

OGOR Jennifer

Master image et multimédia

Les jeux vidéo, un atout dans la réussite sociale et un apport de bien-être ?

Travail supervisé par Didier Paquelin,
Maître de Conférences Bordeaux 3

UFR ISIC
Université Michel de Montaigne Bordeaux 3

Année 2007-2008

Table des matières

PARTIE 1 - Les constats	8
Ce que l'histoire nous apprend	9
Les jeux massivement multi-joueurs	9
Les grandes phases de l'évolution de la technologie informatique	11
Quelques chiffres	13
Les diverses formes de jeux	15
Les MMO	15
Les jeux vidéo éducatifs	18
Les jeux vidéo occasionnels (ou casual games)	19
Les sociétés virtuelles	20
Les structures des jeux	21
Les supports de jeu	23
Modes de jeu	23
Les termes relatifs à la dépendance	25
La cyber-attitude	25
L'addiction	25
La cyberdépendance	25
Les effets addictifs dans les MMO	26
Études médicales	28
La sensation d'exister	29
L'addiction	29
Les solutions proposées	31
Les joueurs	32
Les profils de joueurs	32
Les profils de dépendance	33
Les usages	33
Les comportements	34
Le gain entre l'ordinateur et la vie extérieure	34
Le passage dans la vraie vie	34
Témoignages de joueurs	35
La vie en communauté et les espaces d'échange	36
Les alliances/ les guildes	36
La gestion d'équipe	36
La socialisation	37
Aspects économiques	39
Outils de la réussite dans les MMO	40
Création de vedettes	40
Commerce d'argent virtuel	41
La publicité dans les jeux vidéo	42
PARTIE 2 - L'analyse	44
Consultation de joueurs	45
Les raisons de l'attrait au jeu	48
Les interactions sociales	52
Les jeux vidéo, un passe-temps sain et bénéfique?	55
Les nouvelles technologies chez les adolescents	55
Vers des jeux sérieux et conseillées?	55

De nouvelles méthodes d'apprentissages	57
Le jeu collectif	59
Un atout dans le monde professionnel ?	59
Webographie.....	71
Blogs / forum.....	74
Bibliographie	74
Vidéographie	75
Annexe 1 : Formulaire	76
Annexe 2 : Les simulateurs	78

Introduction

J'ai eu ma première console de jeux vidéo à 8 ans, Noël 1990, une Sega Master Système II, avec comme jeux, entre autres, Sonic et Alex Kid, le must pour l'époque. Ce fût ma seule et unique console jusque cette année, 18 ans après. Longtemps je me suis dit « c'est dommage, quand je serai grande, je ne pourrai plus jouer à la console, je ferai des choses de grands. » Et pourtant, aujourd'hui je travaille, je suis chef de projet web et l'excitation de mon premier achat de jeune actif était une PS3... Quand les consoles sont apparues dans les années 80, tout le monde pensait que le jeu vidéo était un loisir réservé aux adolescents. Or ces personnes continuent de jouer et les usages évoluent avec eux.

On catégorise les jeux vidéo comme des distractions individualistes, pourtant, dans mes souvenirs, je me rappelle passer des soirées avec mon père à chercher les solutions pour finir Alex Kid, et ce, avec le livre d'astuces qu'il me lisait au fur et à mesure que je franchissais les obstacles, mais je me rappelle aussi les encouragements qu'il me donnait. Il est souvent usuel de cataloguer les jeux vidéo comme vecteurs de mauvaises choses. Il est très aisé de trouver des critiques négatives sur ces nouveaux loisirs, que ce soit sur le fait qu'il y ait des accidents mortels dû à des temps de jeux trop longs, que ce soit par le côté asocial qu'ils véhiculent, ...

Depuis 2005, les médias sont constamment sollicités sur les sujets tels que l'addiction aux jeux vidéo, avec notamment les jeux en ligne, et ils apportent constamment une image négative sur le sujet.

Il est vrai que des phénomènes graves d'addiction à ces jeux ont été reconnus par les scientifiques et des mesures draconiennes ont été prises par certains pays comme la Chine notamment.

En effet, l'addiction est réelle, personne ne peut le nier, les no-life* existent vraiment.

La toile a vu fleurir de nombreux jeux d'élevage qui font dépenser des fortunes aux adolescents, certains jeux ne fonctionnant pas en temps réels ruinent des années d'étude à des jeunes et moins jeunes. Les jeux massivement multi-joueurs ont des fonctionnements de jeux qui incitent les joueurs à passer beaucoup de temps sur les applications.

En France, la nouveauté effraie. D'ailleurs Michel Stora explique très bien ceci : « Quand la bande

dessinée et le rock and roll sont apparus, la réaction a été la même, ils étaient considérés comme le vecteur de toutes sortes de dangers pour la jeunesse. La lecture et le cinéma peuvent aussi être des échappatoires à la réalité et j'ai connu de vrais accros à la lecture... mais certaines addictions, comme la lecture ou le travail, sont mieux considérées que d'autres. Voir un adulte jouer, c'est encore un peu gênant.» Depuis des temps très anciens, dès qu'on n'a pas de recul sur un phénomène, les rumeurs circulent, les doutes naissent.

Le sujet m'intéresse depuis quelques temps déjà, de pouvoir m'interroger sur les implications réelles des jeux vidéo sur les attitudes de gens au quotidien et leurs pratiques. De part les communautés que je fréquente au sein de différentes passions que je pratique, il m'est souvent amené à rencontrer des joueurs de jeux en ligne.

J'ai ainsi pu, au fil du temps, me rendre compte de la pratique de la plupart de ces personnes qui rejoint en rien ce qui est énoncé dans les médias sur ces jeux et ses joueurs.

J'ai donc voulu profiter de mon mémoire de fin d'année et mon intérêt pour les jeux en ligne pour étudier de plus près ce phénomène avec les moyens que j'avais à ma disposition.

A cette époque j'étais persuadée que les jeux vidéo avaient un fort potentiel sur la découverte de soi, sur le fait de créer des liens, de vaincre sa timidité, d'évacuer son stress tout cela tant que les temps de jeu sont maîtrisés et que les jeux ne passent pas en priorité sur d'autres activités de la vie quotidienne.

Quand j'ai commencé à travailler sur le sujet, je peinais à trouver des informations qui allaient dans mon sens de réflexion, hors depuis trois mois environs, les articles allant dans mon sens sont rédigés par plusieurs psychologues et des études américaines sont assez optimistes sur l'avenir des joueurs de jeux vidéo.

Ainsi, j'ai mis en place certaines hypothèses pour essayer de trouver des aspects positifs à ces jeux en ligne :

- Si des joueurs de jeux massivement multi-joueurs appartiennent à des communautés en leur sein, alors ils ont des facilités à diriger une équipe dans le cadre du travail, des facilités à s'intégrer dans une équipe dans le milieu professionnel, des prédispositions à s'intégrer dans une équipe, des facilités à suivre les règles.
- Si des individus en perdition totale alors les jeux massivement multi-joueurs favorisent les relations humaines grâce aux communautés et peuvent les sauver.

- Les créateurs enquêtent sur les failles humaines des adolescents ou des personnes fragiles pour frapper dans le mille. (Timidité, honte, mauvais vécu de divorce, ...) alors ils créent des jeux de façon à rendre les joueurs dépendants et générer du profit.
- Les créateurs de jeux vidéo inventent toujours des quêtes et des missions les plus dures possibles pour amplifier l'idée de vouloir être toujours plus fort.

Pour la méthodologie employée, ce fût une veille que je fais au quotidien sur Internet grâce à mon lecteur de flux RSS. Ceci m'a permis de voir des articles sur des blogs ou sites que je n'aurais pas pensé à mettre à profit.

J'ai beaucoup arpenté des forums de joueurs de jeux massivement multi-joueurs pour lire leurs avis, me rendre compte de leurs remarques et explorer des pistes que je n'aurais peut-être pas envisagé.

Sinon, j'ai lu des ouvrages concernant l'addiction aux jeux vidéo et beaucoup d'articles sur les dérives de ces jeux.

Enfin, j'ai réalisé un questionnaire destiné aux joueurs directement pour avoir leur avis sur l'influence des communautés dans leur attrait au jeu.

J'ai aussi contacté des psychologues sur le sujet sans grande réussite.

Ainsi, j'ai monté mon mémoire sur de nombreuses lectures et de témoignages ainsi que sur mon expérience personnelle. J'ai tenté d'avoir une vision très cartésienne du sujet pour ne pas m'égarer dans la masse d'informations que le thème du sujet provoque.

Dans cette analyse, j'ai voulu poser de façon solide les bases, en mettant en place un historique sur la venue de ce style de jeux dans la société par les évolutions technologiques et le jeu en lui-même, puis à l'aide des chiffres qui circulent sur le thème des jeux vidéo. J'ai ensuite développé les différentes formes de jeux en ligne qui existent à ce jour en expliquant leur fonctionnement. Dans le cadre de ce sujet un peu épineux, j'ai voulu définir les termes propres à l'addiction ainsi que les études médicales faites sur le sujet. Les jeux n'existent pas sans les joueurs, ainsi, il est primordial d'en étudier les profils et les comportements. Ensuite, au fil des investigations, les communautés sont devenues un élément central de ces jeux, j'explique donc le fonctionnement de ces communautés et leur rôle dans les jeux.

Dans la logique de cet engouement pour les jeux vidéo, il était normal de parler des aspects économiques et des pratiques qui en ressortent.

Puis, j'ai mis à contribution des joueurs et j'en étudie les données qui en sont ressorties pour

enchaîner sur les interactions sociales que cette étude a mis en exergue.

Enfin, je tente de répondre à mes hypothèses faites précédemment à l'aide de toutes les données recueillies par ailleurs.

PARTIE 1 - Les constats

Ce que l'histoire nous apprend

Les jeux massivement multi-joueurs

Les jeux de rôle en ligne tels que les jeux massivement multi-joueurs ne sont pas des jeux faisant partie de phénomènes récents.

En effet, c'est la notion de mondes fantastiques, et la transposition de nous même dans un avatar ou un personnage qui est caractéristique d'un jeu. Ainsi, les jeux ont évolué en s'adaptant aux nouvelles technologies.

D'après le site JeuxOnLine¹, le premier jeu a vu le jour 2500 ans avant JC, le jeu Royal d'Ur, qui se définit comme le premier jeu de plateau dans lequel le joueur est symbolisé par une figurine.

Au fil du temps, la représentation symbolique très abstraite de l'univers de jeu et du joueur va évoluer vers une identification de plus en plus réaliste.

Le jeu de rôle se distingue du Wargame* par la personnification du joueur mais aussi et surtout par le fait que le personnage progresse, évolue, acquière une expérience au contact de l'environnement dans lequel il se meut.

Les jeux de rôle papier ont vu le jour dans l'année 1966 suite à la parution du Seigneur des Anneaux aux USA. Gary Gygax et Dave Arneson, considérés comme les co-créateurs du jeu de rôle, publient en janvier 1974 Dungeons & Dragons, le plus célèbre et le plus ancien des jeux de rôle, proposant aux joueurs d'évoluer dans un monde médiéval-fantastique. Ils créent le concept de jeu de rôle.

D'après le site mmorpg-news², les premiers jeux massivement multi-joueurs sont apparus en 1970 appelés MUD (Multi-User Dungeon), ils utilisaient un client Telnet³ pour se connecter sur un serveur* partagé.

1 Le site : <http://www.jeuxonline.info/>

2 Le site : <http://www.mmorpg-news.com/>

3 Site Internet à partir duquel l'internaute lance une application qui sera traitée en partie dans une autre composante d'Internet, le serveur, et ce, pour utiliser les ressources du protocole Telnet.

Dans les années 80 apparaît le premier MMORPG commercial : Islands of Kesma, développé par Kelton Flinn et John Taylor. Ce jeu fut disponible sur le marché en 1984 via les services de CompuServe Online.

En 1985, Randall Farmer et Chip Morningstar réalisent le "Projet Habitat" et proposent un univers virtuel persistant, non plus en "mode texte" comme les MUD, mais doté d'une interface graphique en deux dimensions.

En 1988 sort le jeu Club Caribe, développé par LucasArt pour Q-Link. Les joueurs pouvaient interagir entre eux (chat, échange d'objets).

1980-90, les livres intitulés « les livres dont vous êtes le héros » ont connu une effervescence et un succès extraordinaire. Ces livres étaient des livres-jeux qui permettaient de créer son histoire dans un livre utilisé de façon non linéaire. Ces livres mettaient en scène des univers souvent fantastiques avec des personnages que l'on devait incarner.

1991, le premier MMORPG commercial graphique fut Neverwinter Nights, développé par Don Daglow and Cathryn Mataga. Il fut mis en ligne avec AOL de 1991 à 1997 pour 6\$ par heure de jeu.

En 1996, The Realm Online, jeu en 2D du genre Donjons et Dragons et lancé par Sierra Online fut le premier MMORPG à attirer un grand nombre de joueurs.

Le genre des "univers virtuels persistants massivement multi-joueurs" première génération est réellement popularisé aux Etats-Unis, en 1997 avec Ultima Online, une simulation de la vie médiévale en trois dimensions isométriques initiée par Richard Garriott et empruntant les principes du "Projet Habitat".

Lancé en mars 1999 par Verant Interactive, plus tard racheté par Sony Online Entertainment, Everquest fut le premier MMORPG d'héroïque fantaisie 3D à réellement percer dans le monde occidental.

Année 2000, le concept des MMORPG s'étendit au FPS (First Person Shooter) avec la sortie de World War Online II (2001). Dark Age of Camelot, qui fut lui aussi lancé en 2001, est peut être considéré comme le premier succès commercial du XXI siècle.

Final Fantasy XI sorti en 2002, sorte de suite au fameux jeu de console du même nom, devint le premier MMORPG d'importance accessible aussi bien d'un PC que d'une console de jeu.

Les grandes phases de l'évolution de la technologie informatique⁴

1959 : Digital crée le PDP-1, le premier ordinateur commercial interactif (par opposition aux gros ordinateurs traditionnels de calcul). Ce fût aussi le premier ordinateur "amusant" à utiliser, du fait de son interactivité.

1962 - 1964 : John Kemeny et Tom Kurtz du Dartmouth College développent le système d'exploitation DTSS (Dartmouth Time Sharing System) permettant à 32 personnes de se connecter simultanément sur un même ordinateur.

1964 : Création du code ASCII (American Standard Code for Information Interchange), normalisé en 1966 par l'ISO pour simplifier l'échange de données entre ordinateurs.

1969 : BBN installe le premier équipement réseau IMP à l'UCLA et le premier ordinateur y est connecté. Le réseau ARPANET initial constitué de 4 ordinateurs est alors en fonctionnement fin 1969.

1972 : Ray Tomlinson de BBN réalise la première application réseau majeure pour ARPANET : un logiciel basique de courrier électronique répondant au besoin de communication des développeurs du réseau.

1974 : La société BBN lance Telenet, le premier réseau à commutation de paquets à usage

4 <http://histoire.info.online.fr/>

commercial.

1980, le protocole TCP (Transmission Control Protocol) /IP (Internet Protocol) est versé dans le domaine public. La même année, la jonction des réseaux ARPANet et CSnet signe l'acte de naissance d'Internet (lien entre les réseaux)

1984 : 1 000 ordinateurs connectés

1985 : La NSF (National Science foundation) forme le réseau NSFNET reliant 5 sites équipés de super ordinateurs avec des liaisons à 56 kbits/s

1989 : Tim Berners-Lee lance l'idée de la Toile. En tant qu'utilisateur de CERNET, le réseau du CERN, le chercheur Tim Berners-Lee conçoit l'idée de naviguer simplement d'un espace à un autre d'Internet à l'aide de liens hypertextes et grâce à un navigateur. Tim Berners-Lee parle de la création d'une toile, tout internaute pouvant aller d'un contenu à l'autre suivant des voies multiples.

1994 : Naissance du W3C. Tim Berners-Lee fonde le World Wide Web Consortium, également appelé W3C. Cet organisme a pour objectif et fonction d'émettre des recommandations afin de promouvoir et d'assurer la compatibilité des technologies utilisées sur le Web.

1996: 10 millions ordinateurs connectés

On constate donc une évolution des mondes persistants, des pratiques, des possibilités offertes aux utilisateurs en fonction des technologies présentes sur le marché.

Il s'est créée une véritable volonté de connecter les ordinateurs entre eux au fil du 20ème siècle. Cela s'est vraiment concrétisé en 1996 offrant de nouvelles opportunités de travail, de développement en termes de jeux vidéo, mais aussi en ouvrant les personnes sur le monde dont AOL et Yahoo en sont les grands acteurs.

L'arrivée d'Internet et donc des jeux en ligne a tout changé en apportant l'interactivité entre les joueurs, c'était la fin de l'époque des joueurs chacun devant leur ordinateur à combattre des ennemis chacun de leur côté.

Quelques chiffres

D'après le site Génération-nt, la population rencontrée sur les MMO est à majorité masculine avec 74% d'hommes. Les 18-24 arrivent en tête puisqu'ils représentent 39% de la population présente sur ces jeux suivis par la tranche d'âge supérieure avec 23% des joueurs qui ont 25-29 ans.

Selon l'Agence Française pour le Jeu Vidéo (AFJV), en France, 13 millions d'individus âgés de 11 ans au moins avouent avoir pratiqué un jeu vidéo au cours du dernier mois. Ils précisent également que la France est le 2ème pays européen en nombre d'heures passées devant des jeux vidéo.

D'après Michael Stora⁵, environ 85% des cyberdépendants soignés en thérapies ont été diagnostiqués intellectuellement précoces et sont des élèves brillants.

