

Médiation ludique et socialité virtuelle

Sihem NAJAR*

Résumé : En tant qu'espace de sociabilité, les jeux virtuels, et particulièrement les jeux de rôles sur Internet, nous permettent certes de saisir l'intérêt de la dimension ludique dans la vie sociale, mais ils constituent un moyen par lequel les internautes parviennent à expérimenter leurs rapports à l'autre. Les jeux virtuels en tant que dispositif de médiation, constituent un « prétexte » pour nouer des liens amicaux, établir des relations amoureuses, améliorer des

compétences linguistiques, découvrir d'autres cultures, etc.

A partir d'une enquête sociologique auprès d'internautes tunisiens (des deux sexes) amateurs des jeux virtuels nous essaierons de montrer comment la médiation ludique est productrice d'une socialité virtuelle protéiforme propre à nos sociétés contemporaines.

Mots-clés : socialité virtuelle, médiation ludique, jeux virtuels, construction identitaire, réflexivité

Playful mediation and virtual sociality

Abstract: As a space of sociability, virtual games, especially online role playing games, allow us to capture the interest of the playfulness in social life, but they are means by which users are able to experiment their relationship to others. The

virtual games as a mediation device, constitute a "pretext" to forge friendships, develop love relationships, improve language skills, discover other cultures, etc.

Based on a sociological survey of Tunisian Internet users (both sexes)

* Chercheure, Institut de Recherche sur le Maghreb Contemporain (IRMC) / CNRS, Tunis, USR 3077, sihem_najjar@yahoo.fr.

fans of virtual games we try to show how playful mediation is producing a multifaceted virtual sociality inherent in our contemporary societies.

Keywords: Virtual sociality, playful mediation, virtual games, identity construction, reflexivity

Il n'est plus à prouver que la médiation informatique constitue une pratique à l'air du temps génératrice d'une nouvelle logique communicationnelle qui restructure les rapports à soi et aux autres. Cependant, ce que nous tentons de développer dans le cadre de cet article concerne plus particulièrement les pratiques ludiques en tant qu'emboîtement de médiations à travers lequel s'expriment des expériences sociales multiples et diverses. En quoi la médiation ludique est-elle une forme de représentation et de présentation de soi ? Dans quelle mesure peut-on considérer les jeux virtuels comme un espace d'expérimentation sociale plurielle ?

Pour tenter d'apporter des éléments de réponses à ces questionnements, nous avons focalisé l'attention sur des pratiques ludiques virtuelles qui prennent de plus en plus d'ampleur et par conséquent méritent d'être appréhendées d'un point de vue sociologique. Parmi les jeux sociaux (*social games*) virtuels qui attirent de plus en plus d'utilisateurs appartenant à des catégories d'âge, des cultures et des niveaux socioéconomiques divers, c'est le jeu *YoVille* (cf. figure 1) qui gagne du terrain. En quoi consiste ce jeu social et quel est son intérêt de point de vue sociologique ?

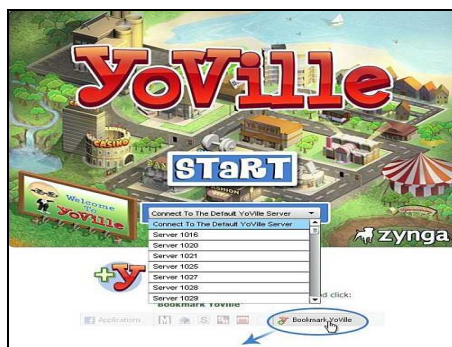


Figure 1 : La page d'accueil du jeu virtuel YoVille¹

¹ Référence : <http://yoville.francophone.over-blog.fr/>.

*YoVille*² est un jeu social créé en 2008 par *Zynga*³, une société américaine fondée en juillet 2007, spécialisée dans le développement de jeux pour réseaux sociaux (*Facebook*, *Myspace*, *Tagged*, *Twitter*, *Bebo* et récemment *Iphone*). Selon les statistiques publiées par *Facebook*, le nombre d'usagers actifs de *YoVille* dépasse les 10 millions (cf. figure 2).

