



Université de Savoie

Département de sociologie

Licence 3, 2019-2020

APPRENTISSAGES, STRATEGIES ET DYNAMIQUES SOCIALES LIES AUX JEUX VIDEOS

Anthony Pedrosa Dos Santos

Sous la direction de Denis Laforgue

© Anthony Pedrosa Dos Santos, 2020

Remerciements.

En guise de préambule à ce mémoire, j'aimerais remercier toutes les personnes qui m'ont apporté leur soutien dans l'élaboration de ce travail de recherche.

Je souhaite tout d'abord adresser toute ma gratitude à mon directeur de recherche, Monsieur Denis Laforgue, qui m'a permis d'intégrer cette troisième année de License, de me former à la collecte et à l'analyse de données qualitatives. Sa grande disponibilité et ses conseils m'ont permis d'évoluer et d'élaborer ce mémoire.

J'aimerais également remercier profondément tous les membres de ma famille qui m'ont apporté un soutien tout au long de mon parcours pédagogique, me permettant de disposer de tous les moyens nécessaires à la rédaction de ce travail de recherche.

Enfin, je veux adresser ma sincère gratitude aux administrateurs de mes serveurs de jeu qui ont pris le temps et le soin de s'occuper de la communauté que j'ai rassemblée afin que je puisse consacrer tout le temps nécessaire pour mon année d'étude en sociologie.

Résumé.

Dans cette étude, certains aspects de la pratique du jeu vidéo seront abordés. Le phénomène du jeu vidéo rassemble de plus en plus d'adhérents et évolue rapidement au cours du temps. La présence et le développement de certaines dynamiques sociales chez les gamers nous échappent encore, il paraît alors pertinent de les mettre en lumière. Il en va de même en ce qui concerne les processus d'apprentissages et les stratégies déployées par les joueurs qui pratiquent le jeu. Les apports du jeu dans les différentes sphères de la vie ne faisant pas consensus dans l'opinion populaire, il semble adéquat de chercher à les étudier. Dans ce mémoire, je m'efforcerais de nuancer les publications du champ scientifique avec des éléments empiriques collectés auprès de jeunes joueurs de jeu vidéo français. L'objectif ici est de mettre en avant les avantages d'une approche inclusive dans l'étude des processus sociaux présents chez les gamers et des stratégies qu'ils mettent en place en synergie dans les parties de jeu multijoueur compétitif.

Table des matières.

Remerciements.	1
Résumé.	2
Table des matières.	3
Liste des tableaux.	5
Liste des figures.	6
Définitions.	11
Les termes sur <i>League Of Legends</i>	12
Les termes sur <i>Counter Strike : Global Offensive</i>	13
Introduction.	15
Chapitre 1 — Histoire et évolution des jeux vidéo.	18
1.1. Développement technique et technologique.	18
1.1.1. Les premiers jeux vidéo.	18
1.1.2. Arcades et popularisation du jeu vidéo	19
1.1.3. Les jeux vidéo multijoueur et le phénomène eSport.	20
1.2. Les jeux vidéo dans notre société.	22
1.2.1. Vision médiatique du jeu vidéo.	22
1.2.2. Importance du jeu vidéo dans le champ scientifique.	24
1.2.3. Le jeu comme pratique sociale effective.	30
Chapitre 2 — Elaboration de la méthodologie.	32
2.1. Questionnements de départ.	32
2.2. Sélection du terrain.	32
2.3. Sélection des jeux vidéo.	34
2.4. Sélection des enquêtés.	43
2.5. Méthode de collecte de données sur le terrain.	44
2.5.1. Elaboration et évolution de la grille d’observation et de la grille d’entretien.	44

2.6. Méthode d'analyse des données recueillis.....	45
Chapitre 3 — La vie quotidienne du gamer.	46
3.1. Portraits des joueurs enquêtés.	46
3.2. Evolution de la vie sociale du gamer.....	48
3.3. Au-delà des dynamiques sociales : les apports de la pratique du jeu dans la vie quotidienne.	52
Chapitre 4 — Performer dans le jeu vidéo : entre apprentissage et mise en place de stratégies.....	57
4.1. Des joueurs conditionnés à adopter les bons comportements.	57
4.1.1. Par essais/erreurs.....	57
4.1.2. Par observation/imitation.	59
4.1.3. La théorie de l'affordance	61
4.2. Elaboration de stratégies collectives.....	63
4.2.1. Le cas du jeu « <i>League Of Legends</i> ».	63
4.2.2. Le cas du jeu « <i>Counter Strike : Global Offensive</i> ».	73
Conclusion.	81
Limites méthodologiques.....	83
Repenser la place des jeux vidéo dans notre société et dans le champ scientifique.	83
Bibliographie.	85

Liste des tableaux.

Tableau 1 : Liste des jeux sélectionné pour l'enquête et leurs caractéristiques.

Tableau 2 : Expérience des enquêtés dans les jeux sur lesquels ils ont été observés.

Liste des figures.

Figure 1 : Affichage numérique du jeu vidéo « *OXO* ».

Figure 2 : Ordinateur PDP-1. Le jeu « *Spacewar !* » est affiché sur l'écran.

Figure 3 : La « *Brow Box* » développée par Ralph Baer.

Figure 4 : Salle d'arcade aux Etats Unis.

Figure 5 : Interface du jeu *League Of Legends*. Les sortilèges sont affichés en bas. La carte complète est affichée en bas à droite de l'écran. Le personnage contrôlé est affiché ici au milieu et ses points de vie se situent au-dessus de lui, en vert.¹

Figure 6 : Vue d'ensemble de la carte du jeu *League Of Legends*.²

Figure 7 : Capture d'écran du jeu *Counter Strike : Global Offensive*.³

Figure 8 : Une carte affichée sur le jeu *Counter Strike : Global Offensive*. On peut remarquer en rouge les sites A et B.⁴

Figure 9: Capture d'écran du jeu *The Legend Of Zelda : Link's Awakening*. Le personnage principal, Link, se trouve au milieu.⁵

Figure 10 : Capture d'écran d'un joueur détruisant une tourelle ennemie. On peut remarquer en jaune les pièces d'or gagnées grâce à son action.⁶

Figure 11 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. L'équipe bleue se dirige vers la jungle

¹ Source : YouTube.

² Source : Site officiel de *Riot Games*.

³ Source : YouTube.

⁴ Source : YouTube.

⁵ Source : YouTube.

⁶ Source : YouTube.

ennemie.⁷

Figure 12 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. L'équipe rouge, qui se cachait dans un buisson afin de prévenir toute tentative d'invasion, passe à l'offensive.⁸

Figure 13 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. L'équipe bleue sort victorieuse de cet affrontement malgré la stratégie de l'équipe rouge. Les membres de l'équipe bleue tuent quatre des cinq ennemis, donnant ainsi un avantage considérable à l'équipe bleue.⁹

Figure 14 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. L'« ADC » de l'équipe bleue, au centre de l'image, est mal placé et est à portée des ennemis.¹⁰

Figure 15 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. Les adversaires lancent leurs attaques sur l'ADC de l'équipe bleue et s'avancent vers lui.¹¹

Figure 16 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. L'équipe bleue essaie de sauver son ADC qui est entouré d'ennemis et immobilisé à cause de leurs sortilèges.¹²

Figure 17 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. L'ADC de l'équipe bleue est mort, donnant un gros avantage à l'équipe rouge. L'équipe bleue aura du mal à s'enfuir et chaque membre de celle-ci mourra, donnant la possibilité à l'équipe adverse d'atteindre un objectif.¹³

Figure 18 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. L'équipe rouge vole le Nashor à l'équipe bleue en lui donnant seulement le coup fatal alors que l'équipe bleue a infligé tous les

⁷ Source : YouTube.

⁸ Source : YouTube.

⁹ Source : YouTube.

¹⁰ Source : YouTube.

¹¹ Source : YouTube.

¹² Source : YouTube.

¹³ Source : YouTube.

dégâts.¹⁴

Figure 19 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. L'équipe bleue se dirige vers le dragon qui se bat contre l'équipe rouge afin de lui voler.¹⁵

Figure 20 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. A droite se trouve le « MID » de l'équipe rouge. En bas se trouve le « MID » de l'équipe bleue. A gauche se trouve le « JUNGLER » de l'équipe rouge, qui gank la ligne du milieu.¹⁶

Figure 21 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. Le « MID » de l'équipe bleue a pu esquiver les attaques ennemies et reculer. Il contre-attaque donc ses ennemis avec pour ambition de les tuer.¹⁷

Figure 22 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. En réussissant à infliger toutes ses attaques aux membres de l'équipe rouge, le « MID » de l'équipe bleue parvient à tuer le « JUNGLER » ennemi.¹⁸

Figure 23 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. Le « JUNGLER » de l'équipe bleue arrive sur la ligne du milieu pour porter main forte à son coéquipier.¹⁹

Figure 24 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. Le « MID » de l'équipe bleu parvient à tuer le « MID » ennemi. Il s'offre ainsi un double meurtre et gagne beaucoup de pièces d'or.²⁰

Figure 25 : Capture d'écran du jeu *Counter Strike : Global Offensive*. Le joueur est au début de la ligne du « MID ». Un nuage de fumée a été posé par un coéquipier grâce à un fumigène pour protéger le joueur des tirs ennemis, qui n'ont temporairement plus de vision sur la ligne

¹⁴ Source : YouTube.

¹⁵ Source : YouTube.

¹⁶ Source : YouTube.

¹⁷ Source : YouTube.

¹⁸ Source : YouTube.

¹⁹ Source : YouTube.

²⁰ Source : YouTube.

du « MID ». Le joueur et son équipe se dirigera sur la droite.²¹

Figure 26 : Capture d'écran du jeu *Counter Strike : Global Offensive*. Le joueur s'est dirigé à droite. On peut remarquer le nuage de fumée à gauche. Il s'apprête à aller sur le site A.²²

Figure 27 : Capture d'écran du jeu *Counter Strike : Global Offensive*. Le joueur est sur le site A²³. Il essaie de repérer la position des anti-terroristes pour la communiquer à ses coéquipiers²⁴

Figure 28 : Capture d'écran du jeu *Counter Strike : Global Offensive*. Situation de « RUSH CT » où les terroristes se dirigent vers le site à partir duquel les anti-terroristes ont décidé de mener l'attaque. Les anti-terroristes sont en désavantage dans cette situation. Les déplacements terroristes sont indiqués en rouge. Les déplacements anti-terroristes sont indiqués en vert.²⁵

Figure 29 : Capture d'écran du jeu *Counter Strike : Global Offensive*. Situation de « RUSH CT » où les terroristes se dirigent vers autre site que celui à partir duquel les anti-terroristes ont décidé de mener l'attaque. Les anti-terroristes ont un avantage dans cette situation. Les déplacements terroristes sont indiqués en rouge. Les déplacements anti-terroristes sont indiqués en vert.²⁶

Figure 30 : Capture d'écran du jeu *Counter Strike : Global Offensive*. Le joueur anti-terroriste a foncé vers le point d'apparition des terroristes. Il est arrivé derrière un ennemi, le terroriste qui portait la bombe, et l'a tué. Il donne donc un avantage conséquent pour son équipe sur ce

²¹ Source : YouTube.

²² Source : YouTube.

²³ Il est possible de remarquer cela en regardant la mini carte, située en haut à gauche.

²⁴ Source : YouTube.

²⁵ Source : YouTube.

²⁶ Source : YouTube.

round.²⁷

Figure 31 : Capture d'écran du jeu *Counter Strike : Global Offensive*. Le joueur arrive sur la ligne du milieu dans le dos de deux ennemis, ce qui lui permettra de les tuer facilement.²⁸

Figure 32 : Capture d'écran du jeu *Counter Strike : Global Offensive*. Le joueur couvre la ligne du milieu au sniper, protégeant ses coéquipiers en cas d'attaque.²⁹

Figure 33 : Capture d'écran du jeu *Counter Strike : Global Offensive*. Le joueur anti-terroriste attend que les terroristes s'éloignent de la bombe, qui se trouve à quelques mètres de lui, sur la gauche.³⁰³¹

Figure 34 : Capture d'écran du jeu *Counter Strike : Global Offensive*. Le joueur se dirige vers la bombe après le départ des terroristes, partis pour se protéger de l'explosion.³²

Figure 35 : Capture d'écran du jeu *Counter Strike : Global Offensive*. Le joueur désamorce la bombe en 5 secondes.³³

Figure 36 : Capture d'écran du jeu *Counter Strike : Global Offensive*. Le joueur a désamorcé la bombe. Un terroriste l'a entendu et est revenu pour le tuer mais n'a pas pu arriver à temps. La manche est donc gagnée par les anti-terroristes alors qu'il n'en restait qu'un, seul face à 5 terroristes encore en vie. ³⁴

²⁷ Source : YouTube.

²⁸ Source : YouTube.

²⁹ Source : YouTube.

³⁰ Il est possible de voir en jaune la position des terroristes et de la bombe sur la mini carte. Le point bleu représente l'anti-terroriste.

³¹ Source : YouTube.

³² Source : YouTube.

³³ Source : YouTube.

Définitions.

Jeu vidéo : Jeu immergeant le joueur dans un monde numérique. Le jeu vidéo nécessite de fonctionner sur un appareil électronique et de présenter la possibilité d'interagir avec l'interface de jeu, avec un clavier par exemple.

Jeu monojoueur : Jeu vidéo se jouant seul.

Jeu multijoueur : Jeu vidéo se jouant en ligne, avec d'autres joueurs, en temps réel.

ESport : Forme de compétition pour jeux multijoueur. Une équipe eSport est un ensemble de joueur participant à ces compétitions.

Gamer : Joueur de jeu vidéo.

Noob : Joueur novice dans un jeu vidéo.

Geeker : Action désignant la pratique du jeu. Synonyme de « *jouer à un jeu vidéo* ».

Type de jeu : Les jeux vidéo ont des genres différents. Un type de jeu désigne la catégorie auquel le jeu est assigné selon ses caractéristiques.

FPS : Acronyme désignant « *First Player Shooter* », ce qui veut dire : jeu de tir à la première personne. Dans ce type de jeu, le joueur contrôle un personnage à la première personne et possède une ou plusieurs armes pour tirer.

MOBA : Acronyme désignant « *Multiplayer Online Battle Arena* », ce qui veut dire : arène de batailles multijoueur. Dans ce type de jeu, deux équipes de 5 joueurs s'affrontent sur une carte pour détruire une ou plusieurs structures ennemies.

Point de spawn : Point d'apparition quand le joueur apparait dans le jeu ou lorsqu'il meurt.

Partie classée : Partie compétitive qui influence le rang du joueur et le classe parmi les autres joueurs de ce jeu.

³⁴ Source : YouTube.

Rang de partie classé : Rang obtenu à l'issue de plusieurs parties classées.

Tchat écrit : Boîte de discussion où les joueurs peuvent écrire des messages.

Tchat vocal : Salon virtuel sur lequel des joueurs sont connectés et peuvent parler entre eux à l'aide d'un microphone.

Flame : Action de s'énerver à cause d'un évènement survenu dans le jeu.

Les termes sur *League Of Legends*.

Dodge : Esquiver une attaque qui peut être esquivée.

My bad : Terme utilisé pour signifier qu'on vient de commettre une erreur qui aurait pu être évitée. Peut se traduire par « je suis désolé, c'est ma faute ».

Gank : Attaquer un ennemi par surprise sur une autre ligne que la sienne. C'est l'activité principale des « JUNGLER ».

LoL : Acronyme désignant « League Of Legends ».

Pings : Alertes données par le joueur pour donner une information à ses coéquipiers. Ces alertes prennent la forme de petites images, telles qu'un point d'interrogation pour signaler un ennemi disparu par exemple. Pour émettre un ping, le joueur appuie sur la touche « CTRL ». Un menu s'affiche alors avec 4 pings possibles à émettre à l'endroit où la souris du joueur était positionnée lorsqu'il a appuyé sur la touche « CTRL ». Ces pings sont : « *un ennemi disparu ici* », sous la forme d'un point d'interrogation jaune, « *j'arrive* », sous la forme d'une flèche bleue, « *cet endroit est dangereux* » sous la forme d'un point d'exclamation rouge, et enfin, « *j'ai besoin d'aide* », sous la forme d'un drapeau bleu clair.

Buff : Bonus donnant un avantage temporaire au joueur. Par exemple, cela peut être une augmentation de ses points de vie pendant 2 minutes.

Lane : Lignes de la carte du jeu *League Of Legends*. Il existe 3 lignes : la TOPLANE, la MIDLANE et la BOTLANE.

Champion : Personnage contrôlé durant une partie sur *League Of Legends*.

Runes : Sur le jeu *League Of Legends*, avant le début de la partie, les joueurs peuvent choisir des runes. Ces runes donnent des avantages, il faut donc choisir quels avantages seront le plus utiles pour cette partie, en fonction du champion choisit pour celle-ci.

TOP: Rôle dans une partie de *League Of Legends*. Le joueur « TOP » doit aller sur la ligne du haut.

JUNGLER: Rôle dans une partie de *League Of Legends*. Le joueur « JUNGLER » doit aller dans la jungle, entre les lignes.

MID: Rôle dans une partie de *League Of Legends*. Le joueur « MID » doit aller sur la ligne du milieu.

ADC: Rôle dans une partie de *League Of Legends*. Le joueur « ADC » doit aller sur la ligne du bas.

SUPPORT: Rôle dans une partie de *League Of Legends*. Le joueur « SUPPORT » doit aller sur la ligne du bas.

Feed: Action de donner un avantage conséquent à un adversaire en se faisant tuer plusieurs fois. Un joueur qui feed est un joueur qui meurt plusieurs fois dans une partie. Un joueur feed est un joueur qui a amassé beaucoup de pièces d'or en tuant ses ennemis.

Greed: Action de se sentir trop en confiance face à une difficulté. Un joueur qui greed est un joueur qui surévalue ses capacités d'une façon dangereuse.

Stunt: Action d'immobiliser un ennemi temporairement grâce à un sortilège. Être stunt signifie être immobilisé temporairement.

Les termes sur *Counter Strike : Global Offensive*.

CSGO: Acronyme désignant « *Counter Strike: Global Offensive* ».

Site A / Site B: Lieu sur la carte où les terroristes peuvent poser la bombe.

Flash: Grenade à lancer qui aveugle les joueurs (alliés et ennemis) temporairement si celle-ci explose dans leur champ de vision.

HE: Terme désignant une grenade explosive.

Smoke: Terme désignant un fumigène.