L'actuel MMORPG le plus joué est World Of Warcraft avec 10 millions de joueurs à ce jour dans le monde.

Kochonland, un jeu d'élevage de cochons qui avait des prétentions de nombre de joueurs de l'ordre de 300 000 joueurs atteint, quelques mois après sa création, 994 752.

En France, le nombre de joueurs n'a cessé d'augmenter jusqu'en 2006 pour connaître une légère stagnation sur l'année 2007. La pratique est la plus répandue chez les 13-19 ans (plus de 1 million par jour) et les 35-49 (plus de 900 000 par jour).

En 2006, le marché des jeux vidéo MMO compte 13 millions d'abonnements payants. Fin 2006, ce segment de marché du jeu vidéo a représenté un chiffre d'affaires au niveau mondial de 2.5 milliards USD.

Le jeu vidéo engendre plus d'argent que l'industrie du cinéma et de la musique. De nouveaux segments de croissance apparaissent, avec notamment l'apparition de nouveaux jeux tels que les jeux d'élevage et touchent de nouveaux publics tels que les femmes.

⁵ Michel Stora, Les écrans, ça rend accro..., Editions Hachette Littératures, page 96. Michel Stora est un psychologue, psychanalyste.

En 2005, la Chine a testé son système anti-addiction aux MMORPG. Le joueur ne devra pas dépasser 3 heures consécutives devant son jeu. Il devra prendre un minimum de 2 heures de pause avant de pouvoir rejouer. C'est également l'année où ils ouvrent des cliniques pour accueillir les joueurs cyberdépendants.

Juillet 2006, la première clinique Européenne est ouverte pour lutter contre l'addiction aux jeux vidéo.

D'après une récente étude du cabinet DFC, le chiffre d'affaire mondial généré par les jeux en ligne (y compris non massivement multi-joueurs) devrait tripler d'ici 2011.

D'après Pc Impact, « 49 % des Internautes participent plus à des causes sociales depuis qu'ils se retrouvent impliqués dans une communauté en ligne. Un bon point qui montre que l'internaute n'est pas forcément un être sans vie réelle. Cette année, les Américains ont passé une heure de plus par semaine sur Internet, et 35 % d'entre eux affirment en conséquence moins regarder la télévision. »

Les diverses formes de jeux

Les MMO

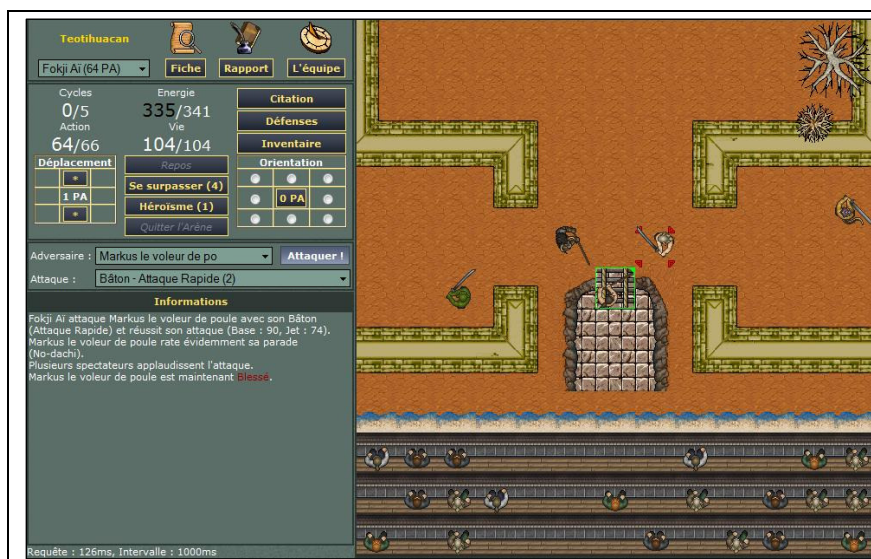
Un MMO est un jeu en ligne massivement multi-joueurs qui permet de faire jouer plusieurs joueurs en même temps à un même jeu par le biais d'un réseau informatique et via Internet. Le joueur va se connecter sur un serveur* ou sur un site Internet ou il va retrouver les autres joueurs.

Si on décompose le nom français :

- Jeux : activité physique ou intellectuelle non imposée et gratuite, à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir. (d'après Le Petit Larousse)
- En ligne : Se dit d'une ressource qui nécessite d'être connecté pour devenir accessible. Par exemple une page sur le Web. (d'après le site www.alaide.com).
- Massivement multi-joueurs : Plusieurs personnes qui pratiquent un jeu (d'après Le Petit Larousse). On considère qu'un jeu est massivement multi-joueurs lorsqu'il peut accueillir plusieurs centaines d'entre eux en même temps.

Il existe plusieurs types de MMO :

- les MMOG (les jeux d'élevage, jeux d'aventure...), exemple de Battle Arenas, jeu qui se déroule de façon asynchrone mais qui tend vers la synchronisation et des combats réels dans ses futures évolutions. Le but est de faire évoluer des gladiateurs et de combattre dans l'arène, seul ou en alliance.



- les MMORPG (les jeux de rôles en ligne, les jeux d'univers fantastiques, ...), exemple de Titan Quest, un jeu qui se déroule dans l'antiquité. Il débute en Grèce et intègre tout ce qui y est lié, mythologie Grecque, Égyptienne et Asiatique.

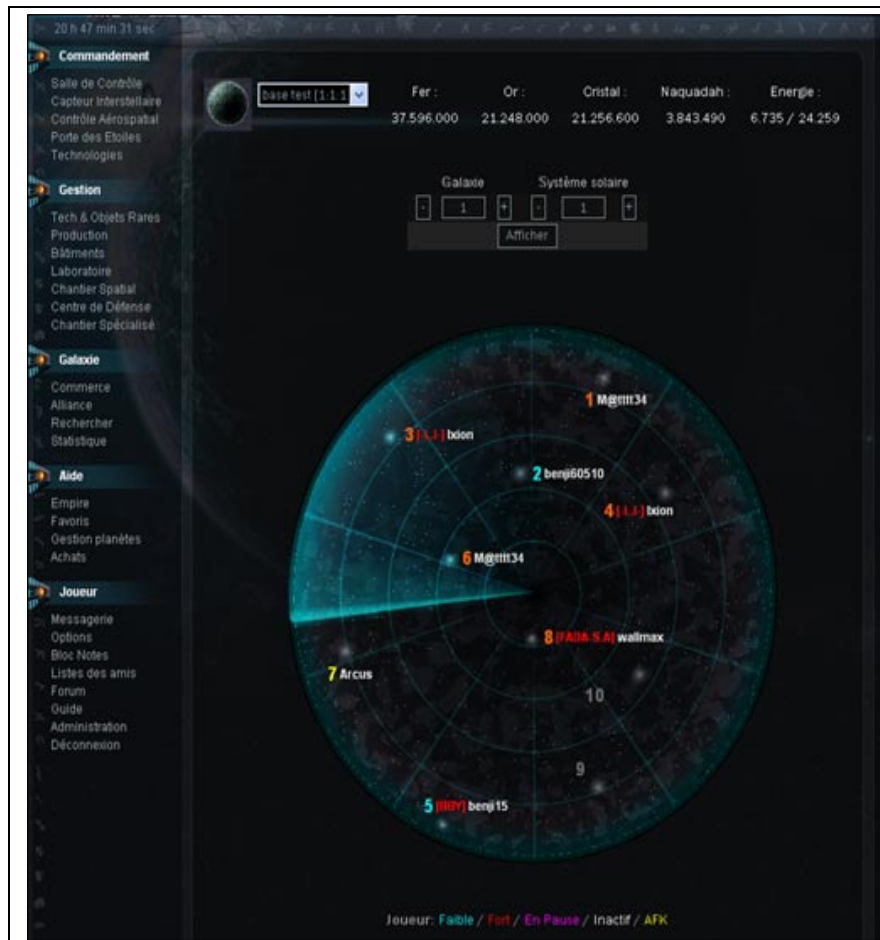


- les MMOFPS (les jeux de tirs subjectifs, de guerre,...), exemple de Call Of Duty 4, un jeu qui met en scène deux camps dans des cartes toutes différentes par leur environnement. Divers objectifs de combat, soit en mêlée générale, chacun joue seul de son côté, en matchs à mort par équipe, en désamorçage de bombe,...



- les MMORTS (unification des jeux de stratégie en temps réel avec les MMO), exemple de

StarGate Univers qui est un jeu de stratégie militaire intergalactique. Le but est de diriger une planète et de la développer, militairement et économiquement.



Ce monde peut simuler le monde réel, avec ses lois physiques telles que la gravité, le temps, le climat, la géographie. Les lois humaines peuvent également être reproduites. La communication entre les utilisateurs se fait le plus souvent sous forme de texte.

Pour jouer à un jeu en ligne, il faut se connecter à des serveurs* où chaque serveur* aura ses particularités pour un même jeu.

Que ce soit des jeux en ligne tels que World Of Warcraft ou des jeux tels que Battle Arenas ou Kochonland, le but est toujours le même. On parle d'immersion dans un monde fantastique, merveilleux, un monde qui n'est pas le notre.

Le jeu est basé sur la progression des personnages. Plus le personnage progresse, plus il a accès à des quêtes supplémentaires, à des nouveaux objets, à des nouvelles fonctionnalités. Il devient plus puissant. Pour les élevages, on est en face du même principe de progression avec l'évolution de son personnage, d'un stade de bébé, au stade de parents suivant le schéma narratif du jeu.

A cela, vont s'ajouter la création de communauté, plus on est nombreux, plus on est fort, plus on a de chances de réussir et d'atteindre les hauts des classements et plus la renommée est forte. Cette communauté, il faut la faire vivre, l'animer et cela prend du temps.

A cela s'ajoute les forums, une fois une session de jeu terminée, les joueurs peuvent continuer à s'exprimer sur le forum, raconter leurs exploits, leurs malheurs.

Les jeux vidéo éducatifs

Ces jeux vidéo sont classés dans la catégorie "éducative" puisqu'ils ont pour objectif de permettre à des enfants, adolescents voire même des étudiants de pouvoir apprendre tout en s'amusant.

L'unique but de ces jeux est de transmettre des connaissances et du savoir tout en supprimant l'ennui que peut poser à certains de rester écouter de façon passive les cours des professeurs.

Les élèves ont un sentiment d'être plus actif dans ce genre de méthode d'apprentissage que ce soit par le simple fait de contrôler la souris, le fait que ces jeux demandent régulièrement à « l'élève » de participer.

Ce n'est plus toute une classe entière qui sollicite un professeur mais on est en présence d'un cours particulier.

Ex : Nicoland qui propose des jeux dans divers univers pour apprendre les mathématiques par exemple.

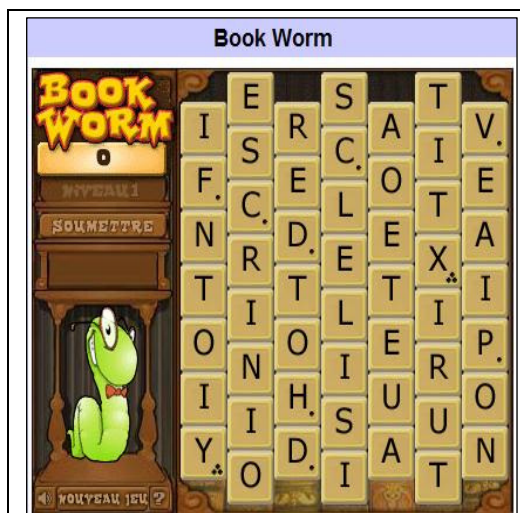


Les jeux vidéo occasionnels (ou casual games)

Ces types de jeux sont souvent présents sur des portails comme Yahoo, Aol,... avec des petits jeux simples à prendre en main, faciles à comprendre.

Ce sont aussi souvent des petits jeux en flash développés par des passionnés sur leurs pages personnelles.

Ex : BookWorms proposé sur Yahoo



Les sociétés virtuelles

D'après la définition sur Wikipédia, un monde virtuel est un monde créé artificiellement par un programme informatique et hébergeant une communauté d'utilisateurs présents sous forme d'avatars et pouvant s'y déplacer et y interagir. La représentation de ce monde et de ses habitants est en deux ou en trois dimensions.

Les mondes virtuels les plus connus à ce jour sont les Sims et Second life (exemple ci-dessous). Ces gens reproduisent sur des plateformes informatisées des mondes identiques au réel et où chacun peut se mouvoir à sa guise, créer sa propre deuxième vie.



L'absence de scénario et de but à atteindre font de ces univers une catégorie de média à part entière, distincte des jeux vidéo traditionnels.

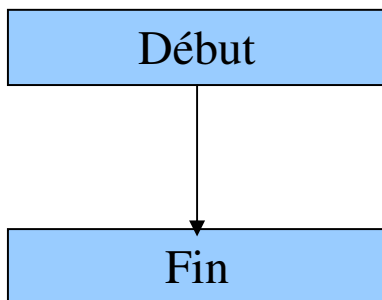
D'après une étude de l'université de Californie, « de nombreux internautes se sentent aussi bien incarnés dans leur univers virtuel que dans le monde réel ». Elle explique également que « plus de 20% des membres de communautés en ligne agissent dans la réalité en fonction de leur engagement virtuel ».

Les structures des jeux

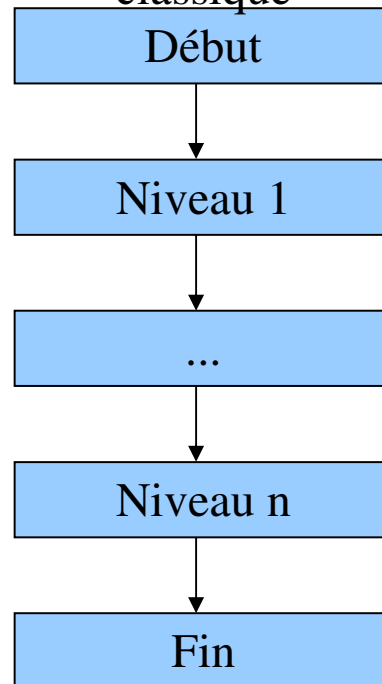
Les jeux en ligne ont tous des fonctionnements internes différents qui font leur force.

On peut ainsi étudier la façon dont on se comporte dans chacun de ces jeux en partant de la structure du roman papier, linéaire et en finissant aux MMO.

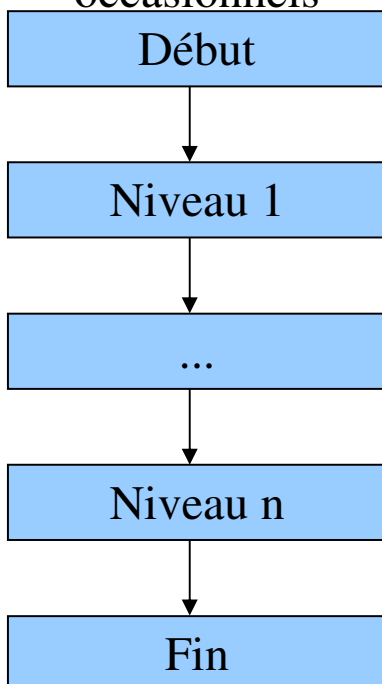
Romans



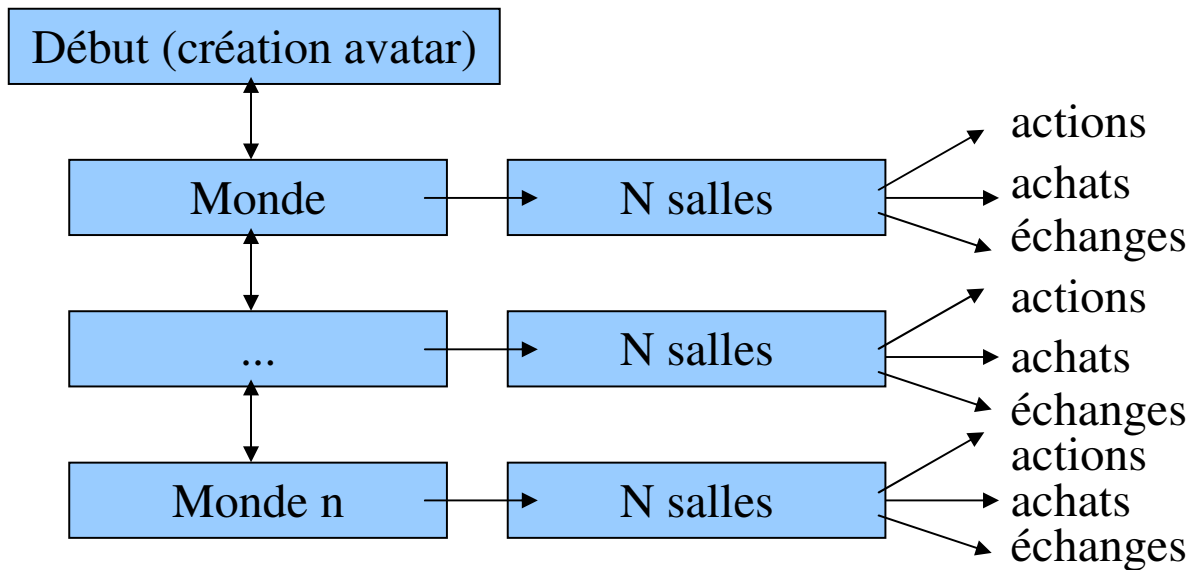
Jeux console classique



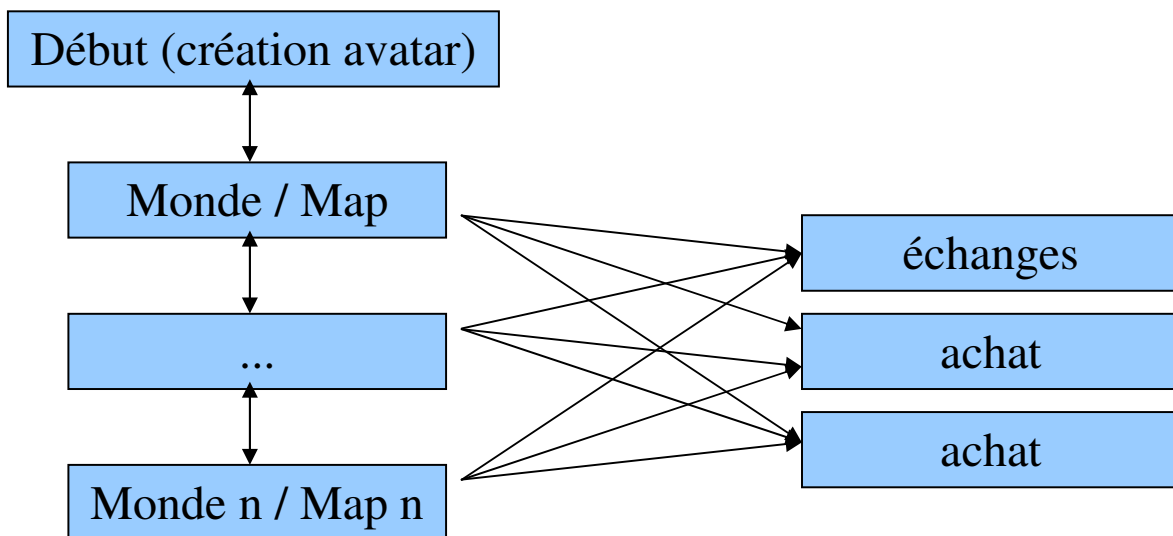
Jeux vidéos occasionnels



Mondes virtuels



MMO



On constate une particularité aux MMO et aux mondes virtuels par rapport aux autres jeux : ils n'ont pas de fin et durant toute la durée du jeu, il est possible d'évoluer de mondes à d'autres mondes sans aucune linéarité.

