

CHAPITRE 5

Comment un monde social se construit

L'autonomisation de l'espace du jeu en ligne

Samuel Coavoux

Les mondes virtuels, à l'image des jeux vidéo en ligne, ont ceci de fascinant pour le sociologue qu'ils donnent à voir leur propre genèse. Non seulement le phénomène en lui-même est-il relativement récent, mais chaque monde nouveau, dès lors que les joueurs commencent à l'investir, ne met pas plus de quelques mois à faire émerger un ordre social¹. En cela, ces mondes constituent un terrain particulièrement fertile pour appréhender la manière dont un monde social, en l'occurrence une sous-culture, se construit de manière relativement autonome, c'est-à-dire se différencie des mondes sociaux qui l'entourent.

Je voudrais, dans ce chapitre, exposer l'intérêt d'une analyse de cette autonomie relative et de sa constitution. Il importe pour cela de rompre avec les approches traditionnelles du jeu, et en particulier avec celle de Huizinga, et de préférer à cette perspective essentialiste une démarche historique, celle qu'a fondée Pierre Bourdieu dans ses analyses des champs sociaux. Une telle approche permet de saisir les processus de socialisation des joueurs, et leurs effets, à partir des positions que ceux-ci sont amenés à occuper dans le monde du jeu et, plus généralement, dans l'espace social.

1. On pourrait ajouter que le caractère numérique de ces mondes permet un accès facile, pour le chercheur, aux archives produites lors de leur genèse, et donc une reconstitution aisée de leur naissance.

La socialisation, en effet, correspond pour Bourdieu (1972) à l'intériorisation d'un point de vue situé sur le monde social, ainsi que de l'ensemble des dispositions correspondant à ce point de vue (« habitus »), qui sont au principe de manières de faire, de voir, de sentir, etc. Dès lors, une analyse de l'espace social du jeu, dans le cadre de la théorie des champs, permet à la fois de montrer ce que la position dans le jeu doit à la position hors du jeu, et par conséquent aux socialisations antérieures, et ce que la structuration d'un espace autonome produit comme effet propre sur la socialisation des joueurs. Une telle analyse corrobore les travaux qui, dans la lignée critique de Pierre Bourdieu, cherchent à reformuler sa théorie de la pratique en abandonnant l'idée d'un habitus unifié, système de dispositions transférables dans toutes les sphères d'activité et dans tous les contextes, et en insistant sur la pluralité des instances parfois contradictoires de socialisation, et des contextes d'action dans lesquels ses dispositions s'actualisent (Lahire, 1998).

Je m'appuierai sur trois occurrences d'hétéronomie observées dans le jeu en ligne *World of Warcraft* pour insister sur la nécessité d'une perspective dynamique privilégiant l'étude du processus d'autonomisation à celle de l'état d'autonomie. Ces observations ont été réalisées lors d'une enquête de deux ans qui portait sur la stratification sociale des pratiques du jeu. Ce travail a utilisé des méthodes qualitatives (observations et entretiens) aussi bien que statistiques (passation d'un questionnaire en ligne) qui fondent le matériau empirique sur lequel repose l'analyse présentée aujourd'hui². Avant d'évoquer les occurrences d'hétéronomie dans le monde du jeu – « l'effet de théorie³ » des approches psychologiques et psychiatriques du jeu, la lutte contre le *real-money trade* et la dévaluation du capital spécifique au jeu qui accompagne chaque sortie de nouvelle extension –, je voudrais opérer un retour sur la théorie des champs de Pierre Bourdieu et sur les profits analytiques qu'elle apporte à la théorie du « cercle magique » de Johan Huizinga.

2. La méthodologie de cette étude ainsi que ses principaux résultats ont été exposés par ailleurs (Coavoux, 2010a-b). Ce chapitre poursuit plus particulièrement une réflexion sur la théorie des champs entamée dans un autre texte (Coavoux, 2011).

3. Bourdieu utilise cette expression pour désigner l'effet performatif de l'analyse marxiste des classes sociales, la désignation d'un groupe comme « classe » contribuant à faire advenir une telle catégorie (Bourdieu, 1984).

L'espace social : les usages d'une métaphore

Lorsque l'on évoque l'autonomie, le champ ou l'espace du jeu, on construit de notre objet une représentation spatiale, une métaphore qui est employée avant tout pour ses vertus heuristiques (Bourdieu, 1979 : 189)⁴. Il existe de nombreuses manières d'approcher l'espace du jeu (Rufat et Ter Minassian, 2011). Un chercheur comme Manouk Borzakian, par exemple, propose une approche géographique de l'espace dans les jeux de plateau comme modèles de la réalité sociale (Borzakian, 2009). Dans un esprit différent, Manuel Boutet évoque, à propos du jeu en ligne, la circulation des joueurs dans ce qu'il appelle un espace social, constitué par l'ensemble des sites Internet liés plus ou moins étroitement au jeu qu'il étudie (Boutet, 2008). Les métaphores spatiales de Huizinga et de Bourdieu sont différentes. Huizinga considère le jeu comme un espace clos, au sens propre et métaphorique. Au sens propre, le jeu est défini par une unité spatiale. Il se déroule en un endroit précis, séparé du reste du monde social (le stade, l'échiquier, etc.). Au sens métaphorique, il existe dans une bulle, le « cercle magique », qui le protège de la même manière des interférences du monde extérieur. Ainsi, le jeu est absolument autonome, distinct et séparé du monde social : « [d]ans les limites du terrain de jeu règne un ordre spécifique et absolu » (Huizinga, 1951 : 27).