YoVille correspond à ce qui est communément connu sous l'acronyme anglais MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*, lit. jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs) qui consiste à faire participer simultanément un nombre important de joueurs par l'intermédiaire d'un réseau informatique ayant accès à Internet. Le choix de ce jeu en particulier revient au fait que, contrairement à la quasi-totalité des MMORPG (tels que *Lineage 2*, *EverQuest*, *World of Warcraft*, etc.) qui immergent leurs usagers dans un univers médiéval, peuplé de figures étranges, de personnages différents partageant des valeurs chevaleresques et parcourant un décor fantastique parsemés d'objets magiques, *YoVille* a comme enjeu essentiel l'effacement des limites entre le « monde virtuel » et « la vraie vie ». Jouer, choisir, agir *comme si c'était* « dans la vraie vie », et les différents acteurs évoluent dans une ville moderne occupée par des habitants issus de cultures et de pays différents. Le jeu commence par la création d'un personnage (un avatar), le joueur est libre de choisir les attributs de son identité (sexe, couleur, apparences, etc.). Ensuite le nouvel usager est doté d'un appartement dans la tour de la ville équipé de quelques meubles et son propriétaire est appelé non seulement à l'améliorer, mais également à se procurer de nouvelles maisons, et ce en prenant part aux différentes activités offertes dans cette ville virtuelle.

² *YoVille* est un jeu social créé par Justin Waldron, cofondateur de *Zynga*, en juillet 2008 (cf. <http://www.google.fr/imgres?imgurl=http://www.crunchbase.com>).

³ *Zynga* est fondée par Mark Pincus, Michael Luxton, Eric Schiermeyer, Justin Waldron, Andrew Trader, et Steve Schoettler.

Top 25 Facebook Games for July 2010					
Rank	Game	Monthly Actives	Developer	MAU Change	(Last Month)
1	FarmVille	63,513,522	Zynga	-7,147,328	70,660,850
2	Texas HoldEm Poker	28,723,654	Zynga	378,804	28,344,850
3	Treasure Isle	21,201,546	Zynga	-3,465,629	24,667,175
4	Café World	20,531,173	Zynga	-1,952,834	22,484,007
5	MindJolt Games	19,354,223	MindJolt	3,339,549	16,014,674
6	Birthday Cards	18,719,841	RockYou	-9,232,033	27,951,874
7	Mafia Wars	18,387,425	Zynga	-2,689,037	21,076,462
8	PetVille	14,951,298	Zynga	-2,324,777	17,276,075
9	Pet Society	14,517,805	Playfish	-1,469,728	15,987,533
10	FrontierVille	13,719,062	Zynga	N/A	N/A
11	Happy Aquarium	13,120,922	CrowdStar	-2,382,108	15,503,030
12	FishVille	12,973,321	Zynga	-1,909,525	14,882,846
13	Restaurant City	10,968,051	Playfish	-811,923	11,779,974
14	Bejeweled Blitz	10,231,997	PopCap Games	392,275	9,839,722
15	YoVille	10,197,744	Zynga	45,678	10,152,066
16	Social City	9,937,534	Playdom	-1,541,509	11,479,043
17	Zoo World	9,667,229	RockYou	-4,358,864	14,026,093
18	Hotel City	9,043,283	Playfish	-2,578,606	11,621,889
19	Happy Island	7,756,699	CrowdStar	-1,625,357	9,382,056
20	Happy Pets	7,664,998	CrowdStar	-665,604	8,330,602
21	Country Life	6,773,560	Country Life	-1,272,697	8,046,257
22	Farm Town	6,283,842	Slashkey	-1,061,999	7,345,841
23	Ninja Saga	5,640,001	Ninja Saga	288,919	5,351,082
24	Bubble Island	5,333,569	Wooga	-70,469	5,404,038
25	My Empire	5,272,295	Playfish	N/A	N/A

InsideSocialGames.com

Figure 2 : Le classement de YoVille sur Facebook⁴

Ainsi, d'emblée ce jeu installe ses personnages dans un univers, dans « une spatialité » chargée d'un décor dont les attributs sont ceux de la ville moderne, où ils doivent posséder des maisons, parcourir des lieux publics, vendre, acheter, troquer, participer à des élections à des fêtes, etc. Par ailleurs, appelés « à vivre » dans cet espace, « ces habitants », « ces joueurs » doivent s'adonner à des tâches et des activités diverses (travail à l'usine, pêche, visite des amis, jeux, etc.) pour gagner de l'argent (*Yocoins* et *Yocashs*) et pour gravir tous les niveaux du jeu (le niveau 50 étant le niveau le plus avancé). Quant à la langue pratiquée dans ce jeu, on note une prédominance de la langue anglaise.

