

---

# Les jeux en ligne et la construction de secondes vies par les adolescents : entre utopie et fiction

Nicolas AURAY\*

---

Internet, comme tout nouveau média, suscite parfois une sorte de panique morale. Cela l'amène à être l'objet d'attaques qui peuvent aller au-delà du registre que la sociologie « légitimiste » de la culture, par Bourdieu, nous a habitués à décrire, celui du *mépris* venu des représentants de la culture légitime. Internet suscite aussi une *anxiété* : une peur contre une menace de délitement du lien social, l'angoisse d'une crise générale des valeurs<sup>1</sup>. De même, par-delà le mépris des scribes, certains prophètes de malheur avaient accueilli avec crainte au VII<sup>e</sup> siècle le codex qui remettait en cause la lecture oralisée et l'autorité ecclésiastique. Par-delà le mépris ironique contre une « culture de poche » (Damisch, 1964), certains prophètes de malheur au XIX<sup>e</sup> siècle virent dans la presse imprimée, et le roman « feuilleton » qui logeait en bas de ses feuilles, une menace pour la culture, une possible manipulation des masses, une remise en cause de la possibilité de construire un esprit critique. Le lien est rapidement fait entre un nouveau média, en l'occurrence Internet, qui transforme les identités et les sociabilités et des faits divers tragiques<sup>2</sup> trop vite crus représentatifs.

---

\* Sociologue, Université Télécom ParisTech, Paris, 75013, France.  
Laboratoire LTCI, Paris, 75013, France.

<sup>1</sup> Ainsi Internet est souvent appréhendé comme une menace de brouillage des repères culturels (« poubelle informationnelle » (Godet 1999)), comme un lieu de perte de civilités (« citerne de la haine » (Finkielkraut et Soriano, 2001), comme un lieu d'asservissement des individus (une nouvelle drogue).

<sup>2</sup> Le 20 avril 1999, ce fut la tragédie de Columbine. Deux ados armés de fusils automatiques faisaient irruption au lycée de Littleton (Colorado), tuant 15 personnes avant de se donner la mort. Ils étaient accros au jeu vidéo. Il se trouve aussi qu'interviennent, comme l'a montré Michael Moore, des facteurs multiples, depuis l'engagement politique (tous deux appartenaient à la mafia des blancs manteaux, un groupuscule néonazi),

Comment peut-on dessiner un cadre d'analyse plus réaliste des enjeux sociétaux et politiques suscités par le développement des *nouveaux* médias électroniques, c'est-à-dire les blogs<sup>3</sup>, les sites de partage de vidéos autoproduites et les mondes massivement persistants ? Et au-delà, quels sont les traits caractéristiques communs qui, au-delà de leurs différences, peuvent permettre le regroupement de ces trois espaces ? Nous verrons dans une première partie en quoi réside une unité entre tous ces récents développements qui donnent à Internet une popularité auprès d'un large public. Nous verrons ensuite en quoi une clef de compréhension décisive de cette popularité est la possibilité ainsi donnée à un très grand nombre d'individus, notamment des adolescents, de construire de véritables « secondes vies », et par là de fragmenter et donc recomposer leur identité sociale. Ces reconstructions identitaires sont souvent bien différentes de simples divertissements ludiques pour passer le temps, elles engagent une épaisseur biographique et une réflexion (tactique et stratégique) sur le futur. Cette mobilisation des médias électroniques, ample et créative, transforme durablement les logiques d'affiliation associative ou de participation sociale : la recherche permanente de compromis entre loyauté et défection, entre aspiration à la justice et excitation exploratoire, entre réinvention du monde et récréation ludique, entre *utopie* et *fiction*, est susceptible de nourrir une discussion plus objective sur les nouveaux enjeux d'une politique de la défection<sup>4</sup>.

