéo, nouvel opium du peuple ?* l'anthropologue Servais explique que : « pour les plus jeunes générations, que j'observe depuis une dizaine d'années maintenant, on peut parler véritablement de prothèses technologiques, de prothèses relationnelles... [...] On peut sans difficulté évoquer une mutation qui est incontestablement anthropologique » (Servais, 2020, p.93).

4.2. Le monde actuel

Dans nos sociétés modernes, les institutions qui en sont fondatrices voient leurs significations se perdre auprès des individus, jeunes mais également moins jeunes. Pour exemple, l'institution scolaire et ses modalités de transmission spécifique du savoir ont un impact de moins en moins important (Servais, 2020). De nos jours, la politique est vue comme délégitimée. Cette vision est due à deux causes. D'une part, et c'est la plus signifiante, la politique représente des projets collectifs concernant les sociétés. Cette notion de collectif est à l'opposé du contexte actuel, celui de l'autonomie des individus. D'une autre part, les projets menés par la politique ne sont simplement pas réalisables par eux-mêmes (Servais, 2020).

Il existe un risque considéré important au niveau de la fragmentation sociétale. Le collectif, autrefois tant signifiant, se retrouve phagocyté par la sphère privée. L'effondrement de la cohésion sociale est une chose bien réelle et n'est donc, de ce fait, plus une simple utopie. Les ancrages sociaux ne semblent pas avoir de dimension plus large que le relationnel de proximité, avec l'apparition de micro-communautés (Servais, 2020). Celles-ci, fondées sur « une sociologie relationnelle de liens faibles, mais à forte sociabilité, émergent comme nouvelle dominante de nos sociétés » (Servais, 2020, p.32). À cela se joint « un repli affectif et stratégique sur des groupes proches, fermés et isolés les uns des autres » (Servais, 2020, p.29). Selon ce qu'expriment les jeunes, dans nos sociétés modernes, le relationnel se voit menacé (Servais, 2020).

L'éloignement des jeunes des structures de la société crée un impact sur les mouvements sociaux institutionnels. Différentes structures sont affectées telles qu'évidemment les partis politiques mais également les syndicats et les mutuelles (Servais, 2020). Là où la génération X a une confiance limitée, chez les millénials ce manque de confiance est bien plus marqué. C'est dans ce cadre que se développe un mépris profond envers les institutions mais aussi envers les « Partis politiques, syndicats, organisations politiques locales et générales, parlement, communauté européenne, présidence et presse » (Lavallard, 2019 p.111). Les mouvements sociaux voient leurs combats devenir moins audibles, voire plus du tout partagé par les jeunes. Le monde actuel est dans un processus de changement radical. Les équilibres sociaux ainsi que les héritages sont bousculés et mis à mal symboliquement. Les représentations incarnées par les mouvements sociaux institutionnels ne font plus entièrement partie des référents des nouvelles générations. L'arrière-fond de la vie des jeunes leur apparaît comme obstrué et saturé, en crise (Servais, 2020).

Entre 2010 et 2014, une enquête a été menée en Belgique, plus précisément à Bruxelles, par la fondation P&V. Cette dernière s'est intéressée à divers sujets tels que les problèmes d'intégration, de participation et de citoyenneté concernant les jeunes âgés de 16 à 26 ans. L'objectif via l'organisation de recherche-action était de comprendre la façon dont ces jeunes appréhendaient leur avenir. Malgré le fait qu'une représentativité globale n'ait pu voir le jour dû à un taux de recueil de données basé sur un peu plus de cent jeunes, il en est cependant ressorti des représentations intéressantes (Servais, 2020).

Les données récoltées auprès de ce public à propos de l'image de l'avenir, se situe entre deux perspectives qui sont assez paradoxales. En effet, d'un côté il y a un pessimisme global, basé sur un futur vu comme étant inquiétant et incertain. À l'opposé se trouve une vision individualiste portée par un certain optimisme et volontarisme (Servais, 2020). Ces propositions hétéroclites présentent « des préoccupations, des aspirations et des tensions » (Servais, 2020, p.17). De par cette enquête, les jeunes semblent être « particulièrement sensibles aux mutations et aux enjeux de notre époque et de notre société » (Servais, 2020, p.18).

4.3. La nécessité d'un nouveau monde

Selon l'anthropologue Servais, à la suite de l'ensemble de ces éléments, il en ressort une tension importante entre deux choses, « d'une part un désir de paix et de sécurité, essentiellement affective ; et d'une autre part, un environnement chaotique, effrayant, risqué, et incertain dont il faut se protéger » (Servais, 2020, p.19).

Ce besoin de paix et de sécurité est qualifié par l'auteur de « désir de cocon » (Servais, 2020, p.19). De par ces mots, il tente d'exprimer et d'expliquer qu'il s'agit « de la volonté de jouir d'un chez soi apaisé, coupé des tracas, voire des errements du monde. Une sorte de sécurité sociale, au sens littéral, à l'échelle de soi » (Servais, 2020, p.19). Il s'agit d'un monde relationnel, mais à bien plus petite échelle, et démunie de grandes ambitions. Le sociologue Franssen (s.d.) partagera une perspective assez parlante : « Moi, mon travail, mon mari, mes deux enfants, ma grande maison, mon chien... » (Franssen, s.d., cité par Servais, 2020, p.20). De ce fait, la projection personnelle est directement liée à la réussite sociale classique. Cela semble ne laisser aucune place à des alternatives émergentes chez les jeunes. Ils veulent réussir dans plusieurs domaines, à savoir à l'école, par la suite dans les milieux professionnel et familial

(Servais, 2020). L'auteur se posera la question, à savoir « Où est la part de rêve ? Où est le grandiose ? Nulle part. Ou ailleurs. » (Servais, 2020, p.20).

Il apparaît un certain paradoxe chez les jeunes. En effet, ceux-ci se projettent dans des types de réussites et d'institutions très conventionnelles alors que les significations mêmes de ces institutions s'amenuisent pour cette génération. Cette dernière se projette personnellement dans des perspectives qui ne sont en réalité définitivement pas les siennes. Concernant leurs projections dans l'avenir, les jeunes manquent de certaines choses importantes comme de l'appropriation, de la création, de l'utopie. Le moment venu où ils sont censés se déployer de façon individuelle, et cela, pour le long terme, les jeunes mobilisent les mêmes formes que celles utilisées par les générations précédentes. Cependant, ces formes ne sont plus vues comme leur appartenant ainsi que leur convenant (Servais, 2020). Il y a une « crise de la projectivité » (Bajoit & Franssen, 1995, cité par Servais, 2020, p.21). Les individus se retrouvent donc dans « une projection sans rêve, qui reproduit en partie les formes normatives qui la précèdent. » (Servais, 2020, p.21). De ce fait, « l'envie d'aller explorer d'autres mondes, de se lancer dans des aventures positives, ailleurs, pour fuir cette oppression du réel » (Servais, 2020, p.29-30) devient compréhensible.

4.4. Les jeux vidéos, ce nouveau monde virtuel ?

L'avènement d'Internet peut être vu comme le départ de changements sociologiques. Dans son ouvrage publié en 2004 et intitulé *The digital sublime : myth, power, and cyberspace*, le sociologue Mosco discutait du fait qu'une révolution de l'information était en marche. Cette dernière offre la possibilité à des individus se situant à divers endroits à travers le monde, de communiquer de manière instantanée (Servais, 2020). La technologie, les ordinateurs sont des facteurs qui ont irréfutablement transformé le monde : « L'invention de l'ordinateur est ainsi l'un des événements fondamentaux de la civilisation humaine (Computer Age), une caractéristique déterminante de nos vies » (Servais, 2020, p.57-58). Les individus jouant à des jeux vidéos constituent, selon Servais (2020), l'une des intégrations les plus fortes entre le corps humain et ce que l'on peut appeler de prothèses numériques tels les claviers, les écrans, le réseau, etc. (Servais, 2020).

Le numérique devient un lieu spécifique de refuge pour ceux étant déçus de l'état déshumanisé de nos sociétés. Ces individus peuvent être qualifiés d'« ermites du digital » (Servais, 2020,

p.67), appelés plus communément les *hardcore gamers* ou les *No Life*. En effet, on peut les considérer comme des personnes retirées de notre monde. Ce retrait est dû à une déception, au vu de la banalité de l'univers des hommes manquant de rêves et dénué d'aspérité, comportant injustice et inégalité (Servais, 2020). Ces individus dénoncent « une humanité agonisante, incapable de renouveler ses grands récits et ses grandes aventures, vide signifiant administré par une médiocratie sans dépassement » (Servais, 2020, p.67).