Ce jeu offre d'innombrables opportunités pour les rencontres et l'échange, en d'autres termes une sociabilité diffuse structure l'ensemble de l'espace (devant la tour de la ville⁵, dans les magasins, dans les pièces des appartements et des maisons⁶, etc.). D'autres formes d'échange tissent des niveaux de sociabilités plus subtiles qui brouillent les limites entre l'espace ludique et « la vraie vie ». Des

⁴ Référence : <http://www.insidesocialgames.com/2010/06/01/top-25-facebook-games-for-june-2010-big-titles-continue-to-plummet/>

⁵ Cf. Figure 3.

⁶ Cf. Figure 4.

cadeaux, des services et des informations circulent permettant aux joueurs d'acquérir des compétences, de vivre des émotions, et de conquérir des enjeux. Gratuité, gain, rivalité et concurrence motivent le comportement des uns et des autres, c'est une course permanente pour gagner des biens immobiliers et des habits, posséder des animaux de compagnie, développer des habiletés en matière de jeu, et s'emparer d'objets rares. En marge du jeu, on note la création d'autres espaces virtuels⁷ de discussion et de rencontre qui réunissent les amateurs de *YoVille*. Les thèmes débattus qui y sont montrent que ce jeu virtuel n'est qu'un « prétexte » pour renforcer des relations sociales, nouer des liens amicaux et s'engager dans des relations amoureuses qui peuvent, dans certains cas, donner naissance à des rencontres réelles.



Figure 3 : La rencontre entre joueurs devant la tour de YoVille⁸

⁷ A ce titre on peut citer le blog francophone de YoVille : <http://yoville.francophone.over-blog.fr/>, un forum de discussion <http://www.yovillebuzz.com/index.html>, <http://yovillejazz.forumotion.net/forum.htm>, <http://www.yovilleplay.com/aboutus.htm>, <http://www.yoville.com/forum/?poe=21&src=fb>; On constate également la création de pages sur Facebook, tels que : Yoville Fan Page !, <http://www.facebook.com/YoVille> (qui comprend 5,453,275 fans), etc. Par ailleurs, les amateurs de YoVille ne se limitent pas à discuter au sein de ce monde ludique ou dans les espaces virtuels qu'on vient d'indiquer, mais ils se rencontrent à l'intérieur d'autres réseaux sociaux virtuels (Facebook, MySpace, Twitter...) et des systèmes de messagerie instantanées et de visioconférences (tels que Yahoo ! Messenger, Skype, MSN Messenger...).

⁸ Référence : <http://www.virtualworldsnews.fr/2010/05/14/zynga-pourrait-lancer-sa-propre-plateforme-virtuelle-et-divorcer-de-facebook/>

Pour l'appréhension des pratiques ludiques au sein de *YoVille*, nous avons mené une enquête qualitative⁹ basée sur des techniques classiques de collecte de données, en l'occurrence l'observation participante et l'entretien semi-directif. Pour ce qui est de l'observation participante, nous avons « joué le jeu », en créant un avatar et en inventant un pseudonyme, pour tenter de comprendre de l'intérieur la logique qui sous-tend les actions des joueurs. Cette technique classique, adaptée à notre terrain d'observation, nous a également permis de repérer des informateurs privilégiés qui nous ont révélé les astuces du jeu, mais surtout son ampleur dont la portée dépasse le simple divertissement pour mettre en œuvre les mécanismes d'une socialité virtuelle, qui se prolonge aussi dans la vie réelle. Notre participation à ce jeu fut l'occasion pour discuter avec des usagers de catégories sociales diverses, ce qui constitue entre autres une source d'information de grande importance par rapport à notre objet étudié.