## Un nouveau régime de l'amateurisme

En tant qu'ils créent du lien à *distance*, les médias espacent, et défont partiellement, les ancrages territoriaux. Cette « déterritorialisation » a été perçue avec inquiétude, comme « viol » de l'individu par la « foule » et comme volatilité excessive de l'opinion. Cependant, bien loin de ne susciter que des rassemblements imprévisibles et éphémères, les médias

---

l'isolement relationnel préalable, la démission éducative des parents. Une polémique éclata aussi en octobre 2002, lorsqu'un adolescent de 21 ans, Shawn Wooley, se suicida dans sa maison du Wisconsin aux Etats-Unis alors qu'il était un chef de guildes célèbre dans le jeu en ligne Everquest. Malgré la cabbale suscitée par ce fait divers, il ne semble pas que la propension au suicide soit supérieure chez les adeptes du jeu vidéo que chez les autres adolescents.

<sup>3</sup> Un blog est un site web constitué par la réunion d'un ensemble de *billets* triés par ordre chronologique, et forme ainsi comme un journal de bord doté d'un calendrier.

<sup>4</sup> Pour une réflexion plus approfondie sur les tenants et aboutissements de cette « politique de la défection » menée à partir du cas emblématique de l'activisme des hackers, qui se déploie autour de la figure pirate et de la critique de l'extorsion d'une *rente* par des entreprises oligopolistiques ayant colonisé indûment l'Eldorado numérique, cf. Auray 2006 et 2007.

font émerger des « communautés » à distance, dispersées géographiquement mais structurées autour de valeurs communes, constitutives de ce que Tarde appelle un *public*. Bien loin de livrer l'opinion à la merci d'un tribun qui la manipule, les médias suscitent des collectifs soucieux de liberté d'expression et sont souvent des instruments de reformation de l'autorité sociale (Auray, 2007), une tonalité humoristique, et une excentricité. De ce point de vue, le concept de public, comme correcteur du préjugé sur la foule, préfigure en fait largement celui de *smart mobs*, de « foule intelligente », utilisé naturellement par les protagonistes de l'Internet (Rheingold, 2002).

Cependant, avec les nouveaux médias, électroniques, blogs, partages audiovisuels et jeux persistants, on a affaire à une transformation du statut de ce public. Une de leurs caractéristiques est qu'ils font se rejoindre deux filières de services précédemment distincts, les outils d'auto-publication (comme l'était encore la page web personnelle sur laquelle le lecteur ne pouvait pas déposer de commentaires) et des outils de communication collective. D'une certaine façon ils enrichissent donc considérablement les formes de *participation* du public en rendant possible une *collectivisation des échanges expressifs* : à l'exacerbation de la sensibilité à soi, à la libération de l'autofiction qui est rendue possible par les propriétés « plastiques » et audiovisuelles des nouveaux médias électroniques, s'ajoute une possibilité de constituer des *arènes sociales* où est susceptible d'être mobilisé à sa cause un *public*. Celle-ci peut prendre des formes extrêmes, surprenantes, transformant n'importe quel petit Guillaume en héros farouche et sublime<sup>5</sup>. Cette collectivisation des échanges expressifs peut être considérée comme constitutive de véritables « auras digitales ». Sur del.icio.us, un site de partage de contenus a par exemple été implémentée la réalisation de « portraits chinois » des utilisateurs, identifiés à l'aide d'une mosaïque d'images. Extisp.icio.us<sup>6</sup> (du latin qui désigne une inspection des entrailles pour la divination) permet de visualiser une mosaïque d'images puisées dans Yahoo images à partir des mots tags utilisés plusieurs fois par un utilisateur du site.

D'autre part, les nouveaux médias électroniques individualisent encore plus l'écoute et la réception. Ils permettent ainsi l'*autonomisation* du public par rapport au contrôle social. Les chats lycéens desserrent le contrôle social exercé par l'école. De même que les sites de libre antenne

---

<sup>5</sup> Comme le dit ce patron de cybercafé, " Lorsque les parents téléphonent à 19 heures pour dire « il faut nous renvoyer « Guillaume » - « Guillaume qui ça ? ", je demande. Alors timidement le père dit « Albator 124 » - « Ah bien sûr ! Albator 124 rentre chez ta mère !" (Entretien avec un patron de cybercafé, cf. Auray Craipeau Legout, 2004).