Chez Bourdieu, l'espace est celui, absolument métaphorique, des positions sociales. On peut parler d'espace parce que, pour lui, chaque individu peut être défini par un système de coordonnées sur un certain nombre d'axes. En effet, chacun occupe dans la société une position qui est déterminée par sa dotation en capitaux (économique, culturel, symbolique, social, etc.) ; la notion d'espace social (Bourdieu, 1979, 1984, 1987) permet alors de donner de cette forme de structuration de la société une image aisément appréhensible. On peut alors parler, par exemple, de déplacement dans l'espace (quand la dotation en capitaux d'un individu ou d'un groupe d'individus change) et filer ainsi la métaphore. Cette approche a pour grande vertu d'insister sur le caractère relationnel de la stratification sociale. On n'est positionné dans une société que par rapport aux autres individus la composant.

4. Comme l'explique George Lakoff, la pensée scientifique, comme la pensée ordinaire, opère en effet par métaphore (Lakoff et Johnson, 1980).

Cette approche de l'espace social qui a produit et produit encore des résultats intéressants au niveau macrosociologique (Bourdieu, 1979), lorsque l'on appréhende la société dans son « ensemble » (c'est-à-dire, en réalité, la société nationale : la société française, allemande, américaine...), peut également être utilisée à un niveau plus restreint, lorsque l'on s'intéresse à des mondes sociaux particuliers. Bourdieu a ainsi lui-même raffiné ses outils en analysant des sous-espaces sociaux inclus dans un espace plus global (Bourdieu, 1992). La théorie des champs s'intéresse alors à des espaces sociaux différenciés, qui sont régis par des logiques propres, différentes de celles qui ont cours dans l'espace social. Le champ est, comme l'espace social, le résultat de l'application d'une métaphore spatiale. Il est un espace de positions dans lequel les acteurs sont situés en fonction de leurs dotations en capitaux ; en tant que tel, il détermine une vision du monde et un ensemble de stratégies. Mais c'est avant tout son autonomie relative qui le définit. Le champ est un monde social capable de produire ses propres règles, c'est-à-dire, en termes bourdieusiens, un espace dans lequel règne un capital spécifique, qui ne peut être accumulé et, souvent, n'a de valeur que dans cet espace. Ainsi, le champ littéraire ne peut, pour lui, exister qu'à la condition de s'être suffisamment séparé des champs politiques et économiques. Il faut, pour que cela arrive, que le marché littéraire ait fait son apparition. À partir du moment où les écrivains s'adressent à un public élargi en même temps qu'à un ensemble de pairs, et non plus, comme sous l'Ancien Régime, aux seules élites politiques et économiques, des règles propres à l'espace de la littérature peuvent s'imposer. Le capital littéraire, forme de capital symbolique propre au champ littéraire, s'institue alors sous la forme de prix, de revues, d'académies, de collections ou encore d'éditeurs (Bourdieu, 1998).

Cependant, Bourdieu et ceux qui ont travaillé dans son sillage, en insistant sur la genèse historique du champ, ont mis à jour une des caractéristiques fondamentales de son autonomie : sa fragilité. La séparation des autres mondes sociaux n'est jamais parfaitement acquise, mais est au contraire une conquête qui doit sans cesse être renouvelée par les acteurs du champ. La littérature, pour prolonger cet exemple, n'est jamais à l'abri du retour de l'hétéronomie, c'est-à-dire de sa soumission à des logiques extérieures à elle-même. Le champ littéraire craint en particulier l'intrusion de la sphère politique : censures, surpolitisation, etc.

Théorie des champs et « cercle magique »

Le contraste entre théorie des champs et « cercle magique » apparaît dès lors clairement. Chez Huizinga, l'autonomie du jeu n'a pas d'histoire. Le jeu, en effet, est pour lui un universel, « plus ancien que la culture » (1951 : 15) dont il s'agit de rechercher les incarnations dans de nombreuses sphères. Dès lors, dès qu'il y a jeu, il n'y a plus que jeu : il existe dans une autonomie parfaite, le cercle magique, qui le protège absolument des dynamiques sociales extérieures. Si l'autonomie est troublée, le jeu n'existe plus. Ce faisant, Huizinga évacue donc de ses centres d'investigation le travail historique que doivent opérer les acteurs pour faire exister le jeu en tant que jeu, tout comme celui, plus important encore, qui permet de maintenir le jeu à flot, de maintenir une certaine autonomie contre les risques d'hétéronomie.