Molo: Terme désignant un cocktail molotov.

AWP: Fusil sniper qui tue en un seul coup les ennemis touchés à la tête ou au torse.

Introduction.

L'univers du jeu vidéo constitue un objet d'étude nouveau pour les sciences humaines et sociales. Apparue au milieu du 20^e siècle, cette innovation technologique rassemble de plus en plus d'adhérents. En effet, selon l'*Entertainment Software Association*³⁵, 65% des adultes américains jouent aux jeux vidéo. Avec l'avènement des smartphones, de plus en plus de personnes peuvent jouer, quel que soit le lieu, aux jeux vidéo. En plus de présenter fréquemment des innovations techniques et technologiques, les jeux vidéo semblent aussi présenter un développement des dynamiques sociales chez les gamers. Il paraît alors pertinent pour le travailleur social de s'intéresser à cette pratique culturelle de plus en plus influente et instituée. Cerner les enjeux et les limites de la pratique du jeu pourrait permettre d'aller au-delà des stéréotypes et des préjugés qui sont inhérents aux *gamers* et de fournir la possibilité de développer une pratique du jeu bénéfique hors du simple jeu.

Initialement, il était question dans le cadre de mes recherches de m'intéresser aux processus d'apprentissages chez les joueurs. Je voulais mettre en lumière les apports de la pratique du jeu dans la vie quotidienne du *gamer*. Il s'agissait aussi d'étudier la façon dont les joueurs apprenaient et appliquaient les stratégies pertinentes pour avancer dans un jeu. Cependant, je me suis rapidement aperçu en consultant la littérature scientifique que les dynamiques sociales présentes chez les *gamers* constituent un objet d'étude pertinent. Les interactions sociales permettent aux gamers de faire partie d'une communauté, dans le jeu, qui adopte certains comportements. Ainsi, pour accomplir certains objectifs dans le jeu, le joueur peut être amené à interagir avec d'autres joueurs, parfois même avec des groupes de joueurs³⁶. En jouant en ligne ou dans des lieux dédiés à la pratique du jeu, les gamers sont amenés à se rencontrer et à communiquer. La socialisation des joueurs est un effet pratique des jeux vidéo³⁷.

³⁵ Entertainment Software Association (ESA) (2019). *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*.

³⁶ Lave Jean (1988). *Cognition in practice*. Cambridge University. p. 150.

³⁷ Bonenfant M. (2010). *Sens, fonction et appropriation du jeu : l'exemple de World of Warcraft*. Université du Québec. p. 40.

L'étude des dynamiques sociales chez les joueurs s'avèrent d'autant plus pertinente dans la mesure où certains processus sociaux jouent un rôle important dans l'apprentissage. Des sites internet, des vidéos sur YouTube et des plateformes de streaming sont dédiés à la communication d'informations concernant la pratique du jeu vidéo. Les joueurs s'échangent des astuces et des conseils pour mieux performer dans le jeu.

Considérant d'une part, la présence et le développement de dynamiques sociales chez les joueurs de jeux vidéo, et d'autre part, le lien fort entre les processus sociaux et le concept d'apprentissage, il semble pertinent de formuler plusieurs questions. Celles-ci permettront de mieux cerner l'objet de la recherche : *Quelles sont les dynamiques sociales inhérentes à la pratique du jeu vidéo ? Comment ces dynamiques sociales se développent dans la vie quotidienne du gamer ? Comment les joueurs apprennent seuls et collectivement à performer au jeu ? De quelles façons les joueurs font collectivement face à une situation difficile dans un jeu ? Pratiquer le jeu vidéo présente-t-il des apports dans la vie quotidienne ?*

Pour tenter d'apporter une réponse à ces questions, ce travail de recherche a eu pour objectif de collecter des expériences de jeux monojoueur et multijoueur auprès de joueurs de jeux vidéo. Ces expériences ont ensuite été rassemblées et triées afin d'être croisées à des théories psychologiques et sociologiques pour mesurer la présence et le développement de dynamiques sociales chez les gamers et identifier les différentes formes d'apprentissages appliquées par les joueurs pour performer au jeu. Les observations de parties de jeu m'ont aussi permis de dresser une typologie des stratégies collectives mises en place par les joueurs pour surmonter les difficultés rencontrées.

Cette approche psychosociologique permet de pallier en partie certains aspects non traités dans les travaux existants sur les jeux vidéo. Lors de mes recherches, je me suis aperçue que les études psychologiques sur la pratique du jeu s'appuyaient uniquement sur des données quantitatives et s'intéressaient surtout aux apports du jeu dans la vie courante et dans la socialisation des joueurs. Les études psychologiques sur les jeux vidéo que j'ai consulté avaient une approche causaliste simple et ignoraient les processus sociaux qui influencent de manière

complexe un individu³⁸. Concernant les études sociologiques sur les jeux vidéo, celles-ci s'intéressaient majoritairement aux dynamiques sociales inhérentes à la pratique du jeu³⁹. L'approche intégrative de mon travail de recherche a pour ambition d'éclairer la présence et l'évolution de processus sociaux chez les *gamers*, d'étayer les apports de la pratique du jeu dans la vie quotidienne et de dégager les différentes formes de conditionnement présentes chez les joueurs qui performant dans un jeu vidéo.

Cependant, j'ai rencontré certaines contraintes à mener ce travail de recherche. La collecte de données qualitatives étant un processus que je ne maîtrisais initialement pas, j'ai eu des difficultés à identifier et sélectionner des méthodes pertinentes pour trier les données collectées. De plus, le recueillement de données nécessaires à une analyse pertinente de mon objet d'étude a été arrêté de force par la pandémie de Covid-19.

³⁸ C'est pour cette raison qu'aucune étude psychologique sur le jeu vidéo n'a été retenue pour ce mémoire. Les études psychologiques sélectionnées traitent pour la plupart des processus d'apprentissage.

³⁹ C'est le cas notamment pour l'étude de Bonenfant : « *Sens, fonction et appropriation du jeu : l'exemple de World of Warcraft.* »

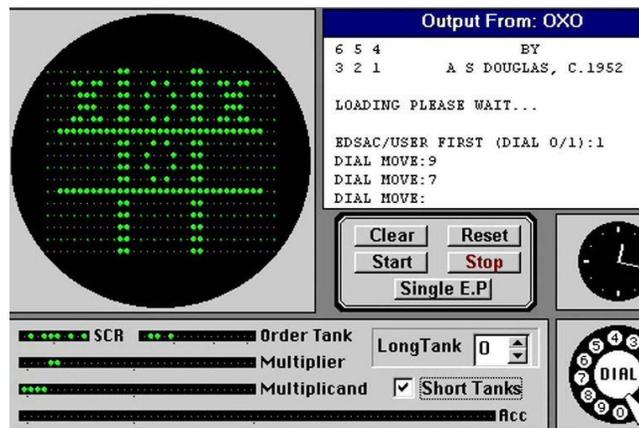
Chapitre 1 — Histoire et évolution des jeux vidéo.

1.1. Développement technique et technologique.

1.1.1. Les premiers jeux vidéo.

Un article écrit en 2014 sur le site « *They Create Worlds* » détaille l'histoire le début de l'histoire du jeu vidéo. En 1952, Alexander S. Douglas va développer l'un des premiers jeux fonctionnels : « *OXO* ». Ce jeu crée à l'occasion de sa thèse est une version du morpion sur l'EDSAC, un ordinateur à la pointe de la technologie de l'époque, appartenant à l'université de Cambridge.

Figure 1 : Affichage numérique du jeu vidéo « *OXO* ».



C'est au dans les années 60 que le jeu vidéo va sortir des laboratoires de recherches informatiques à des fins commerciales. Le premier jeu à être massivement commercialisé est « *Spacewar!* », en 1962. Il était donné lors de l'achat d'un ordinateur PDP-1, développé par l'entreprise DEC⁴⁰. Ce jeu initialement conçu pour illustrer les capacités de l'ordinateur PDP-1 permettait à deux joueurs de s'affronter, chacun contrôlant un vaisseau spatial.

⁴⁰ Lacombe M. & Kieffer P. (2011). Nos jeux vidéo : 70 - 90. p. 9.

Figure 2 : Ordinateur PDP-1. Le jeu « *Spacewar !* » est affiché sur l'écran.



Ensuite, un ingénieur militaire, Ralph Baer, développe la « *Brown Box* », un petit boîtier à brancher sur une télévision. Le boîtier ne coûtant que 25 dollars, l'innovation permet aux jeux vidéo de devenir beaucoup plus accessibles et amène à l'invention et à la commercialisation de nombreuses autres consoles de salons⁴¹.

Figure 3 : La « *Brown Box* » développée par Ralph Baer.



1.1.2. Arcades et popularisation du jeu vidéo

Après une phase de développement dans les années 60, les jeux vidéo vont être massivement industrialisés et commercialisés dans les années 70. C'est durant cette décennie que les jeux vidéo vont devenir de plus en plus populaires et accessibles. La grande nouveauté pour les jeux vidéo dans les années 70 est la naissance de bornes d'arcades. Un article publié en

⁴¹ Lacombe M. & Kieffer P. (2011). Nos jeux vidéo : 70 - 90. p. 12.

2019 sur le site « *pinrepair.com* »⁴², spécialisé dans les jeux d'arcades, détaille l'histoire de ces bornes de jeu apparues en 1976. L'article précise qu'il existait des bornes de jeu mécaniques dans des parcs de jeu des Etats Unis dès les années 30. Ces bornes en bois ont inspiré les développeurs pour créer les jeux vidéo d'arcades dans les années 70. En plus d'innover les consoles de salons, les industries vont développer le marché de l'arcade qui seront accessibles à tous dans des salles publiques. Dans ces salles, les joueurs peuvent jouer et socialiser. Ce développement technologique porte ainsi une évolution des dynamiques sociales présentes chez les joueurs. Les joueurs ne jouent plus seulement chez eux, mais aussi au sein d'un espace publique partagé. Même si ces salles ont disparu au cours du temps, les bars eSports semblent les remplacer. Accueillant un public moins jeune et offrant la possibilité de jouer sur des consoles, des ordinateurs ou à des jeux de sociétés, les bars eSports se popularisent de plus en plus.

Figure 4 : Salle d'arcade aux Etats Unis.



1.1.3. Les jeux vidéo multijoueur et le phénomène eSport.

Après plusieurs décennies de développement et de popularisation du jeu vidéo, une autre innovation contemporaine se démocratise auprès de la population : internet. En alliant jeux vidéo et internet, les développeurs ont donné la possibilité aux joueurs de jouer ensemble depuis chez eux. De nos jours, de nombreux jeux vidéo, tels que ceux qui seront étudiés dans ce

⁴² Provide.net (2019). « *Vintage Coin Operated Fortune Tellers, Arcade Games, Digger/Cranes, Gun Games, and other Penny Arcade games, pre-1977* », Pinrepair, <http://www.pinrepair.com/arcade/>

travail de recherche, nécessitent une connexion internet et sont développés uniquement pour que les joueurs s'affrontent en ligne et en temps réel.

Cette nouveauté donne alors lieu à un tout nouveau phénomène : l'eSport. L'eSport est une forme de compétition sportive utilisant les jeux vidéo multijoueur. Au-delà de la performance informatique, les joueurs et leur culture se sont donc adaptés. Présidents, managers et stars d'équipes eSport sont au cœur d'un marché en pleine croissance. Les bars autrefois remplis de sportifs se rassemblant lors des grands matchs laissent peu à peu place à la nouvelle tendance. Jouer à des jeux vidéo ouvre désormais des possibilités professionnelles multipliées. Certains joueurs sont devenus des célébrités suivies par plusieurs millions de personnes et habitent les villas huppées de Beverly Hills. Vêtus du maillot de leur équipe favorite, les joueurs se retrouvent lors des grands matchs. Les tournois internationaux des jeux les plus appréciés, offrant pour certains plusieurs millions de dollars de récompense, animent les débats. « *Vitality* », « *SKT T1* », ces noms semblent inconnus pour la plupart des Européens, mais aux yeux des *gamers*, ces équipes d'eSport représentent un objectif à atteindre et un modèle de réussite dans cette institution. Si la montée en puissance des joueurs professionnels français se veut discrète, celle des stars d'eSport en Corée du Sud occupe une place socialement valorisée⁴³. Les noms des grands joueurs coréens sont familiers pour les résidents de toute génération du pays. *Faker*, le Cristiano Ronaldo du jeu « *League Of Legends* » venue tout droit de cet État d'Asie orientale, se fait appeler « *God Faker* » par les médias de son pays. Autrefois, les professionnels du gaming étaient des stars locales. Aujourd'hui, les grandes équipes de joueurs se les arrachent et les sommes des transferts peuvent atteindre plusieurs millions de dollars⁴⁴. Mercato, paris sportifs, centres de formations, repérages dès le plus jeune âge, les pratiques utilisées traditionnellement par les managers sportifs se propagent dans l'industrie du

⁴³ Esportbet.com (2019). « *eSport in South Korea: Why is it so popular?* », esportbet, <https://esportbet.com/why-south-korea-treats-players-like-celebrities>

⁴⁴ Eva Martinello (2019). « *League of Legends : Six transferts marquants de l'inter-saison avant 2020* », esportbet, <https://www.redbull.com/fr-fr/mercato-lol-2020-transfert>.

jeu vidéo, alimentant les ambitions personnelles de certains et les craintes des autres⁴⁵. Cependant, contrairement aux sportifs obligés de se lier à des équipes, des drapeaux et des compétitions, les joueurs peuvent trouver une certaine liberté grâce aux plateformes de streaming, leur assurant de trouver un certain confort financier.

1.2. Les jeux vidéo dans notre société.

1.2.1. Vision médiatique du jeu vidéo.

La vision médiatique française occulte de nombreux aspects des jeux vidéo. Un exemple frappant pour illustrer ce postulat est la catégorie « jeux vidéo » du média français « L'OBS » qui décline les derniers articles du journal parlant de jeux vidéo⁴⁶. Il en va de même pour les dernières actualités sur les jeux vidéo du journal « 20 minutes »⁴⁷. Sur ces pages internet, on retrouve seulement des articles qui apportent des informations sur les facettes techniques et commerciales des jeux vidéo récents, comme dans la publication « « *Minecraft* » s'est vendu à plus de 200 millions d'exemplaires »⁴⁸ écrite par « 20 minutes » ou bien dans l'article « *La 5G va révolutionner le jeu vidéo. La preuve au Japon* »⁴⁹ publié par « L'OBS ». De nombreux aspect sur la pratique du jeu sont occultés.

⁴⁵ Thomas Tritsch (2016). « *Esport : enjeux économiques et sponsoring* », Économie numérique, <http://blog.economie-numerique.net/2016/08/24/esport-enjeux-economiques-et-sponsoring/>

⁴⁶ Les dernières actualités sur les jeux vidéo du journal « L'OBS » sont disponibles sur ce lien : <https://www.nouvelobs.com/jeux-video/#modal-msg>

⁴⁷ Les dernières actualités sur les jeux vidéo du journal « 20 minutes » sont disponibles sur ce lien : https://www.20minutes.fr/high-tech/jeux_video/

⁴⁸ Etienne Froment (2020). « « *Minecraft* » s'est vendu à plus de 200 millions d'exemplaires dans le monde », 20 Minutes, <https://www.20minutes.fr/high-tech/2781667-20200518-minecraft-s-est-vendu-a-plus-de-200-millions-d-exemplaires>

⁴⁹ Boris Manenti (2019). « *La 5G va révolutionner le jeu vidéo. La preuve au Japon* », L'OBS, <https://www.nouvelobs.com/jeux-video/20190914.OBS18440/la-5g-va-revolutionner-le-jeu-video-la-preuve-au-japon.html#modal-msg>

Le sociologue Nick Couldry partage dans l'une de ses œuvres le même constat. L'auteur publie en 2012 le livre « *Media, Society, World : Social Theory and Digital Media Practice* »⁵⁰ dans lequel il décrit l'effet des médias sur notre société. Il affirme que les médias évitent les aspects et apports culturels de certains jeux au profit des aspects et apports technologiques et économiques.

Lors de mes recherches je n'ai trouvé aucun article publié par un journal français⁵¹ s'intéressant aux processus sociaux que l'on peut retrouver chez les joueurs. Par exemple, aucun article publié par la presse française ne s'intéresse à l'isolement social des joueurs, qui constitue l'un des stéréotypes rattachés aux gamers les plus connus. Les articles de la presse française allant au-delà des aspects technologiques et commerciales du jeu vidéo éclairent surtout sur les effets de la pratique du jeu sur la vie quotidienne. La plupart des publications trouvées dans le cadre de mes recherches dénoncent des influences négatives de la pratique du jeu.

Un article datant de 2014 publié par « *Le Monde* »⁵² traite la question de l'apprentissage dans les jeux vidéo. Les auteurs de cet article ont posé des questions à un chercheur en ludologie, Boris Solinski, sur les liens entre jeux et apprentissage. Ce dernier décrit que l'objectif des jeux vidéo n'est pas l'éducation. De ce constat, les jeux vidéo ne peuvent pas représenter un outil pour apprendre, car l'apprentissage repose sur la contrainte. Il nuance néanmoins ses propos en assurant que certaines compétences motrices peuvent être développées en jouant aux jeux.

En 2017, BFMTV publie sur son site internet l'article : « *Les jeux vidéo d'action peuvent*

⁵⁰ Couldry, N. (2012). *Media, society, world: social theory and digital media practice*. Cambridge University. p. 76-77.

⁵¹ Sont exclus ici les articles publiés sur des sites internet de médias indépendants. Je considère que ces articles ne sont pas consultés assez largement pour avoir un impact significatif sur les stéréotypes et préjugés qui incombent à la vision globale de la pratique du jeu.

⁵² Matteo Maillard (2014). « *Les jeux vidéo aident-ils à apprendre ?* », *Le Monde*, https://www.lemonde.fr/campus/article/2014/12/05/les-jeux-video-aident-ils-a-apprendre_4528172_4401467.html

endommager le cerveau »⁵³. Les auteurs de ces publications s'appuient sur une étude canadienne dans laquelle les chercheurs affirment « *que certains jeux vidéo, ceux de tir à la première personne, pourraient causer une atrophie du cerveau s'ils sont pratiqués trop fréquemment* ». Selon eux, ceux qui jouent trop souvent à ce type de jeu risquent plus de présenter un déficit en matière grise dans leur hippocampe, organe primordial dans le processus de mémorisation.

