

CHAPITRE 3

Socialisation et imagination sociale dans les jeux vidéo en ligne

Bart Simon

Scène 1

Le « Massacre funéraire » de *World of Warcraft* (WoW) sur le serveur *Illidan* en mars 2006. Il s'agit d'un épisode célèbre où des funérailles ont été organisées à l'intérieur du jeu dans une zone joueur contre joueur (*player versus player*, PVP) de Winterspring après la mort réelle d'un joueur dont l'avatar s'appelait Fayejin. L'annonce préalable des funérailles dans les forums en ligne a mené à l'organisation d'un « massacre en ligne » par une guilde faisant partie d'une Alliance déjà fort bien connue, du nom de *Serenity Now*. Des joueurs ont créé et diffusé des documents de l'événement, produits en format vidéo ou à l'aide de *machinima*, dans lesquels on assiste à un massacre d'avatars sans défense aux mains des *raiders*. Un manque aussi criant de moralité et de respect de la part de joueurs de WoW a provoqué un tollé dans les forums en ligne.

Scène 2

Une scène dans *The Lord of the Rings Online*, en 2009. Madwin, mon elfe chasseur de niveau 40, voyage à cheval sur une route au nord de Bree aux côtés de Tygrimm, un Hobbit de niveau 60. Celui-ci m'explique mon rôle en tant que nouveau membre des Marchwardens (Gardiens des marches)

Ce texte a été traduit par Nathalie Roy.

d'Ennorath. Tygrimm me raconte : « À l'origine les Marchwardens avaient fait le serment de protéger les elfes. Quand les vaisseaux blancs ont levé l'ancre, nous sommes restés là pour protéger ceux qui n'étaient pas partis. Mais maintenant nous sommes bien sûr au service de tous, il n'y a plus uniquement des elfes dans nos rangs, de toute évidence. » Je lui dis : « Tout le monde, vraiment ? Les Marchwardens ont-ils des ennemis ? » Ce à quoi il me répond : « Pas vraiment, mis à part peut-être les joueurs qui ne s'adonnent pas aux jeux de rôle. » Après une pause, il ajoute : « Mais c'est juste une blague. »

Scène 3

Cet extrait provient du travail de Graham Candy sur la socialité à haute vitesse des joueurs de *Counter-Strike* (CS).

La première ronde commence et nous nous empressons de prendre nos positions. Les Terroristes passent immédiatement à l'attaque du site supérieur de bombardement. Mike crie « *pre-nade hut* », essayant ainsi d'amener son coéquipier, Joe, qui est un nouveau joueur, à lancer des grenades dans l'entrée d'une structure qui a la forme d'une hutte. En essayant d'éviter les balles des Terroristes, Mike bloque par inadvertance le chemin à Joe, qui crie dans le microphone : « Tu pourrais me bloquer à la place, quelle belle idée, et ensuite m'aveugler, wow, wow ! » Joe a été aveuglé par le flash d'une grenade que Mike a lancée. Par la suite, les événements s'enchaînent à un rythme effréné. Matt se fait tuer à l'extérieur par un Terroriste ; moi-même, je tue un Terroriste qui laisse tomber sa bombe avant de la poser. Les Terroristes changent de position et se mettent à encercler le bâtiment principal, tuant Mike et Joe, mais sacrifiant du même coup deux Terroristes. Je me fais tuer dans la pièce de la rampe de lancement, et il ne reste plus que Steve et deux Terroristes. Steve s'échappe par les conduites de ventilation et rejoint la chambre des missiles au sous-sol. Après un échange de coups de feu, Steve réussit à tuer les deux Terroristes et à désarmer la bombe alors qu'elle est sur le point d'exploser, remportant la ronde de justesse. (Candy, à paraître)

Chacune de ces scènes décrit une rencontre sociale dans le contexte des jeux vidéo en ligne, mais on voit déjà, même à partir de ces descriptions sommaires, à quel point l'expression « rencontre sociale » est inapte à rendre compte de la diversité des interactions qui ont lieu dans ces trois cas. Dans cet article, je veux aborder ce que je conçois comme le manque général d'attention portée au domaine du « sociologique » et donc du

« social » au sein des études sur le jeu vidéo. Je le ferai à l'aide d'un concept sociologique, celui de socialisation. Il ne serait sans doute pas difficile de montrer qu'au cœur de chaque rencontre sociale, il y a une part de socialisation, celle-ci étant comprise comme le processus par lequel des agents humains entrent dans des modes d'être à caractère social. Chacune des scènes que j'ai relatées fait intervenir des processus et des niveaux variables de socialisation. Je proposerai, en fin de parcours, des pistes de réflexion sur ce qui fait le propre de la socialisation dans le jeu vidéo, par opposition à la socialisation – voire même à la socialisation numérique – de manière générale. Selon moi, la vie sociale dans les jeux vidéo n'est pas simplement une vie sociale vécue par d'autres moyens. La condition socioculturelle de l'être qui est « en jeu » infléchit les relations sociales en produisant une dynamique dans laquelle les participants parviennent à « être autrement » les uns avec les autres, ce qui, pour la réflexion sur la socialisation au sein des espaces en ligne, comporte d'importantes ramifications.