La théorie des champs permet alors de repenser l'autonomie du jeu. Elle nuance la thèse huizinguienne en évoquant la fragilité de l'autonomie ; elle incite à historiciser les *game studies* et donc à insister sur la généalogie des mondes que nous étudions ; enfin, elle peut permettre, à terme, de repenser notre définition même du jeu. En cela, elle constitue une critique de l'essentialisme de Huizinga. Cependant, si sa seule portée était une contribution à un débat sur la nature du jeu, elle ne vaudrait probablement pas tant d'efforts... C'est, au contraire, parce que cette redéfinition du jeu produit des conséquences extrêmement concrètes sur la recherche en sciences sociales sur les jeux vidéo qu'elle vaut que l'on s'y attarde. Il semble qu'il existe en effet, dans les *game studies*, une forme de consensus négatif sur la question de l'autonomie. L'héritage de Huizinga est passé dans le sens commun, profane comme savant, et souvent accepté sans critique. Il y a à cela plusieurs conséquences néfastes, à la fois sur le contenu de la recherche sur les jeux vidéo, et sur sa forme : d'une part, l'histoire du jeu est effacée, et l'articulation entre socialisations antérieures et socialisation propre au jeu est mise de côté ; d'autre part, l'insularisme des *game studies* en est d'autant plus renforcé. J'ai déjà évoqué la première de ses conséquences et y reviendrai avec des exemples concrets. Elle est à mon avis la plus aisée à combler. Les travaux de Manuel Boutet sur l'évolution des interfaces du jeu en ligne insistent particulièrement sur les dynamiques des mondes ludiques (Boutet, 2010) ; ceux de Vincent Berry sur les cadres de l'expérience vidéoludique, où mes propres tentatives de modéliser une

carrière de joueur sont autant de perspectives sur les formes de socialisation propres au jeu (Berry, 2009 ; Coavoux, 2010a).

La seconde me semble cependant plus pernicieuse. J'entends par insularisme une certaine tendance des *game studies* à s'enfermer dans leur objet. En considérant les jeux vidéo en ligne comme un environnement absolument singulier, produit d'une technologie radicalement nouvelle, elle instaure également leur incommensurabilité. Le nouvel objet semble appeler une nouvelle discipline, de nouvelles méthodes et de nouveaux concepts pour pouvoir être appréhendé. Il y a évidemment à cela bien des raisons extrascientifiques : la nécessité de construire les jeux vidéo comme objet de recherche légitime, par exemple, explique au moins en partie la rhétorique singulariste, tout comme l'institutionnalisation de lieux isolés dans lesquels présenter les recherches portant sur les jeux vidéo (ainsi des revues : *Games & Culture*, *Game Studies*, etc.). Pour autant, l'héritage huizinguien semble également porter sa part de responsabilité dans cet insularisme. Tant que l'on considérera les jeux vidéo comme un monde isolé, qui n'existe que par et pour lui-même, on ne fera que reconduire l'erreur textualiste de la critique littéraire qui, il y a quarante ans, prêchait que tout le texte est contenu dans le texte et qu'il était donc vain de vouloir l'expliquer extérieurement (Dirkx, 2000). Il semble au contraire que tout le jeu ne soit pas dans le jeu, et que l'étude dynamique de ses frontières et de leurs reconfigurations perpétuelles puisse nous apprendre beaucoup sur notre objet⁵.

La suite de ce chapitre propose une illustration de cette démarche. À partir de trois exemples de menaces d'hétéronomie pesant sur *World of Warcraft*, je voudrais montrer la fragilité de l'autonomie du jeu et sa construction historique. Je considérerai pour cela le jeu comme un espace social relativement autonome et structuré par des capitaux spécifiques. Chaque joueur, dans ce modèle, est positionné dans cet espace en fonction de sa dotation en capitaux humains (personnages), économiques (argent virtuel, équipement des personnages...), culturels (compétence optimisatrice, connaissance des mécanismes et de l'histoire du jeu...) et symboliques (guilde d'appartenance, titres...) spécifiques à *World of Warcraft* (Coavoux, 2011).

5. Cette critique de l'insularisme des *game studies* est développée plus avant dans un chapitre sur la méthodologie de la recherche dont le présent texte rend compte (Coavoux, 2010b).