Le rôle de la presse dans la construction des préjugés sur les gamers est important. Même si la majorité des articles relatent les innovations technologiques et les aspects financiers du monde du jeu vidéo, quelques articles semblent porter un intérêt sur les autres facettes de la pratique du jeu. Il paraît clair que les apports de la pratique du jeu dans la vie courante font encore débat. Dans notre société, les opinions exprimées au sujet des effets du jeu sont nombreuses car cette question semble de plus en plus importante, au regard du nombre croissant de joueurs. Le phénomène du jeu vidéo prenant de l'ampleur, il paraît pertinent de porter un intérêt sur les processus sociaux et cognitifs qui découlent de la pratique du jeu.

1.2.2. Importance du jeu vidéo dans le champ scientifique.

Les jeux vidéo sont issues d'un développement technologique et technique très récent. La pratique du jeu dépendant de ces innovations rapides, il semble approprié de considérer que les dynamiques sociales inhérentes à cette pratique évoluent tout aussi rapidement. D'un autre côté, certains chercheurs veulent exploiter les jeux vidéo à des fins éducatives. Certaines études pensent que la pratique du jeu s'avère utile pour développer certaines capacités utiles en dehors du simple jeu. Cependant, les enjeux sociaux et les apports cognitifs de la pratique du jeu ne font pas consensus dans le champ scientifique. Le phénomène de jeu vidéo prend de plus en plus d'ampleur ces dernières années car il rassemble beaucoup d'adeptes et évolue rapidement.

⁵³ Alexandra Bresson (2017). « *Les jeux vidéo d'action peuvent endommager le cerveau* », BFMTV, <https://www.bfmtv.com/sante/les-jeux-video-d-action-peuvent-endommager-le-cerveau-1240087.html>

Des organisations produisent des données statistiques chaque année pour mieux cerner l'ampleur du jeu vidéo. C'est le cas de l'ESA, une institution américaine qui publie tous les ans une étude statistique⁵⁴ sur les joueurs de jeux vidéo. Sa publication de l'année 2019⁵⁵ informe que 65% des américains jouent aux jeux vidéo. Ils mettent aussi en avant le ressenti des joueurs, en affirmant notamment que 78% des joueurs sondés disent que la pratique du jeu diminue leur stress. Des données démographiques sont aussi mises à disposition, apportant des informations sur les caractéristiques des joueurs de jeux vidéo : 46% des gamers sont des femmes et 54% des gamers sont des hommes. En moyenne, les femmes qui jouent aux jeux vidéo ont 34 ans, contre 32 ans pour les hommes. Les gamers ont joué pendant 14 ans en moyenne. 63% des joueurs adultes jouent avec d'autres joueurs, ils passent en moyenne 4,8 heures par semaine à jouer avec d'autres personnes en ligne et 3,5 heures par semaine à jouer avec d'autres personnes dans le monde réel. Ces données montrent que le jeu vidéo est un phénomène important qui rassemble de nombreuses personnes et occupent une place majeure dans la vie quotidienne des gamers. Il paraît donc adéquat de mettre en lumière les effets sociaux et cognitifs de la pratique du jeu. Néanmoins, la vision stéréotypée du jeu vidéo semble s'imposer comme un obstacle pour étudier ce phénomène.

Dans son livre paru en 2012 « *Video gamers* »⁵⁶, Garry Crawford déplaie le concept du jeu vidéo afin de mieux le cerner puis dépeint les enjeux et les limites du jeu vidéo dans les recherches en sciences sociales. Pour Garry Crawford, l'expression « jeu vidéo » présente un problème majeur. En effet, selon lui cette expression oublie d'inclure l'ensemble des processus qu'elle regroupe, ce qui donne lieu à une vision amalgamée de ce concept au regard de la considération portée à celui-ci dans la littérature scientifique.

Selon le sociologue Alexander Galloway, analyser les jeux vidéo sous un angle sociologique

⁵⁴ Cette étude n'a pas été menée en France. Les Etats-Unis étant culturellement proche de notre pays, je considère que ces données statistiques sont pertinentes pour avoir des informations sur les joueurs de jeux vidéo français.

⁵⁵ Entertainment Software Association (ESA) (2019). *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*.

⁵⁶ Crawford, G. (2012). *Video gamers*. London; New York: Routledge. p. XI.

et anthropologique est pertinent.⁵⁷ Il va même plus loin en indiquant que les jeux vidéo ne sont pas seulement divertissant et pourraient avoir un réel impact sur les différentes sphères de la vie quotidienne. Ces œuvres m'ont permis de mieux cerner ce qu'était le jeu vidéo et les enjeux des recherches du champ scientifique sur cet objet d'étude.

Certains auteurs ont étudié très tôt les processus sociaux inhérents à la pratique du jeu. Dans son œuvre « *Cognition in practice* » publiée en 1988, Jean Lave étudie les dynamiques sociales qui découlent de la pratique du jeu dans la vie réelle, comme le football par exemple. L'auteur décrit que les interactions sociales permettent au joueur de faire partie d'une communauté, dans le jeu, qui adopte certains comportements.⁵⁸ Ainsi, pour accomplir certains objectifs dans le jeu, le joueur peut être amené à interagir avec d'autres joueurs, parfois même avec des groupes de joueurs. Même si cette analyse est faite à partir du jeu sportif et non du jeu vidéo, il semble adéquat d'établir un parallèle avec les jeux vidéo compétitifs où des équipes de joueurs s'affrontent en temps réel selon des règles établies. Partant de ce constat, il est pertinent de penser que pour atteindre un but commun, les joueurs peuvent être amené à intégrer un groupe de joueur et à communiquer avec d'autres joueurs. Le simple fait de pratiquer une activité commune faciliterait les interactions sociales entre différentes personnes.

Maude Bonenfant confirme ce constat dans sa thèse en affirmant que la socialisation des joueurs est un effet pratique des jeux vidéo : « *Une dernière activité fortement pratiquée est la socialisation, surtout pour les joueurs possédant des avatars de niveaux élevés. Pour différentes raisons (obtenir de l'aide, faire un donjon, se trouver une guilde, etc.), il est essentiel de socialiser avec les autres joueurs, d'où la présence d'un appareillage de communication* »⁵⁹.

Garry Crawford précise ce processus en développant l'idée qu'être regardé et devoir

⁵⁷ Galloway, A. R. (2006). *Gaming: essays on algorithmic culture*. University of Minnesota. p. 21.

⁵⁸ Lave Jean (1988). *Cognition in practice*. Cambridge University. p. 150.

⁵⁹ Bonenfant M. (2010). *Sens, fonction et appropriation du jeu : l'exemple de World of Warcraft*. Université du Québec. p. 41.

performer au jeu vidéo serait un acte de socialisation et d'intégration⁶⁰, il fait notamment référence aux anciennes salles d'arcades où les joueurs qui jouaient sur une machine se retrouvaient la plupart du temps observés et commentés par d'autres joueurs. Ces processus de socialisation propres aux joueurs de jeux vidéo occupent donc une place primordiale dans leur expérience de jeu.

Les entretiens menés auprès des enquêtés m'ont permis de contraster la place qu'occupe la socialisation dans la pratique du jeu. Certains enquêtés m'ont fait part de leurs amitiés créées à travers le jeu vidéo. C'est le cas notamment de l'enquêté #1.

« [...] LoL c'est vraiment les jeux auxquels j'ai le plus joué et c'est là où je me suis fait le plus d'amis en ligne, j'ai des amis que j'ai rencontré à 11 ans sur Dofus⁶¹ qui viennent me voir à Chambé carrément (rire). » (Enquêté #1, entretien #1)

Ces études m'ont ainsi conforté dans l'idée de mener une étude sociologique sur les dynamiques sociales présentes chez les joueurs de jeux vidéo. Néanmoins, comme je l'ai précisé précédemment, de nombreuses études psychologiques et sociologiques traitent déjà ce sujet. De plus, je n'ai pas trouvé de contradiction entre les conclusions des différentes publications que j'ai consultées. Un autre aspect du jeu vidéo est l'apport de celui-ci dans la vie quotidienne. Différentes études – majoritairement psychologiques en ce qui concerne celles que j'ai pu consulter – ont tenté de trouver un lien direct entre la pratique de certains jeux et l'amélioration de capacités ciblées. De surcroît, les processus sociaux, telle que la socialisation d'une personne, joueraient un rôle de premier plan dans les processus d'apprentissage. C'est notamment ce qu'affirme Lev Semionovitch Vygotski, grand nom de la psychologie du 20e

⁶⁰ Crawford, G. (2012). Video gamers. London; New York: Routledge. p. 11.

⁶¹ Jeu massivement multijoueur où le joueur crée un personnage et évolue dans un immense monde numérique.

siècle, qui décrit que la socialisation est le mécanisme principal de l'apprentissage⁶².

Dans leur étude, Daphne Bavelier et Shawn Green affirment que la pratique de jeux vidéo améliore l'attention visuelle, c'est-à-dire augmente la capacité à cibler les stimuli visuels parmi plusieurs distracteurs selon leur pertinence, ce qui n'est pas seulement utile dans les jeux vidéo mais aussi dans la vie quotidienne.⁶³ Bavelier décrit que « *quand les gens jouent à des jeux d'action, la voie du cerveau responsable du traitement visuel est modifiée. Ces jeux poussent le système visuel humain à ses limites et le cerveau s'y adapte. Cet apprentissage se poursuit dans d'autres activités et peut-être dans la vie de tous les jours.* »⁶⁴⁶⁵ Cependant, la pratique des jeux vidéo semble aussi favoriser le développement d'autres compétences.

Mark Chamblor-Dubosson décrit dans son œuvre parue en 2009 que les patrons de PME préfèrent embaucher de jeunes joueurs car leur esprit d'équipe semble plus développé que les personnes qui ne jouent pas.⁶⁶ Il va plus loin en constatant que la notion d'apprentissage dans les jeux vidéo reposerait sur la progression du joueur dans le jeu, en débloquent des niveaux par exemple, ce qui le pousserait ainsi à constamment améliorer ses aptitudes.⁶⁷ Selon lui, pratiquer le jeu est un rapport de convenance parfaite entre divertissement et apprentissage.

Dans son étude parue en 2002 « *Learning and videogames: an unexploited synergy* », Carlo Fabricatore affirme que les apports des jeux vidéo dans les différentes sphères de la vie sont sous-estimées. Selon lui, la pratique du jeu vidéo contribue au développement du joueur en termes de capacités analytiques, de pensée stratégique, de perception visuo-spatiale, de

⁶² Vygotski L. (1934/1997). *Pensée et langage*. La Dispute, Paris.

⁶³ Jonathan Sherwood (2007). « *Action Video Games Sharpen Vision 20 Percent* », University Of Rochester, <https://www.rochester.edu/news/show.php?id=2764>

⁶⁴ Jonathan Sherwood (2007). « *Action Video Games Sharpen Vision 20 Percent* », University Of Rochester, <https://www.rochester.edu/news/show.php?id=2764>

⁶⁵ Cette citation est traduite de l'anglais.

⁶⁶ Chamblor-Dubosson M. (2009). *Comprendre l'impact des jeux vidéo, Potentiels + Dangers = Responsabilités nécessaires*. Lyon, Chronique sociale, 115p. p. 24.

⁶⁷ Chamblor-Dubosson M. (2009). *Comprendre l'impact des jeux vidéo, Potentiels + Dangers = Responsabilités nécessaires*. Lyon, Chronique sociale, 115p. p. 31

raisonnement logique, de compétences psychomotrices et d'enrichissement de la base de connaissance, des aptitudes qui ne se limitent certainement pas au simple jeu. Il précise toutefois que seules certains jeux peuvent améliorer des capacités spécifiques. Si un joueur joue à un jeu qui immerge le joueur dans une autre époque, il sera amené à acquérir des connaissances en histoire.⁶⁸

La plupart des publications du champ scientifique que j'ai pu consulter rapportent que la pratique du jeu améliore certaines aptitudes qui s'avèrent utiles hors du simple jeu. Pour nuancer ce constat⁶⁹, j'ai demandé aux enquêtés lors des entretiens menés sur le terrain⁷⁰ s'ils pensaient que leurs apprentissages issus de leur expérience de jeu présentaient un apport dans leur vie quotidienne. Je n'ai pas retrouvé de consensus, certains enquêtés pensaient que la pratique du jeu pouvait avoir un effet bénéfique sur différentes sphères de la vie courante, telle que l'école, d'autres en revanche pensaient que jouer à des jeux vidéo ne présentait aucun apport en dehors d'un simple moment de détente. Voici un extrait de l'enquêté #1 qui décrit en quoi ses apprentissages issus de la pratique du jeu l'ont aidé dans sa vie scolaire.

« Euuuh, je sais pas vraiment, le premier truc qui me vient c'est que quand j'étais au collège les gens de ma classe qui jouaient avaient plus de facilité sur les ordinateurs et même là à la fac tous les cours que j'ai eu en rapport avec les ordinateurs genre le C2i ou les statistiques, j'avais plus de facilité et je pense à titre personnel que c'est dû à mes heures passées sur l'ordinateur, mais peut-être que c'est pas du tout le cas (rire). » (Enquêté #1, entretien #1)⁷¹

⁶⁸ Fabricatore C. (2000). Learning and videogames: an unexploited synergy. University of Huddersfield. p. 10-13.

⁶⁹ Les possibles apports de la pratique du jeu dans la vie courante seront plus amplement développés dans le chapitre 3. Ici, le croisement du champ scientifique avec des extraits d'enquêtes permet surtout de mieux cerner l'importance des jeux vidéo dans le champ scientifique.

⁷⁰ La méthodologie déployée pour récolter ces données sera développée dans le chapitre 2.

⁷¹ L'entretien complet se trouve dans la partie Annexes. Ici l'enquêté répondait à la question « *Tes apprentissages issus des différents jeux vidéo auxquels tu as joué présentent-ils des apports dans ta vie quotidienne ? Par exemple est-ce que t'as des meilleurs réflexes, ou autre ?* »

Ici, l'enquêté affirme que son expérience de joueur l'a aidé à améliorer plus rapidement ses compétences sur ordinateur, telles que celles évaluées pour le C2i à la faculté. Il pense aussi avoir un meilleur « *esprit d'équipe* » à la suite de la pratique répétée du jeu *League Of Legends*⁷², un jeu qui se joue uniquement en ligne, avec d'autres joueurs. Néanmoins, d'autres enquêtés donnent un avis différent, c'est le cas des enquêtés #3 et #5.

« [...] Non non. Moi personnellement je suis pas du tout d'accord avec ceux qui disent que ça permet d'améliorer les réflexes. Moi ça m'a rien apporté de particulier à part des moments de détente quoi. A part si, j'avoue, j'ai appris des mots et des insultes en espagnol, en russe, en allemands, des trucs comme ça mais c'est [rien]. En vrai, à part le fait que ça me détende et que j'me suis fait des potes, les jeux ça m'a rien apporté de plus dans ma vie. » (Enquêté #5, entretien #1)⁷³

Les propos de l'enquêté #5 se démarquent clairement de ceux de l'enquêté #1 alors qu'ils répondent tous deux à la même question. L'enquêté #5 pense que jouer présente pour seul avantage de procurer un moment de relaxation. Ces différences marquent à la fois la divergence des avis au sein de la communauté des gamers, mais aussi l'importance de nuancer la vision du champ scientifique sur le jeu vidéo avec l'opinion de personnes enquêtés⁷⁴.

1.2.3. Le jeu comme pratique sociale effective.

⁷² Ce jeu sera décrit plus en profondeur dans le chapitre 2.

⁷³ L'entretien complet se trouve dans la partie Annexes. Ici l'enquêté répondait à la question « *Tes apprentissages issus des différents jeux vidéo auxquels tu as joué présentent-ils des apports dans ta vie quotidienne ? Par exemple est-ce que t'as des meilleurs réflexes, ou autre ?* »

⁷⁴ Ces prises de position peuvent évidemment être nuancées par l'opinion d'autres gamers français. Ici, seuls les avis de 5 personnes ont été recueillis.

Comme nous l'avons vu, les jeux vidéo ont évolué rapidement. Que ce soit sous un aspect technologique ou social, il est pertinent de mener une étude sur ces changements dans la mesure où le phénomène du jeu vidéo rassemble de plus en plus de personnes. Il y a encore quelques dizaines d'années, jouer en ligne était impossible, voir inconcevable. Les salles d'arcades étaient les seuls espaces où il était possible de socialiser en jouant à des jeux vidéo. Ces salles ayant disparu à la suite de l'avènement d'internet et la montée en puissance des jeux vidéo en ligne, la socialisation occupe une place primordiale au sein des jeux vidéo. Aujourd'hui, les jeux qui rassemblent le plus de joueurs se jouent exclusivement en ligne⁷⁵. Ce succès des jeux compétitifs en temps réel donne naissance à un tout nouveau phénomène : l'eSport. Ces compétitions se veulent de plus en plus semblables aux compétitions sportives traditionnelles. Des équipes s'échangent des joueurs pendant une période inter-saison contre plusieurs milliers de dollars, les joueurs supportent une équipe et suivent son évolution au cours de la compétition et il est même possible de parier en ligne sur les gros matchs. Une autre ressemblance frappante est celle de l'arrivée des bars eSport, où les joueurs se retrouvent pour jouer, mais aussi pour regarder en direct les matchs compétitifs afin de supporter leur équipe favorite avec ses amis. Le premier bar eSport d'Europe a ouvert ses portes à Paris en 2012⁷⁶, signe que ce phénomène est très récent et que l'évolution technique des jeux vidéo provoque un développement de certaines dynamiques sociales. Les salles d'arcades ont disparu mais semblent renaître sous une autre forme, beaucoup plus contemporaine, où les bornes de jeux laissent place à des écrans plats et des consoles dernier cri.

La socialisation est plus que jamais au cœur de la pratique du jeu vidéo, les joueurs ne sont plus seulement rassemblés dans un monde virtuel, leur passion commune les pousse de plus en plus à se retrouver dans des lieux réels et à changer leurs comportements, leurs rituels, leurs normes sociales et leurs logiques d'actions. Ce développement des dynamiques sociales est

⁷⁵ Le site <https://twitchtracker.com/games> référence les jeux les plus visionnés sur la plateforme Twitch. On remarque que les jeux les plus visionnés se jouent exclusivement en ligne.

⁷⁶ Philippe Lemoine (2012). « *Le premier bar d'« eSport » en Europe a ouvert à Paris* », Le Parisien, <http://www.leparisien.fr/high-tech/le-premier-bar-d-e-sport-en-europe-a-ouvert-a-paris-25-12-2012-2433857.php>

rapide. De plus, dans la mesure où le nombre de joueur est croissant, l'analyse de ce phénomène dans le champ des sciences sociales paraît pertinente.

