

Olivier Servais

Jeux vidéo, nouvel opium du peuple ?



Olivier Servais

Jeux vidéo, nouvel opium du peuple ?

En quatre décennies, les jeux vidéo sont devenus une des premières industries culturelles mondiales. La révolution numérique et la connexion des jeux ont accéléré leur diffusion et leur impact culturel. Véritables mondes virtuels, ces jeux sont habités par des avatars mus par des joueurs intensifs. Cette dynamique d'intégration croissante et forte du numérique au cœur du social interroge nos humanités en devenir. On assiste selon certains à la montée en puissance « d'accros de masse » aux nouvelles technologies, voire à ces mondes d'un nouveau continent, le continent virtuel. Cette dépendance est celle aux GSM, toujours à proximité de nous et sans lesquels nous ne pouvons plus vivre, elle s'exprime aussi à travers le temps incommensurable passé à jouer en ligne.

Que signifie cette pratique intensive ou excessive du digital *via* les jeux vidéo ? Est-ce une mutation d'une humanité connectée et réticulaire ? Est-ce un nouvel opium du peuple qui permettrait de vivre dans un monde injuste et atone ? Ce livre tente de donner des réponses à ces questions en analysant les pratiques numériques et les imaginaires sous-jacents.

Olivier Servais est professeur à l'université de Louvain en Belgique où il enseigne notamment l'anthropologie des mondes numériques. Dans ses recherches, il étudie les jeux vidéo, les réalités virtuelles, les religions et leurs relations avec leur environnement technologique. Il a notamment co-dirigé l'ouvrage Humanités réticulaires (Academia, 2015) et deux volumes de la revue Social Compass sur les eschatologies techno-scientifiques (2016-2017).



Éditions Karthala
22-24, boulevard Arago – 75013 Paris
www.karthala.com

© Éditions Karthala, 2020
(première édition papier 2020)
ISBN : 978-2-8111-2722-0

Olivier Servais

**Jeux vidéo,
nouvel opium du peuple ?**

KARTHALA

Manuel d'installation

Le choix du jeu, son installation, le cas échéant l'abonnement, constituent les premières étapes concrètes pour un gamer. Souvent, afin de se connecter, il se crée un compte sur le site de la société qui gère le jeu, car les jeux sont dorénavant en ligne. C'est alors seulement qu'il pourra configurer un ou plusieurs personnages, choisir un véhicule ou simplement prendre en main les règles, et rentrer concrètement dans l'univers du jeu. Durant toute cette étape préliminaire, de multiples éléments externes, publicité, teaser, tutorial, littérature, conseils, interviennent dans l'expérience du joueur.

Comprendre la réalité des jeux vidéo dans notre société c'est dès lors faire le détour par une analyse fine et ancrée dans la complexité du monde. L'analyse de ce phénomène social qu'est le *gaming* consiste donc à cadrer le contexte général dans lequel prend pied le sujet du travail. C'est ce contexte qui donne une certaine

signification prospective au phénomène. On ne voit plus de la même manière une réalité une fois celle-ci ancrée dans sa gangue sociale. Car les jeux vidéo, aujourd'hui pour la plupart en ligne, ne naissent pas de nulle part, et les joueurs qui habitent ces mondes participent de mutations sociétales et colportent des imaginaires qui caractérisent leur choix et leur expérience du jeu. Ce livre est un préliminaire, une ouverture, qui invite à comprendre la complexité des mutations dont témoigne l'émergence des jeux vidéo connectés. En amont de toute ethnographie ou de toute sociologie des *gamers*, comprendre les dimensions du monde qui expliquent la nature de ces pratiques numériques est l'objet de ce livre. Si le lecteur cherche une aventure en milieu *gamers* ou un débat, stricto sensu, sur l'addiction, il sera déçu¹. En effet le but de ce livre se situe en amont et autour des sociabilités vidéoludiques. L'étude des sociétés numériques à travers ce qu'en révèlent les groupes de joueurs sont l'objet d'autres publications qui complètent empiriquement cette analyse².

En parallèle de mes travaux de terrain sur les guildes de joueurs de jeu de rôle en ligne, j'ai

souhaité élargir la réflexion pour comprendre de manière plus étendue ce que les jeux vidéo connectés, plus largement les nouvelles pratiques numériques, révèlent du monde dans lequel nous sommes. Une idée a stimulé cette réflexion, celle de la stigmatisation paradoxale dont font preuve aujourd'hui ces jeux vidéo et leurs pratiquants les plus intensifs. Stigmatisation, d'abord parce que cette dynamique d'intégration croissante et forte du numérique au cœur du social interroge nos humanités en devenir. Elle interpelle, c'est certain, elle dérange à coup sûr, elle effraye aussi. On assisterait ainsi, à écouter nos contemporains, à la montée en puissance « d'accros de masse » aux nouvelles technologies, voire à des mondes vidéoludiques, portes d'entrée, avec les réseaux sociaux, du continent virtuel et de ses habitants.

Cette dépendance, qui met à mal le mythe de l'autonomie du sujet occidental, est, par exemple, celle aux GSM, toujours à proximité de nous et sans lesquels nous ne pouvons plus vivre, celle aux GPS de nos voitures qui nous guident et bornent notre monde, celle aux réseaux sociaux dont l'instantanéité limite notre sens critique et

renforce nos réactions émotives pour capter notre attention³, et enfin celle aux jeux en ligne, qui occupent un nombre incommensurable de nos heures de consommation numérique⁴. Bref, de la figure du *gamer No Life*, celui qui n'a plus de vie, l'accro hyper dépendant dont l'humanité s'efface, à celle de l'*ado* toujours connecté et vivant sa vie parfois plus en ligne qu'hors ligne, les imaginaires qui irriguent cette réalité vidéoludique sont sans équivoques. Je ne compte plus les parents, ou les enseignants, qui lors de conférences me parlent de leur désarroi face à cette ambivalence du jeu et de la connexion à internet. C'est donc à partir d'une réalité très pratique qu'est né ce questionnement.