<sup>6</sup> <http://kevan.org/extispicius>.

avaient déjà affaibli la tutelle exercée par les parents (Glevarec, 2005), certains auteurs comme Buckingham (2002) ayant même pu voir dans la sociabilité médiatisée un *substitut* aux rites de passage à la période adolescente, les nouveaux médias électroniques orientés vers le partage d'un corpus fournissent une occasion d'exil par rapport au monde social : pied à l'étrier pour une recomposition des rapports. Ils fournissent en effet des cadres moraux et affectifs susceptibles d'être mobilisés dans l'expérience ordinaire, ayant parfois une fonction édicatrice. Ils contribuent à la constitution d'une individualité et d'un soi réflexif.

Un dernier fait nouveau est l'élévation considérable de la qualité et de la portée de toutes ces productions collectives réalisées, dans le cadre de ces nouveaux médias électroniques, par les utilisateurs. Munis des outils de cadrage et de montage fournis par les jeux en ligne qu'ils explorent, certains amateurs font des vidéos, appelées *machinima*, qui sont aussi spectaculaires que bon nombre de productions professionnelles ou institutionnelles<sup>7</sup>. Des compagnies, et plus largement des acteurs ou des cinéastes, reconnaissent que le blog de leurs *fans* anonymes contient plus d'information que celui, « officiel », confectionné par leur distributeur ou leur agent (Beaudoin et Licoppe, 2002). Cette profusion de contenus amateurs constitue une généralisation à l'ensemble de la vie culturelle du phénomène de « démocratisation de l'innovation », l'injection par des amateurs d'innovations radicales auxquels les ingénieurs n'avaient pas pensé, dont les spécialistes avaient surtout remarqué l'existence dans des secteurs de pointe cantonnés à l'informatique, aux biotechs ou à la chimie (von Hippel, 2005). Le 17 décembre 2006, le magazine *Time* a élu « l'utilisateur » personnalité de l'année. *Vous*, c'est-à-dire l'utilisateur de l'Internet, au sens où il contribue à une histoire de communauté et de collaboration à une échelle jamais vue auparavant. Par ce symbole se trouve ainsi corroboré un tournant de la société de l'information, marqué par un rapprochement continu entre monde professionnel et monde amateur

Cette entrée en scène massive et remarquable des amateurs dans la production culturelle de l'Internet a des causes structurelles : la hausse du capital culturel des utilisateurs de l'Internet, liée à l'allongement de la scolarisation, à la généralisation du travail intellectuel et à la diffusion d'Internet auprès des cadres. Ainsi, Leadbeater et Miller (2004) expliquent le développement des amateurs professionnalisés par l'articulation généralisée, aujourd'hui, du modèle vocationnel du loisir

---

<sup>7</sup> Pour un site de référence sur les machinima : cf. <http://www.machinima.com> de F. Kirshner.

bénévole et de l'investissement créatif dans le travail salarié. Ce mouvement qui a des causes durables semble d'autre part soutenu en retour par l'intérêt croissant que manifeste le monde économique pour stimuler et rassembler cet immense travail décentralisé de production de contenus. Au-delà des pratiques ponctuelles de certaines firmes pour exploiter les contenus amateurs (sur l'exemple de Netscape, cf. Auray, 2000 ; sur « l'approvisionnement par la foule » en général, cf. Howe, 2005), on constate un *retraitement continu* des contenus amateurs par les industries culturelles (comme Jenkins 2006 l'a montré dans le secteur du jeu vidéo), ou le développement d'une culture musicale du remix qui donne une plus grande notoriété aux objets couplés ou détournés qu'aux produits originaux.

Collectivisation de l'expression et instrument d'autonomisation. Les nouveaux médias électroniques nous amènent à penser l'émancipation de doubles vies, la fragmentation de nos identités. Les adolescents sont en première ligne dans le vécu de ce problème. Pour assumer cette fragmentation de l'identité, ils expérimentent en tâtonnant des régulations émergentes. Et à cet égard ils constituent d'une certaine façon nos *envoyés spéciaux*. Le jeu en ligne est un laboratoire de ces nouvelles formes. Il est bien plus qu'une cour de récréation virtuelle. Il est un lieu où se repense le sujet.