D'un point de vue psychique, les jeux vidéos permettent aux individus une certaine possibilité d'évasion. Pour la psychomotricienne Gabriel (2002), les jeux vidéos auraient une fonction d'outils thérapeutiques via le divertissement (Servais, 2020). La mobilisation et l'addition d'éléments appartenant au réel, en plus de ceux étant imaginaires, permettraient aux joueurs d'avoir des perceptions qui sont ressenties de façon réelle, même si « elles s'édifient dans l'interaction avec une réalité simulée » (Gabriel, 2002, cité par Servais, 2020, p.73). De plus, Gabriel (2002) expliquera que, malgré l'aspect virtuel, les rapports vécus dans le jeu vidéo créent des émotions bien réelles : « Les images matérielles (dont les images virtuelles) renvoient le sujet à des situations personnellement vécues ou fantasmées qui le touchent ou en tout cas qui ne le laissent pas indifférent » (Gabriel, 2002, cité par Servais, 2020, p.73).

Pour les jeunes, le virtuel leur permet d'une certaine manière de construire du rêve, de relancer leur imaginaire dans le but de mettre en place une alternative face à une société étant en situation de crise (Servais, 2020). En effet, en analysant quelques images prévenant directement de ces mondes virtuels, particulièrement investis par les jeunes, « un constat s'impose : ce sont des univers qui font rêver ! » (Servais, 2020, p.89).

Dans certains de ces mondes virtuels parcourus par les joueurs, la vie menée est assez similaire à la réalité. Cependant, les jeunes n'y incarnent pas n'importe qui, mais bel et bien des héros, ces derniers renvoyant à une forme de réussite sociale : l'argent facile et la notoriété (Servais, 2020). Vu que ce n'est pas possible que cela se réalise chez ces jeunes, « ceux-ci vont le vivre par procuration numérique » (Servais, 2020, p.90). Par le biais de ces jeux vidéos, les individus se voient offrir la possibilité d'incarner des personnages, ceux-ci faisant certainement rêver les joueurs, plus que la réalité de leurs vies personnelles (Servais, 2020).

Les jeux vidéos agissent comme une compensation afin de pallier les frustrations d'un monde dans lequel les individus désenchantés sont chaque jour de plus en plus nombreux. En effet, certains de ces mondes sont fréquentés par des millions d'individus à travers l'Europe (Servais, 2020). Cette fréquentation conséquente pose question quant « aux alternatives qu'offrent nos

sociétés à ces humains désenchantés, en recherche de nouveaux souffles pour imprégner leurs vies » (Servais, 2020, p.90). Dans ce contexte social, les jeux vidéos ne sont plus seulement vus comme un simple médium communicationnel, ou encore comme uniquement un dispositif permettant aux individus de se délasser. Ils peuvent être considérés « comme un cadre de structuration de la société, une manière d’être dans le jeu social » (Servais, 2020, p.107).

4.5. D’être humain à être virtuel

Le développement de nouvelles technologies dans le domaine de l’information et de la communication a eu pour conséquence l’arrivée de nouveaux rapports liant les individus avec leurs environnements. La psychomotricienne Gabriel (2002) observe une dématérialisation des corps, leurs virtualisations. Ce phénomène est dû à un espace virtuel qui permet aux psychismes des individus de se rencontrer en dehors des corps physiques. De ce fait, il se crée une distance physique avec les corps. Ces rencontres se font dans un cadre, dans un espace-temps qui est en dehors de celui d’origine (Servais, 2020). Il existe une autre notion, s’appelant l’avatarisation de l’humain. Avec cette dernière, l’individu passe d’une dynamique d’une immersion de nature légère, à ce que l’on peut considérer comme « une véritable incorporation, à l’absorption de l’environnement virtuel dans la conscience » (Servais, 2020, p.76).

Le processus de virtualisation d’un joueur de jeux vidéos peut être divisé en trois temps, différenciés en fonction du degré d’identification de l’individu en rapport à son double virtuel : on y retrouve la virtualisation, le processus d’avatarisation ainsi que le corps-avatar (Servais, 2020).

Dans un premier temps, la virtualisation est un processus dans lequel va avoir lieu une dématérialisation. Cette virtualisation du corps s’apparente à une extension de soi via la création d’un complément de corps virtuel. Le second degré lié à l’identification est appelé l’avatarisation. Le joueur incarne un avatar, et celui-ci va constituer un véritable double, créant pour l’individu un corps de nature virtuelle. Dans cette étape, il y a une identification émanant de l’individu vers son entité virtuelle, ce qui crée un dédoublement identitaire (Servais, 2020). De ce processus, il y émerge « un moi numérique autonome » (Servais, 2020, p.152). Le troisième degré concerne les joueurs que l’on peut catégoriser de *hardcore gamer* ou de *No Life*. Dans cette étape, l’élément permettant le passage à ce dernier degré est l’intensivité de la pratique du jeu vidéo, de par laquelle l’avatar devient « l’identité de référence de son maître »

(Servais, 2020, p.152). Pour ce type de joueur, c'est la réalité virtuelle qui prend la place en tant que réalité de référence de l'individu (Servais, 2020). Dans l'optique de qualifier cette hybridation entre les corps biologiques et ce que l'on peut appeler corps artéfacts, le scientifique Heudin (2008) utilisera le terme de cybridation (Servais, 2020).

5. Le jeu

Le jeu est une activité ayant toujours été présente, et cela depuis l'aube de l'histoire humaine. Il s'agit d'une façon pour les individus de se détendre, en s'écartant de la routine quotidienne : « Jouer est une source de plaisir et de divertissement » (Kuss & Griffiths, 2012, p.17).

Selon l'analyse de la culture du jeu par l'historien Huizinga (1938), le mot « Jouer » s'est vu attribuer par ce dernier la définition suivante : « une activité libre [...] en dehors de la vie « ordinaire » comme n'étant « pas sérieuse », mais en même temps capable d'absorber le joueur intensément et totalement » (Huizinga, 1938, cité par Kuss & Griffiths, 2012, p.17). De plus, « Le jeu s'organise au sein de ses propres frontières spatiotemporelles selon des règles fixées et d'une manière ordonnée. Il favorise la formation de groupes sociaux [...] à souligner leur différence par rapport au reste du monde » (Huizinga, 1938, cité par Kuss & Griffiths, 2012, p.17).

De par cette définition, le jeu n'est pas uniquement une activité agréable, mais également une activité comportant une dimension sociale. Le jeu permet à des individus ayant des idées communes de se regrouper. Cela permet de favoriser des pratiques socioculturelles qui sont liées au jeu (Kuss & Griffiths, 2012).

5.1. Le jeu de rôle

Le jeu de rôle est défini de manière délibérément large en fonction des auteurs. (Drachen & Hitchens, 2008)¹. De ce fait, il nous semble intéressant de vous proposer plusieurs définitions, apportant chacune des caractéristiques différentes.

¹ Traduction libre de Drachen, A., & Hitchens, M. (2008). The Many Faces of Role-Playing Games. *International Journal of Role-Playing*, (1), 3–21

Tout d'abord, le jeu de rôle peut se définir de la sorte : « Le jeu de rôle est un média dans lequel une personne, en s'immergeant dans un rôle et dans le monde de ce rôle, a la possibilité de participer et d'interagir avec le contenu de ce monde » (Henriksen, 2002, cité par Drachen & Hitchens, 2008, p.4). Le jeu de rôle a également pour l'une de ses définitions : « tout jeu qui permet à un certain nombre de joueurs d'assumer les rôles de personnages imaginaires et agir avec un certain degré de liberté dans un environnement imaginaire » (Lortz, 1979, cité par Drachen & Hitchens, 2008, p.5). De plus, ce style de jeu peut également être défini comme un jeu qui « permet aux gens de devenir simultanément les artistes qui créent une histoire et le public qui regarde l'histoire se dérouler. Cette histoire a le potentiel de devenir un mythe personnel, façonné pour y répondre aux besoins de ses créateurs. » (Padol, 1996, cité par Drachen & Hitchens, 2008, p.6).

Dans le cadre d'un jeu de rôle, une certaine expérience est vécue, dans laquelle se trouvent plusieurs éléments occupant une place essentielle pour les joueurs, comme « l'immersion, l'endossement d'un rôle et l'implication » (Drachen & Hitchens, 2008, p.5).

La forme originale du jeu de rôle datant des années 1970 est connue sous les termes de stylo-papier ainsi que jeu de table. Dans ce cadre, le jeu rassemble plusieurs joueurs généralement assis autour d'une table. Excepté l'une des personnes, l'ensemble des participants incarnent un personnage, leur permettant d'interagir avec le monde créé par le jeu. L'individu n'incarnant quant à lui pas de personnage est communément appelé par les joueurs maître du jeu ou conteur. Celui-ci se voit octroyer une responsabilité, celle de l'univers du jeu étant au-delà des joueurs (Drachen & Hitchens, 2008).