Nous avons également effectué des entretiens semi-directifs auprès d'un groupe d'internautes tunisiens, âgés entre 19 et 30 ans, amateurs de ce jeu social. Certains entretiens ont été effectués par mail (12) et d'autres en face-à-face (3). Les données collectées ont été complétées par des témoignages consultés sur des forums de discussion, des pages *Facebooks* et des blogs consacrés à ce jeu¹⁰.

⁹ Il s'agit d'une enquête en cours menée dans le cadre du Programme de Recherche de l'Institut de Recherche sur le Maghreb Contemporain sur le thème « La communication virtuelle par l'Internet, la complexité des identités et les transformations des liens sociaux en Méditerranée ».

¹⁰ Nous avons collecté des informations à partir de la consultation des espaces virtuels suivants : le forum francophone de YoVille : <http://yoville.francophone.over-blog.fr/>, le forum de discussion <http://www.yovillebuzz.com/index.html> et la page Facebook : YoVille Fan Page !, <http://www.facebook.com/YoVille>.



Figure 4 : Deux avatars en train de discuter à l'intérieur du salon d'un appartement¹¹

Médiation ludique et réflexivité

La médiation ludique est une notion qui nous permet d'appréhender le jeu en général et le jeu social virtuel en particulier, non dans les limites de leur propre monde intérieur, conçu comme une finalité en soi, mais plutôt dans une perspective qui donne accès à l'étude du travail qu'on fait sur soi et du lien engagé avec l'autre. Le jeu social est avant tout un processus de construction identitaire, dans le sens où l'avatar créé par le « joueur » est une image de soi projetée, lui permettant de forger une « identité virtuelle » sujette à une perpétuelle réflexivité sur ce qu'il est et sur ce qu'il veut être. Les pratiques ludiques dans le cyber espace sont essentiellement une modulation de soi, une construction imaginaire et fantasmatique de soi (Genvo, 2008). Adel, un jeune internaute tunisien âgé de 22 ans, accorde une grande importance aux apparences de son avatar car, dit-il, « comme dans la "vraie vie", les gens ne respectent que celui qui est bien habillé. (...) Heureusement qu'à YoVille on a un grand choix au niveau des habits et ce que je n'arrive pas à réaliser dans la vie réelle, je peux le réaliser dans la vie virtuelle : je peux acheter plusieurs vêtements et des accessoires, je peux aussi participer à des fêtes de déguisement, chose que je n'ai pas la possibilité de faire dans la vraie vie ».

La création de l'avatar est en elle-même un acte qui donne au joueur les outils et la matière d'un retour sur soi immédiat, tactile et visuel ; lui fournit la possibilité d'un regard réflexif qui manipule à volonté les pièces d'un puzzle dont le joueur est à la fois l'auteur et l'objet. L'avatar est dépositaire du nouveau et de l'ancien qu'on

¹¹ Référence : <http://mmohut.com/social-games/yoville>.