Les supports de jeu

Les supports de jeu privilégiés par les joueurs sont les ordinateurs de bureau (mac ou pc). Actuellement, au vu des nouvelles consoles de jeu qui arrivent sur le marché telles que la Playstation 3⁶, la Wii⁷ mais aussi la X-Box 360, ces usages commencent à se diversifier.

En effet, ces consoles de salon permettent une connectivité à Internet et nous atteignons des perfectionnements de graphismes hors du commun, surtout dans le cas de la Playstation 3 et de la X-box 360. Un jeu comme Call Of Duty 4 qui est un FPS, se vend et se joue également sur console avec possibilité de jouer en ligne sur Internet.

Ces consoles de salons sont également complétées par des consoles portables telles que la Nintendo DS, la PSP qui sont capables de se connecter entre elles via Bluetooth⁸ par exemple.

Laurent Checola⁹ nous explique que « longtemps réservé au seul public doté d'un PC, le MMO semble désormais appelé à d'autres destinées, notamment sur consoles. La problématique est certes différente, pour les appareils nomades : la mécanique ludique du MMO peut être transposée directement sur consoles de salon, quand elle doit faire l'objet d'un portage sur portable. »

On peut ajouter à ces usages la venue des jeux sur téléphones mobiles qui, à l'image du tchat via téléphone, peut permettre de mettre en réseau des joueurs.

Modes de jeu

Le joueur contre environnement (ou PVE, player versus environnement) est un mode qui permet de jouer contre les ennemis envoyés par le serveur et gérés par une intelligence artificielle (IA). Dans ce genre de jeu, il est toutefois possible de s'allier entre joueurs pour vaincre l'ordinateur. Il est possible d'engager dans son équipe une IA pour atteindre un nombre suffisant de joueurs.

6 La Playstation et la PSPS sont des consoles du groupe Sony, compagnie créée le 7 mai 1946 par Masaru Ibuka, ingénieur, et Akio Morita

7 La Wii et la Nintendo DS sont des consoles créées par le groupe Nintendo Company, Limited qui est une entreprise multinationale fondée en 1889 par Fusajiro Yamauchi

8 C'est une technologie radio courte distance destinée à simplifier les connexions entre les appareils électroniques.

9 Laurent Checola, blog du monde, Vers une plus grande MMObilité, 16 Juin 2008

Le joueur contre joueur (ou PVP, player versus player) qui est très courant, permet de se battre en joueurs réels dans le jeu. Le but de ces combats est de gagner en puissance, de faire évoluer son personnage en battant des joueurs réels. Suite à cela, une réputation peut se créer autour des très bons joueurs, mais aussi des buzz négatifs peuvent être lancés sur des joueurs qui ne sont pas très fair-play. Il y a une vraie relation humaine. Les personnages peuvent éventuellement mourir suivant les jeux, sinon ils reçoivent une pénalité.

Le mode guilde contre guilde ou royaume contre royaume (ou GVG, guilde versus guilde ou RVR, realm versus realm) met en jeu des alliances ou des guildes qui se battent pour gagner un territoire ou juste dans une simple guerre organisée. Les joueurs s'organisent donc en interne dans leurs alliances pour mener à bien ces missions. Chacun peut servir son alliance en fonction des capacités individuelles de ses personnages et des atouts qu'il a développé seul ou en équipe tout au long du jeu. Des stratégies sont donc mises en place au sein du royaume ou de la guilde pour mettre toutes les chances du côté de son équipe.

Le Role Play (RP) est le fait de jouer un rôle dans le jeu et de ne communiquer que dans l'imaginaire du personnage. Le caractère fantastique et le fait de s'immerger dans le contexte du jeu et son imaginaire permet de s'adonner à ce genre de pratique. Dans le Role Play le but est de jouer un personnage, de lui créer un univers.

A l'image des communautés, le RP est un élément très déterminant pour certains joueurs et même pour certaines guildes qui n'acceptent que les joueurs RP comme ils sont nommés.

Certains joueurs se révèlent très forts dans cette pratique et se font un nom dans les jeux en créant une attente de leurs productions.

Les termes relatifs à la dépendance

La cyber-attitude

Cyber : préfixe qui se rapporte aujourd'hui aux modes de pensée et de vie liés aux nouvelles technologies de la communication. (D'après le site Ganesha). Préfixe pour tout ce qui concerne l'informatique ou Internet. (D'après le site virtualburo)

Attitude : manière dont on se comporte. (D'après Le Petit Larousse)

La cyber-attitude est donc la façon de se comporter sur Internet et de manière générale sur les nouvelles technologies de communication.

L'addiction

L'addiction désigne l'asservissement d'un sujet à une substance ou une activité dont il a contracté l'habitude par un usage plus ou moins répété. L'addiction à une activité est probablement liée à une libération d'endorphines dans la circulation sanguine en rapport avec le plaisir procuré par cette activité, et on peut généralement la différencier du comportement obsessionnel compulsif.

D'après Aviel Doodman, l'addiction est « un processus dans lequel est réalisé un comportement qui peut avoir pour fonction de procurer du plaisir et de soulager un malaise intérieur, et qui se caractérise par l'échec répété de son contrôle et sa persistance en dépit des conséquences négatives ».

La cyberdépendance

La cyberdépendance est considérée comme un phénomène récent. D'après Jean-Pierre Rochon¹⁰, « un individu qui fait face à un problème de dépendance est un individu qui souffre habituellement

10 Jean-Pierre Rochon, psychologue, diplômé de l'université de Montréal

de troubles obsessionnels-compulsifs.

Il aura, par exemple, une hantise, une idée ou une pensée, toujours omniprésente, qui amplifiera jusqu'à devenir une obsession. Cette obsession sera suivie de la compulsion, caractérisée par un comportement répétitif, souvent irrationnel et illogique, générateur de souffrances.

Le cyberdépendant est conscient de son obsession, mais il peut difficilement se sortir d'une dynamique qu'il a lui-même créée. Il néglige ses activités dans les autres secteurs de sa vie pour consacrer tout son temps devant l'écran de son ordinateur; il est pris dans un engrenage qui l'amène progressivement à fuir la réalité.

Le portrait type de la personne cyberdépendante a évolué depuis quelques années. Autrefois on pouvait reconnaître majoritairement des hommes âgés de 25 à 35 ans, scolarisés, financièrement capables de se doter d'un ordinateur assez dispendieux et qui passaient un nombre incalculable d'heures devant l'écran de leur appareil. Maintenant, il semble y avoir une certaine parité entre les hommes et les femmes. »

D'après Jean-Charles Nayebi¹¹, « la cyberdépendance est une cyberjeu-dépendance ou la forme de dépendance à Internet qui concerne les joueurs sur l'ordinateur en réseau. »

La cyberdépendance est une conduite addictive.

Une personne cyberdépendante est « dans la recherche constante de connexion au réseau informatique afin d'y établir une communication, d'y trouver une information, du sexe ou du jeu virtuel. ».

Les effets addictifs dans les MMO

Les MMO sont souvent catégorisés comme des jeux à forte addiction et sont souvent montrés du doigt.

Nous pouvons à ce jour en énumérer¹² les raisons de façon à peu près exhaustive.

- Les MMO sont des jeux qui n'ont pas de fin à proprement parler. Il existe toujours des possibilités de jouer, que ce soit en repartant de 0, en poursuivant de nouvelles quêtes, en

11 Jean-Charles Nayebi, La cyberdépendance en 60 questions, Editions Retz, page 7. Jean-Charles Nayabi est docteur en psychologie.

12 Forum des droits sur Internet - Jeux vidéo en ligne : Quelle gouvernance ?

changeant de mode de jeux, en changeant d'alliance, ...

- Il y a souvent une évolution dans les jeux, des nouveautés qui viennent alimenter l'univers. Dans les jeux d'élevage il arrive régulièrement qu'un nouveau niveau de jeu soit créé quand une quantité trop élevée de joueur a atteint le niveau maximal.
- Le fait d'appartenir à une communauté dans certains jeux anime le sentiment de dépendance, c'est une façon de se sentir redevable d'un certain taux de présence, mais aussi l'envie de rejoindre ses amis sur le jeu que ce soit pour jouer, ou tout simplement pour discuter. Pour certains joueurs s'ajoute le fait d'essayer d'intégrer une alliance / communauté dite d'élite au sein du jeu et de travailler dur pour être accepté
- Le fait d'acheter des objets, de l'argent virtuel pour le jeu incitent au jeu pour rentabiliser ses investissements.
- Pour certains joueurs, les jeux leur proposent une vie imaginaire où le personnage est doté de grandes capacités, où son intégration à la communauté est facilitée par la définition claire du rôle qui lui est alloué, lui fournissant un statut, des repères et une hiérarchie sociale.

Maressa Orzack¹³ a remarqué que « les joueurs ont des symptômes d'accoutumance. Ils ne peuvent pas supporter d'attendre pour retourner sur le jeu de nouveau. Les jeux sont fait pour être addictifs ». Elle travaille quotidiennement avec des personnes qui ont quitté leur travail ou leurs études, voire leur famille, à cause de la dépendance aux jeux de rôle en ligne.

13 Responsable du centre d'étude sur l'addiction des ordinateurs de l'hôpital psychiatrique McLean, à Belmont dans le Massachusetts

Études médicales

D'après l'institut canadien Archives of Pediatric Medicine, au-delà de trois heures par jour devant un écran quel qu'il soit, divise par deux les chances de suivre des études supérieures.

Il est pour moi impossible de répertorier tous les phénomènes graves à ce jour qui sont arrivés, et ce pour plusieurs raisons. Premièrement, il y en a probablement trop, on ne les connaît pas tous, mais aussi et surtout, ce n'est pas le but de ce mémoire. Ainsi, je veux juste mettre en avant quelques exemples qui démontrent des abus qui ont causé la perte de certains joueurs.

Sur des jeux comme World of Warcraft, des joueurs ont tout plaqué, amis, petites amies, famille, activités sportives.

D'autres joueurs ont perdu leur travail. Lorsqu'ils participaient à des défis avec leur alliance, ils se faisaient porter malade pour rester jouer chez eux.

J'ai rencontré des jeunes filles, ne voulant pas perdre leur petit ami, qui se sont inscrites sur des jeux pour passer du temps avec leur moitié via leurs machines.

Sur des jeux moins addictifs tels que les jeux qui ne sont pas en temps réel comme Battle Arenas par exemple, ou LiveOnBankiz, des joueurs ont supprimé leur compte pour pouvoir essayer de rattraper leur année scolaire sur le deuxième semestre. La suppression n'est pas une obligation, il est possible de mettre son compte en vacances pour une période indéterminée. Toutefois, pour certains joueurs, la suppression est la seule solution, la tentation étant trop grande.

D'autres ont connu des divorces pour ces mêmes raisons et d'autres encore en sont morts (crises cardiaques suite à des sessions marathon, absence de nutrition, embolie du à une position assise trop longue, nourrisson décédé à cause de l'addiction de ses parents qui ont oublié de l'alimenter).

En 2005, deux joueurs français de « World of Warcraft » ont été admis en hôpital psychiatrique. L'un d'eux avait passé trois semaines non-stop devant son écran.

Un homme de 38 ans est mort d'épuisement en Corée après avoir passé dix jours non-stop à jouer en ligne.

La sensation d'exister

Des études ont été faites auprès de joueurs de MMORPG, et plusieurs milliers de joueurs considèrent que leur existence virtuelle a plus de poids que leur existence réelle.

En psychologie on parle d'un comportement par lequel un individu se met volontairement en danger pour se sentir exister. On part du principe que le joueur sait ce qu'il fait et maîtrise totalement sa dépendance et il laisse faire.

Les personnages acquièrent une renommée dans les jeux. Certains joueurs vont devenir des mythes sur ceux-ci. Sur les forums nous pouvons lire de temps à autre « Y'a un exemple célèbre pourtant. Darhaines, fondateur de la Garde Noire du Warfo. Son addiction à Battle Arenas lui a coûté une année d'études. »

Contrairement aux aléas de la vie réelle, ces jeux offrent en effet des progressions impressionnantes aux joueurs. "Beaucoup de personnes dans la vie réelle ne sont pas des héros" commente Nick Yee, étudiant à Stanford University. Soudain, dans le jeu, ils deviennent des personnages avec des pouvoirs impressionnants, qui sauvent et ressuscitent d'autres joueurs, ce qui est extrêmement gratifiant en soi.

Michel Stora explique que « comme le cinéma ou la lecture, le jeu vidéo permet de s'identifier à un héros et de lutter contre une image de soi défaillante, typique de l'adolescence. Avec le jeu, l'emprise est très grande : il y a une relation physique par la manipulation de la manette, une implication dans la construction du personnage. Le joueur est plus absorbé qu'il ne peut l'être au cinéma, l'identification est d'autant plus forte. »

L'addiction

D'après les psychologues, l'addiction viendrait d'une carence et d'un mal être qui serait réel.

Les joueurs ne se rendent pas forcément compte qu'ils se coupent du monde vu qu'ils sont en communication avec les autres joueurs dans le jeu. Ainsi ils sont en contact avec une société à la

différence que ce n'est pas forcément celle attendue.

De plus, il est normal qu'un joueur passionné consacre beaucoup de temps à son activité préférée. On commence à parler de dépendance quand la pratique de cette passion bouleverse la vie du joueurs : se replier sur soi, oublier de manger, de dormir, délaisser ses amis ou se déscolariser sont des signes qui doivent alerter.

Jean-Pierre Ronchon explique qu'il « faut surtout comprendre que l'individu cyberdépendant est «accroché» à l'expérience que lui fait vivre l'ordinateur et/ou Internet.»

Dans certains jeux, les personnages doivent être actifs en RP* (Role Play). Par exemple dans les Royaumes Renaissants, pour mieux jouer, il est préférable de se marier. Ainsi, il faut arpenter les forums, rencontrer des personnages, et trouver peut-être l'heureux ou l'heureuse élue. Il se trouve que lors de ces recherches le IG* (In Game) et l'IRL* (In Real Life) se mélangent un peu parfois dans la tête des joueurs.

L'addiction physique est causée par une poussée d'adrénaline, cette même adrénaline est présente lors d'un rendez-vous IRL* comme dans le jeu IG* mais pour un personnage fictif cette fois.

Dans plusieurs cas, le jeu n'est qu'un déclencheur de fragilités déjà existantes et d'une volonté de fuir la réalité. Jean-Charles Nayabi explique que le cyberdépendant se met à l'abri des contraintes et des conflits que le monde réel impose.

Le fait d'utiliser l'ordinateur ou Internet pour fuir une réalité révèle un problème.

M. Block, psychiatre à l'université Santé et Sciences de l'Oregon, indique que « la dépendance à l'Internet serait un trouble compulsif, à la fois répétitif et irréfléchi, qui serait associé dans 86% des cas à un autre trouble mental. »

Le docteur Marc Valeur¹⁴ explique que ces dernières années, une centaine de dépendants aux jeux vidéo sont passés par son service, généralement des hommes de 16 à 25 ans, plus rarement de 40 à 45 ans. « Ils sont introvertis et timides et dans beaucoup de cas issus de familles conflictuelles, qui utilisent le jeu pour s'extérioriser. Nous sommes dans des addictions de refuge, moins dangereuses que des addictions de prises de risque comme la toxicomanie. »

«Près de 6% des usagers d'Internet souffrent d'une façon ou d'une autre de dépendance à Internet.