Dans ce type de jeu de rôle, la description verbale occupe une place centrale. En effet, elle permet concrètement de jouer. Les participants vont pouvoir décrire leurs intentions et leurs actions via leurs personnages, tandis que le maître du jeu pourra décrire les divers éléments du monde du jeu face auxquels les joueurs se trouveront, ainsi que décrire les résultats des actions des joueurs. De plus, cette forme de jeu utilise également un certain nombre de documents écrits. Ces derniers sont nécessaires, car ce sont eux qui contiennent les éléments importants, comme les règles et les aides de jeu. Les informations concernant les différents rôles qui peuvent être incarnés, se trouvent sur ce qu'on appelle simplement feuille de personnage, sur laquelle se trouve un descriptif qualitatif à propos de la personnalité et de l'histoire des personnages qui peuvent être incarnés (Drachen & Hitchens, 2008). L'interaction des joueurs avec le monde du jeu se déroule en fonction « de toutes les manières dont leurs personnages, en tant qu'habitants de ce monde, sont capables » (Drachen & Hitchens, 2008, p.10).

Selon Mason (2004), le jeu *Donjons et Dragons* (1970) est vu comme le précurseur des jeux de rôle modernes. L'auteur Dormans (2006) explique que, depuis cette époque, ce style de jeux a évolué en proposant une variété de style et de support, étant d'abord de nature non-numérique, pour évoluer d'une façon significative par la suite en jeux numériques (Drachen & Hitchens, 2008).

En effet, la popularité du phénomène du jeu de rôle sera intensifiée par le développement des jeux vidéos informatiques. Ces derniers peuvent offrir aux joueurs des possibilités que l'on peut qualifier de plus interactives que celles attribuées aux jeux de table. Cela aura pour effet d'amener et de s'emparer des joueurs (Trémel, 2001).

Le jeu *Donjons et Dragons* est passé d'un jeu de plateau à un jeu informatique, par son intégration à une série connue sous le nom *Neverwinter Nights*. Malgré ce changement majeur avec une interface numérisée, il subsiste de nombreux points communs. En effet, dans ce cas précis, le cadre de base du jeu est resté identique, et ses mécanismes sont un simple transfert numérique des règles du jeu (Drachen & Hitchens, 2008)².

Les auteurs Tychsen et al. (2006) proposent une comparaison sur quatre points communs concernant les jeux de rôle, entre les jeux de table et ceux ayant évolué pour devenir numériques (Drachen & Hitchens, 2008).

Le premier point de comparaison concerne le cœur du jeu de rôle, avec l'élément d'une narration comportant des règles, pour laquelle « chaque forme de jeu offre des moyens uniques d'exprimer cette caractéristique » (Drachen & Hitchens, 2008, p.7). La seconde comparaison se base sur la présence commune d'un monde fictif établi pour les multiples joueurs via la prémisse du jeu. Il en découle « une compréhension partagée par les participants du cadre du jeu, des règles et d'autres questions similaires liées au cadre du jeu » (Drachen & Hitchens, 2008, p.7). Le troisième point commun entre les jeux de rôle, qu'ils soient de plateaux ou numériques, concerne le contrôle d'un personnage par les joueurs. C'est par le biais de celui-ci qu'ils vont pouvoir entrer en interaction avec le monde fictif. Pour quatrième et dernier point recensé par les auteurs, il y a la présence d'un maître du jeu, qui se voit être remplacé par un système numérique occupant les mêmes fonctionnalités. Ce rôle de maître, quelle que soit sa nature, est « de gérer les éléments du jeu et du monde fictif qui échappent au contrôle direct des joueurs » (Drachen & Hitchens, 2008, p.7).

² Traduction libre de Drachen, A., & Hitchens, M. (2008). The Many Faces of Role-Playing Games. *International Journal of Role-Playing*, (1), 3–21

5.2. Les MMORPG

Le type de jeux nommé MMORPG est l'acronyme de *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*. Ces jeux vidéos proposent aux joueurs d'entrer dans des mondes virtuels via l'incarnation d'un ou plusieurs avatars, avec lesquels ils vont pouvoir interagir de façon simultanée avec l'univers (Seewald & Dupont, 2015). Les MMORPG sont de nature multijoueur via des réseaux, ce qui a pour conséquence que le jeu continue même lorsque les joueurs en sont déconnectés (D.Dickey, 2006)³.

Les MMORPG sont des jeux permettant des interactions simultanées entre des millions d'individus. Les joueurs dialoguent entre eux via une messagerie instantanée, qui peut être de nature différente, telle qu'écrite ou vocale, pouvant être additionnée de vidéo : « la communication langagière entre les joueurs est prépondérante » (Seewald & Dupont, 2015, p.46).

Au commencement de ce type de jeux, les joueurs sont face à certains choix. Tout d'abord, il faut choisir le personnage qu'ils veulent incarner, parmi une variété qui leur est proposée. Ensuite, les joueurs se retrouvent face à une personnalisation. Celle-ci sera possible grâce à un nombre de traits limités. Parmi ces derniers, on retrouve des compétences, des attributs et des ornements. Les différentes compositions possibles quant à cette création du personnage permettent de les différencier les uns des autres (D. Dickey, 2006).

Au sein de la plupart des MMORPG, le joueur incarne via son avatar un protagoniste de l'univers, dans lequel se déroule généralement un conflit médian. Dans ce style de jeu, les joueurs peuvent découvrir un environnement qui contient des milliers d'histoires narratives, pouvant être assez courtes. Elles sont présentées par des personnages que l'on qualifie de non-joueurs. Celui-ci va présenter un récit, dans lequel il demandera l'intervention des individus prenant part au jeu. Certaines de ces quêtes peuvent être jouables de façon individuelle, tandis que d'autres, plus complexes, nécessitent l'organisation de plusieurs joueurs, voire de plusieurs groupes. Lorsque ces quêtes sont acceptées et accomplies, les joueurs recevront en échange des récompenses. Cela leur permet d'améliorer de façon continue leurs avatars (D. Dickey, 2006).

Les MMORPG sont « connus pour nécessiter un temps de jeu très important, puisqu'ils simulent une vie alternative en temps réel et en perpétuelle évolution » (Seewald & Dupont,

³ Traduction libre de D. Dickey, M. (2007). Game design and learning: a conjectural analysis of how massively multiple online role-playing games (MMORPGs) foster intrinsic motivation. *Educational Technology Research and Development*, 55(3), 253–273.

2015, p.46). Ce temps considérable peut atteindre des centaines d'heures. Les joueurs, par leurs contributions au développement de leurs personnages, créent une certaine proximité émotionnelle avec ceux-ci (D. Dickey, 2006)⁴.

L'auteur Dibble a publié en 1994 un article se nommant *A Rape in Cyberspace*. Ce dernier est devenu la littérature de référence concernant le lien émotionnel profond existant entre un joueur et son avatar (D. Dickey, 2006). Selon Jakobsson (2002), pour les joueurs investissant un nombre d'heures conséquent dans l'évolution de leurs avatars, ces rôles vus comme alternatifs « deviennent une forme de capital social ou de statut » (D. Dickey, 2006, p.258). Ce capital social est constitué de plusieurs éléments, comme les réseaux des joueurs et les liens de confiance qui se sont créés via la participation aux espaces dédiés aux communautés (D. Dickey, 2006).

Selon le psychiatre Valleur (2006), la dimension passionnelle ressentie par les joueurs à l'égard des MMORPG est due à deux éléments particuliers. Le premier est qu'au fur et à mesure de sa progression, l'avatar incarné par le joueur va acquérir des pouvoirs, des habilités, et de ce fait il va obtenir une place importante dans la hiérarchie du jeu. Le second est qu'il n'y a pas d'horaires universels de repos, puisque ce sont des jeux pratiqués à travers le monde. Lorsqu'un joueur est en dehors du jeu, il sera cependant toujours préoccupé par les événements qui s'y déroulent, faisant évoluer sans cesse les situations. Les jeux de type MMORPG ne possèdent pas de fin (Valleur, 2006).

De plus, ce type de jeux pourrait occuper la première place en termes d'aboutissement quant à la littérature romanesque : « le sentiment d'identification au héros et l'immersion dans le monde fictif peuvent rendre le jeu si captivant que, durant un temps plus ou moins long, cet univers aura autant d'importance que l'autre, le réel... » (Valleur, 2006, p.130).

⁴ Traduction libre de D. Dickey, M. (2007). Game design and learning: a conjectural analysis of how massively multiple online role-playing games (MMORPGs) foster intrinsic motivation. *Educational Technology Research and Development*, 55(3), 253–273.

6. L'enchantement

L'enchantement, selon Pierce (1940), est un « *interprétant* particulier co-constitué entre un sujet et un objet présent à la conscience » (Eicher-Catt, 2018, p.130). De plus, il est également « une conséquence des actions de signes ludiques/interprétatifs et, en tant que tel, une forme ou une habitude de discours qui présente les caractéristiques de l'enchantement » (Eicher-Catt, 2018, p.130). L'une de ses qualités essentielles est sa capacité « à produire des discontinuités ou des lacunes dans nos pensées et nos actions habituelles » (Eicher-Catt, 2018, p.131). Il permet un relâchement de nature temporaire à la conscience des individus, qui est orientée sur le quotidien et les expériences de la vie qui le constituent. Cela offre une opportunité de liberté, pour pouvoir expérimenter « quelque chose de plus... quelque chose de spécial » (Eicher-Catt, 2018, p.131). L'enchantement a pour effet l'inauguration d'un espace, au sein duquel les pensées ainsi que les actions des individus, pouvant être qualifiées de plus libres, peuvent se matérialiser (Eicher-Catt, 2018)⁵.