De la rencontre sociale à la socialisation

Pour commencer, nous pouvons faire remarquer qu'il y a, dans le mot *socialisation* tel qu'il est compris dans le langage commun, une ambiguïté compréhensible, qui est reflétée dans différentes approches de la socialité (*socialness*) dans les jeux en ligne. Les études sur le jeu vidéo comme champ de recherche sont nées, en partie en réaction à un paradigme dominant à caractère fonctionnaliste relatif aux effets des médias, lequel suggère que plus les individus (et surtout les enfants et les adolescents) passent de temps devant un écran, plus ils risquent de s'isoler socialement et de perdre le contact avec autrui. Ce point de vue s'est imposé encore davantage à l'époque des premières études sur le jeu vidéo (Anderson, 2004 ; Funk, 2009). L'un des moyens utilisés par celles-ci pour répondre aux critiques était de montrer en quoi les jeux vidéo en tant que média favorisent les contacts sociaux au lieu de les entraver, dans la mesure où les personnes qui jouent souvent jouent ensemble (Williams, 2006 ; Simon, 2006, 2007a). Ceci est particulièrement vrai en ce qui concerne les jeux en ligne, qui intègrent dans leur mécanique de base l'interaction sociale, la coopération et la compétition. Autrement dit, il est impossible de jouer à ces jeux de façon solitaire. La communication et l'interaction entre les joueurs sont une condition *sine qua non* du jeu en ligne. S'il est utile d'attirer l'attention

sur cette dimension essentielle du jeu vidéo pour réfuter les arguments sur son caractère prétendument antisocial, cela nous apprend peu sur ce qui fait le propre, en termes de socialité (*sociality*), des pratiques d'interaction des joueurs, de leurs significations et de leurs effets.

Le concept de socialisation nous paraît un bon point de départ pour explorer cette question. En sciences sociales, la « socialisation » est un terme analytique qui renvoie au processus par lequel les individus deviennent membres d'une société, d'une culture ou d'un groupe social liés par des normes, des routines, des identités communes, etc., ou alors en viennent à s'identifier en tant que tels. En termes techniques, il y a la socialisation primaire, qui désigne les processus grâce auxquels les jeunes enfants sont socialisés, devenant membres de la société par l'entremise de la famille, par exemple. Il y a aussi la socialisation secondaire, qui renvoie aux processus de socialisation à l'intérieur de sous-groupes, ou encore aux mécanismes liés à la transition d'un groupe socioculturel à un autre (Mortimer et Simmons, 1978). Il y a même un champ d'études connu sous le nom de « socialisation organisationnelle » (*organizational socialization*), qui s'intéresse aux manières dont les employés sont intégrés à leur milieu de travail. Cela est très pertinent pour les études de guildes dans les jeux en ligne massivement multijoueurs (MMOG) tels que *World of Warcraft*, par exemple (Van Maanen et Schein, 1979 ; Ahuja et Galvin, 2003). À cet égard, nous pouvons nous demander de quelles manières les jeux en ligne fonctionnent comme des espaces au sein desquels les individus sont socialisés à titre de membres de sous-groupes spécifiques.

Mais il sera utile d'abord de s'attarder à une acception plus familière du mot *socialisation*. Le terme renvoie aussi à l'idée de faire du social, ou de « socialiser », une activité qui consiste à rencontrer des gens, à être avec autrui ou simplement à passer du temps avec des amis (*simply hanging out*). L'expression « faire du social » a un sens très vague, mais elle désigne au fond une forme « légère » d'interaction sociale qui implique que l'on se « frotte » socialement à d'autres individus, mais d'une manière temporaire, éphémère et généralement non instrumentalisée. En ce sens, le fait de « socialiser » est tout le contraire de la socialisation. Nul besoin d'entrer dans le détail pour que l'on saisisse bien la différence. La socialisation, contrairement à l'acte de socialiser, est une affaire très sérieuse, et nous nous disons souvent – et on nous le répète – que l'avenir de nos enfants en dépend. Combien de problèmes sociaux actuels sont attribués à des échecs

du processus de socialisation ? Mais l'acte de socialiser est une activité frivole, sans but et souvent spontanée. Celle-ci est importante, certes, mais seulement de manière abstraite, suivant la perspective qu'il vaut mieux être avec d'autres plutôt qu'être une personne antisociale ou renfermée.

Ainsi, d'entrée de jeu, nous devons envisager deux types distincts de « rencontres sociales ». Le premier renvoie au processus de socialisation, le second, à l'acte de faire du social. À quel type appartient l'interaction dans les jeux en ligne ?