Car pour moi, ce stigma est paradoxal, tant le numérique, et dans une certaine mesure les loisirs, sont valorisés dans notre société de jouissance⁵. Marché majeur des pratiques culturelles, les jeux vidéo sont le versant ludique de cette révolution numérique. Les imaginaires de la Silicon Valley ou des GAFA, ces entreprises nées de nulle part en deux décennies et devenues des mastodontes économiques et sociaux, témoignent s'il en est de cette révolution qui se joue sous nos yeux.

Alors, que signifie véritablement cette pratique intensive ou excessive du digital, en ce compris des jeux vidéo ? Est-ce la mutation d'une humanité connectée et réticulaire ? Est-ce un nouvel opium pour le peuple⁶, qui lui permettrait de vivre dans un monde injuste et atone ? Et en définitive la véritable question n'est pas y a-t-il une masse d'accros aux jeux vidéo et qui sont ces addicts⁷ ? Mais plutôt, quelle société génère ce type de pratiques sociales ? Ce livre tente de donner des pistes pour répondre à ces questions en analysant l'émergence des pratiques numériques et surtout celle des imaginaires sous-jacents. Car l'humain est un être qui se projette sans cesse dans des rêves et des peurs, et ces imaginaires orientent ses choix, ses engagements et ses rejets.

En repartant de l'imaginaire désenchanté des jeunes, je tenterai de brosser rapidement quelques grands traits de l'univers de ces humains que d'aucuns appellent *digital natives*, ou millénials, ceux qui sont nés avec internet et qui n'ont pas connu autre chose comme réalité sociale⁸. On le verra, cette génération est empreinte de paradoxe et de tension, lesquelles, pour apparaître

contradictaires, n'en sont pas moins compréhensibles. Derrières ces tensions, on perçoit une foule d'aspirations sociétales. Et c'est dans ce contexte que l'on doit, me semble-t-il, comprendre la pratique numérique, notamment dans sa dimension ludique. L'explosion de l'usage d'internet et des jeux vidéo n'est donc pas une simple révolution technologique, c'est un changement de paradigme social, une véritable transformation de nos humanités qui touche jusqu'à l'intimité de nos familles et de nos questions de sens les plus fondamentales.

Sur cette base, je me focaliserai alors sur internet comme mythe et comme eschatologie. Si le terme d'eschatologie, modalité de salut pour l'homme, peut faire peur, il me semble, en adéquation avec la nature profonde du phénomène numérique en ce compris ludique, offrir une voie pour aborder des questions de sens fondamentales concernant l'humain. Certes, il y a bien sûr, avant tout, une dimension purement triviale et de délassément dans ces loisirs, mais au-delà, apparaît en creux une narration globale de la trame humaine. Cette nouvelle mythologie contemporaine plonge ses racines dans la culture

geek, le cinéma et la *fantasy*. Comme toute mythologie, elle produit aussi des contre-récits. Pour au final transformer durablement nos modes de vie et nos visions du monde.

Mais voir dans cette transformation une grande manipulation permettant d'adoucir les horreurs du néo-libéralisme hyper-trophié est sans doute un complotisme sociologique éloigné des réalités. Si les jeux video participent sans conteste à ce que P. Pharo dénomme «le capitalisme addictif», ils ne me semblent pas pour autant les outils unilatéraux de cette addiction systémique⁹. En effet, percevoir dans l'industrie vidéo-ludique, ses productions et ses utilisateurs, un opium doux capable de faire passer la pilule d'un capitalisme consumériste aseptisé, et les évolutions sociétales qu'il charrie (inégalités majeures, crise environnementale, perte de sens, etc.) serait aller un peu rapidement en besogne¹⁰. De même, il serait inexact de croire que les peuples s'apaisent grâce à cet anesthésiant ou ce placebo digital, et refrenent dès lors leur sens du politique voire leur «art de la révolte»¹¹. À travers le développement d'un cas de création de *gaming*, c'est-à-dire de créativité de résistance

d'un groupe de concepteurs en révolte, nous verrons en quoi le jeu video *Chomeur Blaster* est symptomatique de cette dynamique collective nouvelle d'insoumission vidéo-ludique. Il sera question, par cet exemple, de l'engagement politique en *gaming*.

Chapitre 1

Désenchantement !

« Je suis réaliste, car je sais que la plupart des rêves ne se réalisent jamais » (Steffi)

Pour ces joueurs, comme pour nos contemporains, le monde est en évolution. C'est un truisme que d'avancer cette idée. Le développement des technologies et des médias n'est probablement pas étranger à ces transformations. Télévisions ultra-présentes avec leur *reality shows* et autres émissions participatives, téléphones portables devenus de véritables prothèses communicationnelles, et bien entendu internet et ses nouveaux modes de constitution de collectifs (*Facebook*, *Instagram* ou *Linkedin*), et ses extensions numériques de notre réalité (*Second life*, *Pokemon Go*) voire ses propositions de nouveaux mondes à explorer (*World of Warcraft*, *Eve* ou *Black Desert on line*). Un monde où les modalités de