6.1. L'enchantement et le jeu

Selon Huizinga (1949), le jeu crée « une sphère temporaire de pensée et d'action » (Eicher-Catt, 2018, p.131), qui diffère de ce qu'on nomme la vie réelle. En ces qualités, le jeu est similaire aux moments que l'on peut qualifier d'enchantements, ceux-ci étant à l'écart de cette vie réelle. Les expériences d'enchantements peuvent être comprises comme étant des événements qualifiés par Eicher-Catt (2018) d'extra-ordinaires. Ceux-ci ont pour effet concernant les individus de leur offrir l'opportunité de sortir « du domaine de la conscience quotidienne » (Eicher-Catt, 2018, p.131). Par le jeu, ils peuvent incarner une autre personne qu'eux-mêmes, vu qu'ils s'essayaient à des discours, des actions, des comportements ainsi que des pensées différentes de ceux qui leur sont propres (Eicher-Catt, 2018).

⁵ Traduction libre de Eicher-Catt, D. (2018). Enchantment and the Serious Play of A(musement). *Language And Semiotic Studies*, 4(2), 128-143.

7. L'usage d'Internet et des jeux vidéos

D'après une enquête d'envergure européenne en 2011, basée sur un échantillon d'individus âgés de 16 à 74 ans, plus de trois quarts des Belges et des Français utilisent Internet tous les jours. Ce chiffre augmente pour atteindre les 95% si l'on remplace la notion de quotidienneté par un usage hebdomadaire, ce qui signifie que presque tout le monde utilise Internet (Servais, 2020).

Durant la même année, c'est-à-dire en 2011, la part des individus jouant aux jeux vidéos en ligne atteignait les 73%. Cela est dû au fait que les jeux vidéos s'émancipent sur Internet (Servais, 2020). En effet, ils sont devenus « une pratique massifiée qui profite des derniers développements technologiques et sociologiques pour intensifier son implantation » (Servais, 2020, p.40). La place qu'occupent aujourd'hui les jeux vidéos en termes d'utilisateurs actifs est l'une des premières au niveau des industries culturelles à l'échelle mondiale (Servais, 2020). Selon Servais (2020), « la génération des jeux dits en ligne et massivement multi-joueurs a vu exploser les heures d'immersion de ses pratiquants » (Servais, 2020, p40).

La diffusion des jeux vidéos sur Internet est vue par l'auteur comme une révolution et est liée à la place importante qu'occupe la vie en ligne dans la vie quotidienne des individus (Servais, 2020).

7.1. Les joueurs de jeux vidéos, qui sont-ils ?

Il nous semble intéressant d'en apprendre plus concernant les individus qui jouent aux jeux vidéos. Pour ce faire, nous allons parcourir différentes statistiques ainsi que les analyser.

Selon une enquête qui a eu lieu en 2009 par la Délégation Interministérielle à la Famille (DIF), en France, 99% des adolescents âgés entre 12 et 17 ans ont déclaré jouer à des jeux vidéos. Une autre enquête a été menée par l'Institut Français d'Opinion Publique (IFOP) en 2018. Cette dernière s'est intéressée aux individus appartenant à la même génération, dix ans plus tard. Selon celle-ci, parmi les personnes interrogées étant âgées de 18 à 24 ans, 91% d'entre eux jouent aux jeux vidéos (Servais, 2020).

Le but recherché par les statistiques suivantes est de pouvoir analyser différentes caractéristiques à propos des joueurs. Pour ce faire, nous allons nous focaliser sur les résultats de deux études qui se sont intéressées à la pratique des jeux vidéos des adolescents en France.

La première enquête, *L'enfance des loisirs*, a été publiée en 2010 via un ouvrage du même nom. Elle a été construite par une collaboration entre différents auteurs et réalisée par une structure, le ministère de la Culture et de la Communication. La particularité de celle-ci est qu'elle est longitudinale, c'est-à-dire qu'elle a interrogé les mêmes individus à quatre reprises, de 2002 à 2008, soit lorsque ceux-ci avaient respectivement 11, 13, 15 et 17 ans. Les données produites à la suite de cette enquête réalisée par voie postale concernent un échantillon de 3900 individus (Coavoux, 2019).

La seconde enquête sur laquelle se basent les chiffres qui seront présentés se nomme *Ludespace*. Elle émane d'une collaboration entre divers chercheurs issus de disciplines variées. Il s'agit d'une enquête ayant pour but de relever et de cartographier les différentes pratiques de nature vidéoludique sur le territoire français. Un questionnaire a été posé par téléphone durant le mois de juin 2012, et cela auprès de 2500 personnes. Cet échantillon comprend 2000 individus âgés de plus de 18 ans, pour 500 individus âgés entre 11 et 17 ans (CRIERCE, s.d.). Une moitié de ces jeunes individus était âgée de 11 à 13 ans, et l'autre de 14 à 17 ans (Coavoux, 2019).

7.2. L'âge des joueurs

L'enquête *Ludespace* (2012) a questionné la pratique des jeux vidéos en fonction de l'âge.

Chez les individus âgés entre 11 et 13 ans, on observe seulement 2.8% de non-joueurs. Dans les catégories des personnes ayant entre 45 et 49 ans, il a été recensé que 45.7% d'entre elles ne jouent pas aux jeux vidéos. Concernant les personnes de plus de 60 ans, 69.5% sont des non-joueurs. Une décroissance au niveau du nombre de joueurs quotidien a également été observée, en corrélation avec l'âge. En effet, si 25.6% des joueurs entre 11 et 13 ans jouent de manière quotidienne, ce pourcentage évolue négativement à 9.1% pour les joueurs âgés entre 25 et 34 ans. Les individus jouant aux jeux vidéos de manière quotidienne à plus de 60 ans représentent quant à eux 5.7% (Coavoux, 2019).

D'après l'enquête (2012), la proportion des individus jouant aux jeux vidéos décroît d'une façon significative en fonction de l'avancement de l'âge (Coavoux, 2019). D'après ces chiffres, on constate que chez les adolescents « les jeux vidéos constituent bien un élément central de leurs pratiques » (Coavoux, 2019, p.5), cela les différenciant du reste de la population (Coavoux, 2019).

7.3. Le sexe des joueurs

L'enquête *L'enfance des loisirs* (2010) s'est penchée sur la question du sexe dans la pratique des jeux vidéo.

Chez les garçons, la pratique quotidienne des jeux vidéo dépasse les 25% pour chacune des vagues de l'enquête. Leur pratique hebdomadaire, quant à elle, concerne pour tous les âges de l'enquête trois garçons sur quatre, excepté pour les adolescents de 17 ans où on observe le taux de cette pratique hebdomadaire baisser à 65%. Concernant la pratique des jeux vidéo chez les adolescentes, 7.7% des filles de 11 ans jouent de manière quotidienne, pour seulement 2.8% pour celles âgées de 17 ans. La pratique hebdomadaire représente 34.6% des filles de 11 ans, pour un taux de 13.8% pour celles âgées de 17 ans (Coavoux, 2019).

À la suite des résultats de l'enquête (2010), il en ressort deux observations. Dans un premier temps, on observe un écart important entre les deux sexes concernant l'intensité de la pratique des jeux vidéo. Celle-ci est beaucoup plus présente dans le quotidien des garçons. De plus, on observe que la proportion de joueurs décroît plus rapidement du côté féminin que de celui masculin (Coavoux, 2019).

7.4. Âge, sexe et type de jeux vidéo

Dans les analyses suivantes basées sur l'enquête menée par *Ludespace* (2012), nous allons nous intéresser spécifiquement à deux genres de jeux vidéo. Cela est dû au fait que le type de jeu vidéo nommé MMORPG regroupe, de par son acronyme, deux éléments qui ont été scindés en deux catégories distinctes présentes dans cette enquête : les jeux de rôle ou d'aventure, et les jeux massivement multi-joueurs.

Dans un premier temps, il y a une comparaison basée sur le critère de l'âge.

Les adolescents se sont rendus virtuellement à 31.8% sur des jeux de rôle ou d'aventures, pour 10% d'adultes. Les pourcentages au niveau des jeux massivement multi-joueurs représentent 27% pour les d'adolescents, contre 5.9% d'adultes (Coavoux, 2019).

En fonction de l'âge, on observe un écart de 21.8% lors de la fréquentation des jeux de rôle ou d'aventures. Cet écart entre les adolescents et les adultes est de 21.1% pour les jeux

massivement multi-joueurs. La fréquentation de ces deux genres de jeux vidéos est beaucoup plus élevée chez les adolescents (Coavoux, 2019).

Secondement, une comparaison basée sur le critère du sexe des joueurs âgés entre 11 et 17 ans a été effectuée.