La socialisation et la sociabilité en tant que forme ludique d'association

De plusieurs manières, lorsqu'on parle de jeux, la notion de « faire du social » semble toute désignée, puisqu'elle est naturellement associée à l'acte de jouer. Nous savons intuitivement que faire du social est une activité ludique à laquelle nous sommes censés nous adonner pour le plaisir ou pour nous amuser. Nous le savons, en fait, à cause de la très familière opposition culturelle entre espaces de travail et espaces de jeu. Il existe des endroits où il est inapproprié voire tabou de socialiser. Lorsqu'on est au travail, par exemple, on ne doit pas socialiser, d'où le lieu commun dans la culture industrielle de la machine à café comme lieu où l'on fait du social au travail. Cet impératif culturel s'applique, évidemment, aussi bien aux jeux sérieux qu'au travail. Les athlètes ne devraient pas faire du social pendant un match de la saison régulière, et nous pourrions ajouter que les joueurs d'une guilde de MMOG ne devraient pas socialiser au milieu d'un raid difficile. Travailler, pratiquer des sports professionnels ou mener des raids sont des activités sociales, sans être toutefois des activités où l'on fait du social. Faire du social, en ce sens, peut entraver une action instrumentale ou la pousser vers un but coordonné et, selon les contextes, on peut, pour avoir trop fait de social, se voir expulsé du groupe. Nous pourrions aller encore plus loin et avancer que, dans un contexte où les gens font du social, il existe d'autres termes pour décrire leurs activités instrumentales. Le « flirt » et le « réseautage » sont des sous-activités rattachées à l'acte de socialiser, et nous pourrions considérer qu'il s'agit là de faire du social avec une arrière-pensée.

Ainsi, il est intéressant de constater que faire du social est un type d'activité lié à la détente, aux temps d'arrêt et à l'action non instrumentale.

Les gens font du social pendant leurs pauses, au dîner ou après le travail. Ils font du social dans des soirées, en passant du temps avec des amis ou à des événements rassemblant de nombreuses personnes. En somme, on fait du social à l'intérieur et autour d'autres types d'actions sociales. Celles-ci sont typiquement une forme d'action rationnelle, instrumentale et orientée vers un but, comme travailler ou tuer un « boss » dans un raid de MMOG. Il est à noter que bien que l'acte de socialiser soit généralement non instrumental, il est néanmoins intentionnel. Il a, à son fondement, un acte intentionnel, soit l'idée d'« être ensemble » ou, plus précisément, que les gens se retrouvent exprès juste pour le plaisir d'« être ensemble ». On peut sortir dans un bar ou jouer à *WoW* dans le but de socialiser, mais l'effet de ce geste n'est pas significatif sans l'intention et, par le fait même, la possibilité d'échec (par exemple, vous sortez dans un bar dans le but de socialiser, mais personne ne vous parle). L'idée voulant que l'acte de socialiser soit une action intentionnelle non instrumentale concorde avec plusieurs conceptions du jeu et a été développée par de nombreux spécialistes des études sur le jeu vidéo à partir du concept de sociabilité en tant « forme ludique d'association » (Simmel, 1949 : 255). La sociabilité peut être comprise comme la forme d'une rencontre qui convient à l'acte de faire du social.

À première vue, l'idée selon laquelle les MMOG seraient un nouvel espace de sociabilité est convaincante. Mais Simmel lui-même a pris soin de préciser que sa notion de sociabilité – selon laquelle les gens interagissent pour le plaisir d'interagir – est un type idéal. Les cafés, les bars, les marchés, etc., sont souvent présentés comme des exemples contemporains de lieux propices à la sociabilité, mais ces exemples font souvent rater ce qui fait l'essentiel de l'argument de Simmel. Un état de sociabilité ne correspond pas à un espace de liberté et d'autonomie dans le sens contre-structurel de ces termes ; il ne s'agit pas d'un espace au sein duquel on peut enfin être soi et où tous sont les bienvenus (Steinkuehler et Williams, 2006 ; Ducheneaut, Moore et Nickell, 2007). Si l'on se fie aux rares exemples qu'il a pu fournir, Simmel tenait la société de la Cour de France au *xvii^e* siècle pour le haut lieu de la sociabilité. Or cette société était gouvernée par un ensemble très strict de normes et de règles d'étiquette et de comportement qui, prétend-on, n'obéissait qu'à sa propre logique interne, n'ayant d'autre objet que sa propre performance. Pour qu'il y ait sociabilité, il faut peut-être avant tout une situation où la contrainte est extrême ou

du moins plus importante qu'en temps normal, et c'est de ce point de vue que Simmel tient la sociabilité pour « la forme ludique d'association » (Simmel 1949 : 255).

La socialisation secondaire et la forme normative d'association

Si la sociabilité renvoie à la forme ludique d'association, à quoi renvoie la socialisation ? Pour exprimer les choses de manière un peu brutale, la socialisation serait la forme normative d'association. C'est le processus grâce auquel nous sommes « normalisés » en tant que membres d'un groupe social donné, le processus producteur d'identité et de subjectivité sociales. C'est la socialisation, en fait, qui constitue, dans nos vies, les contextes socioculturels sans lesquels un phénomène comme la sociabilité ne serait même pas concevable. Autrement dit, afin qu'une personne puisse agir de manière sociable avec autrui, elle doit être socialisée en tant que membre d'un groupe social au sein duquel le fait d'agir de manière sociable a un sens. Nous ne sommes pas naturellement sociables même si, en tant qu'humains, nous avons une tendance innée vers l'association. À mon sens, l'idéal horizontal et volontariste de la sociabilité présuppose toujours un processus vertical et non volontaire de socialisation. Dans la suite de cet article, je vais m'intéresser à ce processus et à la question de savoir en quoi les jeux en ligne peuvent éventuellement changer la manière dont nous pensons la socialisation (et, par conséquent, la sociabilité).