porte en soi, le joueur s'y renait, s'y reconnaît et s'y invente. Il est le support où l'on colmate les brèches de son inachèvement réel, où l'on reproduit les lieux de ses nostalgies ou parfois on jouit du plaisir d'une rupture inaccessible dans la vie. Il s'agit en fait d'une autocréation qui permet au joueur soit de reproduire ou de compléter son identité réelle, soit de rompre avec elle en forgeant une identité virtuelle imaginaire¹². D'autres pratiques montrent que la médiation ludique est une expérimentation identitaire plurielle¹³. En effet, plusieurs sont les « yovilliens » qui multiplient les avatars en changeant et manipulant les attributs et les signes (le sexe, le pseudonyme, le style de vie, les apparences, etc.). A ce titre, Omar, un jeune « yovillien » depuis un an et demi, âgé de 27 ans rapporte : « moi je suis un homme sérieux, correct et "réglo". Je n'ai jamais dragué une fille et je suis très timide... quand j'ai commencé à jouer à *YoVille*, j'ai créé un avatar conforme à ce que je suis dans la vraie vie, j'ai commencé à me comporter avec les gens que j'ai rencontrés dans cet espace virtuel comme si c'était dans la vie réelle. J'ai eu le sentiment que *YoVille* était pour moi une double vie ... l'extension de ma vie, et que ma personnalité virtuelle était le duplicata de ma personnalité réelle.... Au bout de six mois, j'ai eu l'idée de vivre une autre expérience en créant, en plus de mon avatar initial, mon double, un avatar totalement différent, avec un autre look qui ne peut que refléter une personnalité totalement différente de la mienne (...). J'ai commencé à prendre goût à draguer les filles, à discuter avec elles, aborder des sujets différents, y compris des choses intimes. Je vous assure que depuis, j'ai retrouvé mon équilibre ». Ce témoignage, montre clairement que l'espace du jeu permet à ce jeune de mettre à l'épreuve une image de soi différente, objet de regard réflexif, nettement en écart avec la perception qu'il se fait de lui-même dans la vie réelle. Ce jeune joueur trouve dans le deuxième avatar l'incarnation, au sens presque théâtral du terme, d'un personnage, d'un *alter ego* qui rompt avec ce qui dans l'identité de base résiste au changement, en l'occurrence sa timidité et son caractère sérieux. Le nouveau statut inventé, le nouveau personnage créé donne à Omar l'occasion de formuler par le jeu l'énoncé d'une quête identitaire, de donner forme et expression, grâce à la manipulation infinie des images, à ce sentiment qui est *l'ennui d'être soi*¹⁴. Le cas de notre interviewé renvoie à deux logiques identitaires opposées basées sur plusieurs formes de dissonance ; entre identité biographique et identité

¹² A ce titre, nous renvoyons à la distinction proposée par Claude Dubar entre identité réelle et identité virtuelle, cf. *La socialisation. Construction des identités sociales et professionnelles*, Paris, Armand Colin, 2002, p. 114-115.

¹³ En analysant la communication virtuelle, Francis Jauréguiberry montre qu'Internet constitue « une possibilité inédite d'expérimentation de soi ». Cf. Francis Jauréguiberry et Serge Proulx (dir.), *Internet, nouvel espace citoyen ?*, Paris, éd. l'Harmattan, 2002, Chapitre 12 : « Internet comme espace inédit de construction de soi », p. 223-244.

¹⁴ Ce que nous désignons par cette expression diffère de ce que Alain Ehrenberg appelle « la fatigue d'être soi » (cf. son ouvrage *La fatigue d'être soi. Dépression et société*, Paris, Odile Jacob, 2000) dans le sens où cet auteur s'intéresse à des individus en état de dépression.

imaginaire l'acteur procède à un recyclage identitaire qui transforme son rapport à soi et aux autres.