Addiction aux jeux vidéo et identité des joueurs

L'une des premières sources d'hétéronomie dans le monde du jeu en ligne consiste en la recherche universitaire et clinique elle-même, ou plutôt en sa mobilisation par des entrepreneurs de morale. Les jeux vidéo font en effet partie de ces objets qui ont été constitués comme problème public par un ensemble d'acteurs, société civile, institutions politiques et université, assez tôt dans leur histoire. On se souvient ainsi qu'à part quelques psychologues qui, comme Patricia Greenfield (1994), étudiaient les effets des jeux vidéo sur la cognition, la plupart des travaux des années 1980 portaient sur les effets négatifs réels ou supposés des jeux sur la violence des jeunes joueurs. Cette tendance suivait en cela une tradition plus ancienne qui s'était attachée à trouver un lien entre la consommation de télévision et les comportements agressifs. Progressivement, au cours, notamment, des années 1990, la problématique de la violence a fait place à celle de la dépendance. Cette nouvelle problématisation de la déviance n'a pas été sans effet sur les joueurs eux-mêmes. Elle provient évidemment, au moins en partie, de l'origine dominée des jeux vidéo, et de leur position dans les hiérarchies culturelles (Cover, 2006). La médiatisation des discours savants, en particulier psychologiques et psychiatriques, sur les jeux vidéo, à l'occasion des mobilisations d'entrepreneurs de morale (Becker, 1985), pouvoirs publics, associations de parents, psychologues cliniciens, etc., a ainsi influé sur la manière dont les joueurs et leur entourage ont pu considérer la pratique du jeu.

L'enquête offre de nombreux moyens d'appréhender cela. La réception que les joueurs ont accordée à notre questionnaire témoigne bien de l'« effet de théorie » de la psychologie qui, à force de les désigner comme dépendants, les constitue comme tels à leurs propres yeux. Dans le même temps, l'enquête donne à voir les mécanismes par lesquels s'opère la problématisation du jeu vidéo comme pratique déviante. Une méfiance paradoxale des joueurs envers l'enquêteur était ainsi très présente tout au long de l'étude. L'enquêteur était sans cesse sommé de manifester son appartenance à la communauté, seul gage de confiance susceptible d'être accepté par les joueurs. Il fallait connaître le jeu de l'intérieur pour avoir le droit d'interroger les joueurs à son propos. Ainsi, un lien vers le questionnaire posté sur le forum officiel du jeu, par l'intermédiaire d'un compte disposant d'un personnage de niveau maximum, a connu bien

plus de succès qu'un autre lien, sur un forum où l'enquêteur ne s'était inscrit que pour les besoins de l'enquête, et apparaissait donc comme un néophyte. Mais cette méfiance est paradoxale, car ce que les joueurs refusaient aux enquêteurs en leur reprochant de ne voir en eux que des drogués et des bêtes de foire, ils l'opéraient eux-mêmes en laissant, dans les espaces de réponse libre du questionnaire, des commentaires déplorant ou revendiquant une « addiction » au jeu.

On peut aisément rendre compte sociologiquement de cette méfiance envers l'enquêteur. Outre, en effet, une forme de résistance à l'objectivation à laquelle le sociologue est fréquemment confronté (Bourdieu *et al.*, 1968), elle provient tout simplement d'un surinvestissement de certains terrains d'études par les chercheurs. Sur un forum américain réputé, on trouve ainsi un sujet consacré aux demandes de recrutement de répondants pour des enquêtes universitaires. En dix mois d'existence, il a vu passer trente-sept annonces demandant des volontaires pour répondre à une enquête, soit un peu moins d'une demande par semaine. Or, sur les vingt-quatre demandes dont on a pu déterminer la discipline d'appartenance, treize sont le fait de psychologues ou de psychiatres, parmi lesquels sept sont consacrées à l'addiction au jeu vidéo, le thème le plus porteur, et cinq au lien entre personnalité et pratique du jeu. Ainsi, outre la médiatisation des problématiques de l'addiction, le fait de continuellement demander à des joueurs de passer des tests visant à déterminer leur degré de dépendance contribue largement à produire une vision de soi comme déviant.

Or, c'est ce que l'on constate lorsque les joueurs sont sommés de se décrire dans leurs propres mots, et non plus de répondre à un questionnaire fermé. Qu'ils l'emploient au premier degré ou dans un sens métaphorique, la référence à la drogue et à l'addiction est constante dans leur discours. Dans une question à réponse libre à la fin du questionnaire en ligne, qui proposait aux joueurs de s'exprimer sur les qualités et défauts de ce questionnaire et d'ajouter ce dont ils auraient voulu parler, mais n'avaient pas encore pu le faire, nombre d'entre eux se déclarent « accro » ; d'autres conseillent même à l'enquêteur de ne pas commencer le jeu. Un enquêté par entretien, cette fois, explique également : « Personnellement, je pense que si tu tombes [dans le jeu], tu combles un manque ». Le vocabulaire des joueurs (« no-life », « geek », etc.) traduit d'ailleurs bien cette idée.

Face à une telle problématisation de la déviance par les disciplines psychologiques et psychiatriques, les stratégies des joueurs ont pour objet le rétablissement de l'autonomie du jeu. L'intrusion des sciences humaines est une forme d'hétéronomie contre laquelle il faut lutter pour préserver l'espace du jeu. En effet, tant que la pratique d'un jeu en ligne est stigmatisée, le jeu reste soumis à des logiques extérieures. La « résistance à l'objectivation » ou le simple refus de l'enquête qu'expriment les joueurs lorsque l'on aborde ce terrain, au moins par des méthodes d'enquête quantitatives, constituent en soi une telle stratégie d'autonomisation de l'espace du jeu. Elle a en effet pour objet de déclarer que seuls les joueurs sont responsables du sens à donner au jeu et qu'un étranger n'a aucun droit de dire ce qui importe dans leur pratique. En rejetant l'enquêteur comme « kikoolol », « noob », etc⁶, les joueurs le renvoient à son extériorité au monde du jeu.