Les garçons ont joué à des jeux de rôle ou d'aventures à 46.9%, contre 15.7% pour les filles. Quant aux jeux massivement multi-joueurs, les garçons y ont joué à 41.9% contre 11.2% pour les filles (Coavoux, 2019).

En fonction du sexe, un écart est visible quant au genre de jeux joué par les adolescents. On observe pour les jeux de rôle ou d'aventures un écart de 31.2% entre les garçons et les filles. Concernant ceux massivement multi-joueurs, l'écart est similaire avec 30.7% entre les sexes. Dans ces deux genres de jeux vidéos, leurs fréquentations ont un taux beaucoup plus élevé du côté masculin (Coavoux, 2019).

7.5. Jouer seul ou accompagné ?

Pour l'auteur Pasquier (2005) l'une des critiques faites aux jeux vidéos est que ceux-ci nuisent aux liens sociaux des joueurs (Coavoux, 2019). Cependant, les enquêtes ont montré qu'ils sont, bien au contraire, « fortement inscrits dans des réseaux de sociabilité » (Coavoux, 2019, p.10).

Selon l'enquête menée par *Ludespace* (2012), seulement 2% des adolescents âgés entre 14 et 17 ans seraient des joueurs solitaires. Ce chiffre augmente à 11% pour les personnes entre 25 et 34 ans, et continue sa croissance pour atteindre les 53% concernant les personnes jouant aux jeux vidéos ayant 60 ans et plus (Coavoux, 2019).

On observe à la suite de ces données que la proportion des personnes jouant uniquement seules augmente en fonction de l'âge (Coavoux et al., 2014). De ce fait, « durant l'adolescence, donc, la pratique même du jeu vidéo est sociable » (Coavoux, 2019, p.10).

De par l'enquête *L'enfance des loisirs* (2010), pour les garçons, il y a une évolution croissante quant à la pratique du jeu vidéo avec des amis. On observe une augmentation partant de 24% pour les jeunes de 11 ans, jusqu'à atteindre 41% à l'âge de 17 ans. Concernant les filles, la proportion de celles-ci jouant avec des amis au jeu vidéo est de 13% à l'âge de 11 ans, et de 21% entre les 13 et 17 ans (Coavoux, 2019).

Selon le sociologue Coavoux (2019), « On trouve là l'une des causes du déclin plus fort, chez les filles, de la pratique du jeu vidéo : les jeux vidéos sont importants dans les pratiques de pairs des garçons, mais pas dans celles des filles » (Coavoux, 2019, p.11).

Une étude réalisée en 2012 à propos de la consommation des jeux vidéos en Europe a permis de mettre en lumière la réorganisation du relationnel entraînée par « le ludique connecté » (Servais, 2020, p.47).

D'après celle-ci, 45% des individus ont répondu jouer en ligne avec des personnes inconnues. Parmi les interrogés, 46% d'entre eux ont déclaré jouer avec des amis qu'ils ont rencontrés dans ce qu'on va qualifier de la « vraie » vie. Concernant le fait de jouer avec la famille ou bien avec des proches, ils sont 38% à avoir répondu positivement (Servais, 2020).

Selon Yee (2006), une enquête a révélé que pour 60% des joueurs, le style de jeux des MMORPG est un moyen de garder des contacts avec des amis étant géographiquement éloignés. Pour 14% des joueurs, ce type de jeu en ligne permet de rester en contact avec des membres de leur famille (Seewald & Dupont, 2015).

Une statistique intéressante émanant de l'enquête européenne de 2012 est que, parmi les individus ayant pris part à cette enquête, 23% d'entre eux ont expliqué jouer en ligne avec des amis virtuels, ceux-ci ne s'étant pas rencontrés dans la « vraie » vie (Servais, 2020).

L'anthropologue Servais (2020) écrira un constat : « à côté des sociabilités classiques que sont familles, proches et amis émerge une nouvelle catégorie relationnelle formée par les personnes devenues amies ou proches par le web, et souvent plus particulièrement par la pratique partagée du jeu vidéo » (Servais, 2020, p.47).

8. L'usage problématique d'Internet et des jeux vidéos

8.1. Contexte socioculturel

Le développement d'Internet et, de ce fait, la démocratisation des outils numériques, porte un impact sur les différentes générations ainsi que sur l'ensemble des secteurs, comme celui de la santé, de l'éducation mais aussi des loisirs (Dany et al., 2016). La question liée aux effets potentiellement négatifs, voire « nocifs » pour les individus liés à la pratique des outils numériques « s'inscrit progressivement dans l'espace social et les place au cœur d'une réflexion sur leur statut de pratiques à risque » (Dany et al., 2016, p.570).

Le caractère problématique des diverses pratiques liées à ces outils ne concerne pas particulièrement une population. Cependant, la catégorie des jeunes se voit être malgré elle le public cible quant à la question des risques (Dany et al., 2016). Selon les auteurs Dany et al. (2016), « Le sujet suscite de vives interrogations sociales par la médiatisation de certains « phénomènes adolescents » [...] et par le bouleversement des habitudes sociales qu'entraînent ces nouvelles pratiques » (Dany et al., 2016, p.570).

Selon McKernan (2013) et Williams (2003), les discours publics à propos des jeux vidéos ont été traités sur base du registre de la panique morale. Les diverses accusations à leur encontre ont varié en fonction des années (Coavoux, 2019). Lors des décennies de 1980 et 1990, ils se voient condamnés pour « célébrer la violence et stimuler les comportements agressifs » (Coavoux, 2019, p.1). Dans les années 2000, ils sont critiqués de par leurs pratiques faisant apparaître de la dépendance, cela plus particulièrement avec l'apparition des jeux vidéos en ligne (Coavoux, 2019).

En se basant sur l'article princeps du psychiatre Goodman (1990), il est important de savoir différencier la dépendance et l'addiction. En effet, la dépendance est définie comme « une compétence neuroadaptative de l'exposition répétée à un objet ou à un produit toxicomanogène » (Benjelloun, 2017, p.169). Le second terme, l'addiction, est défini quant à lui comme étant un processus de nature biopsychosociale mais également multidimensionnelle : « un comportement permettant à la fois de produire du plaisir et d'écartier une sensation de malaise interne, et qui se caractérise par l'échec répété de son contrôle et sa persistance malgré des conséquences négatives » (Goodman, 1990, cité par Benjelloun, 2017, p.169).

La pratique des jeux vidéos s'est vu être mise en relation avec la notion de l'addiction sous le paradigme de la médecine. Les psychologues Seewald et Dupont (2015) partagent que cette façon de penser et d'analyser cette addiction constitue pour eux : « un biais intellectuel, empêchant de voir les mécanismes psychologiques et sociologiques en jeu dans ce genre de pratique » (Seewald & Dupont, 2015, p.47). Selon eux, « la pratique intensive de MMORPG relève davantage de logiques psychosociales que d'un phénomène de dépendance neurophysiologique » (Seewald & Dupont, 2015, p.47). La pratique de ce type de jeu se rapproche plus d'un sport collectif que d'une consommation d'une substance psychotrope, du fait que ce type d'univers virtuels propose de véritables espaces de socialisation (Seewald & Dupont, 2015). Selon Valleur (2006), il est important d'apporter une précision à propos de l'addiction aux jeux vidéos, à savoir que l'ensemble des individus qu'il a reçus en consultation pour motif d'un usage abusif concerne les jeux en réseau sur Internet (Valleur, 2006).

La pratique des MMORPG peut également se différencier des autres comportements qualifiés d'addiction, par le fait que les joueurs peuvent arrêter de jouer sans difficulté physique ou morale visible. De plus, la sortie de cette pratique se fait de manière instantanée par la volonté de l'individu. Ces éléments amènent les chercheurs à suggérer l'expression d'« engouement passionnel » (Valleur, 2009, cité par Seewald et Dupont, 2015, p.47), dans lequel le joueur concerné peut néanmoins perdre « la liberté de s'abstenir de jouer » (Disarbois, 2009, cité par Seewald & Dupont, 2015, p.47). D'autres auteurs (Valleur, 2009 ; Craipeau, 2009 ; Gaon, 2008) ont également avancé la nécessité d'une différenciation entre les addictions plus communes et celles des jeux vidéos en ligne (Seewald & Dupont, 2015).

Les différents organismes tels que l'Académie de Médecine (2012) et l'Académie des Sciences (2013) recommandent qu'il est préférable pour discuter de la dépendance et de l'addiction d'utiliser la notion d'un « usage excessif » ou d'un « usage problématique » (Dany et al., 2016, p.570). Il serait préférable d'employer une terminologie différente vu qu'actuellement « il n'y a pas de consensus international sur le concept d'addiction aux jeux vidéos et à Internet au sein de la communauté scientifique » (Dany et al., 2016, p.570). Selon un rapport publié en 2014 de l'Institut national de la santé et de la recherche médicale (INSERM), les critères pouvant mener à l'usage du terme d'addiction sont en discussion. De plus, il semble émerger un consensus sur le sujet des usages définis comme étant problématiques, se basant sur certains critères, ceux-ci intégrant la notion de l'isolement, la perte de contrôle ainsi que les conflits qui surviennent avec l'entourage (Dany et al., 2016).