D'autres yovilliens sont emportés par des expériences identitaires diverses ; tel est le cas de Sonia, âgée de 26 ans, passionnée de ce jeu social depuis 9 mois. Elle a créé 5 avatars différents sur *YoVille* (dont deux hommes et trois femmes) pour collecter de l'argent qu'elle portera au crédit de son compte principal. Elle finit ainsi par prendre goût à ce qu'elle appelle « un patchwork identitaire » qui lui a permis de « s'exercer à jouer plusieurs rôles dans la vie ». Ainsi, déclare-t-elle : « dès le départ j'ai adoré ce jeu qui, en fait, reproduit la vie réelle en nous donnant la possibilité de concrétiser nos rêves et nos fantasmes. J'ai beaucoup appris dans ce monde qui me donne la possibilité de rencontrer beaucoup de gens des différents coins du monde... En fait l'une des personnes, que j'ai sur ma liste d'amis, m'a révélé l'une des astuces du jeu qui consiste à ouvrir d'autres comptes sur *Facebook* pour pouvoir créer de nouveaux avatars dans le but de collecter le maximum de *Yocoins*¹⁵ J'ai donc créé quatre avatars (deux hommes et deux femmes) en plus de celui que j'ai déjà. Chaque personnage est un plus pour moi, et notamment les deux personnages masculins qui m'ont permis de jouer le rôle d'un homme lorsque je discute avec les filles... J'ai surtout beaucoup appris en discutant avec des garçons, qui m'ont parlé de leurs aventures amoureuses et de leurs rapports aux filles. C'est une chose que je n'ai pas la possibilité de faire dans la vie réelle. Je vous assure que cela m'a permis de mieux comprendre les garçons et de distinguer entre un garçon sérieux et un garçon malin ». Le propos de Sonia illustre bien les vertus, tant soulignées, que donne la *mobilité ludique* dans un monde virtuel ; elle consiste à habiter des personnages différents allant jusqu'à frôler la radicalité totale. En effet se mettre dans la peau d'un homme, parler ou écouter comme si elle était un homme, voilà bien une expérience qui déplace les limites de l'identité et permet à cette jeune de vivre et mettre son corps à l'épreuve d'une étrangeté qu'elle juge enrichissante. Le jeu, dans le cas de cette interviewée, constitue la scène où s'exprime une rupture, il est une frontière qui miroite à l'individu des identités nouvelles loin du *statut quo* et des rôles sociaux figés et sédimentés. A un autre niveau il est clair, comme le souligne Sonia, que les identités empruntées, permettent l'accès aux coulisses d'une réalité inaccessible dans la vie réelle, en l'occurrence les récits intimes des jeunes hommes joueurs. Comme l'a montré Nicolas Thély, en ce qui concerne le jeu social *Second Life*, l'intérêt accordé au jeu « ne porte pas sur la possibilité de multiplier les identités, les vies, mais plutôt de penser l'utilisation de ce service Internet comme une extension du champ des possibles de l'action » (Thély, 2007, p. 105). Plus concrètement, donner naissance à des avatars qui expriment d'autres soi permet de créer des lieux d'exercice d'actions multiples et variées correspondant aux

¹⁵ Il s'agit de la monnaie courante à *YoVille*. Pour gagner de *Yocoins*, le joueur doit participer à plusieurs activités (rendre visite aux amis, jouer au *Tic Tac Toe* ou au *Rock Paper Scissors*, ranger la chambre, etc.).

différentes expériences individuelles et sociales que l'individu intériorise au fil des années, avec tout ce que cela implique sur le plan imaginaire. En fait, la création de l'avatar n'est autre que l'extériorisation des expériences vécues qui génère un travail réflexif sur soi. Le jeu virtuel, en tant qu'espace d'expression et d'expérimentation de soi permet à l'individu d'inventer « un univers de sensations identitaires » (Ehrenberg, 1995, p. 42).

A chacun des avatars créés correspond un personnage spécifique permettant à l'internaute de jouer plusieurs rôles et d'occuper des statuts sociaux différents. Cela renvoie à ce que Hazel Markus et Paula Nurius appellent « les soi possibles » (Markus et Nurius, 1986, p. 954 et Kaufmann, 2004, p. 76-78) à travers lesquels l'individu vit plusieurs expériences sociales. Les différents avatars qui imposent des rôles précis correspondent à ce que Georg Herbert Mead qualifie de « compagnons imaginaires » et participent à la « genèse de soi » (Mead, 2006, p. 219). Le jeu de rôle consiste en une sortie du soi habituel¹⁶, pour reproduire les attitudes et les comportements de « l'autre généralisé » (Mead, 2006, p. 221-230). Pour ce qui est du cas de Sonia, cet autre généralisé est un homme construit en référence à des personnages appartenant à son entourage immédiat (les autres significatifs).