Chapitre 2 — Elaboration de la méthodologie.

2.1. Questionnements de départ.

Pour apporter une réponse concrète aux questions formulées en introduction, j'ai décidé qu'une approche inclusive serait la plus adéquate. Ayant déjà une licence en psychologie et étant en dernière année de licence en sociologie, je disposais des connaissances nécessaires pour construire une méthodologie holistique. Néanmoins, les concepts de terrain et d'enquête m'étaient inconnus au début de mon année scolaire. N'ayant eu aucune formation préalable en sociologie, j'ai été confronté à de nombreuses difficultés pour intégrer comment établir une méthodologie sérieuse et adaptée. Ma formation à la collecte et à l'analyse de données de nature qualitatives en début d'année m'a permis de rattraper mon retard et d'élaborer une grille d'observation et d'entretien à partir de théories psychologiques et sociologiques.

Une autre contrainte pour établir une méthodologie correcte était ma position face à mon objet de recherche. Dans la mesure où j'ai joué moi-même aux jeux vidéo durant de nombreuses années et que je suis actuellement développeur de plusieurs jeux vidéo, je devais prendre de la distance avec mes préjugés.

Concernant mon objet d'étude initial, celui-ci se portait majoritairement sur les apprentissages des joueurs dans le jeu et hors du jeu. En constatant que les processus sociaux occupaient une place importante dans l'étude du jeu vidéo, l'étude de la présence et du développement des dynamiques sociales chez les enquêtés s'est imposée comme un élément majeur de mon objet de recherche.

2.2. Sélection du terrain.

Nous avons vu précédemment que les dynamiques sociales inhérentes à la pratique du jeu évoluent rapidement et que cette évolution a récemment donné naissance au phénomène des bars eSport. L'avantage de ces lieux est qu'il rassemble majoritairement des joueurs de jeux

vidéo et qu'il permet à ces personnes de pratiquer leur passion directement sur place. Les caractéristiques de cet espace dédié à la pratique du jeu m'ont parue adéquat pour trouver des participant à mon enquête, les observer et m'entretenir avec eux. C'est pourquoi le terrain de cette enquête fût le bar eSport « *WarpZone* » situé à Chambéry.

L'accès au terrain a été relativement facile. Le gérant de l'établissement qui fait souvent office de barman était présent lorsque je m'y suis rendu pour la première fois. Il a accepté que je mène mes observations dans son bar sans même poser de condition, il m'a seulement prévenu qu'avec le bruit ambiant lors des soirées les vendredi et samedi, il valait mieux pour moi que je mène mes observations l'après-midi, où le bar est plutôt calme et moins fréquenté.

En ce qui concerne les enquêtés, j'en ai rencontré certains directement sur place, en leur demandant s'ils étaient d'accord et disponibles pour que je les observe durant des parties de jeu vidéo et ensuite mener un entretien. La première difficulté était de trouver des personnes qui ont joué plusieurs heures à au moins un des trois jeux sur lesquels je base mes observations⁷⁷, afin d'observer les parties de jeux de joueurs expérimentés et celles de joueurs novices.

J'ai évidemment essuyé beaucoup de refus qui m'ont rendu mal à l'aise, mais en quelques jours j'ai pu obtenir l'accord de deux personnes qui m'ont elles-mêmes présentées à d'autres joueurs avec qui elles étaient amis, me permettant de trouver trois autres personnes qui étaient d'accord pour participer à mon mémoire en tant qu'enquêté. Quatre autres personnes m'ont donné leur accord, ce ne sont pas des clients du *WarpZone* mais des connaissances avec qui j'ai été mis en relation grâce à des amis.

Pour récapituler, j'ai actuellement mené sept observations et entretiens auprès de cinq enquêtés. Au total, neuf personnes m'ont donné leur accord au début, mais quatre de ces personnes se sont désistées avant le premier entretien. Ainsi, j'ai décidé de ne pas observer d'autres personnes mais de mener d'autres observations sur ces mêmes enquêtés qui n'ont pas tous joués aux trois jeux⁷⁸ sur lesquels je mène mes observations. Cette méthodologie

⁷⁷ Ces jeux et leurs caractéristiques seront déclinés dans la suite du chapitre.

⁷⁸ Ces jeux sont *League Of Legends*, *Counter Strike: Global Offensive* et *The Legend Of Zelda: Link's Awakening*.

longitudinale présente l'avantage d'apporter des renseignements sur l'évolution des caractéristiques d'une personne au fil du temps, comparativement à une méthodologie transversale. Il sera donc possible d'appréhender l'évolution des performances des joueurs de manière plus exacte et de comparer les données collectées sur un même jeu de manière plus précise, car tous les enquêtés auront joué à ce jeu⁷⁹.

Le terrain m'a imposé deux contraintes majeures concernant la collecte de données. La première était l'impossibilité d'installer un logiciel pour filmer les parties de jeu, m'obligeant ainsi à recueillir des images sur YouTube semblables aux situations observées lors de mes enquêtes. La deuxième entrave était que le jeu *The Legend Of Zelda : Link's Awakening* fût retiré au bout de quelques semaines, ce que je ne savais pas lorsque j'ai sélectionné les jeux sur lesquels j'allais mener mes observations. Ainsi, seule une observation a été menée sur ce jeu.

2.3. Sélection des jeux vidéo.

Mon objet de recherche portant sur l'étude des apprentissages, des stratégies et des dynamiques sociales chez les gamers, il était nécessaire de sélectionner avec précaution des jeux vidéo qui me permettaient de recueillir des données pertinentes pour apporter une réponse à mes questionnements. C'est pourquoi j'ai décidé de sélectionner des jeux qui se jouent en ligne et un autre jeu se jouant en monojoueur.

Les jeux sélectionnés sont *League Of Legends*, développé par *Riot Games*, *Counter Strike : Global Offensive*, édité par *Valve Corporation* et *The Legend Of Zelda : Link Awakening*, créée par *Nintendo*. Ces jeux présentent chacun des caractéristiques bien distinctes déclinées dans le tableau qui suit.

⁷⁹ Je préciserais plus tard dans ce chapitre que cette ambition n'a pas pu être menée à terme à cause de l'arrivée de

Tableau 1 : Liste des jeux sélectionné pour l'enquête et leurs caractéristiques.

	<i>League Of Legends</i>	<i>Counter Strike : Global Offensive</i>	<i>The Legend Of Zelda: Link's Awakening</i>
Genre du jeu	MOBA	FPS	Aventure
Multijoueur – Monojoueur	Multijoueur	Multijoueur	Monojoueur
Taille de chaque équipe	5 joueurs contre 5 joueurs	5 joueurs contre 5 joueurs	N/A
Mode de communication privilégié	Tchat écrit seulement.	Tchat vocal majoritaire. Tchat écrit possible mais peu utilisé.	N/A
Importance pour le joueur d'avoir des connaissances sur le jeu⁸⁰	Le joueur peut s'améliorer en ayant des connaissances sur le jeu.	Les connaissances ne permettent pas de s'améliorer sur le jeu.	Le joueur s'améliore seulement en ayant des connaissances sur le jeu.

Les jeux multijoueur *League Of Legends* et *Counter Strike : Global Offensive* se jouent en match compétitif en temps réel. Chaque partie de jeu se termine par une victoire ou une défaite pour l'une des deux équipes⁸¹. Une partie peut durer entre 15 et 90 minutes, même s'il n'existe

la pandémie du Covid-19 au cours de l'année scolaire.

⁸⁰ Ces informations sont apportées par les enquêtés. Ce point sera précisé dans le chapitre 4.

⁸¹ Il arrive dans de rares cas qu'une égalité se produise dans le jeu *Counter Strike : Global Offensive*, cela arrive lorsque les 30 manches sont jouées et qu'aucune des deux équipes n'en gagne au moins 16. Le fonctionnement exact de ce jeu sera détaillé plus tard dans ce chapitre.

pas de limite précise pour le jeu *League Of Legends*, où une partie peut durer – en théorie – plusieurs heures.

Le jeu *League Of Legends* est un MOBA. Les joueurs s'affrontent sur une même carte et contrôlent chacun un personnage doté de caractéristiques précises. Les personnages sont appelés « champions » et possèdent tous 6 sortilèges. Ces sorts peuvent avoir une fonction différente, ils peuvent occasionner des dégâts aux adversaires, soigner des alliées, immobiliser des ennemis, augmenter des caractéristiques alliées (comme le nombre de points de vie), diminuer des aptitudes des ennemis (comme la vitesse de déplacement) ou encore modifier temporairement l'environnement (construire une cage autour de l'ennemi qui disparaît au bout de quelques secondes). Les 6 sorts sont attribués à 6 touches du clavier : A, Z, E, R, F et G. Tous les enquêtés positionnaient leur main gauche sur le clavier de la même manière durant la partie. Voici un extrait de mes observations menées auprès de l'enquêté #4 pendant qu'il jouait à ce jeu.

*L'enquêté disposait ses doigts de la main gauche de la manière suivante : l'index sur la lettre E, le majeur sur la lettre Z et l'annulaire sur la touche A, qui sont 3 des 4 sorts principaux dans le jeu. Pour utiliser les autres sorts qui sont activables avec la lettre R, F et G, l'enquêté bougeait uniquement son index. La main droite restait sur la souris, l'index sur le bouton gauche et le majeur sur le bouton droit.*⁸²

Figure 5 : Interface du jeu *League Of Legends*. Les sortilèges sont affichés en bas. La carte complète est affichée en bas à droite de l'écran. Le personnage contrôlé est affiché ici au milieu et ses points de vie se situent au-dessus de lui, en vert.⁸³

⁸² Cet extrait d'observations est disponible en Annexes.

⁸³ Source : YouTube.



Pour comprendre le fonctionnement d'une partie, il est nécessaire de saisir l'importance de la carte sur laquelle se déroule le match. Cette carte est parfaitement symétrique, les deux équipes disposent chacun de leur côté des mêmes éléments. Voici une image de la carte complète.

Figure 6 : Vue d'ensemble de la carte du jeu *League Of Legends*.⁸⁴



⁸⁴ Source : Site officiel de *Riot Games*.

La carte est divisée en 3 lignes distinctes : la « TOPLANE », la « MIDLANE » et la « BOTLANE » indiquées en jaune sur la Figure 5. Les « points de spawn », où apparaissent les joueurs en début de partie et à chaque fois qu'ils meurent, sont affichés en bleu. Entre les lignes se trouve la « Jungle » où des entités contrôlées par une intelligence artificielle peuvent être éliminées pour gagner de l'argent et de l'expérience. L'argent peut être dépensé pour acquérir des objets dans les points d'apparition, ces objets améliorent certaines caractéristiques (comme les points de vie par exemple). L'expérience permet de monter le niveau du champion, le niveau maximum durant une partie étant le niveau 18. Chaque niveau permet d'améliorer un des 4 sorts principaux à activer via les touches A, Z, E et R, ce qui les rend plus puissants. Chaque joueur de l'équipe choisi un rôle bien défini dans la partie, il existe donc 5 rôles possibles pour ce jeu : le « TOP » qui doit jouer sur la ligne du haut, la « TOPLANE », le « JUNGLER » qui doit jouer dans la « Jungle », le « MID » qui doit jouer sur la ligne du milieu, la « MIDLANE » ainsi que l'« ADC » et le « SUPPORT » qui doivent jouer ensemble dans la « BOTLANE ».⁸⁵

L'objectif de chaque partie pour remporter la victoire est de détruire le « Nexus » de la base ennemie. Celui-ci se trouve juste en face du point d'apparition et est protégé par un ensemble de tourelles, contrôlés par l'intelligence artificielle du jeu et disséminés sur les différentes lignes. Il est nécessaire de détruire toutes les tourelles d'au moins une ligne pour pouvoir occasionner des dommages au « Nexus » ennemi.

Chaque joueur ayant un rôle prédéfini, il doit jouer en coordination avec les autres joueurs pour pouvoir vaincre les ennemis et remporter la partie. Par exemple, le « SUPPORT » a pour but de garder l'« ADC » en vie tout au long de la partie. Lorsque je demande à l'enquêté #1 quelles sont les difficultés présentes sur ce jeu, celui-ci souligne l'importance du positionnement, qui change pour chaque rôle. L'« ADC » de la partie étant un tireur qui occasionne beaucoup de dégât mais ayant peu de points de vie, son positionnement est

⁸⁵ Toutes ces explications m'ont été données par l'enquêté #1. Celles-ci se trouvent en Annexes.

différent des autres rôles : il doit se positionner derrière ses alliés et prendre le moins de dommages possible de la part de ses ennemis.⁸⁶

*« Bah sur LoL, le truc le plus difficile c'est de pas faire d'erreur, d'être prudent, mais pas trop non plus, car il faut apprendre à punir les ennemis qui font des erreurs et ne pas en laisser passer car c'est vraiment rare, surtout à un niveau élevé, donc si on te tend une perche faut absolument la prendre. Ensuite un truc super important ça va être de bien jouer en équipe: moi je joue ADC comme t'as pu le voir, et je sais pas si t'as remarqué durant les combats où on était 5 contre 5 à se foutre sur la g***** je me met toujours en retrait, car je fais certes beaucoup de dégâts à distance, mais je suis super fragile, on me tue en 2secondes, du coup faut toujours que je m'éloigne des ennemis un maximum pour pas mourir et aider ma team. » (Enquête #1, entretien*

1)

Concernant le jeu *Counter Strike : Global Offensive*, ce jeu est un FPS. Le jeu se déroule ainsi : 5 terroristes combattent 5 anti-terroristes sur plusieurs manches (maximum 30). La première équipe à atteindre 16 manches gagnées remporte la partie. Chaque manche dure maximum 2 minutes 45 secondes. Le but pour les terroristes durant une manche est de placer une bombe qu'ils récupèrent en début de partie sur un des deux sites présents sur la carte (A ou B). L'objectif pour les anti-terroristes est d'éliminer tous les terroristes, et de désamorcer la bombe si elle a déjà été posée par les ennemis. Si la bombe est posée, elle met 45 secondes à exploser, donnant ainsi une manche remportée pour les terroristes. Cependant, elle peut être désamorcée en seulement 5 secondes par un anti-terroriste⁸⁷.

⁸⁶ Les stratégies sur ce jeu seront plus amplement détaillées au chapitre 4. Ceci n'est qu'un exemple pour saisir les caractéristiques principales du jeu.

⁸⁷ Ces informations m'ont été données par l'enquête #3. Celles-ci se trouvent en Annexes.

Figure 7 : Capture d'écran du jeu *Counter Strike : Global Offensive*.⁸⁸



Figure 8 : Une carte affichée sur le jeu *Counter Strike : Global Offensive*. On peut remarquer en rouge les sites A et B.⁸⁹



Pour déplacer le personnage contrôlé dans le jeu, les joueurs utilisent la touche A pour

⁸⁸ Source : YouTube.

⁸⁹ Source : YouTube.

avancer, la touche Q pour se déplacer sur la gauche, la touche D pour se déplacer sur la droite et la touche S pour reculer. Pour bouger la tête de leur personnage et le viseur de leur arme, les joueurs utilisent la souris. En faisant glisser la souris à droite, le personnage contrôlé bougera la tête à droite et tournera ainsi à droite. C'est pourquoi lors des deux enquêtes menées sur ce jeu, les enquêtés utilisaient surtout la touche Z et la souris pour se déplacer. Voici un extrait de mes observations menées auprès de l'enquêté #3.

Ce jeu requiert une grande concentration, le joueur doit avancer doucement et faire attention à chaque recoin de la carte où un ennemi peut se cacher pour le tuer. Le joueur a toujours une main sur le clavier, situé vers les touches Z, Q, S et D qui lui permettent de se déplacer, l'autre main reste toujours sur la souris grâce à laquelle il peut déplacer son champ de vision (en tournant la tête de son personnage) et tirer avec l'arme tenue en main via un clique-gauche.⁹⁰

La différence entre ce jeu et *League Of Legends* réside surtout en deux points. Le premier est le mode de communication sollicité par les joueurs. Sur *League Of Legends* il est seulement possible de communiquer par écrit avec ses coéquipiers⁹¹. Sur *Counter Strike : Global Offensive*, il est possible de parler et d'écrire avec ses coéquipiers mais la plupart du temps, les enquêtés parlaient directement à leurs équipiers car les informations doivent être données rapidement, ce qui est impossible s'il faut écrire. Voici un extrait de mes observations menées auprès de l'enquêté #5, décrivant ses interactions avec ses coéquipiers.

⁹⁰ Cet extrait d'observation est disponible en Annexes.

⁹¹ Il est néanmoins possible pour deux amis de jouer ensemble et d'être connecté sur un tchat vocal tel que Skype pour communiquer vocalement.

*L'enquêteur communiquait très souvent avec ses coéquipiers à l'oral, il n'a jamais utilisé le mode de communication écrit. Il indiquait la position des ennemis repérés et ses propres mouvements.*⁹²

Le dernier jeu sélectionné est très différent des deux autres. *The Legend Of Zelda : Link's Awakening* se joue en monojoueur, et est un jeu d'aventure. L'avantage ici est d'observer comment le joueur fait face à des difficultés lorsqu'il se retrouve seul, sans se coordonner avec d'autres joueurs. Dans ce jeu, l'enquêteur contrôle « Link », un aventurier qui doit accomplir certaines quêtes.

Figure 9: Capture d'écran du jeu *The Legend Of Zelda : Link's Awakening*. Le personnage principal, Link, se trouve au milieu.⁹³



Les obstacles à franchir pour le joueur sont moins complexes que dans les autres jeux. Cela m'a permis d'observer les processus d'apprentissage et de mise en place de stratégie présents chez l'enquêteur de façon plus précise et plus complète. En effet, face à une situation, l'enquêteur me communiquait systématiquement les actions entreprises. Voici un extrait de mes observations menées auprès de l'enquêteur #2.

« Bah là je sais pas quoi faire (rire), franchement je sais du tout où aller : ici je peux pas y

⁹² Cet extrait d'observation est disponible en Annexes.

⁹³ Source : YouTube.

aller car des rochers me bloquent le passage, je dois surement obtenir un genre d'outils pour les détruire ou les enlever, mais je sais pas où je peux le trouver [...] bon du coup je vais checker sur mon téléphone les solutions du jeu pour savoir quoi faire (rire)". Le joueur va sur le site jeux-vidéos.com où il trouve les étapes à suivre pour finir le jeu, il peut donc suivre les étapes à suivre pour passer outre la difficulté des rochers qui lui bloque la route : "haaa, ok donc je dois aller au nord à ce qu'il parait, là-bas je trouverais un bracelet de force avec lequel je vais pouvoir soulever les rochers et passer, franchement, j'aurais mis 2 heures à trouver ça tout seul (rire) »⁹⁴.