Par ailleurs, les joueurs adoptent, face à la stigmatisation de leur pratique, stigmatisation qu'ils ont souvent intériorisée comme on vient de le montrer, un ensemble de stratégies de justification qui ont pour objectif de proposer un sens alternatif à leur pratique et de rompre ainsi avec les problématisations psychologiques et psychiatriques. *A minima*, cela consiste en la relativisation de la déviance : un enquêté explique ainsi que les jeux en ligne auxquels il déclare avoir été « dépendant » durant quatre ans constituaient une « addiction [...] plus saine » que le cannabis qu'il consommait auparavant. Mais plus généralement, les stratégies de justification peuvent prendre la forme d'une revalorisation du jeu vidéo en ligne au sein des pratiques culturelles. Nombreux sont les enquêtés qui comparent les mérites des jeux et de la télévision : les jeux en ligne sont un loisir actif, contrairement à la télévision passive, devant laquelle on s'avachit ; ils demandent une réflexion de tous les instants ; ils incitent à la sociabilité et permettent de passer chaque soirée avec ses amis, fussent-ils « simplement » des amis en ligne, plutôt que seul sur son canapé. Un enquêté explique ainsi que *World of Warcraft* s'apparentait pour lui à une messagerie instantanée géante : tous ses amis jouant, lui-même se

6. Ces deux termes sont utilisés par les joueurs pour désigner les débutants, les non-initiés. Il y a par ailleurs, dans le terme « kikoolol », une connotation âgiste et classiste : ceux qui écrivent « kikoo » (coucou) pour « bonjour » et « lol » (*laughing out loud*) pour signifier leur rire, ce sont d'abord les jeunes adolescents, et surtout ceux de classes populaires.

retrouvait dans le monde du jeu, sans forcément jouer beaucoup, mais au moins pour discuter avec eux.

La lutte contre le *real-money trade*

Une deuxième source d'hétéronomie pour le monde du jeu vient de la sphère économique. Le jeu idéalement autonome, le cercle magique, met tous les joueurs à égalité puisque chacun ne peut devoir sa place dans les classements internes au monde qu'à ses propres compétences. Les strictes limitations qui existent par exemple dans les sports nécessitant un équipement montrent bien que tout est fait pour que les participants soient à égalité et que le résultat de la compétition dépende de leurs seules qualités personnelles (ainsi des règles régissant l'équipement des voitures ou des vélos de compétition). Or, l'inégale dotation en capital économique des joueurs vient sans cesse perturber ce schéma. Dans de nombreux jeux et sports, en effet, seuls ceux capables d'acheter ou de produire l'équipement le plus performant peuvent sérieusement prétendre au succès. Dans le jeu en ligne, le mécanisme principal pour limiter l'influence du capital économique extérieur est l'abonnement. Une fois acquitté le droit d'entrée dans le jeu, un abonnement mensuel, chacun est, en théorie, à égalité : ses possessions dans le jeu ne dépendent alors plus que des efforts effectués pour les accumuler et du temps passé à jouer⁷.

Il existe pourtant un marché secondaire de l'argent virtuel et des personnages. Les *real-money trade* consistent en des échanges marchands impliquant non pas simplement des capitaux économiques spécifiques (comme le font les échanges à « l'hôtel des ventes », un lieu du monde persistant où les joueurs vendent ou achètent, contre la monnaie du jeu, des objets récoltés ou fabriqués par leurs personnages), mais également des capitaux économiques réels. Se vendent ainsi couramment de la monnaie du jeu (qui peut ensuite être échangée à l'hôtel des ventes), des objets particuliers, parfois, et enfin des personnages entiers. Il est également

7. On doit préciser ici que le modèle de jeu en ligne par abonnement est désormais concurrencé par d'autres modèles économiques, reposant notamment sur la vente (jeu gratuit, financé par les micropaiements des joueurs pour acquérir certains équipements). Il y aurait alors de nombreuses recherches à faire sur la manière dont est maintenue, ou non, l'autonomie du monde du jeu dans de tels produits.

possible, sur ce marché parallèle, de payer du temps de jeu, c'est-à-dire d'employer quelqu'un à réaliser l'accumulation primitive du capital spécifique au jeu. Au total, on estime le marché des *real-money trade* à 2,1 milliards de dollars (Lehdonvirta, 2009 : 97).

L'existence d'un tel marché perturbe singulièrement le déroulement des jeux en ligne. Certains n'hésitent pas, ainsi, à considérer le recours à ce marché parallèle comme une forme de tricherie. Le résultat d'un tel comportement, en effet, est de réintégrer dans la réussite dans le jeu, qui est selon les règles déterminée par la dotation en capitaux spécifiques, des facteurs extérieurs au monde du jeu et, notamment, la dotation en capital économique spécifique. L'existence du marché entérine donc dans le jeu même les inégalités sociales qui lui sont extérieures et antérieures.