## **La constitution de secondes vies et la double défection**

Frederick Jackson Turner, dans un essai fameux, décela dans la colonisation aux frontières un « moyen d'échapper aux jougs du passé ». Les hommes du XVIII<sup>e</sup> siècle qui avaient quitté l'Europe pour émigrer aux Etats-Unis avaient grâce à l'avancée de la frontière la possibilité de répéter à l'intérieur même des Etats-Unis l'expérience qu'ils avaient vécue en quittant l'Europe. L'exploration aux frontières est alors identifiée à un thème *politique*, au sens où la fuite aux frontières est alors analysée comme une façon de se débarrasser du caractère oppressif de la féodalité européenne. Hirschman a ensuite mis en évidence la conséquence essentiellement incivique du thème politique de la fuite aux frontières : la défection se substitue à la prise de parole (1995, p. 168). Les TIC ont de la même façon joué un effet de renforcement des stratégies d'exil ou de désertion plutôt que de contestation ou de prise de parole. Ainsi, étant confrontés à la dégradation des conditions d'utilisation des logiciels dans les années 1980, des développeurs pionniers du logiciel libre ont choisi non pas le recours à des terrains existants (la lutte syndicale, la lutte juridique) mais la *fuite en créant un*

*autre monde, un nouveau monde, GNU « is not unix »* : ils se sont exilés du système commercial et fermé. Ainsi, étant confrontés en 1999 à la dégradation des conditions de réception des produits l'industrie musicale (prix trop élevés, restriction technique de la copie privée, insuffisance de l'offre en ligne), Shawn Fanning, jeune étudiant de Northeastern University, décide de fonder *un nouveau monde*.

La constitution de secondes vies, autour d'auras digitales, concernait depuis pas mal de temps les jeunes spécialisés dans l'exploration des ordinateurs et du Web, les hackers ; avec le développement de la vidéo et de la musique sur Internet, elle concerne maintenant l'ensemble des utilisateurs ; autour des auras digitales des adolescents bloggeurs et joueurs de jeux persistants.

Alors qu'une grande majorité des jeux vidéo destinés aux consoles permettent de faire des parties, plus ou moins courtes, avec des personnages prédéterminés, (Mario, Zelda,...), des jeux comme *Everquest*, *Dark Age of Camelot* ou *World of Warcraft* offrent aux joueurs une projection, par l'intermédiaire d'un avatar, dans un univers fantastique en compagnie des autres joueurs. Ce sont des mondes persistants dans lesquels il faut accomplir des missions souvent très longues, et où le joueur écrit lui-même sa propre histoire, en faisant évoluer son avatar - ce double qui est sa représentation virtuelle et sublimée dans le jeu - afin de lui donner le plus de pouvoir possible. Outre le temps nécessaire pour accomplir les missions, un jeu comme *Everquest* nécessite un grand temps de présence face à l'écran, les joueurs se regroupant en « guildes » (Auray, 2004). Chaque membre de cette équipe a une fonction bien précise. Le chef de bande organise des rendez-vous à heure fixe dans telle ou telle partie du jeu, pour mettre au point une stratégie ou pour récupérer des éléments qui faciliteront la progression dans la quête. Si un joueur manque à l'appel, c'est toute la guildes qui se trouve ainsi pénalisée, et des absences répétées peuvent conduire à l'exclusion pure et simple.

En permettant l'anonymat relatif, le jeu offre aux adolescents un « masque ». Le masque est la superposition d'un voile - permettant la dissimulation de soi - et d'une parure - permettant le déguisement. Alors que le corps physique est, de toutes les manifestations de la personne, la moins facile à modifier, parce qu'il *inscrit* une histoire, dans les plis d'un visage par exemple, l'avatar offre une réalité juvénile et plastique, une souplesse à l'infini dans la modification des états de son contour. De cette double propriété, opacité et plasticité, découlent des possibilités de transfiguration de soi.