Initialement, il était prévu que chaque enquêté joue sur chacun des jeux, afin d'observer des joueurs expérimentés et des joueurs novices sur un même jeu et en saisir les différences. Malheureusement, face à l'arrêt soudain de mon travail d'enquête à cause de la pandémie causée par le Covid-19, je n'ai pas pu réaliser cet objectif. En effet, pour toutes les enquêtes, excepté celle menée sur le jeu *The Legend Of Zelda : Link's Awakening*, les enquêtés avaient au moins joué 100 heures sur le jeu.

2.4. Sélection des enquêtés.

Pour sélectionner un échantillon d'enquêté me permettant de comparer des performances entre des joueurs expérimentés et des joueurs novices sur un même jeu, chaque enquêté devait avoir déjà joué au moins 100 heures sur l'un des jeux multijoueur⁹⁵ que j'avais sélectionné. Grâce au succès de ces jeux, la plupart des personnes que j'ai rencontré sur le terrain remplissaient cette condition.

⁹⁴ Cet extrait d'observations est disponible en Annexes.

⁹⁵ Dans la mesure où le jeu *The Legend Of Zelda : Link's Awakening* est sorti en Octobre 2019, date de l'élaboration de la méthodologie de cette enquête, il était impossible de trouver des personnes ayant déjà joué 100 heures sur ce jeu. De plus, l'avantage de mener des observations sur ce jeu était d'observer les comportements des enquêtés face à une difficulté rencontrée. Observer des joueurs ayant déjà terminé ce jeu n'aurait donc pas été pertinent.

Tableau 2 : Expérience des enquêtés dans les jeux sur lesquels ils ont été observés.

	<i>League Of Legends</i>	<i>Counter Strike : Global Offensive</i>	<i>The Legend Of Zelda: Link's Awakening</i>
Enquêté #1	A joué plus de 100 heures sur ce jeu	N/A	N/A
Enquêté #2	A joué plus de 100 heures sur ce jeu	N/A	N'a jamais joué à ce jeu
Enquêté #3	N/A	A joué plus de 100 heures sur ce jeu	N/A
Enquêté #4	N/A	A joué plus de 100 heures sur ce jeu	N/A
Enquêté #5	A joué plus de 100 heures sur ce jeu	N/A	N/A

2.5. Méthode de collecte de données sur le terrain.

2.5.1. Elaboration et évolution de la grille d'observation et de la grille d'entretien.

Pour récolter des données pertinentes au regard de l'objet de recherche, je me suis appuyé sur la revue littéraire et sur les questionnements élaborés. C'est la raison pour laquelle les grilles d'observations et d'entretien initiales ne tenaient pas compte de la présence et du développement des dynamiques sociales chez les enquêtés. Il s'agissait en grande partie de recueillir des données qui éclairent sur les processus d'apprentissage et de mise en place de stratégie déployés par les enquêtés dans les parties de jeu. C'est après plusieurs enquêtes et à la suite des conseils du responsable de mon mémoire que j'ai intégré dans ces grilles des éléments qui m'ont permis de collecter des données relatives aux processus sociaux des

enquêtés en lien avec leur pratique du jeu⁹⁶. D'une part, pour recueillir des données en lien avec les processus d'apprentissage des enquêtés, je me suis basé sur les données du champ scientifique. D'autre part, pour collecter des données qualitatives relatives aux dynamiques sociales des enquêtés, j'ai établi des questions ouvertes non-directives. Par exemple, l'une de ces questions était « *Quel impact la pratique des jeux vidéo a-t-elle sur ta vie sociale et sur ta vie quotidienne ? Par exemple est-ce que ta famille tu as déjà fait des remarques à ce sujet ? Ou bien, est-ce que tu t'es fait des amis grâce aux jeux ?* ».

Les grilles d'observations et d'entretiens ont donc grandement évoluées depuis le début de mon enquête. Cela m'a obligé à adapter les grilles si l'observation et l'entretien étaient menés auprès d'un enquêté déjà observé, ce fût notamment le cas pour l'enquêté #1 et #2. Dans ces situations, je m'appliquais à déployer la dernière grille d'observation et à adapter la grille d'entretien en fonction de la situation⁹⁷.

Enfin, il me semble important de préciser que les phases de jeu, et donc d'observation, se déroulaient avant les entretiens. Cette chronologie m'a permis de questionner les enquêtés sur des événements qui m'ont paru pertinents en jeu et qui nécessitaient, pour une meilleure compréhension, une explication détaillée de la part de l'enquêté. Ainsi, l'enquêté pouvait détailler l'action et ses enjeux.

2.6. Méthode d'analyse des données recueillis.

La méthode retenue pour analyser les données qualitatives collectée est celle du tableau synoptique. Cette méthode permet de croiser les éléments recueillis auprès des enquêtés avec ceux du champ scientifique. Si un extrait d'observation ou d'entretien me semble en accord avec une théorie du tableau synoptique, j'établi un lien entre cet élément empirique et la théorie en question.

⁹⁶ Les versions initiales et finales de ces grilles sont disponibles en Annexes.

⁹⁷ Les entretiens en question sont disponibles en Annexes. Il est possible de remarquer que certaines questions n'ont pas été posées lors de ces entretiens, c'est le cas notamment de celle où je demande à l'enquêté de se

J'ai sélectionné certaines théories de ma revue littéraire pour élaborer ce tableau synoptique⁹⁸ en fonction de leur convenance au regard de l'objet d'étude. Les théories retenues provenaient de publications psychologiques ou sociologiques. Certaines conceptualisent le processus d'apprentissage, d'autres déclinent les aptitudes qui peuvent être améliorées en jouant à des jeux vidéo. Une partie de mon tableau synoptique ne s'appuie sur aucune théorie et a été élaborée pour m'aider à établir une typologie des stratégies mises en place par les enquêtés dans les phases de jeu⁹⁹.

Chapitre 3 — La vie quotidienne du gamer.

3.1. Portraits des joueurs enquêtés.

Les enquêtés ont tous entre 20 et 24 ans, ils jouent tous depuis plusieurs années à des jeux PC. Ils ont pour la plupart commencé à jouer sur des consoles portables ou de salon avant de s'initier aux jeux sur ordinateurs :

« [...] j'ai 22 ans, je suis un habitué du WarpZone depuis bien 6 mois et j'habite à Chambéry même. J'ai commencé à jouer vers 7-8 ans, via la PlayStation 2 avec GTA San Andreas, puis vers 10 ans tous mes potes jouaient à Dofus, un MMORPG sur PC, du coup j'ai de suite accroché »¹⁰⁰.

(Enquêté #1, entretien #1)

présenter. Cette décision a été prise pour ne pas obliger l'enquêté à répondre aux mêmes questions que l'entretien précédent afin de passer plus de temps sur les nouvelles questions intégrées dans la grille d'entretien.

⁹⁸ Le tableau synoptique complet est disponible en Annexes.

⁹⁹ Cette typologie est disponible dans le chapitre 4.

¹⁰⁰ Cet extrait se trouve en Annexes.

« J'ai commencé à jouer à l'âge de 5 ans sur une SEGA puis j'ai joué à la PlayStation 1, puis 2 et je crois c'est vers mes 10-11 ans que j'ai eu un PC »¹⁰¹. (Enquêté #3, entretien #1)

Ce phénomène peut être expliqué par l'âge commun des enquêtés. En effet, durant leur enfance dans les années 2000, Sony Computer Entertainment sort deux consoles : la *PlayStation 1* et la *PlayStation 2*. Celles-ci ont chacune apporté des meilleurs graphismes et une qualité de jeu plus diversifiée que les consoles précédentes. La *PlayStation 2* est la console de jeu ayant atteint le plus grand nombre d'exemplaires vendus avec 150 millions d'exemplaires écoulés.¹⁰²

Sur les 5 personnes enquêtés, 3 sont étudiantes à l'Université Savoie Mont Blanc.

« Je suis étudiant en Master 1 de Neuropsychologie à Jacob ». (Enquêté #1, entretien #1)

« J'suis en Master informatique » (Enquêté #3, entretien #1)

En général, les enquêtés ne jouent pas qu'à un seul jeu, même s'ils ont des jeux de prédilections auxquels ils jouent depuis plusieurs années.

« [...] j'ai beaucoup joué à Dofus jusqu'à 13-14 ans puis j'ai découvert LoL et j'ai beaucoup joué dessus mais là t'as vu je t'avais dit que ça faisait quelques mois que j'y avais pas retouché, parce que ça gave un peu à la longue (rires) mais en gros c'est ça : j'y joue quelques mois puis je lâche pendant quelques mois, puis j'y rejoue, etc... c'est par phase, ça dépend de mon envie. J'ai joué à

¹⁰¹ Cet extrait se trouve en Annexes.

¹⁰² Wesley Yin-Poole (2011). « *PlayStation 2 ships over 150 million* », Eurogamer, <https://www.eurogamer.net/articles/2011-02-14-playstation-2-ships-over-150-million>

quelques autres jeux vite fait mais Dofus et LoL c'est vraiment les jeux auxquels j'ai le plus joué ».

(Enquête #1, entretien #1)

« Puis j'ai joué à pas mal de jeu sur PC genre Dofus, World Of Warcraft, Call Of Duty, et y a environ 5 ans j'ai découvert LoL et depuis c'est le jeu auquel je joue le plus ». (Enquête #2, entretien #1)

« [...] ça fait plus de 10 ans que je joue aux jeux vidéo, j'ai une Xbox One, une Switch, un PC Portable [...] Les jeux auxquels j'ai le plus joué c'est : CSGO, Rocket League, Arma 3, Minecraft, Plumet Party, Mordhau [...]. CSGO C'est clairement pas le jeu auquel j'ai passé le plus de temps, j'aime bien le jeu mais des fois j'y joue plus pendant plusieurs mois car c'est trop répétitif ».
(Enquête #5, entretien #1)

Globalement, les enquêtés me parlaient surtout de leur expérience de joueur plutôt que de leur vie personnelle. Il se contentaient en général de préciser leur prénom¹⁰³, leur âge et leur activité.

3.2. Evolution de la vie sociale du gamer.

Jouer aux jeux vidéo constitue une pratique effective. J'ai évoqué dans le chapitre précédent des données statistiques rapportant que les américains passent plusieurs heures à jouer chaque semaine. Pratiquer le jeu modifie ainsi l'emploi du temps d'une personne. D'ailleurs, il est pertinent de se demander si la place qu'occupe cette pratique dans la vie courante d'une personne peut impacter ses relations sociales avec sa famille et ses amis. C'est pourquoi dans la dernière version de ma grille d'entretien, j'ai intégré de nouvelles questions afin que les enquêtés me rapportent si leur pratique du jeu a eu un effet sur leur vie sociale. En général, les

¹⁰³ Les prénoms de chaque enquêté ont été retiré des retranscriptions pour préserver leur anonymat.

enquêtés m'ont surtout fait part des comportements de leurs parents. Certains évoquent une certaine réticence de leur part avec les jeux vidéo.

« La toute première fois que j'ai joué sur PC c'était sur Dofus, quand j'étais en CE2 il me semble, j'avais plein de pote qui me parlaient d'un jeu où on pouvait jouer ensemble avoir son propre perso, défoncer des monstres, sauf que j'avais pas de PC et ma daronne (mère, NDLR) voulait pas que j'installe un truc sur internet comme ça, elle comprenait pas qu'on pouvait jouer à un jeu sans avoir de CD à insérer tu vois (rires) mais j'avoue que moi aussi ça me paraissait chelou (bizarre, NDLR). Ducoup voilà j'ai dû attendre quelques semaines qu'elle en parle aux darons (parents, NDLR) de mes potes pour se rassurer et me laisser jouer. [...] Bah déjà l'histoire de Dofus là t'as vu que ma daronne elle était un peu réticente pour me laisser installer le jeu, elle y connaissait rien ducoup forcément elle était pas trop chaude (d'accord, NDLR) pour me laisser faire ce que je voulais, surtout qu'elle avait peur que je finisse asocial, à ne plus avoir d'amis, car personnellement mes parents ils voyaient les gamers comme ça, comme des gens super isolés, sans amis, sans vie sociale, sans travail même. Bref, mes darons ils ont jamais été chauds pour me laisser trop jouer, j'avais des restrictions forcément, je pouvais jouer 30 minutes par ci, 1 heure par là, pas après 21 heure, etc... mais après plus j'ai grandi, plus j'ai été libre de jouer de plus en plus. Typiquement j'ai eu mon propre PC vers mes 13-14 ans je crois [...] ouais vers mes 14 ans quoi, et vu que j'étais au collège, j'ai pu jouer à plus de jeux différents, comme World Of Warcraft¹⁰⁴, et y passer plus de temps. Mais globalement j'avais toujours le droit à la fameuse menace « je vais débrancher la wifi » si je faisais pas mes devoirs, j'ai été punit pleins de fois de jouer quand j'avais pas des bonnes notes, bref, comme tout le monde quoi (rires) » (Enquête #2, entretien #2)

« Ah ça c'est un sujet qui fâche (rires). J'habite chez mes parents encore [...] et ouais certaines

¹⁰⁴ Jeu massivement multijoueur semblable à Dofus.

fois c'est compliqué. Par exemple si je joue trop, ça va vouloir dire pour [mes parents] que je m'en fous de trouver un travail alors que non, et si je sors, vu qu'ils savent que je vais souvent [au WarpZone] ça va vouloir dire que je vais geeker, alors que non je vais juste voir mes amis pour m'amuser, pour discuter comme on fait là tu vois. [...] pour eux les jeux vidéo c'est abrutissant, ça n'a pas d'intérêt particulier, ils comprennent pas forcément que ça me détend, ça me permet d'oublier mes problèmes pendant un instant. » (Enquête #4, entretien #1)

Jouer aux jeux vidéo semble constituer une pratique modifiant les relations sociales avec la famille. Une pratique aussi importante dans la vie d'une personne amène son entourage à le catégoriser, à le considérer comme un *gamer*. Par conséquent, les stéréotypes et les préjugés qui incombent aux gamers sont hérités par la personne. C'est probablement pourquoi certains parents s'inquiètent de cette pratique, ayant peur que leur enfant s'isole socialement ou qu'il soit en échec scolaire. Néanmoins, un enquêteur m'a rapporté des relations sociales avec la famille bien différentes que celles évoquées précédemment.

« Ma famille m'a jamais [embêtée] à propos des jeux, j'étais pas le gros geek qui passait la nuit à jouer pour dormir en cours le lendemain. J'ai toujours eu des bonnes notes, je m'intéressais à plein d'autres trucs en dehors des jeux vidéo, je faisais du basket 3 fois par semaine, j'allais voir mes amis pour jouer au foot ou pour aller au cinéma, donc jouer aux jeux vidéo c'était très secondaire et ça l'est toujours pour moi, c'est occasionnel on va dire. » (Enquête #5, entretien #1)

Ce qui est intéressant dans cet extrait, c'est l'évocation d'autres pratiques que celle du jeu. Ces pratiques amènent sûrement l'enquêteur #5 à ne pas être rattaché à la catégorie des *gamers*, lui évitant d'acquiescer les différents stéréotypes qui appartiennent aux joueurs de jeux vidéo. On

remarque ainsi l'importante place qu'occupent les pratiques dans les relations sociales d'un individu.

Les jeux vidéo en ligne rassemblent plusieurs millions d'inconnues autour d'une même passion. Lors d'une partie compétitive, le joueur est amené à faire équipe avec d'autres personnes pendant plusieurs dizaines de minutes pour atteindre un objectif commun. Les joueurs d'une même équipe doivent communiquer pour déployer des stratégies efficaces et coordonner au mieux leurs actions. Selon certains enquêtés, cette synergie s'avère créatrice de liens amicaux.

« [...] je me suis fait des potes en jouant avec eux ici, ou même sur LoL j'ai rencontré des gens grave sympa avec qui [j'échange] pratiquement tous les jours alors qu'on s'est jamais vu en vrai. Je me suis fait pas mal de potes grâce aux jeux vidéo en vérité. » (Enquêté #4, entretien #1)

« LoL c'est vraiment le jeu auquel j'ai le plus joué et c'est là où je me suis fait le plus d'amis en ligne, j'ai des amis que j'ai rencontré à 11 ans sur Dofus qui viennent me voir à Chambé carrément (rire). » (Enquêté #1, entretien #1)

Pour un des enquêtés, les amitiés créées via la pratique du jeu ne peuvent pas être comparées aux amitiés formées dans les sphères de la vie quotidienne.

« [...] oui j'ai fait des connaissances en jouant mais pas non plus des amis, j'ai jamais rencontré quelqu'un en vrai juste parce qu'on a joué ensemble. Je préfère plutôt jouer avec mes amis, comme ici au bar on va se taper un petit FIFA avec une petite bière. » (Enquêté #5, entretien #1)

La question sur le rôle des jeux vidéo en ligne sur la création d'amitiés est pertinente. De plus amples éléments empiriques seraient nécessaires pour apporter une réponse à ce questionnement. En ce qui concerne les personnes enquêtées, elles ne semblent pas toutes avoir le même avis sur la question.

3.3. Au-delà des dynamiques sociales : les apports de la pratique du jeu dans la vie quotidienne.

Dans le chapitre 2, j'ai abordé la grande considération dans les recherches en sciences sociales sur les jeux vidéo de l'étude de possibles apports de la pratique du jeu dans les différentes sphères de la vie quotidienne. Jouer aux jeux vidéo paraît au premier abord uniquement ludique. Certains chercheurs tentent d'établir un lien entre la pratique de certains jeux et l'amélioration de capacités spécifiques qui s'avèrent utiles hors du simple jeu. C'est le cas de Mark Chamblér-Dubosson qui pense que jouer permet d'apprendre tout en étant divertis. La plupart des jeux se basent sur un système de progression – c'est d'ailleurs le cas dans les jeux sélectionnés pour l'enquête de ce mémoire – motivant le joueur à évoluer dans le jeu mais aussi à accroître ses aptitudes. L'auteur décrit aussi que les jeunes joueurs ont plus de chances d'obtenir un emploi dans les PME car ils auraient un esprit d'équipe plus développé.¹⁰⁵ Pour nuancer ce constat, j'ai posé la question aux enquêtés en fin d'entretien : « *Et le fait de communiquer souvent avec les joueurs ça t'a appris des choses ? Tu penses avoir un meilleur esprit d'équipe ?* ». Certains ont affirmé que leur expérience poussée sur le jeu *League Of Legends*, les obligeant pour chaque partie à communiquer avec des inconnues afin de remporter la victoire, leur a permis d'affiner leur esprit d'équipe.