14 Chef de service à l'hôpital Marmottan de Paris et spécialiste des pratiques addictives

C'est ce que révèle une étude scientifique : des mariages sont brisés, des adolescents ont des problèmes d'échec scolaire, des gens commettent des gestes illégaux (cybercrimes) ou dépensent beaucoup trop d'argent dans les sites pornographiques, etc.» selon le Dr David Greenfield, psychologue américain et chercheur.

Les experts sont assez divisés sur la question de l'addiction dans les jeux vidéo puisque « l'opium électronique » n'engendrerait pas de dépendance physique. Par contre la dépendance psychologique semble bien marquée en fonction des individus.

Les solutions proposées

D'après le site gamer666, « le gameplay de World of WarCraft intègre des mesures incitant les joueurs à limiter la durée de leurs phases de jeu. Un joueur resté déconnecté pendant au moins huit heures consécutives bénéficie ensuite d'un bonus de progression de 200% quand il se reconnecte.»

Des hôpitaux psychiatriques spécialisés pour des patients accros aux jeux vidéo ont vu le jour dans divers pays (Chine, Pays-Bas,...).

Une solution de sevrage de World Of Warcraft a été mise en place dans le jeu. Celle-ci est divisée en 4 phases dont la dernière phase reste secrète.

En Asie, et plus particulièrement en Corée, il a été crée des centres de suivi psychologique. Si un enfant dans une famille est atteint d'addiction à des jeux vidéo, il va être traité par un psychiatre, interné si besoin et toute sa famille (et surtout les frères et sœurs) vont devoir suivre une thérapie pour éviter que cela ne les atteigne également.

A l'image de nos campagnes de prévention SIDA, prévention routière, cancer, ... des spots publicitaires tournent sur les chaînes de télévision sur les risques d'addiction liées aux jeux vidéo.

Les joueurs

Les profils de joueurs

Il est à ce jour assez impossible de créer des profils de joueurs types. En effet, chaque jeu en ligne attire sa population. Sur les Sims, il y aura une plus grande population de joueurs de sexe féminin que sur Guildwars par exemple. Sur World Of Warcraft, la population féminine ne cesse de s'agrandir,...

Le Syndicat des Editeurs de Loisirs (SELL) a constaté que les adultes sont devenus le premier groupe de consommateurs de jeux vidéo aux USA par exemple.

Les joueurs sont de plus en plus âgés, en effet, jouer à des jeux vidéo à un coût conséquent, et le matériel à disposer pour profiter au maximum des développements graphiques des jeux vidéo est relativement cher. Ainsi, beaucoup de joueurs sont des travailleurs, qui ont de bons ordinateurs, des écrans plats,...

Des études se portent sur le type de population sensible aux jeux de rôle en ligne. Il semble que ces jeux vidéo soient prisés par un public plus adulte que le public des jeux vidéo classiques.

L'étude de Nick Yee, étudiant à Stanford University, qui s'attache à la psychologie des jeux de rôle en ligne met en avant le vieillissement de la population des joueurs. Cet étudiant travaille sur les jeux de rôle depuis 1999. "La masse des joueurs est plus vieille que ce que pensent les gens" explique Yee. L'âge moyen se situe entre 26 et 27 an et 15% des joueurs sont des femmes.

Pour Nick Yee, c'est parce que ces jeux contiennent un espace de convivialité identique aux salons de discussion et autres forum de l'Internet, fonctionnalité qui intéresse fortement le public féminin. "C'est un espace très social où l'on peut discuter et faire des amis pour de bon" dit Yee.

La cible des joueurs ne devrait pas se limiter aux hommes puisque les femmes représentent aujourd'hui 40% d'entre eux, avec un intérêt particulier pour les jeux de téléphone portable.

Les profils de dépendance

Niveau classe sociale, tout le monde est concerné. En général, les joueurs accros présentent tous une personnalité dépendante et des problèmes de gestion émotionnelle d'après Jean-Charles Nayebi.

Il nous stipule aussi que les périodes de l'adolescence et étudiante sont considérées comme un terrain favorable pour l'émergence des cyber-dépendances. Le but étant d'alléger le poids parental.

Certains profils sont certes plus sujets, comme les enfants timides et dont les parents rentrent tard le soir et qui sont livrés à eux-mêmes.

Les usages

Les usages peuvent être très diversifiés sur plusieurs points de vue. Si nous considérons premièrement les usages par rapport au temps de connexion et à la dépendance, Jean-Charles Nayebi nous explique qu'une personne qui passe 55h par semaine sur son pc peut être moins dépendante qu'une personne qui en passe 35. Cela montre la personnalité sous-jacente de l'«addict» mais surtout l'importance de l'usage qui est fait de son temps de connexion.

Certains joueurs profitent de l'anonymat relatif que procure Internet pour se travestir dans les divers jeux où l'utilisation d'un avatar est de rigueur. Ainsi, il se peut que les joueurs parlent à une personne de sexe masculin en parlant à un avatar féminin et vice versa.

Une étude Metaboli dresse un profil du joueur 2006 un peu moins « hardcore » dans sa relation au jeu et beaucoup plus sensible à son environnement que ce qui est communément admis. Avec 3 heures de jeu par semaine en moyenne, les joueurs Metaboli ont une consommation modérée qui leur permet de concilier vie sociale et / ou familiale avec le loisir PC.

Selon une étude américaine, les joueurs de jeux vidéo passent en moyenne 12% de temps en moins devant leur poste de télévision.

Les comportements

Le gain entre l'ordinateur et la vie extérieure

Que ce soit dans les jeux vidéo ou dans des relations sur Internet, les pratiques changent. On peut donc lister quelques comportements qui peuvent être préférés à ce moment.

D'après Jean-Pierre Ronchon, « cette opportunité qui s'offre sur Internet a des avantages à bien des égards :

- L'accès 24 heures sur 24
- l'anonymat
- s'exprimer par écrit, livrer de la poésie amoureuse ou utiliser la webcam peut s'avérer plus facile qu'en personne
- il est plus simple de parler de sujets délicats et de tabous
- les rencontres peuvent devenir quotidiennes, de multiples fois par jour, et même passer du virtuel au réel
- l'attrait de l'inconnu
- on peut se forger un bonheur virtuel
- on peut croire aux bienfaits d'échanger avec un inconnu qui ne portera pas de jugement hâtif ou erroné sur nous
- on peut désirer combler un manque affectif ou mettre un peu de piquant dans une vie trop routinière.»

Le passage dans la vraie vie

Des liens se tissent sur la toile, et les rencontres IRL (In Real Life) se font. Les joueurs se donnent leurs adresses Msn, AIM, Skype, Facebook, ... et continuent à communiquer le jeu éteint et s'invitent parfois à se reconnecter.

Des jeux organisent des congrès entiers appelés « rencontres IRL » pour que les joueurs se rencontrent, jouent ensemble.

Cannes par exemple organise le Festival du Jeu Vidéo, à Paris plusieurs jeux organisent également des rencontres entre joueurs avec cadeaux à la clé, un jeu comme Prizee organise de temps en temps

des soirées en discothèque réservées à leurs joueurs.

Les amitiés qui se créent sur les jeux entrent parfois en conflit avec la vie réelle des joueurs. Maressa Orzack évoque le cas d'un mariage virtuel entre deux joueurs, mariage qui a provoqué chez les conjoints des joueurs des réactions vives et légitimes.

Témoignages de joueurs

« Ce que j'aime dans le jeu, c'est d'être protégé par mon écran, je ne suis pas aidé physiquement, et là je prends mon importance. (...) Si une chose dans ta vie te blesse, tu peux y échapper dans le jeu » Imry

A la question : jouez-vous à d'autres MMO ?

« J'ai fait du World Of Warcraft il fût un temps, mais j'ai arrêté je vais reprendre, j'ai fais City of Heroes mais ça ma saoulé, j'élève un pingouin, je possède une ferme, Warcraft 3, Battle Arenas, heu je dois en oublier. » Free Family

A la question : qu'est ce qui te motive dans le jeu?

« Devenir le meilleur espion de tout Battle Arenas, et c'est en bonne voie, même si je commence à avoir un concurrent sérieux dont je tairais le nom. Mais c'est un objectif purement de jeu, aucune malveillance là-dedans (IRL* je n'ai jamais trahi personne, alors que je l'ai déjà fait IG*). »
Korrigan

A la question : t'arrive-t-il de penser que tu joues à des MMO au détriment de beaucoup de choses dans ta vie ?

« Non mais tu me fais douter » Gogéta

« Oui, je suis passé à côté de quelque chose qui pour moi aurait été fabuleux, maintenant, je ne suis pas certain du tout que ce fût la raison principale. Depuis, je me suis un peu calmé, mais, je suis loin d'être sevré. » -Ar Korrig-

La vie en communauté et les espaces d'échange

Si l'on prend la définition littérale du Petit Larousse du mot communauté, on obtient ceci : groupe social ayant des caractères, des intérêts communs, ensemble des habitants d'un même lieu, d'un même état.

Les alliances/ les guildes

L'un des grands principes de ces jeux est la création d'alliance ou de guildes pour pouvoir réaliser les quêtes. Chacun y joue un rôle bien précis, de l'elfe fragile et agile au minotaure plus lent mais plus fort...

Se regrouper pour être plus fort, pour être organisé, tel est le mot d'ordre de manière général de ce genre de regroupement.

La plupart du temps le but ultime est de pouvoir intégrer les grosses alliances avec la crème des joueurs. Parfois, y être invité peut suffire à sentir un de ses buts réalisés même si l'invitation est déclinée par attachement à sa guilde actuelle.

Les communautés qui se créent ont une place des plus importantes dans un jeu en ligne. En effet, c'est là que beaucoup de décisions vont être prises, qu'un engouement supplémentaire avec des liens qui se créent va être déterminant sur le jeu en lui-même.

Chaque guilde a un univers propre. Sur le jeu Battle Arenas, il existe même une alliance de bretons qui est en permanence dans le top 5 des alliances du jeu. Cet exemple assez atypique démontre ici la transposition du réel dans le virtuel. Créer un sous-monde réel dans un jeu virtuel traitant de gladiateurs était un pari assez difficile à relever. Mais comme la communauté existait déjà à grande échelle dans le monde réel avec une personnalité assez forte, juste en faisant de la publicité à un public déjà réceptif, la tâche a été possible à réaliser.

La gestion d'équipe

La création d'une guilde ou d'une alliance implique une organisation digne de la création d'une mini-ville... Il faut passer par une phase de promotion de son alliance, d'une détermination

d'objectifs, de recrutement de joueurs sélectionnés suivant des critères propres à chaque alliance.

Comme dans toute communauté il y a une notion de respect des règles qui se met en place et des personnes qui veillent à cela comme par exemple les chefs de guilde et ses assistants, les modérateurs,...

De plus, une guilde ou une alliance il faut la faire vivre, que ce soit en participant à des quêtes, à des défis, en créant des événements internes, en proposant des guerres à d'autres alliances du jeu.

Chacun a pour but de faire en sorte que les personnes se sentent bien dans l'alliance et y restent. Plus les joueurs progressent, plus ils doivent rester dans l'alliance où ils ont grandi.

Dans d'autres jeux comme les Royaumes Renaissants expliqué plus haut, pour mieux jouer, il est préférable de se marier. Ainsi, il faut arpenter les forums, rencontrer des personnages, et trouver peut-être l'heureux ou l'heureuse élue. Ainsi l'homme peut aller à la chasse tandis que la femme produit les peaux de bête récoltées et s'occupe des bêtes dans le pré.

Le forum des droits sur Internet explique que les guildes sont organisées comme des micro-États et sont souvent dotées d'un univers propre : une constitution établissant les pouvoirs respectifs des membres ainsi que les conditions d'entrée, de promotion et de sortie de la guilde ; un site web ou au moins un forum de discussion, etc. Le joueur devient un vrai acteur du jeu en créant tout la vie d'à côté une fois que les développeurs ont créé l'univers.

La socialisation

La socialisation est l'apprentissage de la vie en société. La vie en communauté au sein de guildes, d'alliances, sur des forums permet à des personnes plus ou moins timides de se lâcher et de communiquer grâce à la barrière que provoque le petit écran d'ordinateur.

D'après le groupe Homo Ludens qui a réalisé un colloque au Québec en Janvier 2007, « les jeux offerts en ligne permettent à des milliers de joueurs de se connecter à des mondes simulés et de faire l'expérience de nouvelles formes de sociabilité. (...) Ses applications sociales se sont multipliées; il s'avère efficace en politique et géopolitique, en stratégie militaire (simulation de situations de combat, recrutement de nouveaux soldats), en éducation et en réadaptation et également, dans les organisations pour recréer des situations de travail. (...) Ainsi, le jeu vidéo peut être considéré

comme un média de socialisation, c'est-à-dire un dispositif de médiation et de médiatisation permettant de partager de l'information à grande échelle, grâce à ses univers de rencontre et à son réseau d'échanges. »

Aspects économiques

Selon NPD Group, société internationale d'études marketing, le marché français des jeux vidéo (consoles+jeux+accessoires) a presque doublé en deux ans pour dépasser les 2 milliards d'euros en 2007.

D'après l'AFJV, « près d'un foyer français sur deux est joueur avec 2 joueurs en moyenne par foyer. Le PC est plébiscité par les joueurs qui sont 70% à l'utiliser (dont 30% pour le jeu en ligne). 20% des joueurs déclarent jouer sur les téléphones portables et PDA. Quant au jeu en ligne, il séduit 23% des joueurs. Toujours principalement joués depuis un ordinateur, seuls 4% des joueurs jouent à des jeux en ligne sur console de type Xbox Live ou PS2 Online. »

Selon les chiffres de GfK, société d'études, le marché des mondes permanents aurait atteint 75 millions d'euros en France en 2006. Il est ainsi normal que des procédés soient mis en place pour développer encore plus ces jeux et trouver de plus en plus de joueurs de tous types en augmentant le potentiel addictif de tous ces jeux.

IBISWorld vient de publier un rapport sur l'industrie du jeu vidéo qui générera 40 milliards de dollars de revenus en 2009, et 63,2 milliards d'ici 2013.

Une incroyable croissance (10,2 % par an) due notamment à l'arrivée de nouveaux publics : « Les femmes et les personnes âgées sont la nouvelle force motrice des jeux vidéo. Ce public pousse les fabricants et éditeurs à élargir leurs offres. »

Le jeu vidéo n'est plus réservé à une catégorie d'adolescents. Aujourd'hui, aux États-Unis, la moyenne d'âge des joueurs est de 35 ans, tandis que celle des acheteurs est de 39 ans. 38 % sont des femmes, 67 % des chefs de famille, et 24 % sont âgés de plus de 50 ans.

D'après Exit Games, entreprise qui développe des applications multijoueurs pour consoles, pc et téléphone portables, «avec la popularité grandissante des MMO dans le monde, un marché existant de millions d'utilisateurs de téléphones mobiles, des entreprises sont à même de fournir des applications téléchargeables, qui permettent au joueur de rester connecté à son réseau social, par le biais du jeu».

Outils de la réussite dans les MMO

D'après Jeff Strain, cofondateur d'ArenaNet, les joueurs s'investissent dans un ou deux MMO dans l'année vu que le caractère social de ces jeux. Il faut que le jeu soit nettement supérieur aux autres et doit être capable de briser une communauté déjà établie pour les faire venir sur votre jeu.

Le jeu doit avoir une technologie et non un concept, il ne suffit pas de faire un jeu qui « est comme WOW mais... ».

Il est important de donner un foyer au joueur, ne pas détruire leur ancien foyer.

Les joueurs deviennent de moins en moins tolérants, ne les forcez pas à payer trop cher la mort de leur personnage. Les temps pour gagner de niveaux ne doivent pas être trop longs pour qu'ils puissent profiter du reste du jeu, il ne faut pas sous estimer l'importance du solo.

Les MMO sont de plus en plus utilisés pour vivre des interactions sociales : avoir un rendez-vous galant, passer du temps avec ses enfants, son meilleur ami ou son conjoint.

C'est une sorte de communauté plus intime et il faut l'encourager de manière explicite.

Ceci n'est que des exemples cités par le créateur de Guild Wars. Comme il le dit lui-même, « pour réussir à faire un jeu mieux que World Of Warcraft, il faut le demander à l'équipe de World Of Warcraft... »

Création de vedettes

Dans un documentaire nommé La vraie vie des mondes virtuels¹⁵, les réalisateurs ont mis en avant des pratiques qui nous semblent complètement surréalistes.

En effet, actuellement en Corée, diverses entreprises travaillent à la création d'idoles.

Le fonctionnement est simple. Le but est de se calquer au phénomène des Boys Band, des stars du rock, des acteurs de cinéma : pour que le nombre de joueurs augmente encore dans les années à venir, il faut créer un engouement et des stars.

15 de Frédéric Brunquell et Olivier Rousseaux, diffusé sur Canal+ le 27/08/08

Ainsi, dès l'âge de 10 ans, des enfants potentiellement capables de devenir très forts sont envoyés dans des écoles de jeux vidéo au détriment de leur formation scolaire. Ceci non pas dans le but de les former à être des créateurs de jeux ou des informaticiens réputés, mais dans celui de devenir les futures idoles dans les 5 à 6 années à venir.

Ces enfants sont entraînés, à l'image d'un sport, 10h par jour à jouer à plusieurs jeux en ligne avec un coach qui les forme.

Une fois leur formation terminée, les adolescents qu'ils sont devenus sont recrutés dans l'équipe de l'entreprise et participent à des tournois. Ceux-ci sont orchestrés tels des matchs de sport dans des grandes salles avec tout le spectacle qui s'associe (tenues spectaculaires, présentation des joueurs, coiffures à la mode,...). Des jeunes filles en transe sont dans la salle, s'évanouissent, les flashes des appareils photo mitraillent les vedettes.