Revenons à l'idée de socialisation. Le concept demeure problématique en ce sens que, lorsque nous parlons de socialisation tout court, sans lui attribuer un objet, il s'agit toujours de la socialisation primaire, soit le processus au moyen duquel les jeunes enfants en viennent à s'appréhender comme des êtres sociaux. On envisage souvent sous cet angle les pratiques ludiques des enfants qui jouent ensemble à « faire semblant » à l'aide de jouets. Mais, pour l'essentiel, le concept de socialisation primaire s'avère inapproprié là où il est question de culture numérique en général et de jeux en ligne en particulier, parce que, dans la plupart des cas, l'activité a lieu beaucoup plus tard dans le processus de développement, après que l'individu a acquis la conscience de son appartenance sociale. L'âge moyen des adeptes de jeux vidéo au Canada en 2010 est de 35 ans et, bien que les joueurs de jeux de console soient généralement beaucoup plus jeunes, ceux qui s'adonnent aux jeux en ligne ont tendance à être un peu plus

vieux, ayant une vingtaine d'années en moyenne. Parler de socialisation primaire n'a pas beaucoup de sens à ce stade de la vie.

Les chercheurs en sociologie du développement auraient peut-être ici une objection à formuler, mais je préfère rester en terrain analytique plus ferme, en supposant que les pratiques de jeu en ligne font intervenir des processus de socialisation secondaire. Si c'est le cas, nous devons nous demander qui est socialisé et au sein de quel groupe. Le processus de socialisation implique toujours l'intégration sociale de l'individu à l'intérieur d'un groupe donné, qui lui préexiste comme réalité objective ou comme fait social. À un âge infantile, nous passons d'un stade présocial à un stade social par l'intermédiaire d'agents et d'institutions de socialisation, et même les immigrants sont soumis à des processus de socialisation lorsqu'ils passent d'une culture à une autre. L'opération est réussie dans la mesure où l'enfant et l'immigrant développent, face au groupe, une identification sociale subjective et un sens spécifique du « nous ». Le but de la socialisation n'est pas de se conformer, mais bien de développer ce sentiment d'identification et d'appartenance au groupe.

Qu'il s'agisse de socialisation primaire ou secondaire, il y a toujours un groupe hôte et un membre ou un immigrant potentiel. Le mouvement est unidirectionnel, rarement volontaire et toujours lié à une question identitaire. Il y a toujours un groupe que l'on quitte et un autre groupe auquel on se joint. Dans le cas des jeux en ligne, c'est la socialisation de nouveaux joueurs au sein d'un groupe existant qui doit nous intéresser (Galvin et Ahuja, 2001). Le groupe visé peut être la « *subculture* » des joueurs de MMOG dans son ensemble, celle des joueurs de WoW, ou alors un plus petit groupe de joueurs de rôle, tels les « TANK » ou une guilde spécifique envisagée comme organisation sociale. C'est sans grande importance, pourvu que l'analyste soit en mesure d'identifier pour le groupe en question une base normative, c'est-à-dire un ensemble de normes, de règles, de routines, de croyances et de connaissances tacites partagées qui définissent l'appartenance aux yeux des membres du groupe hôte.

Nous pouvons maintenant revenir aux exemples cités en début d'article. Chacun de ceux-ci peut être envisagé comme une illustration de processus associés à la socialisation secondaire. Dans le premier cas, celui du massacre de WoW, il s'agit d'un conflit à l'échelle du serveur, qui concerne les « normes » et les « valeurs » de la communauté des joueurs.

Nous pouvons nous demander si les membres de la guilde *Serenity Now* ont, oui ou non, agi en conformité avec les standards sociaux de la communauté tels que représentés dans les forums. Le problème, bien évidemment, est que la communauté des joueurs n'est pas un fait établi avant le massacre ; plutôt, le massacre devient pour les joueurs une occasion de définir leur conception de ce que devrait impliquer l'appartenance à la communauté. Dans ce cas – et c'est ce qui fait son intérêt –, le conflit confronte au moins deux conceptions différentes de la communauté, dans la mesure où les partisans de *Serenity Now* affirment que « ce n'est qu'un jeu », alors que d'autres disent au contraire que « c'est plus qu'un simple jeu ».