« Après c'est vrai que pour League of Legends j'ai pas mal développé mon esprit d'équipe, il m'arrive souvent de motiver mes coéquipiers quand ils commencent à se dire que c'est mort,

¹⁰⁵ Chamblér-Dubosson M. (2009). *Comprendre l'impact des jeux vidéo, Potentiels + Dangers = Responsabilités nécessaires*. Lyon, Chronique sociale, 115p. p. 24-31.

qu'on a perdu la partie, alors que c'est pas du tout mon avis, mais j'avoue que je passe plus mon temps à souligner leurs erreurs (rire) ». (Enquêté #1, entretien #1)

Deux autres enquêtés ne sont pas de cet avis. En répondant à cette question ils ne font pas part d'une amélioration de leur capacité à communiquer avec d'autres personnes. Il est intéressant de noter que ces deux enquêtés sont les seuls parmi les autres à avoir une expérience de jeu poussée sur le jeu *Counter Strike : Global Offensive*, où le mode de communication orale est privilégié.

« Après, je pense pas non plus que je suis plus sociable ou autre parce que j'ai parlé à des tas d'inconnus, franchement mis à part avoir amélioré mon anglais je me suis pas amélioré plus que ça en parlant à des gens sur CSGO ». (Enquêté #3, entretien #1)

« Non (rires). Vraiment pas ! »¹⁰⁶. (Enquêté #5, entretien #1)

Un autre auteur, Carlos Fabricatore, s'est intéressé d'une manière plus approfondie sur la place du jeu dans les processus d'apprentissages et d'amélioration de capacités utiles en dehors du jeu. Dans son étude parue en 2002 « *Learning and videogames: an unexploited synergy* », le chercheur en informatique affirme que la pratique du jeu peut améliorer de façon significative certaines aptitudes. Il décrit que « *Le cas des jeux vidéo est un exemple très intéressant de sous-exploitation d'un phénomène remarquable tant par sa pertinence dans notre la société contemporaine et son énorme potentiel en termes de processus*

¹⁰⁶ Dans la mesure où cette question était la dernière de l'entretien, je n'ai pas osé relancer l'enquêté à ce moment-là pour qu'il complète sa réponse. De plus, il m'avait déjà donné son avis très ferme sur l'apport de la pratique du jeu hors du jeu dans les précédentes questions.

d'apprentissage. »¹⁰⁷¹⁰⁸. Selon l'auteur, certaines informations nécessaires pour jouer au jeu sont généralement facilement perceptibles car transmises par l'interface du jeu (par exemple, un ennemi blessé sera recouvert de sang).¹⁰⁹ Cependant, une partie du jeu oblige souvent le joueur à chercher certaines informations délibérément « cachées ». Dans ce cas, le joueur doit utiliser ses compétences visuo-spatiales, la logique, et une pensée stratégique pour décider quelles informations sont nécessaires et où et comment les obtenir. L'auteur affirme que dès les premières interactions, le joueur entreprend un processus d'apprentissage qui contribue au développement de ses perceptions visuo-spatiales, de sa pensée stratégique et de son raisonnement logique : des compétences et capacités dont le développement s'avère utile hors du simple jeu.

Dans certains jeux, il y a des informations qui ne sont pas seulement reliées au jeu en lui-même, l'auteur prend l'exemple des jeux de stratégies qui amènent le joueur à apprendre des informations à propos des civilisations anciennes qui sont importantes dans l'histoire de ce genre de jeu. Fabricatore décrit que les compétences psychomotrices sont cruciales, car elles sont nécessaires pour enchaîner des manipulations différentes sur la machine utilisée pour contrôler les aspects du jeu (effectuer une clique, manier un joystick, appuyer sur une touche, etc.). Ainsi, selon lui, les processus du jeu vidéo contribuent au développement du joueur en termes de capacités analytiques, de pensée stratégique, de perception visuo-spatiale, de raisonnement logique, de compétences psychomotrices et d'enrichissement de la base de connaissance (par acquisition de nouvelles informations, ou par modification de données précédemment acquises).¹¹⁰

En demandant aux enquêtés s'ils pensaient que leurs apprentissages issus de leur

¹⁰⁷ Fabricatore C. (2000). Learning and videogames: an unexploited synergy. University of Huddersfield. p.3.

¹⁰⁸ Cette citation est traduite de l'anglais.

¹⁰⁹ Fabricatore C. (2000). Learning and videogames: an unexploited synergy. University of Huddersfield. p.10.

¹¹⁰ Fabricatore C. (2000). Learning and videogames: an unexploited synergy. University of Huddersfield. p.8-13.

pratique du jeu vidéo affectaient leur vie quotidienne, j'ai trouvé des avis très disparates. La question que je leur posais était « *Tes apprentissages issus des différents jeux vidéo auxquels tu as joué présentent-ils des apports dans ta vie quotidienne ? Tu penses avoir des meilleurs réflexes par exemple ?* ». Voici des extraits d'enquêtés qui rapportaient que les jeux pourraient les avoir aidés à améliorer des aptitudes utiles dans différentes sphères de la vie.

« Euuuh, je sais pas vraiment, le premier truc qui me vient c'est que quand j'étais au collège les gens de ma classe qui jouaient avaient plus de facilité sur les ordinateurs et même là à la fac tous les cours que j'ai eu en rapport avec les ordinateurs genre le C2i ou les statistiques, j'avais plus de facilité et je pense à titre personnel que c'est du à mes heures passées sur l'ordinateur, mais peut-être que c'est pas du tout le cas (rire). » (Enquêté #1, entretien #1)

« [...] Ouais en vrai je pense que jouer beaucoup ça améliore des trucs, par exemple les réflexes ou la vision. A force de jouer, de faire attention aux moindres détails, de directement agir en cas de danger, je pense que dans la vie ça fait pareil. Moi je suis toujours à l'affût en jeu et dès qu'il faut, j'agis, je fais un mouvement précis par exemple. Je pense que dans la vie j'ai plus de réflexes, une meilleure vision pour repérer les dangers. Par exemple un verre qui tombe, je vais le rattraper en vol plus facilement je pense, tu vois [rires]. [...] Même à force de parler en anglais avec les autres joueurs, parce qu'il y a pas forcément que des français sur LoL hein, j'ai appris pas mal de nouveaux mots, de nouvelles insultes aussi [rires]. Nan sérieux je pense que jouer ça sert pas non plus à rien, ça apporte des petits trucs dans la vie de tous les jours. » (Enquêté #4, entretien #1)

En revanche d'autres enquêtés pensent que les jeux procurent uniquement un moment de divertissement et qu'ils ne développent pas des capacités utiles en dehors du jeu. C'est le cas des enquêtés #3 et #5, qui sont les deux enquêtés ayant joué au moins 100 heures sur le jeu

Counter Strike : Global Offensive. Il est possible de remarquer que ces deux enquêtés sont ceux qui pensent que communiquer de façon répétée dans les jeux vidéo ne présente pas un avantage dans la vie courante.

« Non clairement je pense que la grosse majorité des réflexes, etc.... qu'on développe en jouant vont pas servir en dehors du jeu, typiquement ceux qui disent qu'ils sont de bons conducteurs car ils ont développé des réflexes grâce aux jeux, c'est des [bêtises], après c'est mon avis. J'ai passé plus de 1200 heures sur CSGO et j'ai développé des réflexes de fou sur ce jeu mais j'ai raté mon permis 2 fois et j'ai eu besoin de 54 heures de conduites (rires) ». (Enquête #3, entretien #1)

« [...] Non non. Moi personnellement je suis pas du tout d'accord avec ceux qui disent que ça permet d'améliorer les réflexes. Moi ça m'a rien apporté de particulier à part des moments de détente quoi. A part si, j'avoue, j'ai appris des mots et des insultes en espagnol, en russe, en allemands, des trucs comme ça mais c'est [rien]. En vrai, à part le fait que ça me détende et que j'me suis fait des potes, les jeux ça m'a rien apporté de plus dans ma vie. » (Enquête #5, entretien #1)

La pratique répétée de jeux vidéo peut probablement développer des aptitudes utiles dans la vie quotidienne. On peut imaginer qu'un joueur qui joue à un jeu comme *Counter Strike : Global Offensive* ou *League Of Legends*, qui nécessitent d'être attentif et réactif à certains stimuli, améliore ses réflexes au cours du temps. Il est aussi possible d'admettre qu'une personne qui joue plusieurs dizaines d'heures à un jeu en anglais apprend certains mots et améliore son niveau général en anglais. Néanmoins, des critiques – soulignées par certains enquêtés – peuvent être émises. Avoir des réflexes sur un jeu vidéo implique seulement des mouvements de souris, très différents des autres mouvements nécessaires lors de la conduite ou en cas de danger dans la vie réelle. La réactivité peut elle aussi être remise en cause. Réagir

face à un danger connu et répétitif dans un jeu vidéo n'engage pas les mêmes mécanismes que face à un danger réel. Enfin, l'apprentissage d'une langue étrangère en jouant peut s'avérer moins utile que ce qu'affirme Fabricatore et certains enquêtés. Le lexique des jeux et de joueurs dans les parties de jeu est limité et répétitif, ce qui ne permet pas de saisir la complexité d'une langue.

Chapitre 4 — Performer dans le jeu vidéo : entre apprentissage et mise en place de stratégies.

4.1. Des joueurs conditionnés à adopter les bons comportements.

4.1.1. Par essais/erreurs

En 1954, Skinner développe le concept du conditionnement opérant, selon lequel l'action portée à la suite d'un comportement amène à diminuer ou augmenter la probabilité qu'il se produise à nouveau. Les actions mises en place après le déploiement d'un comportement se distingueraient selon deux catégories, d'un côté les renforcements, de l'autre les punitions. En plus de ces catégories, chaque action serait positive ou négative : les actions positives ajouteraient un stimulus agissant sur l'organisme et les actions négatives enlèveraient des stimulus agissant sur l'organisme. Par exemple, dans le cas d'une action de renforcement positif, on peut retrouver le fait de donner de la nourriture, dans le cas d'une action de renforcement négatif, on peut retrouver le fait de retirer une obligation, comme un impôt. Pour une punition positive, on peut prendre l'exemple de l'ajout d'une douleur, et dans le cas d'une punition négative, le fait de retirer un privilège ou un droit.¹¹¹

J'ai remarqué que ce processus d'apprentissage est retrouvé dans la pratique du jeu. L'enquêté #1 m'a fait part de l'importance des erreurs dans le jeu *League Of Legends*.

¹¹¹ Skinner B. F. (1958). Teaching Machines. Science.

« Bah sur LoL, le truc le plus difficile c'est de pas faire d'erreur, d'être prudent, mais pas trop non plus, car il faut apprendre à punir les ennemis qui font des erreurs et ne pas en laisser passer car c'est vraiment rare, surtout à un niveau élevé, donc si on te tend une perche faut absolument la prendre. » (Enquête #1, entretien #1)

Des extraits d'observations ont confirmé ce constat. J'ai relevé certaines situations où les enquêtés – un autre joueur de la partie – se faisaient tuer rapidement à la suite d'une erreur de positionnement. Selon la théorie du conditionnement opérant, ces comportements déviants étant punis, leur fréquence d'apparition devrait diminuer, amenant le joueur à s'améliorer au jeu. Il existe beaucoup d'autres situations semblables à cette méthode essai-erreur. Par exemple, si un joueur détruit une tourelle, il gagnera des pièces d'or, ce qui représente une certaine récompense, le motivant à reproduire cette action.

Figure 10 : Capture d'écran d'un joueur détruisant une tourelle ennemie. On peut remarquer en jaune les pièces d'or gagnées grâce à son action.¹¹²



La place de la méthode essais-erreurs paraît importante chez un joueur qui découvre un jeu. Afin de mieux cerner les comportements à répéter (comme prendre des objectifs) et les comportements à éviter (tel qu'un mauvais positionnement dans un combat), le joueur peut

¹¹² Source : YouTube.

affiner son style de jeu et devenir meilleur. Néanmoins, on peut imaginer qu'après plusieurs dizaines d'heures passées sur un jeu, cette méthode n'est plus très efficace pour s'améliorer et que d'autres processus d'apprentissages s'avèreraient plus pertinent.

4.1.2. Par observation/imitation.

Albert Bandura développe en 1977 le concept d'apprentissage social. Selon lui, pour apprendre un comportement, un individu peut l'observer puis l'imiter.¹¹³ J'ai pu observer que ce processus d'apprentissage se retrouvait chez les enquêtés pour apprendre certains comportements. De nos jours, il existe de plus en plus de personnes qui produisent des vidéos de parties de jeu ou des articles de blogs pour partager des astuces pour s'améliorer sur un jeu. Il est possible de retrouver de nombreux conseils pour devenir meilleur à chaque jeu qui existe. En observant des parties de jeu de joueurs expérimentés, ou en appliquant des astuces lues sur un forum, les joueurs peuvent améliorer leurs compétences dans un jeu. C'est le cas pour l'enquête #2, qui face à une difficulté dans le jeu *The Legend Of Zelda : Link's Awakening*, a pris son téléphone et a consulté les solutions disponibles sur internet pour avancer dans le jeu.

Le joueur ne savait pas où aller dans le jeu, les seules informations du téléphone fixe n'étaient pas suffisantes pour l'aider¹¹⁴ : « *Bah là je sais pas quoi faire (rire), franchement je sais du tout où aller: ici je peux pas y aller car des rochers me bloquent le passage, je dois sûrement obtenir un genre d'outils pour les détruire ou les enlever, mais je sais pas où je peux le trouver [...] bon je vais checker sur mon téléphone les solutions du jeu pour savoir quoi faire (rire) ».*

Le joueur va sur le site *jeux-vidéos.com* où il trouve les étapes à suivre pour finir le jeu, il peut donc suivre les étapes à suivre pour passer outre la difficulté des rochers qui lui bloque la route : « *haaa, ok donc je dois aller au nord à ce qu'il paraît, là-bas je trouverais un bracelet de force*

¹¹³ Bandura A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. Stanford University.

¹¹⁴ Dans le jeu *The Legend Of Zelda : Link's Awakening*, il existe un téléphone fixe donnant des conseils aux joueurs qui ne savent pas quoi faire pour avancer dans leur aventure.

avec lequel je vais pouvoir soulever les rochers et passer, franchement, j'aurais mis 2 heures à trouver ça tout seul (rire) » (Enquêté #2, entretien #1)

Pour recueillir plus d'informations à ce sujet, je posais aux enquêtés la question : « *Est-ce que tu transmets et/ou obtiens des informations sur le jeu aux autres joueurs, en dehors du jeu, comme des astuces par exemple ?* ». C'est ainsi que j'ai pu remarquer des avis très différents. L'enquêté #1 m'a notamment fait part de l'utilité des conseils qu'il échange avec son ami lorsqu'ils jouent ensemble. Les astuces ne sont pas seulement partagées sur internet.

« Bah si je joue avec un ami, et qu'en face on a des adversaires qui ont choisi des personnages difficiles à contrer sur certains points, on va se mettre d'accord sur la manière de faire quand on sera face à lui : typiquement l'exemple le plus simple que je peux te donner c'est un des personnages que tu peux choisir qui s'appellent « Zed », il a un sort super puissant qui te tue dans 80% des cas, mais dans la boutique heureusement y a un objet qui contre ce sort, ducoup on va se dire avec mon pote qu'il faut absolument acheter cet objet en priorité pour le contrer au maximum. »

J'ai néanmoins retrouvé des avis différents, où certains enquêtés pensent que seul un entraînement répété au jeu peut aider un joueur à s'améliorer. C'est le cas notamment de l'enquêté #3, qui affirme que lire des astuces sur internet ne permet pas de devenir meilleur sur *Counter Strike : Global Offensive*. Voici sa réponse à la question « *Est-ce que tu transmets et/ou obtiens des informations sur le jeu aux autres joueurs, en dehors du jeu, comme des astuces par exemple ?* ».

« Franchement non (rires) je sais pas quoi dire de plus, CSGO ça s'apprends en pratiquant surtout, si tu te fais tuer à chaque fois que tu te montres pas assez prudent et que tu regardes

pas tous les coins tu comprends vite que tu tueras personne et tu perdras constamment si t'es pas plus patient et concentré ». (Enquête #3, entretien #1)

La place de l'apprentissage social dans la pratique du jeu semble importante. Elle est à nuancer au regard du type de jeu pratiqué. Dans un jeu d'aventures, où les connaissances sont au cœur de la réussite, où des forums détaillent les solutions pour terminer le jeu et où les réflexes importent très peu, la place de l'apprentissage social est importante. Dans un jeu d'action où les réflexes sont au premier plan pour devenir meilleur, l'apprentissage social semble être moins efficace qu'un entraînement répété au jeu pour s'améliorer. La place d'un processus d'apprentissage dépend du type de jeu et des capacités requises pour devenir un joueur expérimenté dans ce jeu.

4.1.3. La théorie de l'affordance

Une autre théorie qui conceptualise les mécanismes de l'apprentissage est la théorie de l'affordance. Celle-ci est intéressante car elle décrit l'importance des caractéristiques d'un organisme lorsqu'il s'adapte à un milieu. Ce concept développé par Gibson et finalisé en 1979 trouve plusieurs dénominations telle que « *théorie écologique de la perception* » ou encore « *théorie de la saisie d'information* ». Pour l'auteur, le terme « écologique » désigne ici la capacité d'un animal à s'adapter à son milieu et aux conditions qu'il lui impose. Cet auteur considère la perception comme étant un moyen de l'organisme pour s'adapter à son milieu, elle serait ainsi fortement impliquée dans les interactions entre l'animal et son environnement. De façon plus précise, il considère que l'environnement doit nécessairement être pris en considération selon les caractéristiques de l'organisme.