Ces matchs sont la consécration de ces années d'entraînements intensifs. Leur contrat est rempli.

Commerce d'argent virtuel

Les chercheurs s'intéressent également aux interactions sociales qui découlent de l'utilisation de ces jeux vidéo, interactions qui se propulsent dans la vie réelle également. Ainsi, on a découvert qu'en Chine notamment des joueurs développent un système commercial sur la base des jeux de rôle en ligne. Ils accumulent des richesses virtuelles lors de leurs parties (pouvoirs, argent virtuel), et les revendent au plus offrant en espèces sonnantes et trébuchantes...dans la vie réelle. C'est une première fois que l'on peut noter la force économique de la construction virtuelle sur un champ aussi vaste.

Dans le même documentaire évoqué précédemment, les réalisateurs ont mis en avant des pratiques qui nous semblent complètement surréalistes. En Chine, de nouvelles formes de commerce ont vu le jour. Celles-ci proposent à des joueurs de jeux en ligne (notamment sur World Of Warcraft) d'acheter de l'argent virtuel contre de l'argent réel.

Ces entreprises recrutent des joueurs accros aux jeux vidéo pour travailler 16h/jour au gain d'argent sur les jeux en ligne sélectionnés. Comme dans beaucoup d'entreprises en Chine, les salariés dorment sur place et se distraient en faisant des heures supplémentaires pour le plaisir.

Ces pratiques ne sont pas autorisées par les jeux en ligne qui subissent ce troc. Dès qu'un « joueur professionnel » est repéré en faisant du troc, il est « kické » du jeu. Mais les entreprises ont des

cartons entiers de nouvelles clés d'activation pour les jeux et dans les quelques minutes qui suivent le joueur a repris un nouveau compte en main.

Un tel joueur gagne environ 3 millions de pièces d'or par jour qui s'échange au taux de 10€ les 260 pièces d'or.

Un joueur qui a recours à de telles entreprises pour l'aider dans sa progression dans le jeu dépense en moyenne 100€ par semaine.

La publicité dans les jeux vidéo

D'après une étude de Clément Bernard, le « in-game advertising » prend différents aspects. Le plus traditionnelle consiste à incorporer des panneaux/affiches publicitaires aux environnements virtuels créés par les jeux, notamment les environnements urbains ou sportifs.

Ceci se rapproche de ce qui se fait déjà dans le cinéma : la placement de produits.

Dans le jeu vidéo, il existe une spécificité supplémentaire, le joueur peut interagir avec le produit : du choix de sa paire de chaussures Adidas dans Pro Evolution Soccer à l'utilisation d'un téléphone Nokia dans son Splinter Cell préféré.

Clément Bernard nous explique que « La nouvelle tendance est d'utiliser Internet et les technologies en réseau afin de développer de la publicité dite dynamique, c'est-à-dire de la publicité pouvant changer et être mise à jour dans les jeux. »

L'exploitation des nouvelles possibilités offertes par Internet peut s'étendre aux communautés virtuelles. En effet, les jeux sont de plus en plus joués online et de véritables communautés de joueurs se créent, Internet leur offrant un support d'échanges via les blogs, forums, chats ou les jeux eux-mêmes. Ainsi, les différentes techniques de marketing dit « communautaire » (importance du bouche à oreille, perceptions et images des marques, effets de groupe, de prescription, etc.) peuvent être combinées à ce nouveau support. www.there.com est un chat en 3D où les membres peuvent communiquer par messages vocaux ou écrits via des personnages virtuels (censés les représenter) évoluant dans un environnement tout aussi « cyber ». Avec le succès déjà connu des chats, on peut

imaginer l'intérêt qu'auront certaines marques à être visibles dans ces espaces virtuels si ce type de site se développe et se généralise.

La publicité apporte du réalisme au jeu vidéo et son impact sur la notoriété est excellent mais elle doit être utilisée avec précaution pour ne pas repousser les joueurs

PARTIE 2 - L'analyse

Consultation de joueurs

Pour mener à bien mon enquête, j'ai constitué un questionnaire à destination des joueurs de MMO. J'ai posté mon questionnaire sur divers forums de jeux vidéo. J'ai eu 277 questionnaires sérieux remplis. Je conçois qu'on puisse s'interroger sur la fiabilité des données récoltées au vu du ratio nombre de questionnaires remplis / nombre de joueurs en France et dans le monde.

Toutefois, je pense qu'on ne peut pas négliger la base de travail fournie par ces réponses ainsi que l'intérêt des données récoltées.

Ainsi, le panel de personnes ayant répondu donne une moyenne d'âge de joueurs de 23,2 ans. 67,1% des interrogés entrent toutefois dans la tranche d'âge la plus répandue chez les joueurs : 12-25 ans soit deux tiers des réponses, la tranche d'âge s'étirant jusque 46 ans. Le sexe féminin est représenté à 5,4%, le reste faisant parti de la population masculine.

Sur les 277 joueurs de divers horizons interrogés, 52,7% sont encore dans le système scolaire contre 41,5% qui travaillent et 5,8% qui n'ont pas d'emploi. Aucun des participants n'est retraité.

En termes de niveau d'étude atteint au moment du questionnaire, les bacheliers ont la tête avec 28,9% des participants, talonnés de prêt par les titulaires d'une Licence qui sont 27,1%. Les titulaires de Master représentent 19,5% du panel, les lycéens 18,8%, les collégiens 3,6% et enfin les doctorants 2,2%.

Le nombre moyen d'heures jouées pour mon panel s'élève à 23 heures de jeu par semaine. Si on passe ce nombre à des heures de jeu par jour, on obtient un temps de jeu moyen qui s'élève à 3h12 par jour.

88,8% des joueurs utilisent uniquement leur pc pour leur pratique, contre 10,8% qui jouent sur pc et console et une seule personne qui n'utilise que sa console de jeu.

Le nombre de joueurs faisant parti d'une alliance ou d'une guilde s'élève à 93,5%. 56,7% d'entre eux sont des membres actifs dans leur alliance avec des responsabilités, 30,3% sont de simples

membres et enfin 13% sont dirigeants.

Les joueurs faisant parti d'alliance sont 57% à avoir rencontré des joueurs dans la vie réelle à plusieurs reprises, 7,9% l'ont fait une fois. Ils sont 35% à n'avoir jamais rencontré de joueurs mais 55,7% d'entre eux l'envisagent.

Les dirigeants d'alliances sont les plus propices à rencontrer des joueurs puisque 86% d'entre eux l'ont fait, et 8,3% l'envisagent.

Pour 67,2% des personnes appartenant à des alliances, les communautés jouent significativement sur leur intérêt pour le jeu, 27,8% estiment que ça joue en partie mais pas uniquement. Une seule personne trouve que cela n'ajoute absolument rien au jeu.

La répartition des joueurs en fonction des jeux pratiqués se fait de la façon suivante :

- 72,6% des joueurs interrogés jouent à des MMORPG (World Of Warcraft, Age Of Conan, ...) dont 16,1% d'entre eux ne jouent qu'à cela
- 47,7% des joueurs interrogés jouent à des FPS (Call of duty, Quake,...) dont 3,6% d'entre eux ne jouent qu'à cela
- 16,2% des joueurs interrogés jouent à des jeux d'élevages (Kochonland, LiveOnBankiz,...) dont 2,5% d'entre eux ne jouent qu'à cela
- 45,5% des joueurs interrogés jouent à d'autres jeux (Battle Arenas, les Sims,...) dont 10,10% d'entre eux ne jouent qu'à cela

On voit aussi que 77,1% des joueurs de jeux massivement multi-joueurs sont des joueurs polyvalents. En effet, ils sont seulement 28,9% à ne jouer qu'à des MMORPG en exclusivité.

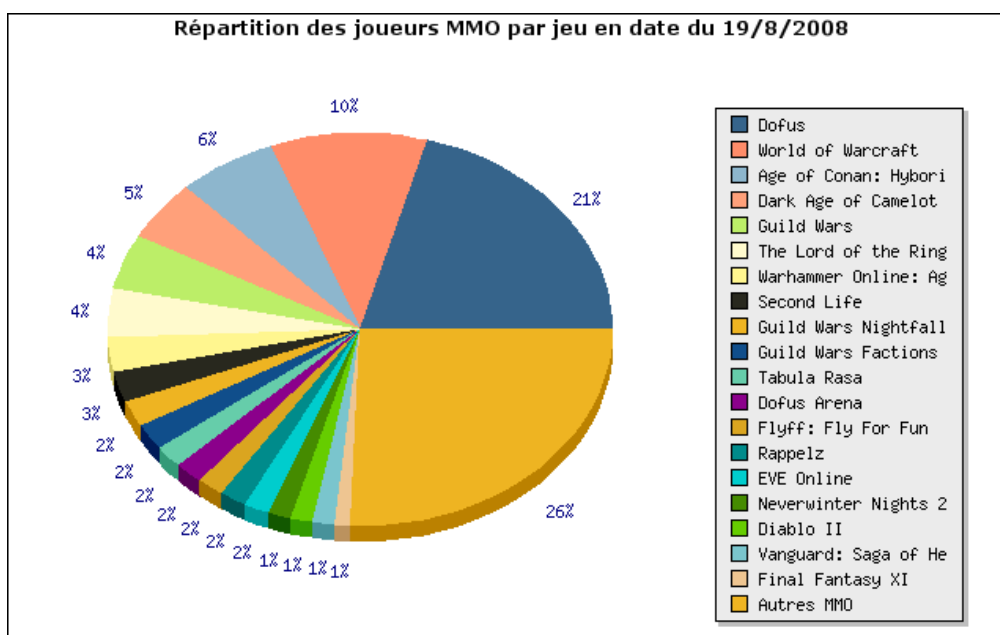
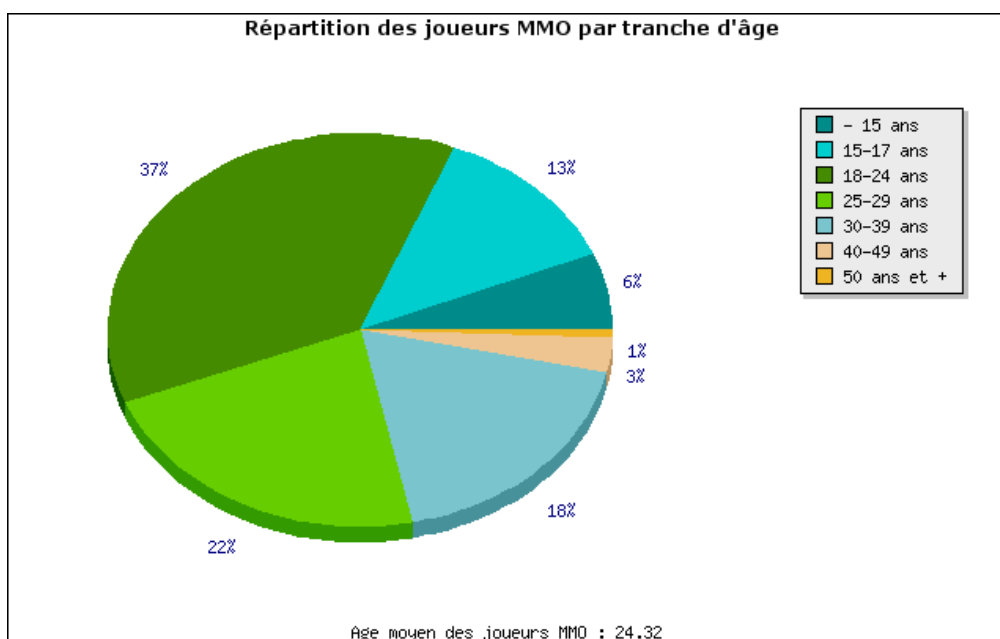
La grande tendance montre que les joueurs de MMORPG ne jouent pas vraiment à des jeux d'élevage en parallèle.

53,1% des joueurs interrogés disent savoir faire la part des choses quand à leur temps de jeu et les entraves que cela pourrait faire sur leur vie sociale. Toutefois 30,7% d'entre eux pensent que le jeu empiète sur leur vie sociale en dehors du jeu, 3,6% pensent que cela a une réelle incidence. Enfin,

12,6% pensent avoir gagné au contraire des amis dans le jeu.

L'arrêt du jeu peut arriver chez certains joueurs pour diverses raisons. Ainsi les joueurs ont expliqué que pour 62,8% d'entre eux, l'arrêt avait été nécessaire à certaines époques de leur vie dont 63,2% juste quelques temps (partiels, examens, naissances, ...).

Le forum JeuxOnLine a réalisé une enquête de son côté également en fonction des personnes inscrites sur leur forum. Leurs données ne sont qu'à titre indicative mais donne tout de même une indication qui s'ajoutent à mes données personnelles.



Les raisons de l'attrait au jeu

Tous les joueurs ont leur habitude propre de jeu et leur attirance pour celui-ci. Toutefois, quand on leur pose la question ouvertement de ce qui les attire dans les jeux massivement multi-joueurs, il est possible de faire une hiérarchisation de ce qui les attire en priorité.

Certains joueurs n'ont jamais vraiment réfléchi à la question de ce qui pouvait les attirer, peut-être qu'ils estiment être un ensemble, une multitude de points forts qui font un tout.

D'autres ont des idées bien précises, et semblerait-il, lorsque celles-ci ne seront plus réunies, leur passion pour les MMO n'existeront plus.

Ainsi j'ai pu établir un tableau des notions les plus évoquées dans les réponses des joueurs, que je pourrai exploiter par la suite.

La question était complètement ouverte, des personnes ont pu évoquer des notions, en oublier d'autres.

Ainsi quand j'atteins des notions qui sont abordées 51 fois dans les commentaires, j'estime mettre le doigt sur un facteur assez vital.

Notions abordées	Tendance
échanger avec les gens / enrichissement / diversité / rencontres	51
relever des défis ensemble plutôt que seuls / compétition / jeu en équipe	39
jouer contre de vrais adversaires et non une Intelligence Artificielle	37
aspect communautaire : communautés / alliances / guildes	33
environnement crée, féerie, immersion dans d'autres mondes / réalisme	20
détente / divertissement	15
exceller dans la connaissance et maîtrise du jeu / évolution / accomplissement personnel / célébrité	15
occuper son temps	12
s'amuser, jouer	12

jouer avec des gens de toutes nationalités / échange	11
source d'inspiration / évasion / liberté	10
une vraie passion / passe-temps	9
stratégie	8
jouer un rôle (RP)	5
abolition des limites	5
servir la communauté	4
retrouver des amis IRL	4
gratuité / faible cout	4
guider les débutants et les conseiller (entraide et enseignement des valeurs morales)	4
facilité d'accès	4
s'impliquer en fonction du temps qu'on veut donner au jeu / maîtrise	2
organiser / gérer	2
créativité des joueurs	1

On constate dans cette analyse que les communautés ont un rôle sans appel dans l'intérêt au jeu.

Les joueurs ne souhaitent pas uniquement venir jouer à un jeu qui les attire dans un univers féérique mais ajouter à cet atout des outils incontournables qui sont la rencontre, la communication, la découverte et surtout l'échange.

Les joueurs ont déclaré préférer jouer à plusieurs, l'esprit de compétition en est que plus grand, mais aussi et pour beaucoup le fait de jouer en équipe, d'appartenir à une communauté et la servir : « l'engouement et l'implication que l'on peut mettre et partager dans des buts communs, un MMORPG quel qu'il soit c'est un peu un être vivant, qui s'enrichit par sa communauté, et ce qu'elle en fait ou non. »

Certains sont même très organisés : « dans l'attente de la sortie d'un jeu je me suis forgé un cercle d'amis "virtuels" où nous nous entendons bien (le web nous aura permis de nous rencontrer) et travaillons sur plusieurs concepts pour mener notre guilde en haut du classement tout en gardant du plaisir pour le jeu. »

Les joueurs ne veulent plus jouer uniquement seuls contre des ordinateurs, d'une part parce que la technologie permet de l'éviter, mais aussi parce qu'il est bien plus captivant de combattre à plusieurs contre des forces égales à celles déployées de leur côté.

En effet, lorsque l'on se bat contre une intelligence artificielle, on ne peut s'empêcher de penser au fait que le bot* est réglé pour perdre, pour gagner ou pour avoir un certain niveau de jeu que les constructeurs ont choisi de lui donner. Il y a une part de spontanéité et d'équité qui est un peu supprimé dans ce mode de jeu.

Alors les joueurs préfèrent affronter des équipes organisées, dont les avatars ou personnages sont contrôlés par des forces humaines. Le challenge semble plus équitable, le travail de chacun et l'organisation, étant les forces des équipes.

Juste après ces quatre notions qui ont été longuement citées voire même détaillées, les joueurs ont positionné en cinquième position l'aspect féerique du jeu. Ils entendent par cela le fait que les univers créés sont de plus en plus complexes et de plus en plus intéressants, que ce soit graphiquement ou de l'ordre de l'histoire posée dans le jeu. Ainsi beaucoup de joueurs cherchent une immersion complète, que ce soit pour pratiquer du RP* ou pour s'imaginer et rêver dans un monde irréel qui soit à l'antipode de la vie dans laquelle ils évoluent au quotidien.

Pour beaucoup la présence d'alliance, de guildes sont un atout majeur dans le jeu : « j'affectionne vraiment le côté "micro-gestion" qu'apporte les communautés en ligne. »

Évidemment, certains joueurs privilégient dans le jeu la notion de distraction et d'amusement. Comme ils le disent si bien « pas de prise de tête ». En effet, certaines personnes ont bien notifié le fait que si quelque chose les agace pendant leur partie, il existe un bouton « quitter » et la partie se termine. Pour beaucoup, le jeu doit rester avant tout un divertissement pour se décontracter après une journée d'école ou de travail. Plutôt que de se poser sur le canapé devant la télévision, les joueurs vont plutôt se poser devant leur jeu en ligne, se distraire quelques temps, discuter avec des personnes du monde entier et se divertir ainsi.