Le deuxième exemple présente un cas plus évident de socialisation secondaire, dans la mesure où il me met en scène en tant que nouveau membre d'une guilde, apprenant mon rôle. J'étais assez nerveux parce que je jouais sur *Landroval*, soit le plus important serveur de jeu de rôle, et je venais de me décider à joindre les rangs des Marchwardens, un minuscule cercle de dix joueurs. C'était ma première guilde de jeu de rôle et je ne savais pas quand je devais sérieusement jouer mon rôle et quand je pouvais en décrocher. Dans la scène que j'ai rapportée, j'ai été frappé par le mélange des contextes. Tygrimm évoque, par exemple, les « Vaisseaux blancs » comme s'ils étaient réels aux yeux des membres de la guilde (il joue son rôle de hobbit), et lorsque je lui réponds en jouant mon rôle d'elfe, il me dit que nos ennemis sont les gens qui ne s'adonnent pas aux jeux de rôle (il décroche de son rôle). Il ajoute ensuite, peut-être parce qu'il sent que je suis déconcerté, que « c'est juste une blague ». Cela dit, c'est un hobbit, il pourrait donc s'agir au fond d'une autre forme de jeu de rôle.

En fait, cet exemple ressemble à une histoire typique de socialisation et les études sur le jeu vidéo abondent en analyses des manières dont les joueurs se trouvent confrontés aux normes, aux habitudes et à l'étiquette de groupes et de cultures établis. Je voudrais toutefois envisager la scène sous un angle un peu différent. Mon interaction avec Tygrimm me permet d'apprendre quand et comment je dois jouer mon rôle, mais le but de notre échange n'est pas le jeu de rôle à proprement parler ; il s'agit plutôt de savoir qui je suis en tant que *Marchwarden* et quelle devra être ma conduite à titre de membre de ce groupe. Si l'on peut penser que cette scène témoigne du processus par lequel j'apprends, en tant que nouveau

membre, à jouer mon rôle selon les attentes de Tygrimm (le membre représentant établi), on peut également considérer qu'elle nous montre, Tygrimm et moi, en train de nouer ensemble une forme d'identité sociale, grâce à notre interaction. Nous le faisons en combinant un peu de folklore de tolkien (j'ai dû faire une recherche pour comprendre la référence aux Vaisseaux blancs), un peu de camaraderie de joueurs de rôle et quelques valeurs de style « calinours », de celles qu'on trouve souvent dans les guildes (« nous aidons tout le monde »).

Dans le troisième exemple, la scène semblerait à première vue présenter une situation analogue, à cette différence près que cette fois-ci, le nouveau joueur de CS est socialisé au sein d'une équipe composée de membres déjà liés au préalable. Le nouveau joueur, c'est Joe, soit celui qui se fâche lorsque Mike l'aveugle par accident. Il en résulte, dans le jeu, un conflit qui dure plusieurs rondes, jusqu'au moment où Joe, dégoûté, se déconnecte, et ce, malgré la victoire de son équipe. Sans la mise en contexte, on pourrait penser que Mike est le nouveau joueur qui s'initie au jeu. Dans cette histoire, et de manière générale dans le travail de Graham Candy – c'est ce à quoi je veux en venir –, l'idée du groupe social dépend d'une expérience partagée qui se déploie dans le temps et qui, dans le cas de CS, constitue l'aboutissement de milliers de répétitions de la même expérience. Il s'agit d'une sorte de socialisation itérative, mais avec cette différence cruciale que le groupe en ligne au sein duquel le joueur est socialisé n'existe pas de la même façon que les groupes sociaux dans la vie de tous les jours.

La socialisation et l'imagination

J'aimerais proposer que toutes ces histoires de socialisation deviennent curieuses et intéressantes parce qu'elles surviennent à l'intérieur de jeux numériques. Je ne trouve pas intéressant en soi qu'il y ait de la socialisation dans les jeux, parce que la socialisation a effectivement lieu partout et tout le temps. Par contre, je trouve intéressant d'étudier les manières dont l'interactivité sociale dans les jeux en ligne mène à de curieuses modulations de la socialisation, eu égard à ce que j'appellerais l'imagination sociale. Le fait que ces processus de socialisation surviennent dans des mondes imaginaires a quelque chose de curieux. D'autres ont montré que le jeu vidéo (ainsi que d'autres types de jeux numériques) ressemble au

jeu d'imagination des jeunes enfants. Il ne s'agit pas, par là, de prétendre que les jeux infantilisent les adultes, mais plutôt de mettre de l'avant le rôle de l'imagination et du « faire-semblant » dans le processus de socialisation, à un moment historico-culturel spécifique.

Notons que tous les processus de socialisation impliquent que le nouveau membre potentiel se représente en imagination l'objet de la socialisation, et qu'il se livre à une forme d'anticipation. Pour l'immigrant, par exemple, le déplacement d'un groupe social vers un autre se fait en partie au moyen d'une anticipation de ce que sera la vie dans la nouvelle culture hôte. Ce type de pensée prospective est à la base de la faculté humaine d'imagination, comprise comme la capacité de se représenter le possible, de transformer l'absence en présence ou de penser et d'agir « comme si ». L'imagination permet en quelque sorte de jeter un pont entre la vie sociale telle que nous la connaissons et la vie sociale telle qu'elle pourrait être. Dans le processus de socialisation, c'est l'imagination qui facilite le passage de l'identité à la fois pour les enfants dans leurs jeux imaginaires et pour les immigrants avec leurs espoirs, leurs inquiétudes et leurs craintes.