La relation de réciprocité entre l'animal et son milieu est le point primordial de la théorie de l'affordance. Par exemple, une chaise permet à un humain de s'asseoir, et même s'il n'en a pas conscience, cette chaise est adaptée à l'anatomie d'un humain. Mais pour une souris, cette

chaise lui permet de marcher dessus et pour un cheval, cette chaise représente juste un obstacle à contourner. Gibson pose ainsi deux postulats. Le premier décrit que les caractéristiques de l'animal permettent de décrire la chaise et les possibilités quelle offre. Dans le second postulat, il insiste sur le fait que l'action en elle-même est importante dans le processus perceptif, qu'il existe un apport bilatéral entre la perception et l'action. Par exemple, le fait de bouger les yeux ou tourner la tête, sont issues d'actions motrices et permettent d'affiner la perception en fonction de l'objectif de l'animal.¹¹⁵

Les affirmations de Gibson m'ont permis de comprendre que les mouvements oculaires des enquêtés pouvaient être des informations pertinentes à relever. Pour des raisons matérielles et méthodologiques, il est impossible de collecter des données quantitatives sur les mouvements des yeux des enquêtés. Cependant, j'ai remarqué lors des phases de jeu que les enquêtés jouant à *League Of Legends* ou *Counter Strike : Global Offensive* avaient tendance à regarder très souvent la mini carte. Ainsi, les enquêtés qui jouaient à *Counter Strike : Global Offensive* bougeaient fréquemment leurs yeux vers le coin haut-gauche de l'écran. Voici un extrait de mes observations sur les interactions joueur-machine auprès de l'enquêté #5.

*L'enquêté regardait souvent la partie supérieure-gauche de son écran : la carte du jeu. Sur cette carte, si un ennemi tire avec une arme, sa position est temporairement indiquée par un point rouge.*¹¹⁶

Concernant le postulat de Gibson sur la relation mutuelle entre environnement et animal, il m'a semblé adéquat d'établir un parallèle avec la relation qui existe entre la carte d'un jeu et les caractéristiques du personnage contrôlé. Chaque joueur contrôle une entité dans les jeux sur

¹¹⁵ Luyat M. & Regia-Corte T. (2009). Les affordances : de James Jerome Gibson aux formalisations récentes du concept.

¹¹⁶ Cet extrait d'observation est disponible en Annexes.

lesquels les observations sont menées. Ces entités présentent des caractéristiques diverses offrant des possibilités précises en fonction de l'environnement dans lequel l'entité est immergée. Par exemple, le jeu *League Of Legends* permet aux joueurs de choisir un champion à contrôler parmi une centaine d'autres. Chaque champion est unique à sa façon, ses caractéristiques offrent certaines possibilités qui doivent être adaptés à l'environnement du jeu, c'est-à-dire, la carte du jeu. Cette carte présente des obstacles divers : des murs, des arbres ou bien des champions ennemis. Ce milieu et le champion que le joueur contrôle entretiennent une relation réciproque offrant des possibilités limitées. Face à un mur, un champion qui présente la possibilité de se téléporter pourra passer à travers ce mur, et fuir les ennemis. Si le champion contrôlé présente une autre capacité, comme celle de courir plus vite, il devra contourner ce mur pour fuir un ennemi. Face à un même environnement, des entités dotés de caractéristiques différentes, auront des possibilités bien différentes pour interagir avec cet environnement.

L'intérêt de cette théorie pour cet objet d'étude est qu'elle met en relief les imitations des jeux vidéo avec le champ social. Malgré le fait que les jeux vidéo présentent des possibilités infinies, on remarque que les apprentissages issus de la vie courante s'appliquent dans le jeu.¹¹⁷ Les mêmes lois qui régissent notre environnement et nos organismes sont retrouvées dans le jeu. Le joueur est amené, à travers le personnage qu'il contrôle et des caractéristiques dont celui-ci hérite, à s'adapter à un environnement bien particulier. Il doit déployer des stratégies précises en tenant comptes des attributs uniques de l'entité qu'il contrôle.

4.2. Elaboration de stratégies collectives.

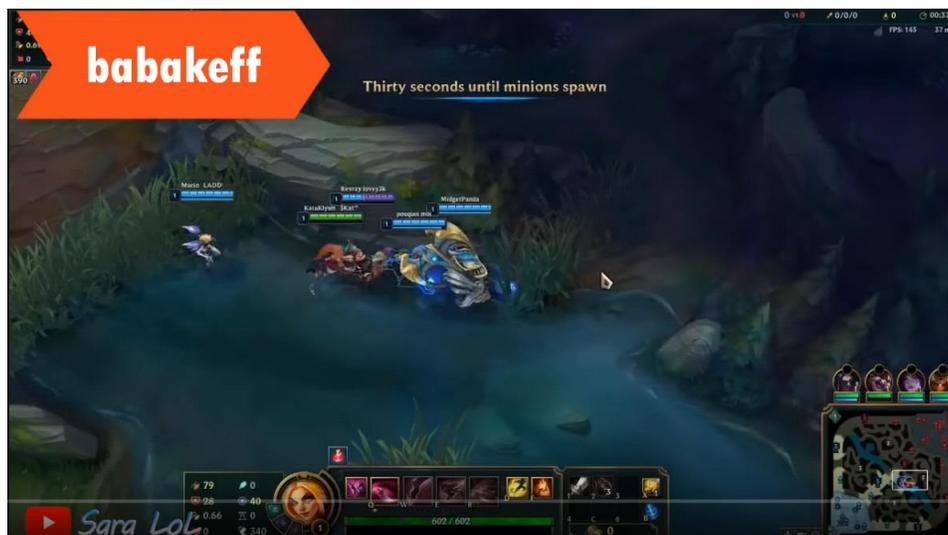
4.2.1. Le cas du jeu « *League Of Legends* ».

Pour mieux saisir la complexité des stratégies collectives déployées par les enquêté en synergie avec leur équipe, j'ai élaboré une typologie des stratégies observés lors de mes observations menées sur le terrain sur le jeu *League Of Legends*.

¹¹⁷ Dans la prochaine partie, l'importance du champ social dans l'élaboration de stratégies collectives dans le jeu sera développée plus amplement.

L'« INVADE » : Consiste à aller avec toute son équipe dans la jungle ennemie afin de surprendre les adversaires et espérer en tuer certains. C'est très risqué, car il y a des chances que l'équipe adverse se cache dans un buisson afin de prévenir une tentative d'invalde et prendre l'avantage. Les figures 11, 12 et 13 illustrent une tentative d'invalde. Il est important de préciser que lorsqu'un champion se cache dans un buisson, il devient invisible pour les ennemis tant qu'ils n'entrent pas dans ce buisson. Cette caractéristique du terrain permet de surprendre les ennemis, notamment lors d'invaldes.

Figure 11 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. L'équipe bleue se dirige vers la jungle ennemie.¹¹⁸



¹¹⁸ Source : YouTube.

Figure 12 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. L'équipe rouge, qui se cachait dans un buisson afin de prévenir toute tentative d'invasion, passe à l'offensive.¹¹⁹



Figure 13 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. L'équipe bleue sort victorieuse de cet affrontement malgré la stratégie de l'équipe rouge. Les membres de l'équipe bleue tuent quatre des cinq ennemis, donnant ainsi un avantage considérable à l'équipe bleue.¹²⁰



¹¹⁹ Source : YouTube.

Le « TEAMFIGHT » : Après avoir défendu sa ligne, les joueurs se rassemblent sur la ligne du milieu pour obtenir l'avantage numérique et terrasser l'équipe adverse. Les combats se déclenchent quand un adversaire faible mais qui fait beaucoup de dégâts (généralement les « MID » ou « ADC ») commet une erreur. On peut voir sur les figures 14, 15, 16 et 17 un teamfight, où l'« ADC » de l'équipe bleu commet une erreur car il est trop avancé par rapport à ses coéquipiers et donc vulnérable à une ruée de coups de la part des adversaires.

Figure 14 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. L'« ADC » de l'équipe bleu, au centre de l'image, est mal placé et est à portée des ennemis.¹²¹



¹²⁰ Source : YouTube.

Figure 15 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. Les adversaires lancent leurs attaques sur l'ADC de l'équipe bleu et s'avancent vers lui.¹²²



Figure 16 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. L'équipe bleu essaie de sauver son ADC qui est entouré d'ennemis et immobilisé à cause de leurs sortilèges.¹²³



¹²¹ Source : YouTube.

¹²² Source : YouTube.

¹²³ Source : YouTube.

Figure 17 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. L'ADC de l'équipe bleu est mort, donnant un gros avantage à l'équipe rouge. L'équipe bleu aura du mal à s'enfuir et chaque membre de celle-ci mourra, donnant la possibilité à l'équipe adverse d'atteindre un objectif.¹²⁴



Le « DRAGON » et le « BARON NASHOR » : Dans chaque partie, des gros monstres peuvent apparaitre dans la jungle. L'équipe tuant un de ces monstre gagne des bonus non négligeables telle qu'une amélioration des dégâts ou des points de vie. Seule l'équipe donnant le coup fatal au monstre peut jouir de ces effets. Ainsi, il faut faire attention aux vols de l'équipe adverse. Quand un de ces monstre apparait, les équipes s'affrontent pour ne pas le laisse aux adversaires.

¹²⁴ Source : YouTube.

Figure 18 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. L'équipe rouge vole le Nashor à l'équipe bleue en lui donnant seulement le coup fatal alors que l'équipe bleue a infligé tous les dégâts.¹²⁵



Figure 19 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. L'équipe bleue se dirige vers le dragon qui se bat contre l'équipe rouge afin de lui voler.¹²⁶



¹²⁵ Source : YouTube.

¹²⁶ Source : YouTube.

Le « GANK » : Comme décrit précédemment, le « JUNGLER » doit rester entre les lignes et venir en aide à ses coéquipiers si nécessaire. Gank est un terme désignant le moment où un « JUNGLER » vient sur une ligne pour aider ses coéquipiers. En ayant l'avantage numérique temporairement, le « JUNGLER » et le.s joueur.s sur la ligne espèrent vaincre leur.s ennemi.s de la ligne rapidement. C'est pour cette raison qu'un gank ne dure que quelques secondes, si les ennemis s'échappent, le « JUNGLER » retourne dans la JUNGLE le temps qu'une autre occasion se présente. Néanmoins, avoir l'avantage numérique ne suffit pas pour tuer un ou plusieurs ennemis, une certaine coordination est nécessaire. Sur les figures 20, 21, 22, 23 et 24, il est possible de voir un gank raté, où l'avantage numérique n'a pas suffi et a même donné un double meurtre à l'ennemi, et par conséquent, une grosse quantité de pièces d'or.

Figure 20 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. A droite se trouve le « MID » de l'équipe rouge. En bas se trouve le « MID » de l'équipe bleue. A gauche se trouve le « JUNGLER » de l'équipe rouge, qui gank la ligne du milieu.¹²⁷



¹²⁷ Source : YouTube.

Figure 21 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. Le « MID » de l'équipe bleue a pu esquiver les attaques ennemies et reculer. Il contre-attaque donc ses ennemis avec pour ambition de les tuer.¹²⁸



Figure 22 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. En réussissant à infliger toutes ses attaques aux membres de l'équipe rouge, le « MID » de l'équipe bleue parvient à tuer le « JUNGLER » ennemi.¹²⁹



¹²⁸ Source : YouTube.

¹²⁹ Source : YouTube.

Figure 23 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. Le « JUNGLER » de l'équipe bleue arrive sur la ligne du milieu pour porter main forte à son coéquipier.¹³⁰



Figure 24 : Capture d'écran du jeu *League Of Legends*. Le « MID » de l'équipe bleue parvient à tuer le « MID » ennemi. Il s'offre ainsi un double meurtre et gagne beaucoup de pièces d'or.¹³¹



Il existe beaucoup d'autres stratégies. Les possibilités sont nombreuses dans la mesure où chaque champion est unique. Ce qui est intéressant au regard des stratégies déclinées dans

¹³⁰ Source : YouTube.

¹³¹ Source : YouTube.

cette typologie est la ressemblance entre ces stratégies et les stratégies militaires du monde réel. L'avantage numérique et l'attaque surprise à la suite d'un camouflage en sont de parfaits exemples. Il semble donc qu'il y ait une certaine imitation du champ social pour appliquer des stratégies collectives efficaces dans ce jeu.

Enfin, il me semble adéquat de souligner l'importance du mode de communication disponible sur ce jeu. Le tchat vocal n'étant pas disponible, les joueurs s'écrivent. Mais il existe aussi une autre manière pour les joueurs de communiquer des informations entre eux rapidement : les Pings¹³². Ces derniers permettent à un joueur d'informer ses coéquipiers sur ses actions ou sur un possible danger. Les différentes stratégies déclinées ici ont pu être déployées grâce à l'utilisation de ces signaux. Dans un « GANK », le « JUNGLER » envoie le ping : « J'arrive ici » sur la ligne du milieu. Une flèche bleue apparaît donc au « MID » pour les membres de son équipe. Ces signaux permettent aux joueurs de donner rapidement des informations nécessaires à la mise en place de stratégies et à la coordination d'actions.

4.2.2. Le cas du jeu « *Counter Strike : Global Offensive* ».

J'ai précisé dans un précédent chapitre que le jeu *Counter Strike : Global Offensive* se distinguait du jeu *League Of Legends* au niveau de son mode de communication. Dans une partie de *Counter Strike : Global Offensive*, les joueurs sont amenés à se donner des informations rapidement à l'oral. La plupart du temps, ce sont les positions des ennemis ou les actions envisagées qui sont communiquées.¹³³ Les déplacements des joueurs paraissent plus coordonnés sur ce jeu, donnant lieu à des stratégies différentes de celles observées sur *League Of Legends*. Pour mieux saisir la complexité des stratégies collectives déployées par les enquêteurs avec leurs équipes, j'ai réalisé une typologie des stratégies observées lors de mes observations sur le jeu *Counter Strike : Global Offensive*.¹³⁴

¹³² Une définition complète de ce terme est disponible dans la partie Définitions.

¹³³ C'est ce que j'ai constaté lors de mes observations menées sur ce jeu. Ces observations sont disponibles en Annexes.

¹³⁴ Dans la mesure où la plupart de ces stratégies dépendent de déplacements, il est conseillé de porter une attention particulière à la mini carte, située en haut à gauche de chaque figure.

Le « MID¹³⁵ TO A » (Stratégies de déplacement terroriste) : Consiste à se diriger sur le site A en passant par la ligne du « MID ». Cela permet aux terroristes de créer de la confusion chez les anti-terroristes qui sont ainsi incertains quant à la destination des terroristes. Les anti-terroristes protégeant le site B mettront alors plus de temps pour aller sur le site A car ils seront prévenus tardivement que ce site est assailli. La même stratégie pour le site B, « MID TO B » existe.

Figure 25 : Capture d'écran du jeu *Counter Strike : Global Offensive*. Le joueur est au début de la ligne du « MID ». Un nuage de fumée a été posé par un coéquipier grâce à un fumigène pour protéger le joueur des tirs ennemis, qui n'ont temporairement plus de vision sur la ligne du « MID ». Le joueur et son équipe se dirigera sur la droite.¹³⁶



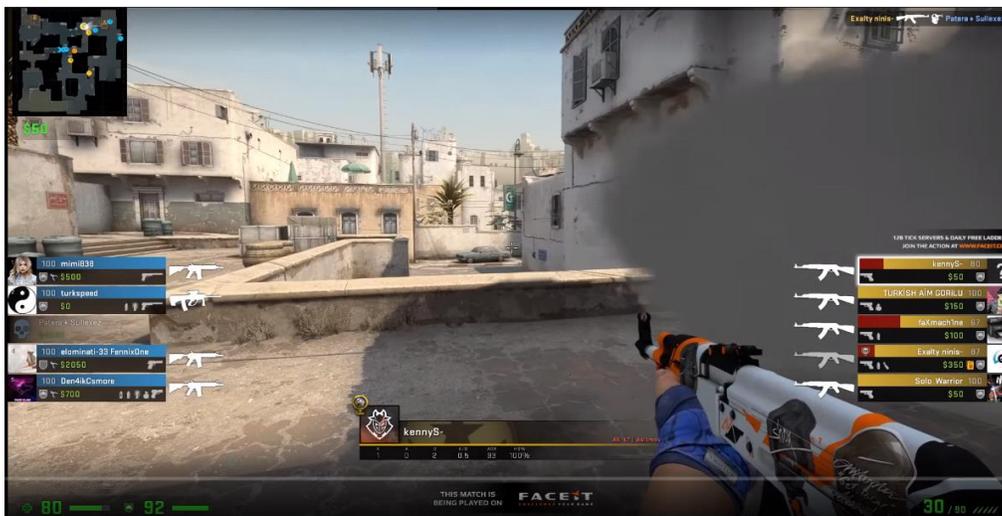
¹³⁵ Il est nécessaire de préciser que sur la plupart des cartes de ce jeu, il existe une ligne appelée « MID ». En effet, tout comme dans le jeu *League Of Legends*, les cartes du jeu *Counter Strike : Global Offensive* sont parsemées de couloirs appelées « lignes ». Il n'existe pas pour autant de « TOPLANE » et de « BOTLANE ». La plupart des lignes, exceptées celles du milieu, ont des noms bien spécifiques qui dépendent généralement de leur design.

¹³⁶ Source : YouTube.

Figure 26 : Capture d'écran du jeu *Counter Strike : Global Offensive*. Le joueur s'est dirigé à droite. On peut remarquer le nuage de fumée à gauche. Il s'apprête à aller sur le site A.¹³⁷



Figure 27 : Capture d'écran du jeu *Counter Strike : Global Offensive*. Le joueur est sur le site A¹³⁸. Il essaie de repérer la position des anti-terroristes pour la communiquer à ses coéquipiers¹³⁹



¹³⁷ Source : YouTube.

¹³⁸ Il est possible de remarquer cela en regardant la mini carte, située en haut à gauche.

¹³⁹ Source : YouTube.

Le « Rush CT » : En temps normal, les anti-terroristes se positionnent sur les sites A et B pour les défendre. Ils attendent que les terroristes arrivent sur un site pour attaquer. En étant déjà positionnés sur le site, les anti-terroristes peuvent rester protégés par les éléments du terrain, leur permettant de tirer tout en restant à couvert. Cette stratégie, le « *RUSH CT* », consiste à foncer vers le point d'apparition des terroristes en tant qu'anti-terroriste, au lieu de les attendre sur un site, afin de les surprendre. Mais dans la mesure où chaque équipe est composée de 5 joueurs, que les terroristes restent groupés et que les antiterroristes doivent se diviser en 2 groupes pour protéger les deux sites, cette stratégie peut s'avérer risquée. Cela peut donner lieu à deux situations. Soit les terroristes se dirigent vers le site où les anti-terroristes ont décidé d'avancer, dans ce cas les anti-terroristes – qui sont en désavantage numérique – ont de grandes chances de perdre la confrontation (cf. Figure 28). Soit les terroristes se dirigent vers l'autre site, dans ce cas, les anti-terroristes arrivent dans le dos des terroristes et peuvent facilement les tuer (cf. Figure 29). Les figures 30 et 31 illustrent cette dernière possibilité.