8.2. Des pratiques excessives

De nos jours, les recherches sur l'addiction à Internet, et plus précisément aux jeux vidéos, ne sont que peu nombreuses en France. Cependant, une enquête portant le nom d'ESCAPAD (2008 & 2011), qui émane de l'observatoire des drogues et des tendances addictives en France, a produit des données intéressantes. En 2008, cette dernière s'est portée sur les jeux vidéos et, lors de l'année 2011, sur l'utilisation d'Internet. Ces recherches ont permis de récolter des réponses par le biais d'un questionnaire papier anonyme, durant les mois de mars de chaque année respective, sur une durée s'étalant d'une à deux semaines. Les individus ayant pris part à cette étude sont des adolescents âgés de 17ans (Benjelloun, 2017).

Concernant l'étude de 2011, 80% des adolescents interrogés ont répondu utiliser Internet à compter des sept derniers jours. Pour un individu sur quatre, cet usage est un moyen d'échanger avec d'autres et représente entre deux et cinq heures d'utilisation par jour. Ce temps se situe entre cinq et dix heures journalières pour moins d'un adolescent sur cinq. Pour un adolescent sur dix, le temps d'utilisation dépasse les dix heures quotidiennes. Parmi l'ensemble de cet échantillon, entre 3 et 5% d'entre eux pourraient avoir des problèmes quant à l'usage d'Internet, cela pourrait avoir des conséquences sur les résultats scolaires, la relation avec les parents et les amis (Benjelloun, 2017).

L'étude de 2008 a recensé que les jeux vidéos non connectés représentaient la plus grande fréquentation avec 60% des adolescents de 17 ans y ayant joué au cours de l'année écoulée (Benjelloun, 2017). Cependant, selon l'enquête de *L'enfance des loisirs* (2010), d'après les données récoltées entre 2002 et 2008, cette pratique solitaire reste quant à elle de l'ordre de l'occasionnel, concernant, dans cette optique, 58% des adolescents de 13 ans, et 45% pour ceux âgés de 17 ans (un pourcentage plus faible comparé à l'enquête ESCAPAD). Au niveau de la pratique du jeu vidéo de manière individuelle, celle-ci demeure tout de même le support de sociabilités, du fait de divers échanges, notamment de discussions entre les individus (Coavoux, 2019).

Selon l'étude d'ESCAPAD (2008) cité par Benjelloun (2017), les adolescents représentant les 40% restants (31.8% pour des jeux de rôle ou d'aventures et 27% concernant des jeux massivement multi-joueurs selon l'enquête *Ludespace* de 2012) (Coavoux, 2019) ont joué durant l'année à des jeux vidéos en ligne de type MMORPG ou MMOFPS (*first person shooting*). Les jeux connectés appartenant à d'autres catégories ont été, quant à eux, beaucoup moins utilisés. La moyenne des temps d'utilisation sur ces deux genres de jeux est la plus

élevée. En effet, pour les joueurs quotidiens, la moyenne d'utilisation de ce type de jeux atteint les trois heures par jour lors de la semaine. Les weekends, ce chiffre augmente à plus de cinq heures et demie par jour (Benjelloun, 2017). Selon Yee (2016), les joueurs de MMORPG dédient une moyenne atteignant les vingt-deux heures de jeux par semaine (Seewald & Dupont, 2015). En comparaison avec l'utilisation des jeux non connectés, ceux-ci sont de deux heures en semaine et de moins de trois heures lors des weekends (Benjelloun, 2017).

Lorsqu'un individu commence à jouer à un jeu de type MMORPPG, sa pratique peut changer d'une façon assez immédiate. Le joueur peut passer, sans transition, d'une pratique que l'on peut qualifier de faible ou standard, à jouer de façon excessive en termes de temps. Ce caractère d'excès concerne également un investissement intellectuel et émotionnel. Cette pratique est caractérisée par sa nature obsessionnelle, c'est-à-dire que le joueur pense au jeu même lorsqu'il n'y joue pas, et cela d'une façon presque continue. Il y a également un caractère exclusif, du fait que l'individu tend, pour pouvoir jouer, à sacrifier les autres parties de sa vie. (Seewald et Dupont).

L'utilisation des jeux vidéo de type MMORPG devient problématique dès lors que celle-ci atteint le palier des dix heures par semaine. D'après les chiffres de l'enquête ESCAPAD menée en 2008, parmi les adolescents étant dans cette situation, 26% d'entre eux expliquent avoir eu des problèmes d'ordre scolaire, et 23% des problèmes avec leurs parents (Benjelloun, 2017).

Au vu des statistiques présentées et analysées au travers de diverses enquêtes utilisées précédemment, telles que *L'enfance des loisirs* (2010), *Ludespace* (2012) ou bien encore ESCAPAD (2008 & 2011), notre attention s'est focalisée sur plusieurs d'entre elles.

Selon les données recueillies, il y a entre 27% (selon l'enquête *Ludespace* de 2012) et 40% (selon l'enquête d'ESCAPAD de 2008) des joueurs adolescents qui jouent à des jeux vidéo en ligne de type MMORPG. De plus, c'est sur ce type de jeux que le temps passé par les jeunes est le plus élevé, avec pour des joueurs quotidiens le nombre de trois heures lors des jours de la semaine, pour cinq heures et demie le weekend (Benjelloun, 2017).

Comme vu précédemment, selon l'enquête européenne de 2012, 46% des personnes jouent avec des amis rencontrés dans la « vraie » vie, et 38% avec des membres de la famille ou avec des proches. Ils sont 23% à avoir répondu jouer avec des amis rencontrés virtuellement (Servais, 2020).

À la suite des diverses analyses statistiques concernant la pratique des jeux vidéo, plus précisément des MMORPG, et de la critique quant à l'aspect de « dépendance », d'« addiction » que ceux-ci peuvent créer chez les joueurs, nous y trouvons une certaine pertinence à y apporter une analyse sociale, avec la notion du sentiment d'appartenance.

9. L'appartenance

L'appartenance est un concept qui occupe une place importante en sociologie de la jeunesse. Il permet une analyse ainsi qu'une compréhension quant au travail qui est fourni par un individu dans le but d'appartenir à un groupe. Le concept d'appartenance permet de comprendre la façon dont les individus luttent pour appartenir, permet une compréhension des différents aspects négatifs de l'appartenance ainsi que la manière dont les institutions et les états la définissent, la construisent et la rendent contraignante (Gaudet, 2024).

Selon la sociologue Yuval-Davis (2016), l'appartenance comporte trois dimensions interdépendantes entre elles. On y retrouve la localisation sociale ou spatiale, une identification qui est individuelle mais également collective liée à un attachement émotif, et en troisième les valeurs qui sont de l'ordre de l'éthique ou de la morale. Ce sont différentes dimensions liées à la sociologie des identités, des émotions et du pouvoir (Harris et al., 2021)⁶. L'appartenance prend en compte la manière dont « les lieux sociaux et les constructions d'identités et d'attachements individuels et collectifs ... sont évalués et appréciés par soi-même et par les autres » (Yuval-Davis, 2016, cité par Harris et al., 2021, p.47).

Yuval-Davis (2016), de par sa recherche, a fait avancer la réflexion à propos du concept d'appartenance, en le faisant évoluer en tant que concept relationnel, ainsi que l'appartenance même en tant qu'un processus. Ce dernier est vu comme changeant et dynamique et n'appartient donc pas à une catégorie statique. Selon Yuval-Davis (2016), l'appartenance et son concept sont liés de façon fondamentale aux pratiques des individus, celles-ci se situant à un lieu spécifique ainsi que dans un temps défini. De plus, la politique de l'appartenance octroie une concentration à propos des dynamiques clés, qu'elles soient sociales ou politiques, qui subissent des influences des processus mondiaux. Malgré cela, ces dynamiques restent vécues de façon

⁶ Traduction libre de Harris, A., Cuervo, H., & Wyn. J. (2021). « Conceptual Threads ». In *Thinking about Belonging in Youth Studies*. 45-69. *Studies in Childhood and Youth*. Cham: Springer International Publishing.

particulière en fonction des lieux dans lesquels elles se déroulent ainsi que dans les moments historiques spécifiques (Harris et al., 2021).

Ce concept devient « un moyen de localiser historiquement et socialement des dynamiques plus larges d'inclusion et d'exclusion qui sont théorisées à un niveau plus général par les chercheurs en sciences sociales, traditionnels et contemporains » (Harris et al., 2021, p.48). Cette utilisation du concept d'appartenance permet un certain axe d'analyse concernant les processus sociaux et politiques du fait que ces derniers ne sont pas considérés comme des processus de types monolithiques ou bien homogènes. En effet, ils sont analysés comme des dynamiques complexes, dont la manière de les comprendre se fait au travers de cas empiriques spécifiques (Harris et al., 2021).