En ce sens, l'imagination est le « pont » qui rend possible la socialisation. D'un point de vue sociologique, cela est intéressant dans la mesure où la recherche empirique en développement de l'enfant montre que le fait de saisir la société par l'imagination (au fur et à mesure que les enfants passent du présocial au social dans leurs stades de développement) est une affaire moins de projection individuelle que d'imagination collective et interactive. Hans Furth (1996), un chercheur piagétien en psychologie du développement, affirme, par exemple, que les jeux imaginaires témoignent d'une sorte d'imagination sociale par le biais de laquelle les enfants négocient et constituent ensemble les sociétés ou associations imaginaires auxquelles ils participent. Cette intersubjectivité des mondes imaginaires remet en question les conceptions courantes de l'imagination, selon lesquelles il s'agirait d'une faculté individuelle et subjective ; les actes d'imagination peuvent être envisagés comme des actes de nature externe et sociale, ne provenant pas d'un état d'esprit interne.

Pour s'en convaincre, que l'on pense à ces jeux imaginaires où les enfants se livrent ensemble à des négociations pour déterminer le statut ontologique de chaque biscuit magique qui sort du four. Si, par exemple, on veut accorder au biscuit la capacité de faire voler, il faut que chaque participant au jeu soit d'accord. Chaque nouvel acte posé renforce et

réoriente le précédent et si l'un des enfants seulement refuse d'accorder au biscuit la capacité de faire voler, cela menace de rompre le charme et de causer l'arrêt du jeu. En ce qui concerne l'imagination sociale, la question n'est pas de mesurer la capacité de faire semblant que des pièces en plastique sont des biscuits magiques qui donnent le pouvoir de voler, mais plutôt d'envisager en quoi cette négociation autour de la qualité magique du « biscuit » en plastique amène les enfants à développer des relations entre pairs, ainsi qu'une compréhension de l'intersubjectivité. La construction des relations entre pairs est modulée par l'opération de l'imagination, qui est d'ordre pragmatique (comment on transforme des morceaux de plastique en biscuits, et comment à leur tour ceux-ci s'investissent de pouvoirs magiques). Afin que le jeu imaginaire fonctionne, il faut qu'une forme d'ordre social soit établie (Denzin, 1975).

Mon expérience de jeu de rôle est très semblable, en ce que Tygrimm et moi partageons un espace imaginaire dans lequel, moi, je suis un elfe, et lui, un hobbit. Nous parlons des Marchwardens, mais l'objet de notre jeu d'imagination n'est pas tant le fait « d'être des Marchwardens » que la relation sociale permise par l'acte de faire semblant d'être des Marchwardens. Autrement dit, le fait d'être *Marchwarden* devient le prétexte pour établir un type de rapport social que nous n'aurions peut-être pas établi autrement. C'est un moyen d'imaginer une manière d'être socialement autre (*a social otherwise*). Cette idée peut sembler convenir à un univers de haute « *fantasy* » à la Tolkien, qui admet dans sa logique narrative les valeurs progressistes de la classe moyenne actuelle, lesquelles se manifestent dans une suite infinie d'accolades de groupe entre elfes, hobbits, humains et nains, mais il faut reconnaître que les joueurs cruels de la guilde *Serenity Now* et les joueurs militaristes de CS s'adonnent également à la production d'une manière d'être socialement autre. C'est la question de l'imagination qui distingue la socialisation de groupes réels, militaires ou non, de celle qui a lieu à l'intérieur du jeu. Les gangs et les unités militaires formés au sein d'un jeu sont volontairement irréels ; ce sont des unités faites pour imaginer la socialité.

L'imagination de la socialisation

Cet argument m'amène à déplacer la question initiale : au lieu d'envisager les jeux en ligne comme un espace de socialisation, je veux les considérer

comme un espace propice à l'imagination sociale et collective de la socialisation. Lorsque les joueurs jouent à titre de membre d'une guilde de MMO, il ne s'agit pas tant de devenir membre d'une communauté que de participer à l'imagination d'une communauté possible, qu'ils exemplifient grâce à leur interaction dans le jeu. Ces productions résultent du simple fait de jouer ensemble, et elles peuvent être consciemment narrativisées, comme le font souvent les joueurs de rôle, ou simplement exprimées par l'entremise du parler ordurier des joueurs de CS pendant et entre les temps de jeu. Dans la suite de cet article, je développerai cette idée et je poserai quelques hypothèses initiales visant la mise en place d'une théorie de l'imagination sociale qui conviendra à l'étude des jeux vidéo en ligne.