Une troisième caractéristique libère encore les adolescents qui jouent : la possibilité continue d'échapper aux *assignments* biographiques. Les jeux persistants permettent aux adolescents, comme on l'a vu, d'intervenir par le biais de la manipulation d'avatars. Ceux-ci sont semi-autonomes. Ce ne sont pas des projections fidèles de l'adolescent, mais des êtres mi-étrangers mi-familiers. Leur charme réside justement dans ces traits individuels que leur confère leur intelligence artificielle. Ils ont une imprévisibilité comportementale qui peut parfois être rendue descriptible comme un caractère autonome. Par exemple, quand un jeune joue aux Sims, un jeu où il s'agit d'élever une famille d'avatars dans un environnement simulant un habitat pavillonnaire, les joueurs ne sont pas dans un rapport simple d'identification, mais peuvent se détacher en permanence de leur avatar. Cette possibilité d'échappement leur offre une garantie qui permet de maintenir comme construction *fictionnelle* les éventuels contenus autobiographiques distillés dans les avatars. A cette première éviction s'ajoute une seconde : comme l'ont remarqué des études de sociologie interactionniste, les jeux en ligne allègent les implications séquentielles de l'engagement de la conversation (Brown 2004). L'interaction y est structurée comme une mise en série de seuils dont chacun est réversible : conversation par des phylactères par avatars interposés, basculement sur une fenêtre de *chat*, utilisation du mode vocal, échange d'adresses emails, rencontre physique (Auray, 2005).

### Politiques de la défection

Les catégories d'exit et de voice, peut-être parce qu'elles ont pour origine une opposition très marquée entre l'économie et la politique (Hirschman 1995), ne sont cependant pas assez attentives à la diversité des cours d'action dans lesquels sont enrôlées ces pratiques d'exit et de voice. Il est des *exits* qui sont sans retour, comme celui de l'émigré qui met pied sur le nouveau monde, de même qu'il est à l'inverse des *désertions* qui sont des occasions ponctuelles de rassembler ses forces pour retourner dans le combat de la vie réelle. Il est des mondes virtuels qui se conçoivent sur le modèle de la réalité *augmentée* (c'est le modèle de *Second Life*), d'autres qui se conçoivent comme des « zones distales » (Rastier, 2002). Une notion, celle de *justicier masqué*, pointe une telle ambivalence entre la fuite, l'exil, la prise d'un autre espace, et la repolitisation : dans ce cas, contrairement au dissident qui réalise un déplacement complet sur un autre territoire et qui conserve une unité de sa personne (c'est un personnage *entier*), le justicier masqué choisit de dédoubler sa personnalité, il a une identité *clivée*. Il emprunte un détour

par le travestissement. Dans les deux figures, on a une notion de clandestinité, mais dans le second cas elle n'est que partiellement assumée.

La possibilité de faire s'épanouir des « secondes vies », qui touche de nombreux utilisateurs, se développe parfois dans cette figure avancée de la justice qu'est celle du redresseur de tords, vengeur parfois masqué. Les utilisateurs détournent de mille et une façons les jeux. Cela commence par une critique ironique sur les *fondements* du jeu. On peut penser, dans *Grand Theft Auto*, un jeu de simulation urbaine, aux vidéos diffusées où l'utilisateur modifie certains paramètres des véhicules : il peut ainsi reconfigurer le jeu de telle sorte que lorsqu'il prend la mobylette, celle-ci soit plus rapide qu'une voiture de course. Le détournement peut aller jusqu'à une remise en cause des *fondements politiques implicites* mobilisés – dans *Les Sims*, de nombreux sites amateurs remettent en cause les normes hétérosexuelles ou les codes sociaux propres aux *middle class* pavillonnaires et créent des additifs qui ne sont pas conformes au jeu original. Enfin, le détournement peut consister à prendre les briques du jeu pour s'engager dans le monde, que l'on met ainsi en scène avec l'équipement du jeu : cela ressemble alors à une direction d'acteurs virtuels. Un exemple célèbre, fait avec le jeu *The Movies* qui fait simuler au joueur le métier de producteur hollywoodien, le machinima « French Democracy » de Alex Chan. Né en 1978 dans le 13<sup>ème</sup> arrondissement de Paris de parents originaires de Hong Kong, Alex Chan habite à La Courneuve et exerce en free lance le métier de designer industriel. Il lit beaucoup la presse et est fan de jeux vidéo. Il est devenu suite aux événements de banlieue de novembre 2005 avec son film *The French Democracy* une célébrité du Net, sous son pseudonyme Koulamata. Les défauts évidents de l'interface du jeu qui empêchent de parler de beaucoup de choses du réel – « J'ai dû faire l'impasse sur beaucoup de thèmes comme les problèmes d'urbanisme... car les outils manquaient » dit Alex Chan- peuvent d'ailleurs être transcendés et grandis comme un message universaliste : « Certains ont même trouvé que les décors hollywoodiens apportaient une note universaliste et que les étrangers pouvaient ainsi mieux s'identifier à cette histoire » (Alex Chan, entretien). Ce sont alors des plate-formes expressives qui sont mises en place : le jeu est le support, par exemple, de la mobilisation civique.