C'est pourquoi il existe parmi les joueurs des mouvements s'opposant à ce marché et luttant, du même coup, pour l'autonomisation du monde du jeu. Considérant que les avantages apportés par les inégalités réelles sont indus, et qu'il faut donc défendre l'intégrité du jeu, ils demandent aux éditeurs une plus grande vigilance et une plus grande sévérité face à de telles pratiques, mettent en place des règles de conduite, bannissant par exemple les publicités pour les services d'échanges en monnaie réelle des sites Internet dédiés au jeu, ou encore stigmatisent les joueurs avouant avoir recours à de tels services ou les excluent simplement. Rendant compte des données recueillies à la suite d'une annonce sur un forum dédié aux jeux en ligne, dans le cadre d'une recherche sur ce marché, David Grundy remarque ainsi que les enquêtés ayant donné leur réponse sur le forum, qui s'exprimaient donc publiquement, condamnaient unanimement la participation à de tels échanges, quand ceux qui avaient préféré envoyer leur réponse à l'enquêteur par courrier électronique avaient des avis plus nuancés, positifs ou neutres (Grundy, 2008 : 243-244). Certains enquêtés, par ailleurs, nous ont fait part de la grande fréquence de l'achat de monnaie du jeu (et donc de capital économique spécifique) parmi les joueurs les plus compétitifs, qui s'opposaient pourtant avec virulence, dans leurs discours, à ces pratiques. Il y a bien, par conséquent, une forme de stigmatisation de ces comportements.

Ce qui a probablement fait le plus pour l'étude des jeux vidéo en ligne (Castronova, 2005) a ainsi pu prendre parti en faveur de la défense du « cercle magique », et ce au nom d'une certaine conception du jeu comme activité gratuite et des règles comme norme impérieuse (Castronova et

al., 2008). Ainsi, la mobilisation des joueurs contre le *real-money trade* s'apparente-t-elle à une forme de lutte pour l'autonomie de la pratique, c'est-à-dire pour que seuls des critères internes au jeu déterminent la position de chacun dans l'espace du jeu.

La dévaluation du capital

J'aimerais enfin examiner une troisième menace d'hétéronomie pesant sur le monde du jeu, qui peut sembler contradictoire à première vue. Elle est en effet portée par les développeurs, qui modifient parfois les règles du jeu et troublent ainsi les critères d'évaluation sur lesquels s'appuient les joueurs pour repérer leur position dans le jeu. En effet, l'espace social du jeu est structuré par la dotation en capitaux spécifiques (économiques, culturels, etc.) des joueurs (Coavoux, 2011). Lorsque les développeurs modifient artificiellement la valeur de ces capitaux, notamment lors des sorties de nouvelles extensions, ils troublent l'ordre social du jeu dans son ensemble. Les intérêts des éditeurs et ceux des joueurs ne sont pas nécessairement convergents. Les joueurs investis durablement dans le jeu ont tout à gagner à la prolongation d'un *statu quo* qui préserve leur position et leur permet de se reposer sur leurs acquis, sur leur capital accumulé. À l'inverse, les éditeurs qui souhaitent attirer de nouveaux joueurs et renouveler l'intérêt des anciens sont contraints d'ajouter sans cesse du contenu. Outre quelques mises à jour marginales, on assiste donc régulièrement à la sortie d'extensions importantes, modifiant considérablement l'ordre des choses en place.

On sait que Keynes se réjouissait de constater le phénomène qu'il appelait « l'euthanasie des rentiers » et que provoquait l'inflation au début du xx^e siècle. En dévaluant la monnaie, en effet, l'inflation stimulait l'investissement et l'entreprise plutôt que les comportements oisifs des rentiers. Elle remettait en quelque sorte les pendules à zéro et redonnait à chacun, en théorie, les chances de créer de la richesse. La sortie d'une nouvelle extension est comparable à l'inflation dans le monde économique. Chaque extension, en effet, accroît le niveau maximal de dix unités que les personnages peuvent atteindre. Or la compétition, dans un jeu en ligne, fonctionne différemment selon les moments du jeu. Dans un premier temps, c'est le capital humain, attaché au personnage contrôlé par le joueur, qui prime. Un personnage de niveau supérieur est presque méca-

niquement plus avantage qu'un personnage de niveau inférieur. À partir d'un certain niveau, cette différenciation s'efface et les personnages sont à peu près égaux. Ils se distinguent alors les uns des autres par leur capital économique spécifique, c'est-à-dire leur équipement. Les équipements les plus puissants et les plus rares, donc les plus distinctifs, étant également les plus difficiles d'accès, fournissent une échelle de classement aisément appropriable de la réussite des joueurs.