L'imagination sociale n'est pas un « simple jeu » dans le sens où il s'agirait d'une sorte de cercle magique. Les équipes de CS et les guildes de voyous dans *WoW* ne constituent pas de simples espaces séparés de la vie sociale réelle, où l'on peut faire semblant pour un temps d'être un salaud violent et misogyne. Le cadre du jeu n'excuse pas ainsi la conduite des joueurs. Le jeu est, plutôt, un prétexte pour laisser libre cours à son imagination sociale, et cette imagination peut se révéler brutale, altruiste, utopique ou parfaitement banale. Par contre, il y a toujours la possibilité que la chose que l'on s'imagine ne se réalise pas, et toute théorie sociale du jeu vidéo devrait partir de ce constat. Ma réflexion suit plus ou moins celle du philosophe Richard Kearney (1998), en ce sens que je privilégie une conception phénoménologique et intersubjective de l'imagination, au lieu d'envisager cette dernière comme une faculté transcendante et subjective de l'esprit. Mon interprétation de l'approche de Kearney, mise en rapport avec le jeu en ligne, repose sur trois propositions de base.

La première proposition est que l'imagination devrait être envisagée comme un acte productif de la conscience; elle est la conséquence d'une intention. Imaginer est un acte expérientiel qui présuppose une conscience de soi et de son geste. Ce n'est pas tant la question de l'intentionnalité individuelle qui m'intéresse en tant que sociologue, mais plutôt le fait que l'imagination sociale s'appuie sur une conscience partagée des objets de l'imagination et sur le sentiment que « nous » imaginons ensemble. Pour le dire en termes simples, l'intentionnalité présupposée dans l'acte d'imaginer que le hobbit Tygrimm est mon ami intime et mon frère est seulement attribuable après coup, grâce aux gestes que je pose à l'intérieur du jeu et qui sont une représentation publique de cet acte. Autrement dit,

selon ma perspective sociologique, l'intention n'a d'importance que dans la mesure où elle est attribuable à autrui sur la base d'une action ou d'une représentation.

Ma deuxième proposition est que l'imagination précède le problème de la distinction entre la perception et la réalité. De manière générale, cette proposition ne devrait pas susciter d'objections de la part des chercheurs en études sur le jeu vidéo. L'imagination est l'acte de produire l'irréel ou, comme les philosophes aiment l'affirmer, et ce, en termes encore plus cryptiques, l'imagination est l'acte par lequel on rend le présent absent et l'absent présent. Pour paraphraser Kearney, percevoir Tygrimm et imaginer Tygrimm sont deux manières différentes d'intentionner le même objet, soit Tygrimm le hobbit ; la différence cruciale, ici, étant que la première manière l'intentionne en tant qu'objet réel, et la seconde, en tant qu'objet irréel. Les objets réels de la perception dans les jeux sont les choses vues et entendues grâce aux représentations des avatars et des mondes qu'ils occupent. Il y a une mécanique du jeu, mais aussi des fictions du jeu. La *Last Homely House* dans *LOTRO* est un objet perçu et non imaginé. L'imagination accorde aux objets de la perception leur qualité irréalité, elle transforme la réalité en potentialité. En ce sens, pour que la *Last Homely House* de *LOTRO* soit aussi celle que l'on trouve dans *Le Hobbit*, ou pour qu'elle devienne tout simplement une base d'opération pour une confrérie de nains (rien de moins), il faut qu'elle fasse l'objet d'un acte partagé d'imagination.

Selon Kearney, donc, suivant Husserl, l'objet de l'imagination n'est pas la confusion de la perception et de la réalité, mais plutôt la capacité d'intentionner l'irréel comme s'il s'agissait du réel. Cette idée est analogue à celle selon laquelle nous suspendons notre incrédulité lorsque nous lisons une fiction ; toutefois, comparé à ce second phénomène, le premier comporte en général une dimension beaucoup plus active. Dans la fiction, l'auteur est amené sous l'effet d'une pression intense à aider le lecteur à suspendre son incrédulité, et ce, grâce au recours à des procédés littéraires courants. Dans l'industrie du jeu vidéo, les concepteurs ressentent une pression analogue, qui les incite à créer des mondes de plus en plus réalistes, auxquels les joueurs peuvent croire. Il en résulte aussi une manière de parler de la simulation comme s'il s'agissait d'une sorte de réduction de l'imagination, qui en vient à se confondre avec la perception (ou comme s'il s'agissait d'une automatisation de l'imagination). La simulation, en

tant que mode de représentation (ou de postreprésentation, comme l'affirmerait peut-être Jean Baudrillard), est censée renvoyer à la réalité, alors que l'imagination renvoie à l'irréalité. Cela n'a peut-être aucun rapport, mais on pourrait dire que, dans la pensée de Baudrillard, le plus proche parent de l'imagination est sans doute la dissimulation : une fausse simulation, un canular, un mensonge, une arnaque ou une tromperie délibérée, où l'on prétend qu'une représentation donnée est réelle en sachant très bien que ce n'est pas le cas.

Ainsi, lorsque j'envisage le jeu au sein d'une guildes comme un acte d'imagination, il ne s'agit pas de suggérer que la communauté formée par la guildes n'est pas réelle, mais plutôt que le joueur participe à la construction d'une possibilité ou d'une potentialité réelle, soit celle de la forme que pourrait avoir la communauté ou l'appartenance à celle-ci. C'est en ce sens que je tiens les espaces sociaux des jeux en ligne pour des espaces modulés qui déstabilisent les processus de socialisation. Il s'agit, en effet, d'espaces au sein desquels le groupe social se constitue lui-même alors que l'individu y socialise.