Enfin dans les notions très récurrentes, nous avons le profil du joueur qui souhaite se dépasser dans le jeu et devenir célèbre. Il est difficile dans le monde réel de devenir une personne connue, certains ne s'en sentent pas les moyens. Souvent il faut pratiquer un art (peinture, cinéma, chanson,...) ou devenir une personne médiatique pour être connue.

« Certainement à la base la possibilité d'acquérir rapidement un statut social important, dans un jeu ou la tactique sur le long terme est de mise, ce jeu étant une représentation d'une société.»

Ainsi, certains joueurs, anonymes dans la vie IRL* sont de véritables mythes dans la vie IG. En effet, que ce soit par leurs qualités de jeu, leurs qualités humaines, leur investissement, ou leur RP*, des joueurs sont respectés pour leur atouts majeurs dans le jeu.

Ces joueurs sont pour beaucoup des passionnés, ils pratiquent le jeu comme ils pratiqueraient du modélisme, et pourtant, là, personne ne les critiqueraient. Certains joueurs ont mis l'accent sur le fait que « discuter en soirée entre amis de jeux vidéos c'est encore quelque chose de marginal qui vous affiche d'emblée comme une personne un peu à part. Au moins quand on est sur un jeu en ligne on sait qu'on va pouvoir lancer une discussion sur la dernière nouveauté en matière de jeu vidéo sans avoir à craindre des réflexions intolérantes ou totalement sectaires. »

La stratégie est une notion qui est revenue très régulièrement ou qui a été très sous-entendue. Des joueurs ont même eu l'audace de comparer cela au jeu d'échec même si je pense que sur le sujet, le jeu de GO est sûrement plus stratégique. « Tout comme aux échecs, le plaisir est intellectuel : on élabore des tactiques et stratégies pour vaincre l'adversaire. Vaincre, tuer des personnages ou éliminer des pions, tomber ou mourir, tout cela est commun des jeux de confrontation. La parallèle avec les échecs me semble important. Le combat à travers ce jeu n'effraie pas le parent soucieux du bien-être de son enfant. Et pourtant, d'autres jeux, notamment ceux représentant visuellement les armes utilisés en combat, n'inspirent pas le même enthousiasme de ces personnes, qui, victimes de leur ignorance, n'hésitent pas à redoubler d'imagination pour les décrédibiliser. »

D'autres joueurs ont évoqué des notions intéressantes qui sont la maîtrise du jeu. J'ai notamment un témoignage qui m'a beaucoup plu : « Ayant un peu joué à Dark Age of Camelot, j'ai fini au bout de 6 mois par m'apercevoir d'une chose: le jeu, de ludique, peut devenir addictif à la longue. Plus on investit de temps sur un personnage ou autre, plus on veut en investir... Mais rentrer dans une course "gros-bilesque" ne fait à la longue qu'apporter de la frustration. Car on ne peut jamais rattraper les plus no-life* que soi. Et plus on est frustré, plus (paradoxalement) on voudrait jouer longtemps pour rattraper le retard. Je me suis heureusement arrêté avant que ça n'empiète sur mes études ou ma vie sociale. J'ai un beau jour réalisé tout bonnement que j'étais devant un tas de pixels, en train de faire une action répétitive complètement idiote.(...)»

Des joueurs se rendent compte de leur attachement au jeu et font en sorte de s'en éloigner ou d'arrêter complètement de jouer.

Les interactions sociales

L'un des principaux moteurs des MMORPG n'est autre que la communauté qui les compose. D'après un panel de sociologues et de développeurs, les prochains MMO mériteraient de mettre en avant la place des guildes dans l'univers de jeu et plus particulièrement de leur leadership.

Pierre Parlebas¹⁶ a écrit que « la cohérence des préférences d'un individu est dépendante des influences intra-groupales et inter-groupales. La capacité de non-contradiction semble particulièrement liée aux groupes d'appartenance et de référence. Les opinions individuelles apparaissent ainsi comme des phénomènes de nature collective. En un mot, la dynamique des choix individuels procède d'une dynamique de groupe. »

Fredérick Cavazza nous explique sur son blog que les jeux vidéo vont prendre petit à petit la place des réseaux sociaux. Il existe de nombreux réseaux sur la toile tels que MySpace, Facebook, LinkedIn, Ipernity, Viadéo... qui ont chacun leurs caractéristiques, que ce soit l'art, la photographie, la vidéo, la musique, la recherche d'emploi, ...

Les jeux vidéo ont donc un plus par rapport à tout ce que proposent ces réseaux, puisqu'il y a une possibilité de s'amuser en jouant en ligne dans des environnements virtuels très riches, et à cela s'ajoute tout un aspect communautaire au jeu, très recherché actuellement quand on voit la fréquentation de tous les réseaux sociaux qui circulent sur Internet.

Ces communautés peuvent donc communiquer en ligne, sur des forums internes et/ou externes, mais aussi pendant le jeu grâce à des logiciels comme Skype ou Teamspeak ou même des moyens de communication intégrés au jeu.

Un chercheur finlandais, Marko Siitonen¹⁷, a souligné en 2007 les similitudes entre les rapports sociaux traditionnels et ceux entretenus au sein des communautés de joueurs en ligne.

Il pense même que ces relations sont plus abouties et que ces jeux favorisent les relations amicales entre les adeptes.

16 Effet Condorcet et dynamique sociométrique : l'ordre de préférence au niveau individuel - Paru dans : n° 36, Hiver 1971

17 Etudiant de l'université de Jyväskylä (Finlande), dans une thèse de communication consacrée aux communautés des jeux en ligne

En effet, ces jeux utilisent bien souvent toutes les nouvelles technologies de l'information (téléphone, mail, SMS, Teamspeak,...) et de la communication et optimisent donc la possibilité d'entretenir des rapports sociaux.

Les joueurs donnent raison à ce chercheur dans ses recueils de témoignages : « Quand on joue en ligne on ne se fie pas au physique de la personne avant tout (pas comme dans la vie réelle) mais on se fie avant-tout à la personnalité le caractère. J'aurais tendance à dire, qu'on connaît mieux une personne que l'on ne connaît pas, qu'une personne que l'on connaît en l'ayant rencontré dehors (sauf dans certains cas). » ou encore « en jeu virtuel nous jugeons les personnes sur leur valeur morale, et non physique. Une expérience en MMORPG ne peut être qu'un plus dans une vie. »

L'abolition des différences sociales semble être une notion très importante chez les joueurs puisqu'elle se retrouve souvent : « On rencontre des gens qui n'ont pas forcément le statut social et les idées de ceux qu'on rencontre d'habitude IRL*, donc ça ouvre aussi les esprits, et si on n'en oublie pas sa vie hors du jeu on peut justement "améliorer" sa vie sociale et intellectuelle suite à des rencontres, discussions, partage d'opinion etc... »

Cet étudiant a aussi mis en avant le fait que « comme dans la vie réelle, le partage de valeurs et de buts communs constitue le terrain sur lequel une communauté peut s'édifier. » Il a noté également que « des désaccords concernant ces valeurs peuvent même mener à des conflits entre communautés. »

Il souligne aussi que les codes sociaux sont innovants par rapport aux relations classiques. En effet, sur les jeux en ligne, des barrières telles que l'âge, les différences sociales sont inexistantes. Le fait de ne jamais se rencontrer et échanger uniquement en se faisant une image mentale de la personne en face permet aussi de considérer la personne suivant les valeurs qu'elle véhicule et l'image qu'elle veut bien donner d'elle sur le jeu.

Marko Siitonen a aussi mis en avant l'aspect éphémère de ces communautés dans les jeux en ligne qui évoluent tout le temps.

En effet, les joueurs font partis d'alliance, s'investissent. Puis ces communautés meurent parfois, fusionnent avec d'autres, grandissent. Avec ces changements certains joueurs ne veulent plus rester dans l'alliance, pour différentes raisons (les objectifs ne sont plus les mêmes, envie de changement, ...).

Dans les commentaires que j'ai recueilli, des joueurs ont dit des côtés sociaux des jeux : «ce qui m'attire, c'est la diversité, la créativité d'une communauté, à mes yeux garante de la survie d'un jeu sur le moyen et long terme. J'aime m'enrichir au contact des autres, discuter. C'est beaucoup moins monotone et lassant.»

Mais d'après Marko Siitonen, tous ces changements ne rompent pas pour autant les relations qui s'étaient créés au sein des alliances. Et les amitiés qui s'y sont créés continuent souvent après la rupture avec l'intégralité de la communauté. Les outils disponibles en terme de communication sont bien sûr des atouts majeurs pour conserver ces liens.

Les jeux vidéo, un passe-temps sain et bénéfique?

Les nouvelles technologies chez les adolescents

TNS a sorti une analyse sur les adolescents en Mars 2008 dont Gaël Clouzard¹⁸ en a fait une analyse. D'après ses résultats, «l'adolescent forge une partie de son caractère et de son image grâce aux nouvelles technologies: 33 % des collégiens gèrent un blog et 31% jouent en réseau.

(...) Internet régit donc la vie des collégiens avec 63 % qui se connectent plusieurs fois par semaine et 60 % l'utilisant régulièrement.

Parmi les principales valeurs citées par les adolescents: l'amitié (75%) arrive en premier, suivie par le rire (54%), la famille (50%), la fête (42%). Des valeurs échangées autant dans la vie réelle que virtuelle. Parmi les loisirs préférés, «discuter avec ses amis» (77%), quelque soit le moyen de communication, arrive en tête de liste, talonné par la musique (74%), le cinéma (67%) et les concerts (35%) pour les plus vieux des sondés.»

Vers des jeux sérieux et conseillés?

D'après un article paru dans Le Monde, le gouvernement chinois vient de publier une liste de jeux en ligne jugés "sains" et pouvant "développer l'intelligence des enfants". Parmi ces rares élus, figurent cinq MMO en ligne, quatre jeux occasionnels, et un jeu d'apprentissage de l'anglais, aux titres plus poétiques les uns que les autres : « Warring States II Online », « Rainbow Island Online » ou « Wonderlands of learning and games ».

Le gouvernement chinois est très inquiet de l'addiction que peuvent procurer certains jeux vidéo en ligne et a lancé une vraie bataille contre ce fléau qui semble atteindre leur pays. Ceci passe par des opérations à l'encontre des cybercafés, des expérimentations de limitation, mais aussi par l'interdiction de l'implantation d'industries étrangères.

Le marché des «serious game» est en pleine expansion. . L'institut International Data Corp l'évalue à 10,8 milliards de dollars (7 milliards d'euros) pour 2007, comparés aux 27 milliards d'euros de

18 TNS analyse les «djeun's» du collège! - Clouzard Gael, Blog Influencia - 20 Mars 2008

l'industrie traditionnelle du jeu vidéo.¹⁹

Nous arrivons à une époque où la demande commence à se faire sentir aux USA, d'ailleurs, «d'ici à 2010, 290 millions de dollars (188 millions d'euros) seraient injectés dans la réalité virtuelle, appliquée à la chirurgie. Avec 4,8 milliards de dollars consacrés à l'entraînement militaire par des simulateurs en 2008, la défense américaine s'affiche également comme l'un des principaux contributeurs.»

En France, ces jeux sérieux sont principalement utilisés dans des grandes entreprises renommées pour mettre en exergue leur dynamisme et leur différence.

L'Idate (Institut de l'audiovisuel et des télécommunications en Europe) a publié en Juin 2008 une étude sur les «serious game». Ils expliquent que ces jeux servaient au départ d'alternative aux présentations PowerPoint en entreprise par exemple pour captiver l'attention des auditeurs. Cette étude met donc le point sur le fait que ces nouveaux jeux vidéo sont présents dans de plus en plus de secteurs d'activités différents comme l'école, la culture, la santé, ...²⁰

D'après une étude du Economic and Social Research Council (ESRC) réalisée auprès de plus de 800 enfants en Angleterre, les joueurs de jeux vidéo sont plus intelligents que les autres, et développent également des capacités de coordination musculaire et de concentration comparables à celles des sportifs de haut niveau ou des pilotes de chasse. Ces résultats ont été confirmés par une autre étude faite par des chercheurs américains de l'université de Rochester. Cette dernière a montré que les jeux d'action de type First Person Shooter (FPS) augmentent de près de 20% la vue des joueurs et notamment leur vision périphérique.

Michael Stora²¹ rajoute à ce sujet, que « les jeux ne rendent pas les ados violents : ils sont au contraire un moyen efficace d'évacuer leur agressivité », il explique aussi que « les jeux vidéo développent la rapidité de réflexion ».

Il pense également que le jeu peut aider à trouver une meilleure estime de soi, il permet aussi de faire émerger des pulsions enfouies : le héros auquel s'identifie le joueur n'est pas forcément un héros positif, on peut choisir un monstre cruel, une figure obscure. Je suis ravi de voir que les filles se mettent à jouer et à assumer enfin leurs pulsions agressives.

19 Laurent Checola – Les jeux sérieux, un marché en expansion - Blog Le Monde – 24 Mars 2008

20 Alexis Grondin, 01net, le 04/07/2008

21 Dans un article de Marie Charrel, paru dans le magazine Capital, n°198, Mars 2008, page 177. Marie Charrel est une journaliste économique.

D'après un passage d'une émission sur France 5²² en 2007, la conclusion avait été celle-ci : «Ils peuvent également avoir des vertus pédagogiques, et même thérapeutiques. A condition, bien sûr, de ne pas dépasser les doses prescrites. En France, l'image des jeux vidéo commence tout juste à changer et l'idée de leur donner une place à l'école ou dans certains services hospitaliers fait doucement son chemin.»

Une étude a été réalisée par l'université américaine de Syracuse²³ sur un échantillon de 100 personnes divisés en quatre groupes de 25 joueurs testés sur des jeux variés : bornes dans une salle d'arcade ; Gauntlet : Dark Legacy, un jeu de rôle qui se joue seul sur Playstation 2; sur ordinateur à Diablo II, un jeu heroïc-fantasy, avec un aspect multi-joueurs en ligne et enfin Dark Age of Camelot, un MMORPG qui se joue exclusivement en ligne.

Joshua Smyth a constaté que « le résultat le plus frappant de cette étude est que le jeu en ligne multi-joueurs a des beaucoup plus d'effets positifs et négatifs que les jeux vidéo traditionnels à un seul joueur. »

Les chiffres issus de cette étude sont tels que : « Le quatrième groupe (Dark Age) a déclaré avoir jouer 14,4 heures, plus de deux fois plus que le troisième groupe (Diablo II), et trois fois plus que les deux premiers groupes. Les joueurs de Dark Age of Camelot ont également montré un état de santé nettement inférieur aux autres, dû notamment à un manque de sommeil. Ce sont ceux qui ont également trouvé que les jeux interféraient le plus dans leurs études et leur vie sociale. Mais, de l'autre côté, ce sont aussi ces joueurs qui ont déclaré avoir pris le plus de plaisir à jouer, et s'être fait de nouveaux amis en jouant. »

De nouvelles méthodes d'apprentissages

En Corée, Internet est si présent dans le pays, que les élèves utilisent de plus en plus à distance. Ceci n'est pas forcément révolutionnaire, puisqu'en France l'enseignement à distance existe dans le système éducatif depuis plusieurs siècles, mais l'originalité réside dans le fait que le gouvernement finance de nouvelles écoles assez originales.

Certains élèves ne vont plus dans des écoles classiques. Les enseignements sont entièrement basés sur les jeux vidéos pour se calquer au quotidien des élèves. Ces nouvelles méthodes éducatives ont été mises en place par des chercheurs et sociologue qui sont persuadés que c'est en jouant qu'on apprend le mieux. Le but est d'intégrer au maximum les nouvelles technologies dans leur système.

22 Emission le magazine de la santé, France 5

23 Revue Cyberpsychologie & Behavior, N° octobre 2007 relaté sur le site www.ecrans.fr appartenant à Libération dans un article intitulé « Les jeux de rôles en ligne, capteurs de joueurs » paru le 25 Octobre 2007

Ainsi, les cours de rédaction se basent sur des jeux vidéo, ils peuvent ainsi créer des histoires sur ce thème. Le professeur explique que «contrairement aux romans, les jeux vidéo n'ont pas de fin».²⁴

Les chercheurs pensent qu'en formant les jeunes à ces outils il est plus facile de contrôler leur usage.

Les «serious game» qui ont fait leur apparition sont aussi les témoins de cette demande forte d'une nouvelle forme d'apprentissage et de réflexion par le jeu.

A l'heure actuelle, l'armée française utilise elle-même des jeux tels que des simulateurs de tir, les champions de rallye s'entraînent sur Gran Turismo sur les circuits du monde entier.

Il existe des jeux comme les Sims et Civilization qui modélisent de grands espaces géographiques. Ainsi des chercheurs commencent à avoir de grandes réflexions sur les intérêts de ces jeux dans l'apprentissage de la géographie.

Sim City est utilisé dans des classes de 6ème en géographie autour du thème des paysages urbains des grandes métropoles d'Amérique du Nord. Micheline Roumegous²⁵ explique que «les jeux en général présentent un intérêt pédagogique parce qu'ils sont ouverts, révélateurs des représentations et même plausibles en tant que modèles. Les jeux vidéo conservent ces possibilités didactiques et donnent le sentiment d'être des outils pédagogiques plus puissants et plus attractifs que les jeux «en carton», en mettant en œuvre des modèles plus complexes et des simulations en apparence plus réalistes.»