Or, en relançant l'accumulation du capital humain, modélisé dans le jeu par une jauge d'« expérience », la sortie d'une nouvelle extension dévalue considérablement le capital économique spécifique acquis. L'équipement ne vaut comme distinction qu'à niveau d'expérience égal. Si le niveau maximal augmente, le meilleur équipement à un niveau donné n'a rapidement plus aucune valeur. Alors, une certaine égalité entre joueurs est rétablie, les hiérarchies précédentes sont remises à plat et la course à la distinction peut recommencer.

Pour les éditeurs, ce procédé permet donc de relancer l'intérêt pour le jeu. C'est sans compter, cependant, avec les joueurs établis, pour qui cela s'apparente à une trahison. En opérant cette dévaluation du capital économique spécifique, l'éditeur se rend coupable d'une intrusion dans les logiques spécifiques du jeu. Le jeu n'obéit plus alors à ses seules règles de classement, mais doit se soumettre à l'intervention extérieure d'un acteur tout-puissant pouvant changer les règles. La sortie d'une nouvelle extension constitue ainsi l'équivalent structurel, dans le monde du jeu, d'une réforme agraire.

Un enquêté raconte ainsi son expérience de la sortie de la première extension du jeu *Burning Crusade*:

On dit souvent qu'une extension attire des joueurs. C'est vrai, mais à mon avis, elle en perd aussi. Par exemple, à *Burning Crusade*, j'ai connu beaucoup de gens qui ont arrêté, parce qu'ils avaient passé beaucoup, beaucoup de temps dans le jeu pour avoir un équipement qui, cinq niveaux après, ne valait plus rien. C'est une grosse erreur de Blizzard ; j'espère qu'ils l'ont vu et qu'ils ne vont pas recommencer avec *Wrath of the Lich King* [la deuxième extension, que les joueurs attendaient au moment de l'entretien]. Sinon, aucun intérêt de monter... On atteint le niveau 70, on arrête de monter, on attend l'extension, on se jette sur les instances quand on a le meilleur équipement, et après, on se repose, on joue à un autre jeu.

Ce qu'attendaient les joueurs investis des éditeurs, c'est avant tout qu'ils protègent la hiérarchie institutionnalisée du jeu, ce qu'ils font effectivement en y organisant la rareté. Mais ils ont failli à ce rôle en la mettant à bas. « Aucun intérêt de monter », dit ainsi l'enquêté ; c'est-à-dire aucun intérêt de jouer, tout simplement. Si, en effet, les règles implicites du jeu sont bafouées par ses propres gardiens, l'édifice s'écroule et les joueurs parvenus, ceux qui se contentent d'exploiter cette faille des extensions en ne participant pas à la course à l'équipement et en reprenant le jeu juste après la sortie d'une extension, peuvent accéder aux positions dominantes contre les « vrais joueurs », qui estiment que ces places leur reviennent, du fait de leurs efforts, de leur ancienneté, etc.

On voit donc apparaître une remise en cause du pouvoir discrétionnaire de l'institution qui peut, d'un changement de code, faire disparaître les différences entre les joueurs. Cet événement a été un déclencheur de nombre de départs ou de changements radicaux de la pratique parmi les enquêtés. La théorie économique enseigne l'importance de la confiance en l'institution monétaire dans les économies marchandes. Sans l'assurance d'une régulation de la valeur de celle-ci, par la maîtrise de sa création et de sa diffusion en particulier, elle ne saurait devenir un instrument stable de mesure de la valeur des biens marchands. De la même manière, il semble que la sortie de l'extension ait porté un coup à la confiance des joueurs envers les éditeurs du jeu. Patrick Schmoll fait, à propos du jeu en ligne *Mankind*, le même constat d'un rapport ambigu des joueurs à l'institution : ils veulent à la fois la voir assez présente pour régler rapidement les problèmes qui peuvent survenir, et donc instaurer la confiance, et assez éloignée pour que les joueurs décident eux-mêmes des évolutions du jeu, et donc pas trop interventionniste (Schmoll, 2008). Le parallèle avec le rapport des agents économiques à l'État dans la théorie classique de l'économie politique est frappant : les joueurs, en somme, voudraient de l'institution éditant le jeu qu'elle assume ses fonctions régaliennes et protège son autonomie, sans pour autant qu'elle se fasse trop présente.

Dans le cas de la seconde extension, cependant, les réactions des joueurs semblent différer. Si les résultats de la première extension n'avaient pas été prévus, les joueurs savaient à quoi s'attendre lors de la sortie de la suivante. C'est ce que nous ont d'ailleurs dit certains enquêtés, prévoyant arrêter le jeu au moment de cette sortie. Ainsi, un enquêté explique que :

J'ai fait le tour, j'en ai marre. Nouvelle extension, ça veut dire nouvelles instances, *se restuffer* avec du nouveau matériel encore une fois, comme ils ont fait avec *Burning Crusade*... Ça ne m'intéresse pas, j'en ai marre, quoi.

De la même manière, un enquêté par questionnaire déclare avoir arrêté de jouer après la sortie de cette dernière extension car :

Je refuse de jouer à un tel jeu. Un MMORPG, même s'il vous prive plus ou moins de vie sociale, se doit d'être difficile, de demander de l'investissement et de faire rêver. C'était le cas de *Warcraft* avant BC [*Burning Crusade*], ça ne l'est plus depuis bien longtemps.

