

Introduction

Socialisation, communication et jeux en ligne ! D'emblée, il serait tentant de croire que ces thèmes sont naturellement liés en raison de la spécificité des jeux massivement multijoueurs en ligne (MMOG, *Massively Multi-player Online Games*). En effet, prendre part à ces jeux conduit à mobiliser des processus communicationnels qui entraînent l'apparition de formes de socialisation innées ou construites à travers les mécanismes et les facettes des MMOG. Certains des premiers auteurs qui ont étudié le jeu, dont Huizinga (1938) et Caillois (1958), affirment que toute activité ludique est, par essence, sociale et prend son sens lorsqu'elle est pratiquée en groupe. Le jeu est une activité de socialisation qui permet d'apprendre les rudiments de l'interaction sociale, ce qui expliquerait le lien « naturel » entre la socialisation, la communication et les jeux en ligne.

Toutefois, ce raccourci serait par trop facile et viendrait cacher une réalité complexe où « processus communicationnels » et « formes de socialisation » évoluent en fonction des valeurs, des normes ainsi que des rôles que les joueurs coconstruisent dans un univers de sens particulier, sans cesse renouvelé. Partant de ce constat, il devient nécessaire d'étudier, dans un premier temps, les représentations de la socialisation et de la communication et d'identifier les caractéristiques des jeux pour établir, dans un second temps, les interrelations entre ces trois thèmes.

Dans le prolongement des travaux de notre groupe de recherche à l'Université du Québec à Montréal sur la socialisation et la communication dans les jeux vidéo, *Homo Ludens*, et en réponse à l'interrogation « Le jeu vidéo en ligne représente-t-il un nouvel espace de socialisation ? », nous

proposons dans l'ouvrage qui suit un ensemble de textes qui viendra démontrer que les MMOG constituent non plus un axe de recherche, mais bel et bien un domaine de recherche, appelé l'étude des jeux ou *Games Studies*. Ce livre pose un regard qui intègre la perspective des recherches anglophones et francophones et écarte cet éternel débat de la primauté d'une approche méthodologique d'ordre quantitatif sur les démarches valorisant le protocole qualitatif. La complexité méthodologique réside dans le fait que les individus ne sont pas réductibles aux processus dans lesquels ils se trouvent inscrits et nous avons ainsi intérêt à faire coexister les études quantitatives et qualitatives pour comprendre la multiplicité des facettes entourant la socialisation dans les MMOG. À cet égard, les chapitres qui suivent font état de divers questionnements et montreront la richesse des méthodologies mobilisées pour appréhender les relations communicationnelles et de socialisation au sein de l'univers des MMOG. Comprendre le jeu de l'intérieur, mais aussi analyser les phénomènes externes qui contribuent à définir les pratiques de jeu, permet d'analyser le regard que les joueurs posent sur leur activité.

Pour cette raison, cette publication convie à découvrir plusieurs approches et plusieurs façons d'aborder la question en sciences sociales. On apprend, par exemple, que le goût des joueurs pour la vie publique (l'univers des MMOG devenant littéralement un espace public) n'entraîne pas nécessairement l'aliénation de l'individu au groupe, puisque, au contraire, il s'accommode très bien d'une certaine solitude et d'une forme d'instrumentalisation de ses rapports avec les autres joueurs. Il apparaît également que la grégarité des joueurs a ses limites, puisque au-delà d'un certain nombre, les grands ensembles deviennent inefficaces et, sans une certaine structure (aussi changeante soit-elle), l'organisation du groupe social s'écroule. On apprend encore que la socialisation peut être protéiforme, selon les objectifs poursuivis dans le jeu, et que la structure même du jeu peut influencer les rapports entre les joueurs. Bien d'autres observations pourraient ainsi être énumérées et on en comprend que la question de la socialisation et de la communication dans les jeux vidéo en ligne ne saurait se réduire à un seul angle d'étude.

Dès le début, **Nicolas Ducheneaut** brosse un tableau général de la recherche quantitative en démontrant que les MMOG représentent des terrains fertiles pour la recherche. Parmi les facteurs externes contribuant à forger les jeux et les pratiques, l'économie ne saurait être laissée pour

compte. Comme Ducheneaut le propose, la sociabilité change et évolue grâce aux technologies développées et **Jennifer R. Whitson** démontre bien le pouvoir des acteurs socioéconomiques sur le développement des jeux vidéo en ligne. Les questions du « comment », du « qui » et du « pour-quoi » illustrent une partie importante de la problématique et du sens à donner à la socialisation instituée dans les MMOG.