Socialité virtuelle et médiation ludique graduée

La médiation ludique, en tant qu'emboîtement de contenants, est une médiation graduée. Pour accéder au jeu, il faut avoir un compte sur l'un des réseaux sociaux (*Facebook, Tagged, Twitter, Myspace...*), ensuite il faut accéder au jeu et créer un avatar. Une fois dans le jeu, l'acteur découvre un monde virtuel qui lui propose une panoplie d'espaces sociaux (cf. supra). Chaque espace social offre à l'individu la possibilité d'exercer des activités spécifiques (pêcher, faire des courses, travailler, décorer, nourrir des animaux, organiser des fêtes, des cérémonies et des réceptions, etc.) et générales (jouer, discuter, troquer, vendre, acheter, échanger des cadeaux, voter, prendre des photos, rendre visite à des amis, négocier, etc.). Au sein de ce monde ludique, l'acteur social est, le plus souvent, poly actif, il peut en même temps rendre visite à un ami, discuter, jouer, prendre des photos, échanger des cadeaux et troquer, etc. Ces différentes activités renvoient à des univers emboîtés qui suscitent une rêverie et une imagination ludiques. Inutile de dire que ce rapport au temps est nouveau. La simultanéité sollicite chez l'internaute des réflexes et des attitudes impossibles à réunir ou à mobiliser dans la vie réelle. A la pluralité des identités des joueurs correspond l'éclatement des gestes et des instances dans l'espace. Le jeu met

¹⁶ Nous renvoyons à l'analyse proposée par Georg Herbert Mead concernant la distinction entre le soi et le corps, dans son ouvrage *L'esprit, le soi et la société*, Paris, PUF, 2006, p. 208-211. Nous renvoyons également à l'ouvrage de Jean-Claude Kaufmann, *L'invention de soi. Une théorie de l'identité*, Paris, Armand Colin, 2004, p. 165-169.

à la portée des joueurs un espace dont l'emboîtement et la ramification infinie étalent sous leurs yeux les reliefs d'une vie, d'une sensation et d'une imagination de plus en plus riches.

Cette rêverie ludique qu'offre le monde virtuel, auquel les nouveautés en matière de technologie des objets iconographiques ouvrent jour après jour des horizons inouïs, est fondée sur « un schème de gulliverisation » (Durand, 1984, p. 243), c'est-à-dire sur un jeu d'emboîtements successifs. Dans le sillage de l'analyse développée par Bachelard (Bachelard, 1948, p. 18 et 1989, p. 105-129), il est possible d'assimiler ce jeu social, en tant que lieu de rêverie et d'imagination, à une coquille qui renvoie au germe enfermé, à l'intimité utérine. A ce propos, Bachelard affirme : « l'imagination non seulement nous invite à rentrer dans notre coquille, mais à nous glisser dans toute coquille pour y vivre la vraie retraite, la vie enroulée, la vie repliée sur soi-même, toutes les valeurs du repos ». En pénétrant dans ce monde ludique, l'acteur s'écarte de la vie réelle et de son entourage immédiat, pour vivre d'autres expériences qu'il essaye de maîtriser et d'orienter en toute liberté. Une telle liberté, que permet la mise à distance virtuelle, est génératrice des « rêveries du repos » et du plaisir d'être dans son propre univers, à l'abri du monde « extérieur » périlleux et menaçant. Dans cette optique, il est important de souligner la grande capacité de la médiation ludique à recréer « les conditions d'un lien de dépendance à une seconde peau à laquelle on s'accroche, de laquelle on se débranche difficilement, qui nourrit le sentiment d'exister et figure l'excitation du plaisir qui engage tout l'être » (Rivière, 2007, p. 93). D'ailleurs, les données empiriques appuient cette tendance qui tend à prouver que l'engouement pour ce jeu peut atteindre, chez plusieurs « l'enfermement réticulaire » et « l'oubli de soi » (Jauréguiberry, 2000, p. 145). Les cas où le joueur « fait corps » avec ce « nous » anonyme et virtuel, sont innombrables. La communauté des Yovilliens, forme un espace-corps, toujours là, accueillant et insaisissable, elle enveloppe et donne le sentiment de l'autosuffisance, de l'achèvement et de la plénitude que donne toute rêverie fusionnelle (cf. Figures 5 et 6). De nombreuses personnes nous ont confié ce qu'on pourrait appeler le mode d'emploi de cette vie ludique. Toutes passent en moyenne entre trois et sept heures par jour à jouer à *YoVille* ; la passion et le plaisir du jeu poussent certains à choisir sans hésitation le partage (temps, émotions, etc.) avec les « amis » rencontrés à *YoVille* plutôt qu'avec ceux de leur entourage réel immédiat. La hiérarchie des activités n'a pas de limites, certains ne cachent pas leurs préférences. Quand ils devraient choisir entre l'offre de leur ville virtuelle et l'ensemble des activités qui tissent les liens de leur environnement quotidien immédiat (conversations de table, lecture d'un roman, promenade), leur élan adhère aux splendeurs et aux attraits de « la ville ». Tout porte à croire que nous assistons ici à une sorte de troc sans équivalent : ces jeunes échangent *le trop plein de la vie réelle* contre le trop « plein » du jeu virtuel, comme s'ils avaient du mal à lutter contre la tentation d'un monde de vacuité, d'un « abîme superficiel », comme disait Baudrillard (1979, p. 96) pour qualifier l'écran, qui leur miroite les chances d'une vie-autre, malléable où rien ne