Yuval-Davis (2016) s'intéresse également aux pratiques quotidiennes des individus. Le fait qu'un accent soit mis sur le quotidien permet d'obtenir une meilleure compréhension à propos de la façon dont l'appartenance se situe au niveau spatial et temporel. L'appartenance se manifeste dans plusieurs dimensions de la vie des individus, elle est multidimensionnelle. Elle se situe au sein des familles, des groupes d'amis, sur les lieux de travail, sur les médias sociaux et dans les institutions de la société (Harris, et al., 2021). Les dimensions relationnelles de l'appartenance impliquent des « circuits complexes de reconnaissance » (Noble, 2020, cité par Harris et al., 2021). Celles-ci sont mises en lumière grâce à l'analyse des différentes pratiques quotidiennes des individus, qui peuvent comporter des luttes pour appartenir. (Harris et al., 2021).

Le concept d'appartenance permet de poser son attention sur la nature des processus sociaux, qui est changeante et fluide. Ce concept permet de rendre certains éléments visibles, comme les actions qu'entreprennent les individus et les groupes dans leurs vies quotidiennes ainsi que la dynamique des processus émanant du politique, ces derniers mis en action par l'Etat et ses institutions. Les auteurs Lähdesmäki et al. (2016) expliquent qu'il est nécessaire de souligner que dans la littérature il existe une certaine normativité quant à l'appartenance, prise comme une destination finale qui serait souhaitée par les individus (Harris et al., 2021).

9.1. Le sentiment d'appartenance

Le sentiment d'appartenance se définit par : « La conscience individuelle de partager une ou plusieurs identités collectives et donc d'appartenir à un ou plusieurs groupes de référence » (Blanchet & Francard, 2003, p.19). Afin de pouvoir intégrer un ou plusieurs collectifs de personnes, l'une des principales caractéristiques de l'individu est que celui-ci doit se voir partager un certain nombre de traits identitaires similaires ainsi que des valeurs communes avec les autres membres (Blanchet & Francard, 2003).

Les jeux vidéos, depuis le début de leur mise sur le marché, suscitent la méfiance chez les adultes par la nature de leurs impacts. En effet, les jeux vidéos se voient attribuer le rôle de responsables pour toute sorte de problématiques concernant les plus jeunes. L'une des plus communément attribuées dans l'imaginaire collectif est celle de désocialisation, et donc d'isolement des joueurs. Ce reproche de comportement de repli social est le plus souvent émis envers un type de jeux particuliers, à savoir les MMORPG (Seewald & Dupont, 2015).

Les jeux vidéos appartenant à cette catégorie vont à l'encontre de l'un des préjugés répandus, à savoir la désocialisation et l'isolement des joueurs. En effet, les MMORPG offrent un espace de socialisation aux individus. Contrairement à l'idée largement partagée, cette socialisation que l'on peut qualifier de « virtuelle » n'a pas toujours lieu au désavantage de la socialisation « réelle ». En effet, les passages de l'une à l'autre ne sont pas qualifiés de rares, ils sont même au contraire plutôt fréquents. Lors d'une étude menée par Seewald et Dupont publiée en 2015, les sujets rencontrés ont communiqué le fait d'avoir partagé principalement leurs expériences de jeux avec des amis mais également le fait de s'être créé de nouvelles amitiés par le biais des jeux (Seewald & Dupont, 2015).

L'expérience de jouer à un MMORPG semble procurer à ces amitiés, qu'elles soient issues de la vie « réelle » ou « virtuelle », un effet fédérateur. Ce type de jeux demande, de par son mode de fonctionnement, un investissement conséquent en nombre d'heures, ce qui assure aux joueurs de pouvoir retrouver leurs compagnons à chaque connexion sur les serveurs. Selon la psychologue Roosé-Brillaud (2009), lorsqu'il devient nécessaire de diminuer ce temps de jeu, pour la plupart des joueurs intensifs, le plus compliqué est le fait de voir se rompre les liens permanents créés avec les individus rencontrés en ligne. Par l'intermédiaire du jeu, il se noue entre les joueurs de véritables relations d'amitié (Seewald & Dupont, 2015).

Les MMORPG permettent aux joueurs d'accumuler de multiples avatars, ces derniers possédant des caractéristiques diverses et variées les uns des autres. Cela leur offre la possibilité de changer de groupe de jeu, c'est-à-dire de guilde. De ce fait, ces environnements virtuels peuvent être considérés comme des outils d'expressions, au niveau des choix personnels, concernant la volonté d'appartenance ou de non-appartenance à un groupe. Via ces éléments, les joueurs se voient donc dans la possibilité d'exprimer leur liberté individuelle, d'expérimenter mais aussi d'apprendre de nouvelles modalités d'attachements. Les MMORPG peuvent être considérés comme des lieux d'apprentissages relationnels alternatifs (Berben, 2014).

L'incarnation d'un avatar permet au joueur de se faire intégrer dans un groupe déjà existant, régulé par une hiérarchie ainsi que par des normes et des codes propres. Les joueurs se voient donc tenir un rôle vis-à-vis des membres de leurs groupes, et entretiennent de la sorte des relations de différents types, telles que de l'entraide et de l'interdépendance (Seewald & Dupont, 2015). De plus, ils peuvent y explorer certaines notions, telles que la coopération, le respect, la responsabilité, la confiance en soi et en les autres, ainsi que différentes stratégies relationnelles (Berben, 2014).

L'expérience apportée par les jeux de rôles virtuels en ligne apporte des effets qualifiés de bénéfiques en matière de socialisation, d'expérience groupale, mais encore d'un point de vue plus individuel de confiance en soi. Les MMORPG peuvent être vus comme un espace de socialisation substitutionnelle à celle ordinaire (Seewald & Dupont, 2015). Les psychologues à l'origine de l'enquête (2015) indiquent : « c'est en effet avant tout cette fonction socialisante que les sujets que nous avons rencontrés mettent en avant » (Seewald & Dupont, 2015, p.48).

L'intégration d'un joueur à une communauté du même jeu procure chez les individus un sentiment d'appartenance. Au-delà même de ce sentiment, certains sujets expliquent la reconnaissance et la valorisation narcissique que leur apporte le groupe auquel ils appartiennent (Seewald & Dupont, 2015). Lors d'une pratique de jeux vidéos en ligne partagée, et cela même avec une distance physique entre les joueurs, il y a l'existence d'une construction d'identités collectives (Boutet, 2012).

10. Conclusion

L'adolescence des individus de la génération Y s'est déroulée dans une société dans laquelle les normes sociales, familiales et religieuses structurant auparavant le quotidien disparaissent. Dans ce contexte, les jeunes doivent eux-mêmes redéfinir leurs engagements dans les diverses sphères de la vie quotidiennes (Gaudet, 2020). Au sein de cette société, le relationnel est menacé, du fait que le collectif soit phagocyté par la sphère privée. De plus, ces jeunes individus ressentent un intérêt amoindri envers la société et les différentes institutions qui la constituent, telles que l'école, les partis politiques, les syndicats, etc. La société apparaît aux yeux de ces jeunes comme peu rassurante, voire effrayante. Ils se retrouvent alors dans des projections dénuées de rêves concernant l'avenir (Servais, 2020).

Face à cela, certains jeunes ressentent un besoin particulier, celui de trouver une sorte de refuge, ils éprouvent un « désir de cocon » (Servais, 2020, p.19) afin de pouvoir s'isoler et s'échapper du quotidien et de sa réalité. Comme le démontre la littérature recensée et analysée quant au désenchantement des jeunes, étayée par plusieurs statistiques émanant de différentes enquêtes et organisations, les jeux vidéos de type MMORPG pourraient être cet espace hors du quotidien. En effet, ils offrent par leur nature de jeux de rôle, des mondes faisant rêver, des mondes fantastiques à explorer, au sein desquels les joueurs peuvent être les protagonistes, incarner des héros. C'est une manière pour ces jeunes de se réaliser numériquement, cela étant compliqué dans la « vraie vie » (Servais, 2020). De plus, par leur nature multijoueur, les MMORPG, bien plus que de simples jeux vidéos, peuvent être considérés comme des espaces de socialisation substitutionnelle. L'intégration des joueurs à des groupes et à des communautés, appelée guilde, procure un sentiment d'appartenance (Seewald & Dupont, 2015). Une pratique de jeux vidéos en ligne permet de créer une identité collective chez les joueurs (Boutet, 2012).

Au vu de cette analyse quant au désenchantement des jeunes et de la pratique des jeux vidéos de type MMORPG, nous pouvons penser que pour les adolescents de la génération Y, jouer à des MMORPG est pour eux, une manière de se réenchanter.

11. Bibliographie

Alecian, P., Royer, A., & Joussetme, C. (2014). Achoppement des processus de liaison à l'adolescence et paradoxes culturels. *Adolescence*, *T. 32 n°1(1)*, 111-126. <https://doi.org/10.3917/ado.087.0111>.