On a bien affaire, de la part de ces joueurs, à une défense de leur système de valeurs, de modes de classement qu'ils tenaient pour acquis et auxquels s'oppose l'institution. Rien, cependant, que l'évolution du jeu ne laissait prévoir. Pour un autre enquêté en ligne :

Une fois de plus, Blizzard réduit la difficulté pour permettre l'accès haut niveau à des joueurs qui ne savent pas jouer. Résultat : de l'épique dans tout les sens, sans aucun discernement. Comme avec *Burning Crusade*, en fait.

L'institution éditant le jeu est ainsi fortement critiquée par les joueurs, parce qu'elle brise le « cercle magique » en réinitialisant la compétition, etrompt ainsi la règle tacite qui veut que le jeu soit négocié avec les joueurs.

* * *

L'injonction à l'autonomie incluse dans l'appel au respect du cercle magique produit dès lors des effets importants sur la socialisation des joueurs, en ce qu'elle impose un ensemble de règles de comportement. Le pôle autonome des joueurs est, comme dans le champ littéraire (Bourdieu, 1998), le plus légitime parce que, défendant l'autonomie, il défend aussi le pouvoir structurant qu'ont les capitaux spécifiques sur l'espace social du jeu. Ceux qui insistent pour que le joueur ne tire profit du jeu que dans la mesure où il donne, et se donne, à ce jeu, les joueurs à la pratique compétitive, qui accumulent les capitaux spécifiques les plus prestigieux (équipement distinctif, postes recherchés, comme « chef de guildes », etc.), constituent la catégorie dominante dans cet espace relativement autonome (Coavoux, 2010a). Les joueurs compétitifs ont réussi à imposer leur rapport au jeu comme légitime, et leur victoire dans cette lutte, toujours

contestée par d'autres catégories de joueurs, leur permet de définir les normes en vigueur dans l'espace.

Il apparaît, à travers les trois exemples étudiés, que l'hétéronomie menace le monde du jeu depuis plusieurs instances. Il n'existe ainsi en tant que tel que parce que son autonomie est régulièrement réaffirmée par les acteurs qui le font en premier lieu par les joueurs. En justifiant leur pratique contre le stigmate de l'addiction, en défendant le jeu contre l'intrusion de l'argent, ou en se mobilisant pour que soient respectées les hiérarchies propres au jeu, fondées selon eux uniquement sur le mérite et la compétence des joueurs, ils défendent en effet une vision du jeu comme cercle magique. L'approche huizinguienne, alors, semble plus efficace quand elle décrit non pas ce qu'est effectivement le jeu, mais ce que les joueurs voudraient en faire. Théorie en accord avec le sens commun, le cercle magique constitue plus un concept indigène, ou du moins la formulation élégante d'une réflexion indigène, qu'une perspective analytique au sens strict ; d'autres traditions, en sciences sociales, s'avèrent plus riches lorsqu'il s'agit de comprendre le monde du jeu tel qu'il est, et non tel que les acteurs voudraient qu'il soit. L'approche par l'autonomie relative et par le processus d'autonomisation du jeu a alors le mérite de remettre au centre de l'analyse les luttes qui opposent les différentes parties prenantes au jeu et qui participent ainsi de sa construction. Si l'on veut appréhender la construction de ces nouveaux mondes sociaux que sont les univers virtuels, il importe de s'intéresser de près aux évolutions de leurs frontières et donc à la place qu'ils occupent par rapport à d'autres univers.

L'analyse de la théorie des champs permet enfin de comprendre comment un monde social se construit, c'est-à-dire comment un espace sous-culturel se différencie peu à peu des espaces adjacents. Il a fallu de la part des acteurs un travail d'autonomisation pour qu'un monde comme celui de *World of Warcraft* en vienne à exister indépendamment, et ce travail n'est jamais terminé, puisque des menaces d'hétéronomie pèsent toujours sur ce monde. Cette fragilité que la théorie huizinguienne ignore est pourtant une caractéristique primordiale de mondes aussi récents et peu établis que les mondes virtuels. L'incertitude qui découle d'une telle fragilité a là encore de nombreux effets sur la socialisation des joueurs, forcés d'intérioriser la précarité de leur situation. Elle décourage les investissements trop importants dans ce monde ou, du moins abaisse considérablement les espérances de profit, et contribue du même coup à la

production d'un regard négatif sur soi, à l'image des discours sur l'addiction aux jeux vidéo. Il semble dès lors impossible d'étudier les pratiques du jeu vidéo, et particulièrement du jeu vidéo en ligne, sans s'interroger sur le sens culturel que peuvent prendre ces pratiques : on ne peut pas analyser un jeu vidéo comme un objet clos, un texte qui ne serait qu'un texte, sans le situer plus généralement dans l'espace des produits et pratiques culturelles auquel il appartient.