Hovig Ter Minassian et Samuel Rufat²⁶ nous expliquent que «deux familles de jeux sont proches des problématiques géographiques : les jeux de stratégie, dont l'enjeu est de constituer puis gérer un territoire ; les jeux de gestion, qui proposent la prise en charge d'un espace particulier, soit à l'échelle micro (une tour de bureaux), soit à l'échelle macroscopique (un pays, une civilisation).»

Cette approche permet de préparer les terrains pour faire la guerre, préparer et organiser les troupes et incite donc à une connaissance et une compréhension de l'espace et de la notion de territoire.

Un jeu comme Civilization, en passant de la version papier à la version numérique, a gagné en

24 Données issues d'une vidéo vue sur le site Emob. 28 Juillet 2008. <http://www.emob.fr/dotclear/e-learning-made-in-korea-1890>

25 Professeur d'IUFM en histoire-géographie

26 <http://www.cybergeographie.eu/> - Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ?

complexité et en précision. Ce type de simulation est un outil pédagogique puissant parce qu'il a une dimension ludique: le joueur est actif¹³, en situation de recherche, il doit mobiliser ses connaissances pour prendre des décisions et peut en voir rapidement les effets.

D'après Hovig Ter Minassian et Samuel Rufat , «la reproduction d'une situation complexe dans un cadre ludique a un double intérêt : favoriser les connaissances sur les résultats (est-ce une action efficace? Est-ce conforme à la réalité?), mais aussi sur les mécanismes (comment gagner? comment la réalité est-elle simulée?)»

Le jeu collectif

Les jeux vidéos quels qu'ils soient connaissent un changement non négligeable en terme de pratique. En effet, de plus en plus de jeux privilégient les modes multi-joueurs et la possibilité de jouer en ligne avec des personnes du monde entier. Que ce soient les jeux sur console (dont la Wii de Nintendo est sûrement le meilleur exemple en la matière) ou les MMO sur ordinateurs et/ou consoles de jeu, tout est mis en place pour privilégier les échanges ou les affrontements entre amis ou entre inconnus.

Ce jeu a plusieurs a ouvert les profils de joueurs de 31,8% fin 2006 au lieu de 26,5% en 2004.²⁷ Ces chiffres sont pour joueurs pc et consoles confondus.

Les MMO ont ainsi augmenté leur potentiel de joueurs grâce à l'arrivée de ces consoles connectées au net, qui permettent ainsi de recréer les communautés qui existent sur les jeux sur ordinateurs, sur les consoles de salon.

On peut donc supposer que le phénomène ne reculera pas de si tôt.

Un atout dans le monde professionnel ?

On sait aujourd'hui que ce qui fait la différence sur un curriculum vitae sont, outre le parcours scolaire, les compétences acquises de façon individuelle dans ses engagements et ses pratiques extra-scolaires.

Nous sommes tous conscients que nous avons tous des profils similaires quand nous postulons à un même poste au vu des études sont complètement formatées, et ce accentué par le passage au LMD.

²⁷ Stéphanie Chaptal, 01net, le 24/08/2007

Ainsi des joueurs en témoignent : « le jeu vidéo m'a beaucoup apporté je pense. J'ai commencé très jeune, vers l'âge de 5-6 ans. Je pense que ça m'a permis de développer ma capacité à rester concentré sur un objectif pendant de longues durées, mais que ça m'a aussi permis d'améliorer mes capacités créatives et imaginatives. Autre chose, à l'époque, 90% des jeux étaient en anglais, et quand on veut suivre un peu le jeu, faut s'y mettre... J'ai toujours eu d'excellents résultats et des facilités pour apprendre cette langue au cours de ma scolarité, et je pense sincèrement que c'est lié. »

Ainsi, il devient courant dans les pays asiatiques de préciser la pratique de certains jeux vidéo et les rôles exercés au sein des guildes dans les curriculum vitae,

Ainsi, un article de Mai 2008 d'une très grande revue de recherche en management, la Harvard Business Review, argumente que les animateurs de guildes d'aujourd'hui sont les cadres "haut potentiel" de demain.

Voici les 6 grands arguments qu'ils mettent en avant :

- At many companies, important decision making will be distributed throughout the organization to enable people to respond rapidly to change.
- A lot of work will be done by global teams—partly composed of people from outside the institution, over whom a leader has no formal authority—that are assembled for a single project and then disbanded.
- Collaboration within these geographically diverse groups
- The organizational and strategic challenges facing players who serve as game leaders are familiar ones: recruiting, assessing, motivating, rewarding, and retaining talented and culturally diverse team members; identifying and capitalizing on the organization's competitive advantage; analyzing multiple streams of constantly changing and often incomplete data in order to make quick decisions
- These management challenges are heightened in online games because an organization must be built and sustained with a volunteer workforce in a fluid and digitally mediated

environnement.

- Individuals you'd never expect to identify—and who'd never expect to be identified—as “high potentials” for real-world management training end up taking on significant leadership roles in games.

Une étude souligne l'impact positif des jeux de rôles en ligne pour former les leaders de demain. Tous à vos jeux, votre avenir professionnel en dépend!

IBM et Seriosity Study ont également fait une étude à ce sujet et sont persuadés: les jeux en ligne améliorent les capacités de travail.

D'après leur étude, « les jeux de rôles sur Internet requièrent et développent des qualités similaires à celles demandées aux responsables dans les entreprises ».

« Une très bonne organisation est une qualité qui se retrouve chez les employés qui jouent à des jeux en ligne et qui appliquent leur dextérité et leur expérience de meneur du monde virtuel à leur travail dans le monde réel », explique Jim Sphorer, directeur du service de recherche chez IBM Research à Almaden (Californie).

Il explique aussi : « ce que nous avons découvert, c'est que la réussite réelle d'un responsable peut dépendre de son habileté dans un jeu ».

Les joueurs en ligne, qui sont parfois plusieurs dizaines de milliers à jouer ensemble simultanément, apprennent en effet la collaboration, l'organisation personnelle, la tolérance, le rôle de l'influence, la prise de risque et l'art de la communication. Enfin, non négligeable, ils découvrent également comment gagner des primes en fonction de leurs performances.

Des joueurs ont témoigné leur sauvetage grâce aux jeux vidéo et leur meilleure intégration : « A l'époque où j'étais maladivement timide, c'est un MMO sur lequel je me suis retrouvée fondatrice et dirigeante de communauté qui m'a aidé à me développer. »

Dans des entreprises, les employés jouent à des jeux en réseau le midi à la pause déjeuner. Au

recrutement lorsque les jeux vidéo sont évoqués, on ne peut que se dire que le fait d'y jouer aussi ne fait qu'augmenter une attirance pour votre profil. Les raisons ? Une meilleure insertion au sein de l'entreprise par exemple.

J'ai interviewé sur la même notion que les jeux vidéo pouvaient être un atout dans le monde professionnel, un entraîneur de football américain, adepte aux jeux en ligne, Philippe Fontaine. Il m'a assuré que même si l'on pouvait trouver des similitudes dans le monde du travail sur tout ce qui est gestion d'équipe, rigueur, ... il ne pouvait en être de même dans le sport. On en peut en aucun cas comparer un entraînement sportif et un match avec ceux pratiqués au sein de MMO.

On pourra donc noter que la notion de présence physique change la donne quand à la façon de procéder sur un terrain de sport.

Conclusion

L'histoire a pu nous montrer que depuis toujours, avant même le numérique, les Hommes ont toujours cherché un moyen de se connecter entre eux et de communiquer.

Au XXème siècle sont apparus les ordinateurs mais aussi des moyens technologiques qui ont permis de connecter au fur et à mesure de ce siècle les ordinateurs entre eux. Au départ les ordinateurs étaient surtout connectés en réseau, ainsi les jeux qui permettaient de jouer en mode multi-joueurs utilisaient ces premières technologies.

Les années qui ont suivi ont connu l'arrivée des premiers MMO* qui s'adaptaient encore et toujours aux technologies du moment et connaissaient un succès à la hauteur des ressources nécessaires. Ces styles de jeu n'étaient pas accessibles à tous. En effet, les ordinateurs étaient relativement onéreux et pas accessibles à toutes les classes sociales, de plus, les heures de jeu étaient excessivement chères. C'est surtout à partir de 1996 qu'Internet a commencé à se généraliser et trouver sa place dans les foyers. Les prix des ordinateurs ont aussi baissé même si ils restaient un investissement non négligeable.

C'est à cette époque que les premiers MMO* ont commencé à avoir une fréquentation très croissante. La technologie évoluant sans cesse, nous avons atteint à ce jour des niveaux de technicité très grands en terme de graphisme et de fonctionnalité, que ce soit par l'interactivité très poussée sur les jeux mais aussi les achats en ligne par exemple.

Toute cette évolution a été très rapide, et le recul sur ces jeux a été très faible pendant de nombreuses années. Au début, il n'y avait pas de grandes craintes, mais au fur et à mesure, de part l'ampleur que le phénomène prenait, de nombreuses études ont commencé à voir le jour sur ces nouvelles pratiques. Il en est venu une sorte de crise alarmiste

Mais les MMO ne regroupent pas uniquement les MMORPG. En effet, de nombreux jeux en ligne ont vu le jour comme les jeux d'élevage qui ont permis d'étendre les publics touchés aux femmes et aux adolescents. Les parents sont assez sereins en général quand leurs enfants de 12-13 ans élèvent des chatons, des dinosaures ou des pingouins sur Internet.

S'ajoutent à cela des jeux d'ordre éducatifs, des mondes virtuels tels que Second Life ou Les Sims qui permettent aux joueurs d'avoir une vraie deuxième vie dans un ordinateur.

L'arrivée sur le marché des nouvelles consoles de jeu telles que la WII, la X-BOX 360 et la PS3 sont entrain de faire évoluer ces usages et augmentent encore le nombre de joueurs puisque les MMORPG arrivent aussi sur ces consoles qui peuvent se connecter à Internet.

Dans mon étude, j'ai voulu me pencher plus particulièrement sur les pratiques liées aux MMO que j'ai divisé en quatre groupes : les MMO (jeux d'élevage, jeux asynchrones), MMORPG (jeux de rôle en ligne), les MMOFPS (jeux de tir subjectifs) et les MMORTS (jeux de stratégies peu répandus).

Les atouts de ces jeux vidéo, par rapport aux livres et surtout aux autres types de jeux, sont d'avoir un commencement mais jamais de fin réelle. En effet, le début du jeu commence par la création d'un personnage, son personnage, celui qui accompagnera et incarnera le joueur tout au long du jeu. Le jeu permet au joueur de se balader sur des cartes qu'il choisit de façon aléatoire ou pour réaliser des quêtes, des défis, des entraînements, ... Il n'y a aucune linéarité dans le jeu, ce qui donne un sentiment de liberté permanent au joueur.

La pratique de ces jeux vidéo porte à polémique. En effet, ils sont sujets à grave dépendance de la part des adeptes avec des pratiques qui peuvent mener à la mort. Les gros problèmes de dépendance sont assez faibles en France. Les cas les plus graves ont été recensés en majorité en Asie où des personnes sont décédées suite à des sessions marathon de 72h par exemple. Ceci est possible dans la mesure où les cybercafés sont ouverts 24h/24 dans ces pays et les joueurs se font exclure des salles que lorsqu'ils s'endorment sur les ordinateurs.

Ceci s'explique également par le fait que les joueurs de MMO font souvent parti d'alliances ou de guildes et qu'ils participent à des raids organisés par leur communauté ou par le jeu lui-même. Les présences ne sont en aucun cas obligatoires mais souvent vivement conseillées sous peine d'exclusion de l'alliance pour manque de disponibilité.

A partir du moment où des phénomènes de la sorte se sont produits, tout le monde a commencé à se méfier des jeux vidéo. Alors on a eu de grandes études sur l'addiction aux jeux vidéo.

Ainsi, on parle actuellement de cyber-attitude qui est la façon dont les personnes se comportent sur Internet et sur les nouvelles technologies en particulier. A cela s'ajoute le fait de parler de cyberdépendance. Les psychologues qui ont étudiés le sujet ne sont pas tous d'accord sur les principes de la cyberdépendance. Certains n'admettent même pas que l'électronique puisse amener à une addiction. Toutefois, les tendances les plus courantes admettent la dépendance physique que peuvent produire les jeux en ligne. Ils y mettent toutefois des limites. En effet, les psychologues mettent l'accent sur le fait que les joueurs créent une dépendance au média qu'est Internet et que pour devenir dépendant à un jeu vidéo il faut avoir déjà des prédispositions psychologiques qui entraînent cette dépendance.

Ainsi, d'après leur étude, tout le monde ne serait pas sujet à devenir accro à ces jeux vidéo même si ces jeux ont en leur sein beaucoup d'éléments qui peuvent rendre les joueurs dépendants : pas de fin

dans le jeu, l'attachement à sa communauté, ...

Quelques études médicales ont mis en avant le fait que les joueurs gagnaient dans le jeu un sentiment d'exister, d'être fort. Ils gagnent en importance et se sentent utiles alors que parfois ils ont le sentiment que leur vie réelle est un peu fade.

Pour traiter tous ces problèmes, des cliniques ont vu le jour, mais aussi des psychologues spécialisés dans les dépendances aux jeux vidéo au même titre qu'aux jeux d'argent, aux drogues, ...

Les constructeurs de jeux vidéo sont bien évidemment conscients du potentiel addictif des jeux qu'ils créent et ils en jouent. Comme expliqué précédemment, des jeux comme Dark Age Of Camelot nécessitent des temps très longs de jeu pour pouvoir terminer des niveaux ou achever des quêtes.

L'aspect économique des jeux en est une raison, puisque plus le jeu est long, plus les joueurs vont rester longtemps et payer des abonnements mensuels.

Il n'y a pas de profil particulier pour ces joueurs dépendants, mais ni pour les joueurs tout court. En effet, le panel de joueurs s'élargit au fur et à mesure des années et aurait plutôt tendance à vieillir. En effet, les joueurs qui jouaient en 1990 sont toujours les joueurs de maintenant. Au lieu de réserver les consoles de jeu et les ordinateurs à leurs enfants, ils continuent à jouer et profitent même mieux maintenant. En effet, lorsque l'on est jeune, il n'est pas toujours évident de demander à ses parents de payer des abonnements pour des jeux vidéo ou d'acheter du matériel très performant pour profiter au mieux du graphisme et des performances techniques du jeu.

Ainsi, d'après mon étude, la moyenne d'âge de mon panel se situait à 23 ans, et des études démontreraient des moyennes d'âge de 26-27 ans.

Au niveau des usages des jeux, il semblerait de part des études que les comportements se sont sacrément modifiés. En effet, sur mon panel de réponses, j'atteins un niveau de jeux de 3H/ jour en moyenne. Mais pour avoir un peu parlé avec des joueurs, ceux-ci m'expliquent qu'ils jouent aux jeux vidéo mais en général au détriment du temps qu'ils passent devant leur écran de télévision. D'ailleurs un joueur me signalait à juste titre que s'il passait 3heures devant Titanic ou Le Seigneur des Anneaux qui sont des films longs, on dirait de lui qu'il a passé la soirée à s'instruire et à regarder des films mythiques. Pourtant, il n'aura pas gagné beaucoup au final. Pour lui, chacun de ces hobbies est une distraction comme une autre. Mais les mentalités font que regarder un film est une occupation plus « noble » que de jouer à un jeu vidéo pendant ce même laps de temps.

Et les joueurs de MMO pensent au contraire que le jeu leur apporte plus de bénéfices que regarder un film à la télévision.

En effet, les joueurs sont tous relativement d'accord pour dire que leur attrait pour le jeu vient de la présence de communautés et de possibilités d'échanges entre les joueurs. Les communautés ont une place importante dans la vie en société en général. En effet, celles-ci font la force d'un groupe mais aussi participe à la survie de celui-ci en passant par des notions d'entraide et de solidarité.

Une communauté se cache souvent sous le « nous », elle forme une entité forte, un tout, un groupe. Ainsi, les joueurs, dans les jeux, pour la plupart postule dans des alliances ou des guildes pour être plus fort. Il est difficile de jouer seul pour vaincre les ennemis, les différents défis présents dans le jeu nécessitent la présence de plusieurs joueurs pour parvenir à ses fins. Le jeu est crée pour privilégier ces échanges et les faciliter.

Il existe plusieurs styles de communautés, il y a des communautés ou alliances / guildes d'élite où pour postuler il faut mettre en avant des atouts propres à la guildes. En effet, il peut y avoir des alliances à thème, par exemple, sur Battle Arenas, il existe une alliance constituée de bretons uniquement, la Breizh Da Viken ; une autre, les Seigneurs du Vin est constituée de joueurs exclusivement connaisseurs de la grappe. Il pourrait être intéressant d'étudier cette transposition du réel dans le jeu avec ces deux exemples d'alliances thématiques. Mais il existe donc des alliances un peu particulières qui recrutent selon le niveau des membres. En effet, ces alliances ont pour unique but de devenir les plus fortes et les plus populaires dans le jeu. Alors les postulants travaillent dur pour avoir une chance d'être engagés dans l'équipe. Ils ont des objectifs de valeur à atteindre pour remplir leur but. D'autres joueurs n'ont pas pour but uniquement les classements, le jeu en lui-même restant une priorité, des alliances plus petites, avec des effectifs plus réduits et moins exigeantes seront privilégiées.

Les guildes et les alliances ont toutes des fonctionnements propres, des règles et des codes sociaux bien définis. Chacun doit donc apprendre à s'y intégrer, timidité ou pas, problèmes d'adaptation IRL* ou non. Le but est de respecter ce qui est déjà crée et de se fondre dans ces acquis quand on est simple membre. Ensuite, chacun peut décider de s'investir plus ou moins au sein de son alliance et d'apporter une plus-value au groupe. Qu'on soit membre, membre avec des responsabilités ou dirigeant, chacun peut avoir ce rôle.