Un nouveau régime culturel est en train de s'installer aujourd'hui dont Internet est le vecteur. Il rapproche durablement monde professionnel et monde amateur. Une caractéristique centrale de ce régime est le prolongement de la sensibilité à soi sur un mode plus collectif du partage et de l'interaction à plusieurs, si bien qu'on peut parler de fragmentation

des identités sociales autour de l'émergence de « secondes vies ». Les jeunes, notamment les adolescents, expérimentent ce changement. Une condition essentielle à la libération des « secondes vies », c'est la *double respiration* permanente qu'offre l'univers, autorisant une double défection, par rapport aux règles de l'assignation biographique part, et aux implications séquentielles de la conversation. Cette prééminence que donnent les technologies de l'information aux stratégies d'exil et de défection est une modalité de transformation de la politique contemporaine. La condition de performativité pour laquelle ces nouveaux outils de défection peuvent susciter un ébranlement du monde sont la réarticulation des moments *récréatifs*, marqués par une « suspension » par la fiction des attendus normatifs, et de *l'intervention politique*, marquée par la volonté de sensibiliser un public, par les moyens de la satire, aux problèmes du monde.

## Bibliographie

- Auray, N. (2004), « L'engagement des joueurs en ligne. Ethnographie d'une sociabilité distanciée et restreinte », in *Cahiers du Numérique*, n° 2, Paris, p. 83-100.
- Auray, N., 2005 : « Entre écriture et image. Les avatars dans les jeux en ligne », in Souchier, E., Goody, J., Marey, B. (2005), éd. : *L'image sosie. L'original et son double*, p. 93-106.
- Auray, N. (2007), « Les agrandissements politiques de la jeunesse. Jeu, Internet et citoyenneté », in Breviglieri, M., Cichelli, V., éd., *Adolescences méditerranéennes. L'espace public à petits pas*, coll. « Débats Jeunesse », Paris, INJEP-l'Harmattan.
- Auray, N., Craipeau, S., Legout, M.-C. (2004), « Communautés virtuelles et TIC : les jeux », in rapport *Groupe des Ecoles en Télécommunications*, Brest, Evry et Paris.
- Beaudouin, V. et Licoppe, Ch. (2002), « La construction électronique du lien social : les sites personnels. L'exemple de la musique », in *Réseaux*, vol. 20, n° 116, p. 53-96.
- Buckingham, D. (2002), *After the Death of Childhood; Growing Up in the Age of Electronic Media*, Leicester University.
- Damisch, H. (1964), « La culture de poche », in *Mercure de France*, n° 213.
- Finkelkraut, A. et Soriano, P. (2001), *Internet, l'inquiétante extase*, Paris, Mille et une nuits.
- Glevarac, H. (2005), *Libre antenne. La réception de la radio par les adolescents*, Paris, Colin/INA.
- Godet, M. (1999), « Internet, poubelle informationnelle », communication devant les *Assises des Conseillers Généraux de France*, Deauville.

- Hirschman, A. (1995), *Défection et prise de parole*, Paris, Fayard.
- Howe, J. (2006), "The rise of crowdsourcing", *Wired*, n° 14.06
- Jenkins, H. (2006), *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, MIT Press, Ca, USA.
- Leadbeater, Ch., Miller, P. (2004), *The Pro-Am Revolution. How enthusiasts are changing our economy and society*, Demos, [<http://www.demos.co.uk/publications/proameconomy>].
- Rheingold, H. (2002), *Smart mobs, The Next Social Revolution*, Perseus Book, New York.
- Von Hippel, E. (2005), *Democratizing Innovation*, MIT Press, Ca, USA.