Benjelloun, M. (2017). Addictions à l'adolescence. Dans Duverger, P. (dirs.), *Troubles psychiques et comportementaux de l'adolescent*. (p. 169-182). Lavoisier. <https://doi.org/10.3917/lav.duver.2017.01.0169>.

Berben, F. (2014). Les jeux vidéos multijoueurs, une opportunité en thérapie familiale. *Thérapie Familiale*, *Vol. 35(1)*, 71-88. <https://doi.org/10.3917/tf.141.0071>.

Besnard, P. (1987). *L'anomie*. (p. 21-139). Presses Universitaires de France. <https://shs.cairn.info/l-anomie--9782130399230-page-21?lang=fr>.

Blanchet, P., & Francard, M. (2003). Appartenance (sentiment d'). Dans Ferréol, G., & Jucquois, G. (dirs.), *Dictionnaire de l'altérité et des relations interculturelles*. (p 18-25). Armand Colin. <https://www.researchgate.net/publication/344786684>

Bréchon, P. (2021). Individualisation ou valeurs traditionnelles ? Idéal familial, libéralisme des mœurs et valeurs de tolérance. Dans Lardeux, L., & Tiberj, V. (dirs.), *Génération désenchantées ? Jeunes et démocratie*. (p. 63-80). INJEP. <https://injep.fr/publication/generations-desenchantees-jeunes-et-democratie/>

Boudon, R. (s.d.) Anomie. Dans *Encyclopædia Universalis*. Consulté le 24/10/2024 sur <https://www.universalis.fr/encyclopedie/anomie/>

Boutet, M. (2012). Jouer aux jeux vidéos avec style Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques. *Réseaux*, *n° 173-174(3)*, 207-234. <https://doi.org/10.3917/res.173.0207>.

Coavoux, S. (2019). Les jeux vidéos chez les adolescents : Une approche quantitative. Dans Berry, V., & Andlauer, L. (dirs.), *Jeux vidéos et adolescence*, (p. 15-30). Presses Universitaires de Laval. <https://shs.hal.science/halshs-02021618/document>

Colliot-Thélène, C. (1990). *Max Weber et l'histoire*. (p. 52-71). Presses Universitaires de France. <https://shs.cairn.info/max-weber-et-l-histoire--9782130431336-page-52?lang=fr>.

De Castelbajac, M. (2023). Intégration, dérégulation et individuation : un modèle triangulaire du Suicide de Durkheim. *Déviance et Société*, Vol. 47(4), 577-609. <https://doi.org/10.3917/ds.474.0577>.

Dagnaud, M. (2013). *Génération Y. Les jeunes et les réseaux sociaux, de la dérision à la subversion*. (p. 7-16). Presses de Sciences Po. <https://shs.cairn.info/generation-y--9782724612837-page-7?lang=fr>.

Dany, L., Moreau, L., Guillet, C., & Franchina, C. (2016). Pratiques des jeux vidéos, d'internet et des réseaux sociaux chez des collégiens français. *Santé Publique*, Vol. 28(5), 569-579. <https://doi.org/10.3917/spub.165.0569>.

D. Dickey, M. (2007). Game design and learning: a conjectural analysis of how massively multiple online role-playing games (MMORPGs) foster intrinsic motivation. *Educational Technology Research and Development*, 55(3), 253–273. <https://doi.org/10.1007/s11423-006-9004-7>

Drachen, A., & Hitchens, M. (2008). The Many Faces of Role-Playing Games. *International Journal of Role-Playing*, (1), 3–21. <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi1.185>

Eicher-Catt, D. (2018). Enchantment and the Serious Play of A(musement). *Language And Semiotic Studies*, 4(2), 128-143. <https://doi.org/10.1515/lass-2018-040209>

Enquête sur la santé et les consommations lors de la journée défense et citoyenneté. *Observatoire Français des Drogues et des Tendances Addictives En France*. (s.d.), Web. 29/11/2024. <https://www.ofdt.fr/enquete-sur-la-sante-et-les-consommations-lors-de-la-journee-defense-et-citoyennete-escapad-1698>

Filloux, J. (2002). Anomie. Dans Barus-Michel, J., Enriquez, E., & Lévy, A. (dirs.), *Vocabulaire de psychosociologie*. (p. 43-49). Érès. <https://doi.org/10.3917/eres.barus.2002.01.0043>.

Gauchet, M. (2016). *Le désenchantement du monde Une histoire politique de la religion*. (p. 41-197). Gallimard. <https://shs.cairn.info/le-desenchantement-du-monde-une-histoire-politique-de-la-religion--9782070329434-page-41?lang=fr>.

Gaudet, S. (07/11/2024). Citoyenneté(s) des jeunes [Conférence]. *Citoyenneté sociale, appartenance et méthodologies*, Université Catholique de Louvain-La-Neuve. [Chaires Jacques Leclercq | UCLouvain](https://www.chairesjacquesleclercq.uclouvain.be/)

Gaudet, S. (2020). La société d'acrobates : Responsabilité, care et participation citoyenne des jeunes. *SociologieS*. 1-44. <https://doi.org/10.4000/sociologies.13229>.

Guibet Lafaye, C. (2012). Anomie, exclusion, désaffiliation : dissolution de la cohésion sociale ou du lien social ? *Pensée plurielle*, n° 29(1), 11-35. <https://doi.org/10.3917/pp.029.0011>.

Harris, A., Cuervo, H., & Wyn. J. (2021). « Conceptual Threads ». In Thinking about Belonging in Youth Studies. 45-69. *Studies in Childhood and Youth*. Cham: Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-75119-7_3.

Kuss, D., & Griffiths, M. (2012). La dépendance aux jeux vidéos sur internet : une revue systématique des recherches empiriques disponibles dans la littérature. *Adolescence*, T. 30 n°1(1), 17-49. <https://doi.org/10.3917/ado.079.0017>.

Lambertucci Mann, S. (2002). « Adolescence et désenchantement » de Jean Guillaumin. *Revue française de psychanalyse*, Vol. 66(3), 975-981. <https://doi.org/10.3917/rfp.663.0975>.

Lavallard, J. (2019). Génération Y : les millenials. *Raison présente*, N° 211(3), 107-115. <https://doi.org/10.3917/rpre.211.0107>.

Les espaces du jeu vidéo en France (LUDESPACE). *Experice*. Université Sorbonne Paris Nord. (s.d.), Web. 29/11/2024. <https://experice.univ-paris13.fr/presentation/themes-recherche/jeu-loisir-objets-culturels-enfance/ludespace/>

Llobet, É. (2017). Générations X, Y, Z... L'alphabet d'un concept qui se cherche. *Effeillage*, N° 6(1), 36-39. <https://doi.org/10.3917/eff.006.0036>.

Pelletier, P. (2018). *Anarchisme, vent debout ! Idées reçues sur le mouvement libertaire*. (p. 45-54). Le Cavalier Bleu. <https://shs.cairn.info/anarchisme-vent-debout--9791031802763-page-45?lang=fr>.

Tastet, R. (2018). Anomie. *Le Télémaque*, N° 53(1), 21-30. <https://doi.org/10.3917/tele.053.0021>.

Trémel, L. (2001). *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia Les faiseurs de mondes*. (p. 25-70). Presses Universitaires de France. <https://doi.org/10.3917/puf.treme.2001.01.0025>.

Seewald, B., & Dupont, S. (2015). La pratique excessive d'un jeu de rôle en ligne Un phénomène d'appartenance ? *Perspectives Psy*, Vol. 54(1), 44-52. <https://doi.org/10.1051/ppsy/2015541044>.

Servais, O. (2020). *Jeux vidéos, nouvel opium du peuple ?* Karthala.

Servais, O. (2020). *Dans la peau des gamers Anthropologie d'une guildes de World of Warcraft*. (p. 295-317). Karthala. <https://shs.cairn.info/dans-la-peau-des-gamers--9782811126308-page-295?lang=fr>.

Valleur, M. (2006). L'addiction aux jeux vidéos, une dépendance émergente ? *Enfances & Psy*, no 31(2), 125-133. <https://doi.org/10.3917/ep.031.0125>.

Au travers de cette recherche, nous vous proposons d'analyser la notion du désenchantement des jeunes, ainsi que la pratique des jeux vidéos, plus particulièrement des MMORPG. Ce sont les adolescents de la génération Y qui constitue le public sur lequel s'appuiera l'union de littérature. Certaines explications concernant le contexte social dans lequel ils évoluent vous aideront à comprendre la manière dont certains d'entre eux voient le monde actuel. Leurs réalités, leurs visions de notre société les poussent à la recherche d'un endroit dans lequel se réfugier. Est-ce que, par leurs propositions d'univers fantastiques faisant rêver, de par leurs aspects collectif et social, les MMORPG seraient ces mondes échappatoires ?

Société - Désenchantement - Jeunes - Jeux vidéos - Appartenance