La troisième proposition est que l'imagination adopte une forme particulière dans les médias interactifs. En général, les produits de l'imagination sont des « images », mais dans les espaces numériques, les produits de l'imagination sont des objets. Ce sont des objets matériels irréels qui occupent du temps et de l'espace et qui interagissent. Cela change la donne, comme on dit. Pensez aux manières dont les enfants jouent à faire semblant et pensez à la place qu'occupent les accessoires, les jouets ou les autres entités non humaines dans leurs processus d'imagination sociale. Le fait d'imaginer ensemble peut s'avérer un travail social très difficile, qui devient souvent plus facile lorsque l'interaction sociale est secondée par une interaction matérielle. Une fois que les enfants ont convenu que tel objet est un biscuit magique, le morceau de plastique ainsi désigné peut fonctionner de manière plus ou moins indépendante, facilitant la poursuite du jeu imaginaire. L'efficacité du biscuit s'accroît, d'ailleurs, s'il est doté de propriétés qui conviennent à sa qualité magique (des couleurs scintillantes, des LED clignotants, par exemple). En ce sens, les jeux numériques ne sont rien de plus qu'un jeu imaginaire avec beaucoup d'accessoires tape-à-l'œil.

Cela n'est pourtant pas sans conséquences significatives, dans la mesure où l'environnement numérique des jeux module l'imagination

sociale des joueurs d'une façon absolument cruciale. Sur le plan empirique, cette modulation s'observe par la voie du passage de la discussion à l'action, qui caractérise la plupart des jeux en ligne d'aujourd'hui. Dans les jeux d'enfant sans accessoires, c'est la conversation qui entretient le monde imaginaire. Le jeu peut devenir plus actif lorsque des accessoires et des jouets y sont intégrés, mais il n'est pas moins social pour autant, puisque l'interaction matérielle ne fait que masquer la négociation sociale qui l'a rendue possible. On peut comparer, par exemple, le jeu de rôle dans *LOTRO* (en partie parce que la plupart des MMOG ne peuvent soutenir un sérieux jeu de rôle), qui est très axé sur la conversation, avec le jeu de *Counter-Strike*, où il y en a très peu. L'imagination sociale peut adopter deux formes distinctes, aussi productives l'une que l'autre. Prenons comme exemples deux actes imaginatifs d'amitié. Dans *LOTRO*, je salue bien bas Tygrimm et je l'appelle mon très cher ami sur le canal de discussion public. Dans *CS*, j'atteins d'une balle à la tête un terroriste qui est sur le point de tuer mon co-équipier. Aux yeux des joueurs chevronnés de *CS*, ce geste ne trompe pas : l'acte de sauver son co-équipier juste à temps est le plus haut témoignage d'amitié. En effet, la socialité des joueurs se construit souvent à partir de ce que j'ai appelé ailleurs une « conversation d'actions » (Simon, 2007b), une notion qui repose sur le truisme sociologique selon lequel les relations sociales se construisent à partir du moment où l'on fait des choses ensemble, au lieu de discuter sans cesse de ce que l'on compte faire. L'interactivité que supposent dans l'implicite les jeux en ligne et les mondes virtuels ajoute une dimension à la fois tangible et souple à l'imagination sociale et permet de jouer avec des possibilités sociales et de les ajuster de manière presque infinie.

L'imagination de tous les jours

Je pourrais conclure cet article sur un ton épique si je le voulais. De nos jours, dans le milieu des études sur le jeu vidéo, la demande est forte pour que les chercheurs investissent leurs objets d'une valeur culturelle qui les rachète aux yeux d'autrui. En ce sens, la possibilité de refaire ensemble la société en l'imaginant à neuf grâce aux jeux a toutes les apparences d'une entreprise agréable et porteuse d'espoir (Thomas et Brown, 2007). J'aimerais bien pouvoir justifier cette tendance dans notre domaine, mais je cherche aussi à rendre compte de l'imagination sociale telle qu'elle se

manifeste dans nos interactions de tous les jours. Bien que les chercheurs en sciences sociales aiment beaucoup en traquer partout les manifestations, les actes d'imagination sociale sont rarement profonds ou révolutionnaires, surtout dans le contexte des jeux en ligne. La théorie de l'imagination sociale que j'ai entrepris ici de développer en lien avec les processus de socialisation relève davantage des interactions du quotidien. Il y a une sorte de bricolage pragmatique – où l'on se connecte et se déconnecte à loisir – dans cette manière d'être socialement autre avec un groupe de personnes, au sein d'espaces médiatisés par les notions culturelles et matérielles du ludisme et du jeu. Les joueurs peuvent consciemment mener les choses plus loin, en nous disant en entrevue, par exemple, que leurs amis les plus intimes sont, en fait, leurs camarades de guilde, mais ils ne le font pas nécessairement. L'acte somme toute banal de faire des choses ensemble, lorsqu'il est modulé par l'espace de jeu, a quand même des effets. Il faut seulement que nous apprenions à chercher plus loin.