Si Whitson se penche plutôt sur l'industrie, de leur côté, Bart Simon, Sébastien Genvo, Samuel Coavoux et Magda Fusaro cherchent à comprendre de quelles manières s'effectue l'opération de production de sens lors des interactions entre les joueurs et avec la plate-forme de jeu. Pour ces quatre auteurs, le contexte particulier du jeu vidéo en ligne oblige à une extériorisation des processus de socialisation à cause de la matérialité même du média utilisé. Ainsi, **Bart Simon** se questionne sur le rôle et la forme de l'imagination dans les processus de socialisation et défend l'hypothèse selon laquelle les espaces de jeu permettent l'extériorisation de l'imagination d'un groupe social. Ces espaces de jeu sont d'ailleurs repensés par **Samuel Coavoux**, à l'aune de leur autonomisation, et **Sébastien Genvo** défend l'idée selon laquelle le caractère ludique d'un objet ne lui est pas immanent : la « ludicisation » est un processus de mutation et de contagion des mondes ludiques relevant à la fois de logiques d'innovation et d'appropriation. Ces logiques sont aussi étudiées par **Magda Fusaro**, pour qui les concepts d'apprentissage, de socialisation et d'usages sociaux innovants sont mobilisés par les joueurs afin de partager leurs connaissances et leurs expériences.

La question de la mutualisation d'un univers de sens est étudiée à travers quelques études de cas. **Vinciane Zabban** montre bien que les jeux vidéo en ligne ne sont pas des mondes homogènes et que le partage de ces univers entre les différents types de joueurs peut mener à des confrontations. Une de ces confrontations issues de l'hétérogénéité des joueurs est soulignée par **Andras Lukacs**. Il soutient en effet l'hypothèse selon laquelle les joueurs adultes font de la discrimination par rapport aux joueurs adolescents. Ici, une forme de pratique en domine une autre et le partage de cet espace commun apparaît parfois difficile. La violence n'est pas étrangère à ces univers, mais **Patrick Schmoll** met en lumière son rôle ambigu : d'une part « hors jeu », parce qu'une limite vient d'être franchie, et d'autre part constitutive du jeu et d'une certaine cohésion sociale faisant de la violence un moteur de la socialisation.

En ce sens, la violence à l'œuvre dans les MMOG devient l'intérêt pour les joueurs de se réunir et d'être en compétition. Les groupes de joueurs se réunissent autour d'une passion commune pour le jeu, ce qui est à l'origine de nombreuses amitiés. Comme le relève **Maude Bonenfant**, l'amitié dans les MMOG est à la fois comparable et différente de l'amitié dans le « monde extérieur ». Le succès des MMOG s'explique peut-être en partie par la puissance d'attraction de ces nouveaux agencements et par la nature des relations qu'ils rendent possible. Ce n'est pas qu'une socialisation en remplace une autre, mais plutôt qu'une nouvelle forme de socialisation apparaît, et **Maxime Coulombe** nous rappelle que c'est cette socialisation spécifique qu'il faut étudier pour comprendre l'univers des MMOG. L'être-ensemble devient une puissance, surtout lorsque l'imagination complète l'image que l'on se fait de l'Autre et lorsque les identités apparaissent comme étant modifiables et perfectibles. Le désir qui anime les joueurs est aussi celui de sujets en chair et en os, dont la demande de reconnaissance sociale s'active (ou se réactive) à la rencontre des autres joueurs.

Cette formulation et cette appropriation de la socialisation dans les jeux en ligne a avantage à se faire en respect d'une éthique des joueurs. Cette dimension est soulevée par **Charles Perraton**, pour qui le joueur vit une expérience qui est aussi l'occasion de questionner et d'inventer une manière de vivre, une forme de vie, qu'il souhaite la plus adéquate possible avec lui-même et avec le reste du monde. **Gabrielle Trépanier-Jobin** illustre ce souci de l'Autre grâce à l'exemple de la tricherie où l'esprit du jeu et les différents principes moraux d'utilité et de vie en société motivent la pratique des joueurs et leur servent de références et de critères d'évaluation des pratiques de jeu.

L'étude des jeux vidéo est plus que jamais justifiée. La richesse des approches théoriques, la diversité des démarches méthodologiques et la manière dont les différents auteurs ont appréhendé dans cet ouvrage les relations entre la socialisation, la communication et les jeux vidéo en ligne laissent voir que ce domaine de recherche est loin d'avoir été entièrement exploré. Ce panorama ne se veut en rien exhaustif, mais démontre plutôt la complexité de cet univers et l'importance de réfléchir aux fonctions de communication et de socialisation qui lui sont propres.