De ces engagements, un joueur peut être très valorisé au sein du jeu et gagner confiance en lui, avoir une sensation de se rendre utile et d'avoir trouvé une « discipline » dans laquelle il peut être fort. Il n'est pas impossible que l'expérience IG* qu'il a acquis puisse lui donner confiance en lui et qu'il le transpose dans la vie de tous les jours ensuite. Le joueur peut se rendre compte qu'il peut avoir un rôle à jouer dans une communauté, qu'elle soit dans un jeu ou dans la vie quotidienne qui n'est pas devant son écran d'ordinateur.

Ainsi, le jeu vidéo ne se pratique plus vraiment en solitaire. Que ce soit sur les jeux vidéo sur les

console comme la WII où tout est créé pour que les jeux soient à pratiquer à plusieurs pour en jouir le mieux possible, ou sur les MMO où le fait d'appartenir à une communauté permet de progresser le plus facilement possible, avec l'aide des anciens et les quêtes à plusieurs.

Mais les jeux n'ont pas uniquement un fort potentiel de contacts humains, en effet, de plus en plus de systèmes éducatifs ont recours à des jeux vidéo pour sensibiliser les personnes à diverses problématiques. On a vu précédemment que la Corée est entrain de lancer une nouvelle forme d'apprentissage, celui par le jeu vidéo. Les scientifiques Coréen avancent le fait que plus on sensibilise les jeunes aux nouvelles technologies dès leur plus jeune âge, plus ils les maîtriseront par la suite et en connaîtront les limites.

On peut aussi considérer que les jeux vidéo sont l'avenir et qu'il faudra bien former des experts dans le domaine et les maîtriser totalement.

D'ailleurs en France comme ailleurs, des nouveaux jeux sont entrain de voir le jour, les « serious game » qui permettent de privilégier l'apprentissage tout en s'amusant. Je ne sais pas si ce genre d'apprentissage est l'avenir de l'école, j'ai une pensée assez classique sur ces principes qui ne me permettent pas de voir cela d'un très bon œil. Il est vrai qu'il est tellement plus sympathique d'apprendre en s'amusant, mais, le problème qui me semble grand sur ces principes est le fait de toujours ajouter du jeu dans tout pour intéresser. Le problème qui se pose est que dans la vie et notamment dans une scolarité complète ainsi que dans la vie professionnelle, il n'est pas possible de toujours s'amuser, il faut être sérieux, concentré, attentif. Et apporter trop de jeu dans l'apprentissage des jeunes ne pourrait-il pas enlever une capacité à la concentration sur des sujets complexes ?

N'étant pas psychologue et n'ayant pas de recul sur ce sujet, je me permets de m'interroger et je suivrai de près cette évolution qui s'annonce dans le système éducatif dans les années ou décennies à venir.

Toutefois ces nouveaux jeux qui voient le jour sont très prisés aux Etats-Unis et voient un avenir en France aussi en s'intégrant dans de grands groupes tels que l'Oréal.

Je pense que jouer à des jeux vidéo ne peut être qu'un atout pour un joueur qui a aussi une formation scolaire. En effet, il est plus qu'important de s'investir dans des loisirs quels qu'ils soient. Pour un recruteur, un curriculum vitae vide avec un individu qui a visiblement réussi sa scolarité n'intéresse absolument pas. Les raisons sont simples et évidentes. Cet individu qui postule et qui n'a jamais rien fait de sa vie mis à part travailler ses cours le soir a toutes les raisons du monde d'avoir achevé sa scolarité.

Au final, il sera quelqu'un de très performant dans son travail je suppose, mais pour le reste ?

Travailler, c'est un tout. Travailler, c'est intégrer une équipe d'autres professionnels, c'est communiquer, parler avec des clients, négocier des budgets, gérer une équipe, diriger, entreprendre, faire du relationnel, promouvoir son entreprise, être diplomate, ...

Tous ces domaines de compétences sont des notions qui ne s'apprennent pas sur les bancs de l'école mais dans des investissements extérieurs. Un étudiant qui entraîne au basket des enfants le mercredi après-midi aura acquis des capacités à adapter son discours en fonction de son public, à être pédagogue et à l'écoute.

Un étudiant associatif qui aura organisé des week-ends d'intégration aura appris à gérer un budget, une équipe, faire un plan de communication, coordonner des participants du même âge que lui et à se faire respecter et à faire respecter les règles.

Dans ces deux exemples, un employeur sera fortement impressionné et appréciera ces vrais atouts supplémentaires pour le choix de ces candidats.

Et pourtant, si un chef de guilde met sur son curriculum vitae qu'il est le dirigeant de la plus grande alliance de tout World Of Warcraft, cela pourra encore faire grincer des dents. Les premières pensées iront dans le sens « va-t-il se lever le matin si il joue toute la nuit ? », « a-t-il d'autres sujets de conversation que ses monstres et ses quêtes? ».

Les préjugés sont encore très forts et probablement justifiés. Mais comme je le précisais un peu avant, ce ne sont que des mises en valeur d'activités extrascolaires. Ainsi, si on suppose que ce joueur sort d'une école de commerce renommée, on peut en déduire que son activité n'a pas entravé le cours de ses études.

Donc, le joueur et le dirigeant de guilde prestigieuse qu'il est a acquis des atouts tout en conciliant le jeu et les études.

Ce joueur pourra mettre en avant le fait qu'il est capable de coordonner des dizaines de membres d'une même communauté à distance, uniquement par des moyens de communication numériques. (On peut supposer qu'il connaît des applications dont nous ne soupçonnions même pas l'existence.). Ce joueur est capable de mener des raids, de gérer des personnes, de modérer un forum, de prévoir des entraînements, d'organiser des rencontres dans le jeu avec d'autres équipes, de créer des événements internes à l'alliance pour aider à sa survie et accroître la motivation des membres. Mais ce joueur a peut-être eu envie un jour de rencontrer son équipe et a décidé d'organiser une rencontre IRL. Ainsi, il a été amené à trouver un lieu, à faire une liste d'invitation peut-être créer un site Internet pour gérer tout cela, gérer un budget, coordonner les participants sur place,...

Il ne faut donc pas sous-estimer le fort potentiel qu'est le fait d'appartenir et de s'investir dans une alliance dans un jeu vidéo.

On peut donc admettre que le jeu vidéo peut être nocif et très mauvais dès que les usages en sont excessifs. Toutefois il ne faut pas être fermé sur le sujet. Toute passion quelle qu'elle soit, quand elle est pratiquée avec excès ne peut être que mauvaise pour les individus. Lorsqu'une discipline prend trop de place dans un quotidien, c'est toujours au détriment d'autre chose, de la culture, de sa famille, etc... Un exemple très récent en est l'effervescence qui s'est créée autour du poker en 2007, Patrick Bruel qui animait une émission le vendredi soir sur Canal + précisait toujours à plusieurs reprises pour les nouveaux passionnés qu'ils ne devaient pas jouer plus de 2/3 heures par jour, que le temps qu'ils passaient devant leur ordinateur à jouer ou à une table, était du temps qu'ils ne passaient pas à lire des livres, à aller au cinéma, à s'instruire, ...

Cette remarque forte intelligente peut s'adapter à plusieurs disciplines et donc aux jeux vidéo forcément. Le principal est de maîtriser ses agissements et être conscient précisément de sa dépendance au jeu, de savoir laisser de côté sa passion quand on nous propose des sorties avec les amis,... S'il peut arriver de refuser de s'aérer la tête pour rester devant son ordinateur pour participer à des entraînements, il faut en effet peut-être se poser des questions et revoir ses objectifs.

Mais comme tout ce qui est maîtrisé et consommé avec modération, on ne peut pas l'interdire, ni en donner une image très négative.

Les jeux vidéo ont des millions d'adeptes dans le monde, ce phénomène n'est pas prêt de diminuer, bien au contraire. Donc il faut apprendre à conjuguer avec, à le maîtriser et l'utiliser. Rabelais a dit « Science sans conscience n'est que ruine de l'âme ». Donc il serait bon de se demander comment nous allons fonctionner pour maîtriser ces outils et s'en servir pour faire des profits en termes d'apprentissage et de thérapies pour des maladies psychologiques ou autres.

Glossaire

Bot : Abréviation de robot.

IG : In Game. Signifie dans le jeu.

IRL : In Real Life. Signifie dans la vraie vie.

No-life : se dit d'un joueur qui n'a pas de vie.

RP : Role Play. Signifie jouer un rôle dans le jeu. Faire parler son personnage en lui créant une histoire.

Serveur : ordinateur central d'un réseau informatique où sont stockées les données et applications accessibles par les autres postes connectés.

Wargame : Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.

Webographie

Sites explorés de façon assez généraliste

<http://www.jeuxonline.info>

<http://www.mmorpg-news.com>

<http://www.wikipedia.fr>

<http://histoire.info.online.fr>

<http://www.ganesha.fr/>

<http://www.virtualburo.org/>

<http://www.01net.com/>

Bénéfices dans le jeu - Apprentissage

EducNet - Jeux sérieux (Serious games) et autres jeux vidéo

<http://www.educnet.education.fr/dossier/jeuxserieux/default.htm>

Hovig Ter Minassian et Samuel Rufat - Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ?

<http://www.cybergeographie.eu/index17502.html>

Samir - E-learning made in Korea - 28 Juillet 2008

<http://www.emob.fr/dotclear/e-learning-made-in-korea-1890>

Serries Guillaume. Jeux de rôle en ligne : l'avis des chercheurs. 24 Octobre 2005

<http://www.presence-pc.com/actualite/mmorpg-etude-12562/>

Sussan Rémi. Les joueurs au secours de la science. 28 Mai 2008

<http://www.internetactu.net/2008/05/20/les-joueurs-au-secours-de-la-science/>

Communautés

Aguila Nicolas. 2008, année du communautaire en France. 11 Août 2008

<http://www.infos-du-net.com/actualite/14224-site-communautaire-france.html>

Cavazza Frédérick. Réseau social + univers virtuel + jeu en ligne = \$. 21 Janvier 2008

<http://www.fredcavazza.net/2008/01/21/reseau-social-univers-virtuel-jeu-en-ligne/>

Deniaud Cédric. Comment gérer une communauté sur Internet ?. 28 Mai 2008

<http://cdeniaud.canalblog.com/archives/2008/05/28/9262765.html>

Parlebas Pierre. Effet Condorcet et dynamique sociométrique : l'ordre de préférence au niveau individuel. MSH.MSS : n° 36, Hiver 1971

<http://msh.revues.org/personne1255.html?type=auteur>

Dépendance

Bert Didier. Un psychiatre pour les accros au Web?. 28 Mars 2008

<http://technaute.cyberpresse.ca/nouvelles/internet/200803/28/01-16872-un-psychiatre-pour-les-accros-au-web.php>

Cormier Bruno. La Chine teste son système "anti-addiction" aux MMORPG.

http://www.pcinpact.com/actu/news/La_Chine_teste_son_systeme_antiaddiction_aux_MMORP.htm
. 28 octobre 2005

Garneau Jean. La "cyberdépendance": mythe ou réalité ?.

<http://www.redpsy.com/infopsy/cyberdependance.html>. 1999

Langrand Charlotte. L'angoisse des cyberdrogués.

http://www.lejdd.fr/cmc/societe/200727/l-angoisse-des-cyberdrogues_36350.html 8 Juillet 2007

Nunès Eric. Jeux vidéo, sexe, amour, travail, etc.

<http://www.lemonde.fr/web/panorama/0,11-0@2-781732,32-801738@1-4663,0.html>. Le Monde. 7 Août 2006

Pisani Pascale. Jeux vidéo : « Le jeu est une sorte de rêve éveillé et interactif ». 4 Juillet 2006

<http://www.viva.presse.fr/Jeux-video-Le-jeu-est-une-sort-de.html>

Pfeffer Aurélien. Phénomène d'addiction dans les MMOG et MMORPG.

http://www.jeuxonline.info/article/mmog_addiction101. Février 2006

Rochon Jean-Pierre. La cyberdépendance.

<http://www.psyternaute.com/html/cyberdependance.htm>

Divers

Cecola Laurent. Accusés de tout, les MMO ?. 14 Février 2008

<http://playtime.blog.lemonde.fr/2008/02/14/accuses-de-tout-les-mmo-12/>

Cecola Laurent - Les jeux sérieux, un marché en expansion - 24 Mars 2008

http://www.lemonde.fr/technologies/article/2008/03/24/les-jeux-serieux-un-marche-en-expansion_1000722_651865.html?xtor=RSS-651865

JeuxOnLine. Quand la politique réelle s'empare des MMORPG. Septembre 2006

<http://www.jeuxonline.info/article/2625/quand-politique-reelle-empare-mmorpg>

University of Toronto. Playing Video Games Reduces Sex Differences In Spatial Skills. 25 Octobre 2007

<http://www.medicalnewstoday.com/articles/84625.php>

MMO (Massively multiplayer online)

Agence Française pour le Jeu Vidéo. Jeux vidéo massivement multi-joueurs en ligne, états des lieux et perspectives.

http://www.afjv.com/press0610/061011_etude_chiffres_marche_mmorpg.htm. 11 Octobre 2006

JeuxOnLine. Du jeu de rôle papier au MMORPG. 16 Mars 2006

<http://www.jeuxonline.info/video/1068/jeu-role-papier-mmorpg>

Paquette Emmanuel. Les mondes permanents sur Internet, nouvelle poule aux oeufs d'or.
<http://www.lesechos.fr/info/innovation/300188164.htm>. 18 Juillet 2007

Strain Jeff. Comment un créer un MMO à succès.
<http://fr.guildwars.com/press/article/jeffgc2007/>. 2007

Thibaud H. Les joueurs de MMO ont la parole !.
<http://www.generation-nt.com/mmo-joueurs-sondage-actualite-18432.html>. 2 Novembre 2006

Wikipédia. Définition des jeux massivement multi-joueurs.
http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_en_ligne_massivement_multijoueur.

Blogs / forum

[http:// playtime.blog.lemonde.fr/](http://playtime.blog.lemonde.fr/)

<http://www.foruminternet.org/>

www.influenca.co.uk/

<http://www.virtualworldsnews.fr/>

<http://yann.leroux.free.fr/>

<http://www.emob.fr/>

Bibliographie

Stora Michel. Les écrans ca rend accro... . Editions Hachette Littératures. Octobre 2007

Le petit Larousse

Nayebi Jean-Charles. 60 Questions sur la cyber dépendance. Editions Retz. 2007

Marie Charrel. Magazine Capital n°198. Mars 2008 page 177,

Revue Cyberpsychologie et Behavior. Les jeux de rôle en ligne, capteurs de joueurs. Octobre 2007.

Rochon Jean-Pierre. Les accros d'Internet. Editions Libre Expression. 2004

Vidéographie

Akim Abdel Kalek. Mort d'un no-life cyberdépendant.

http://www.dailymotion.com/video/x3r62x_mort-dun-no-life-cyberdependance_videogames. France 2 . 2007

Brunnquell Frédéric et Rousseaux Olivier. La Vraie Vie des mondes virtuels. Diffusé le 28 Août 2008 sur Canal +

Etudiants de la promotion Hetic 2004. L'aube de Neutron. <http://www.internetactu.net/?p=7223>. 2007

Magazine de la santé, France 5

Schulmann & Xavier Sayanoff . Suck my Geek !. Diffusé le 30 Novembre 2007 Canal +

Wesch Michael. Web 2.0 ... The Machine is Us/ing Us.

<http://fr.youtube.com/watch?v=6gmP4nk0E0E>

Annexes

Annexe 1 : Formulaire

Sexe

Féminin / Masculin

Age

Vous êtes :

Avec une activité professionnelle

Etudiant / Collégien / Lycéen

Sans emploi

Retraité

Niveau d'études maximum à l'heure actuelle

Collège / Lycée / Bac / Licence / Master / Doctorat

A quel type de jeux jouez-vous ? (plusieurs réponses possibles)

MMORPG (World Of Warcraft, Age Of Conan,...)

FPS (Call Of Duty, Quake,...)

Jeux d'élevage (Kochonland, LiveOnBankiz,...)

Autres

Combien d'heures jouez-vous en moyenne par semaine ? (une approximation pour tous jeux confondus)

Jouez-vous sur PC et/ou sur console ?

PC (ou mac)

Console de jeux

PC et console

Appartenez vous à une alliance, guilde ou une communauté sur les MMO auxquels vous jouez?

Oui / Non

Si oui, le fait d'appartenir à une communauté augmente-t-il votre intérêt pour le jeu ?

Oui, significativement

Oui en partie

Ni plus ni moins

Non

Je ne me suis jamais posé la question

Si vous êtes dans une communauté, quel place y tenez-vous ?

Dirigeant

Membre actif avec des responsabilités

Membre

Avez-vous déjà rencontré, ou envisagez-vous dans un futur proche de rencontrer des amis dans le jeu (In Game), dans la vraie vie (In Real Life) ?

Oui à plusieurs reprises

Oui une fois

Je l'envisage

Non

Pensez-vous que le fait de jouer à des jeux en ligne entrave votre vie sociale ?

Oui beaucoup

Oui en partie

Non, j'ai plus d'amis qu'avant

Non, je fais la part des choses

Avez-vous déjà du arrêter de jouer pour causes scolaires ou professionnelles ?

Oui

Oui juste quelque temps

Non

Qu'est ce qui vous plaît dans les jeux en ligne ?

Autres commentaires libres

Annexe 2 : Les simulateurs

Simulateur