Figure 28 : Capture d'écran du jeu *Counter Strike : Global Offensive*. Situation de « RUSH CT » où les terroristes se dirigent vers le site à partir duquel les anti-terroristes ont décidé de mener l'attaque. Les anti-terroristes sont en désavantage dans cette situation. Les déplacements terroristes sont indiqués en rouge. Les déplacements anti-terroristes sont indiqués en vert.¹⁴⁰



Figure 29 : Capture d'écran du jeu *Counter Strike : Global Offensive*. Situation de « RUSH CT » où les terroristes se dirigent vers autre site que celui à partir duquel les anti-terroristes ont décidé de mener l'attaque. Les anti-terroristes ont un avantage dans cette situation. Les déplacements terroristes sont indiqués en rouge. Les déplacements anti-terroristes sont indiqués en vert.¹⁴¹



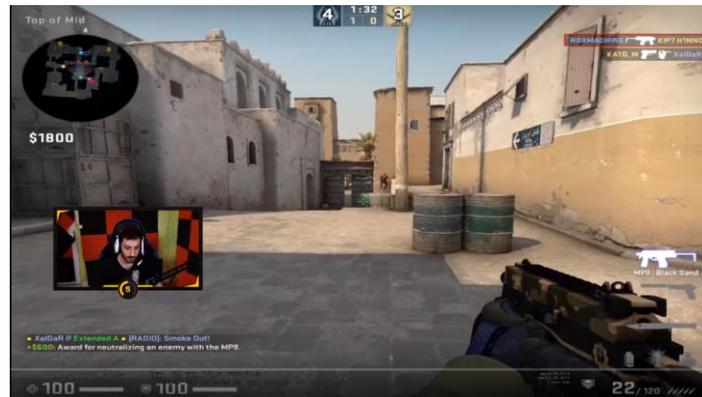
Figure 30 : Capture d'écran du jeu *Counter Strike : Global Offensive*. Le joueur anti-terroriste a foncé vers le point d'apparition des terroristes. Il est arrivé derrière un ennemi, le terroriste qui portait la bombe, et l'a tué. Il donne donc un avantage conséquent pour son équipe sur ce round.¹⁴²



¹⁴⁰ Source : YouTube.

¹⁴¹ Source : YouTube.

Figure 31 : Capture d'écran du jeu *Counter Strike : Global Offensive*. Le joueur arrive sur la ligne du milieu dans le dos de deux ennemis, ce qui lui permettra de les tuer facilement.¹⁴³



Le « COVER » : Cela consiste à jouer avec l'arme « AWP », un sniper tuant les ennemis en un seul coup si ce dernier est touché au torse ou à la tête. En se mettant en retrait et en couvrant une large zone telle qu'une ligne tout entière, le terroriste qui joue sniper permet à ses coéquipiers de foncer sur le site de leur choix en étant couvert.

Figure 32 : Capture d'écran du jeu *Counter Strike : Global Offensive*. Le joueur couvre la ligne du milieu au sniper, protégeant ses coéquipiers en cas d'attaque.¹⁴⁴



¹⁴² Source : YouTube.

¹⁴³ Source : YouTube.

Le « NINJA DIFFUSE » : Une bombe posée met 45 secondes à exploser. En explosant elle tue tous les ennemis à proximité. Pour ne pas se faire tuer inutilement, les terroristes ont tendance à s'éloigner de la bombe quand elle est sur le point d'exploser. Cela arrive souvent lorsqu'il reste un seul anti-terroriste en vie, les terroristes pensent qu'il se trouve loin de la bombe et qu'il se protège déjà de l'explosion. Cependant, certains anti-terroristes profitent de cela pour se cacher près de la bombe pour pouvoir la désamorcer, en 5 secondes, lorsque les terroristes sont éloignés de cette dernière.

Figure 33 : Capture d'écran du jeu *Counter Strike : Global Offensive*. Le joueur anti-terroriste attend que les terroristes s'éloignent de la bombe, qui se trouve à quelques mètres de lui, sur la gauche.¹⁴⁵¹⁴⁶



¹⁴⁴ Source : YouTube.

¹⁴⁵ Il est possible de voir en jaune la position des terroristes et de la bombe sur la mini carte. Le point bleu représente l'anti-terroriste.

¹⁴⁶ Source : YouTube.

Figure 34 : Capture d'écran du jeu *Counter Strike : Global Offensive*. Le joueur se dirige vers la bombe après le départ des terroristes, partis pour se protéger de l'explosion.¹⁴⁷



Figure 35 : Capture d'écran du jeu *Counter Strike : Global Offensive*. Le joueur désamorce la bombe en 5 secondes.¹⁴⁸



¹⁴⁷ Source : YouTube.

Figure 36 : Capture d'écran du jeu *Counter Strike : Global Offensive*. Le joueur a désamorçé la bombe. Un terroriste l'a entendu et est revenu pour le tuer mais n'a pas pu arriver à temps. La manche est donc gagnée par les anti-terroristes alors qu'il n'en restait qu'un, seul face à 5 terroristes encore en vie. ¹⁴⁹



Comparé aux stratégies déclinées pour le jeu *League Of Legends*, celles du jeu *Counter Strike : Global Offensive* semblent présenter aussi une imitation du champ social. L'effet de surprise pour tuer des ennemis, l'efficacité de la discrétion ou bien l'utilité d'un sniper qui couvre ses alliés en sont de parfaits exemples. Les réflexes et les connaissances liées aux caractéristiques du jeu ne semblent pas constituer les seuls critères pour être bon sur ce jeu. Les stratégies déjà existantes dans le monde réelles s'avèrent utiles pour remporter une partie de *Counter Strike : Global Offensive*.

Conclusion.

Il existe de nombreuses études sur les jeux vidéo. Durant mes recherches, j'ai été impressionné par la place qu'occupe ce phénomène dans le champ scientifique. Des chercheurs de toute discipline se penchent sur différents questionnements afin de cerner tous les enjeux qui découlent de la pratique du jeu. Les dynamiques sociales des gamers, l'identité numérique

¹⁴⁸ Source : YouTube.

¹⁴⁹ Source : YouTube.

des gamers, les apports de la pratique du jeu dans les différentes sphères de la vie, la communication entre joueurs dans une partie, des tas d'aspects du jeu vidéo peuvent être étudiés. J'ai évoqué dans ce mémoire des publications issues de chercheurs en psychologie, en sociologie et en informatique. Malheureusement, je n'ai trouvé aucune étude multidisciplinaire sur les jeux vidéo. Mon expérience pédagogique m'a permis d'adopter une approche intégrative, qui a pour ambition de compléter les études déjà publiées sur le jeu vidéo.

Les publications de la littérature scientifique et les éléments empiriques collectés sur le terrain ont mis en avant la présence de processus sociaux qui évoluent chez les gamers. La pratique du jeu amène le joueur à adopter des comportements spécifiques et à déployer certaines logiques d'actions. Au cours du temps, ces dynamiques sociales se développent et s'adaptent. Même au sein d'une partie de jeu, le joueur est amené à socialiser avec des inconnues et à coordonner ses actions avec eux pour espérer remporter la victoire.

Néanmoins, d'autres mécanismes qu'une bonne communication participent à l'amélioration du joueur dans le jeu. C'est le cas de la méthode essai-erreur qui permet au joueur d'appréhender les comportements à renforcer et ceux à éviter. Les observations menées auprès des enquêtés m'ont permis de comprendre que ce processus d'apprentissage intervenait surtout lorsque l'enquêté était novice dans un jeu. Cette méthode lui permet de rapidement comprendre les caractéristiques du jeu. D'autres mécanismes d'apprentissages conceptualisés par des chercheurs en psychologie ont été retrouvés lors des parties de jeu des joueurs, c'est le cas de l'apprentissage social théorisé par Bandura ou de la théorie de l'affordance de Gibson. Ces observations présentent l'intérêt de mettre en avant la présence d'une certaine imitation du champ social dans le jeu vidéo. Ce parallèle entre les logiques d'actions présentes dans notre société et dans les parties de jeu observées se retrouve aussi dans les stratégies collectives déployées par les enquêtés. Ainsi plusieurs mécanismes, d'apprentissage et de coordination, interviennent lorsqu'un individu performe dans un jeu vidéo.

Limites méthodologiques.

De nombreuses limites méthodologiques peuvent être soulignées dans ce travail. Premièrement, à cause de l'arrêt brutal de l'enquête, il y a peu d'éléments empiriques au regard de ce qui était initialement prévu.¹⁵⁰ Les enquêtés ayant joué aux jeux multijoueur avaient tous déjà joué plusieurs dizaines d'heures sur ces jeux. Il n'y a donc pas eu d'observations menées où les enquêtés étaient novices dans le jeu multijoueur¹⁵¹ pratiqué. L'impossibilité d'accéder à la bibliothèque universitaire s'est aussi présentée comme une contrainte majeure, dans la mesure où certains ouvrages de ma revue littéraire s'y trouvaient¹⁵². L'échantillon d'enquêtés sélectionnés peut lui aussi être pointé du doigt. L'ensemble des enquêtés avaient entre 20 et 24 ans, alors que la moyenne d'âge des joueurs est bien plus élevée¹⁵³. Un échantillon plus large et plus représentatif des joueurs de jeux vidéo français s'avèrerait plus pertinent. Enfin, la méthodologie longitudinale déployée présente certaines limites. Certains entretiens prévus ont été annulés au dernier moment par les enquêtés, ce qui aurait pu être évité avec une méthodologie transversale, qui m'aurait permis de sélectionner de nouveaux enquêtés directement sur le terrain en cas de désistement de dernière minute.

Repenser la place des jeux vidéo dans notre société et dans le champ scientifique.

De nombreux auteurs défendent les bienfaits de la pratique du jeu dans le domaine éducatif. En théorie, beaucoup de capacités seraient améliorées en pratiquant le jeu et celles-ci seraient utiles hors du simple jeu. Pour Fabricatore : « *Le jeu vidéo est une activité qui engendre*

¹⁵⁰ De plus, le deuxième entretien avec l'enquêté #1 n'est pas très utile car les questions posées avaient pour but de récolter des éléments relatifs au stress perçu lors de moments importants de la partie. Cette piste de recherche fût ensuite abandonnée.

¹⁵¹ En effet, concernant le jeu monojoueur *The Legend Of Zelda : Link's Awakening*, l'enquêté jouait pour la première fois à ce jeu.

¹⁵² C'est le cas notamment pour l'œuvre « Les jeux et les hommes » de R. Caillois.

¹⁵³ La moyenne d'âge des joueurs américains en 2019 est de 33 ans selon l'ESA. Ce pays étant culturellement proche du nôtre, on peut facilement émettre l'hypothèse que la moyenne d'âge des joueurs français se situe bien au-delà de 24 ans.

naturellement des processus d'apprentissage qui contribuent au développement du joueur dans de nombreux domaines »¹⁵⁴¹⁵⁵. Il est possible d'émettre l'idée que les jeux vidéo pourraient être utilisés à des fins éducatives. Avec l'arrivée des casques de réalité virtuelle, des étudiants en médecine peuvent apprendre à réaliser des gestes chirurgicaux en amont de leur première opération¹⁵⁶. Concernant les jeux sur ordinateurs ou sur consoles, ils pourraient aussi contribuer au développement d'aptitudes utiles dans la vie courante. Cependant, il faut prendre en compte les limites que proposent un jeu pour l'adapter à des fins éducatives. De plus amples recherches sur les jeux vidéo dans plusieurs disciplines sont nécessaires afin de mieux appréhender ce phénomène complexe et, peut-être, développer une pratique du jeu vidéo qui ne soit pas uniquement ludique.

La présence et le développement des dynamiques sociales chez les gamers sont aussi à saisir. Un point qui aurait pu être plus amplement développé dans ce travail est l'identité numérique du joueur. Chaque enquêté disposait d'un pseudo qui lui était propre et d'un rang dans les jeux multijoueur *League Of Legends* et *Counter Strike : Global Offensive* qui le classait parmi les autres joueurs. Ainsi, l'enquêté pouvait me signaler s'il faisait partie des meilleurs joueurs français ou internationaux. Cette nouvelle identité paraît importante pour le gamer et constituerait une autre facette de sa personne. De plus, dans le cas des jeux MMORPG¹⁵⁷, les joueurs sont amenés à créer un avatar et à le faire évoluer dans un vaste monde. Contrairement aux parties de jeu de *League Of Legends*, ces types de jeux ne sont pas divisés en match limité. Le joueur conserve son avatar à vie et il peut personnaliser ses caractéristiques à sa guise. Le joueur donne ainsi naissance à une entité, possédant un nom et un physique uniques. Il peut aussi intégrer une guilda et rencontrer des joueurs qui ne disparaissent pas à la fin d'une partie de quelques dizaines de minutes. Les dynamiques sociales présentes dans les jeux vidéo varient d'un jeu à l'autre selon son genre. Les processus sociaux qui incombent à la pratique du jeu et à

¹⁵⁴ Fabricatore C. (2000). Learning and videogames: an unexploited synergy. University of Huddersfield. p. 14.

¹⁵⁵ Cette citation est traduite de l'anglais.

¹⁵⁶ C'est ce qu'affirme le groupe Elara sur <https://elarasystems.com/medical-training-advances-to-vr>

¹⁵⁷

cette nouvelle identité semblent constituer une piste de recherche intéressante en sciences sociales.

Le jeu vidéo est un phénomène complexe qui hérite d'une vision populaire amalgamée. Les aspects de cette pratique semblent constituer de nombreux objets d'études pour beaucoup de disciplines différentes. Le nombre croissant de *gamers* et l'évolution rapide de la technologie constituent des raisons valables pour motiver de plus amples recherches sur le jeu vidéo.

Bibliographie.

- Lacombe M. & Kieffer P. (2011). *Nos jeux vidéo : 70 - 90*. Paris, Hors collection, 143 p.
- Couldry, N. (2012). *Media, society, world: social theory and digital media practice*. Cambridge University.
- Entertainment Software Association (ESA) (2019). *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*.
- Lave Jean (1988). *Cognition in practice*. Cambridge University.
- Vygotski L. (1934/1997). *Pensée et langage*. La Dispute, Paris.
- Bavelier B. & Green S. (2007). *Brain and Vision*, Université of Rochester.
- Fabricatore C. (2000). *Learning and videogames: an unexploited synergy*. University of Huddersfield.
- Baudelot C. (2002). *Dynamiques associatives, jeu et éducation populaire*. Peuple & Culture, Paris.
- Crawford, G. (2012). *Video gamers*. London; New York: Routledge.
- Bonenfant M. (2010). *Sens, fonction et appropriation du jeu : l'exemple de World of Warcraft*. Université du Québec.
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming: essays on algorithmic culture*. University of Minnesota.

- Chambler-Dubosson M. (2009). *Comprendre l'impact des jeux vidéo, Potentiels + Dangers = Responsabilités nécessaires*. Lyon, Chronique sociale, 115p.
- Skinner B. F. (1958). *Teaching Machines*. Science.
- Bandura A. (1977). *Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change*. Stanford University.
- Luyat M. & Regia-Corte T. (2009). *Les affordances : de James Jerome Gibson aux formalisations récentes du concept*.
- Gibson J. J. (1977). *The Theory of Affordances*. In *Perceiving, Acting, and Knowing*.
- Gibson J. J. (1979). *The Ecological Approach to Visual Perception*.
- Provide.net (2019). « Vintage Coin Operated Fortune Tellers, Arcade Games, Digger/Cranes, Gun Games, and other Penny Arcade games, pre-1977 », Pinrepair, <http://www.pinrepair.com/arcade/> (page consultée le 12/05/2020).
- Esportbet.com (2019). « eSport in South Korea: Why is it so popular? », esportbet, <https://esportbet.com/why-south-korea-treats-players-like-celebrities> (page consultée le 15/05/2020).
- Eva Martinello (2019). « League of Legends : Six transferts marquants de l'inter-saison avant 2020 », esportbet, <https://www.redbull.com/fr-fr/mercato-lol-2020-transferts> (page consultée le 15/05/2020).
- Thomas Tritsch (2016). « Esport : enjeux économiques et sponsoring », Économie numérique, <http://blog.economie-numerique.net/2016/08/24/esport-enjeux-economiques-et-sponsoring/> (page consultée le 15/05/2020).
- Etienne Froment (2020). « « Minecraft » s'est vendu à plus de 200 millions d'exemplaires dans le monde », 20 Minutes, <https://www.20minutes.fr/high-tech/2781667-20200518-minecraft-s-est-vendu-a-plus-de-200-millions-d-exemplaires> (page consultée le

12/04/2020).

- Boris Manenti (2019). « *La 5G va révolutionner le jeu vidéo. La preuve au Japon* », L'OBS, <https://www.nouvelobs.com/jeux-video/20190914.OBS18440/la-5g-va-revolutionner-le-jeu-video-la-preuve-au-japon.html#modal-msg> (page consultée le 12/04/2020).
- Matteo Maillard (2014). « *Les jeux vidéo aident-ils à apprendre ?* », Le Monde, https://www.lemonde.fr/campus/article/2014/12/05/les-jeux-video-aident-ils-a-apprendre_4528172_4401467.html (page consultée le 08/01/2020).
- Alexandra Bresson (2017). « *Les jeux vidéo d'action peuvent endommager le cerveau* », BFMTV, <https://www.bfmtv.com/sante/les-jeux-video-d-action-peuvent-endommager-le-cerveau-1240087.html> (page consultée le 08/01/2020).
- Jonathan Sherwood (2007). « *Action Video Games Sharpen Vision 20 Percent* », University Of Rochester, <https://www.rochester.edu/news/show.php?id=2764> (page consultée le 18/11/2019).
- Philippe Lemoine (2012). « *Le premier bar d'«e-sport» en Europe a ouvert à Paris* », Le Parisien, <http://www.leparisien.fr/high-tech/le-premier-bar-d-e-sport-en-europe-a-ouvert-a-paris-25-12-2012-2433857.php> (page consultée le 15/12/2019).
- Wesley Yin-Poole (2011). « *PlayStation 2 ships over 150 million* », Eurogamer, <https://www.eurogamer.net/articles/2011-02-14-playstation-2-ships-over-150-million> (page consultée le 18/11/2019).