résisterait au désir du je. Il s'agit en fait d'un retrait ludique qui se traduit - comme l'a montré Jean-Didier Urbain dans son propos sur les résidences secondaires qu'il qualifie de « Paradis verts » - par un « désir de vide, de monde à soi et au fond une envie de non-vie »¹⁷. Cette idée d'enfermement et de retrait caractéristiques du monde ludique a été déjà soulignée par Huizinga qui, en définissant le jeu, montre que celui-ci est capable « d'absorber totalement le joueur » (Huizinga, 1988, p. 34).

Sur un autre plan, il n'est pas sans intérêt de souligner que la médiation ludique permet de vivre une expérience liminale, elle situe l'individu dans *l'entre-deux*, entre dimension réelle et dimension virtuelle de la vie en société. L'imaginaire ludique renvoie à des rêveries de « l'être mixte » (Bachelard, 1989, p. 108), à la fois réel et virtuel. Nombreux sont les exemples et les témoignages qui nous permettent de saisir le caractère hybride du monde ludique. A ce titre, Lilia, une yovillienne âgée de 27 ans, inscrite en quatrième année lettres anglaises nous a affirmé : « je me suis mise à jouer ce jeu, que j'ai découvert grâce à mon neveu âgé de 15 ans, pour pratiquer la langue anglaise. Je dois vous avouer que je redouble chaque année car j'ai des difficultés au niveau de la pratique de la langue anglaise et je n'ai pas les moyens pour prendre des cours de langue ; au départ j'ai joué à *YoVille* pour me divertir, mais petit à petit j'ai pu améliorer mon niveau de langue, car non seulement tout le monde parle en anglais, mais aussi j'ai rencontré une dame anglaise âgée de 68 ans qui m'a invitée à passer un mois chez elle à Manchester ». Les propos de Lilia nous interpellent à plus d'un titre ; d'abord ils montrent que la médiation ludique est génératrice d'un monde où les frontières entre le virtuel et le réel s'estompent ; ensuite, il en ressort que la socialité virtuelle peut déboucher sur des rencontres directes dans la vraie vie. Dans ce monde ludique, l'acteur social a la possibilité de passer du virtuel au réel, en améliorant ses compétences linguistiques, en développant des relations sociales, en échangeant les savoirs et les savoir-faire, etc. Ainsi, la médiation ludique facilite diverses formes d'échanges et de communications anonymes entre acteurs désincarnés.

¹⁷ Jean-Didier Urbain, *Paradis verts. Désirs de campagne et passions résidentielles*, Paris, Payot & Rivages, 2002, p. 144. Aussi, est-il important de souligner que l'une des caractéristiques fondamentales du jeu est de permettre aux individus de « se divertir et de fuir leurs soucis, c'est-à-dire pour s'écarter de la vie courante », cf. Roger Caillois, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1967, p. 37. Nous renvoyons également aux réflexions de Jean Duvignaud au sujet de ce qu'il appelle « les flux de jeu », cf. son ouvrage *Le jeu du jeu*, Paris, Editions Balland, 1980, p. 85-125.



Figure 5 : Des yovilliens francophones fêtent le 14 juillet¹⁸

D'autres témoignages montrent que la médiation ludique permet également de donner un autre tournant voire un nouveau visage à certaines relations sociales, qui par ailleurs se trouvent entravées par des résistances psychologiques, telle que l'antipathie éprouvée à l'égard de certaines personnes. Tel est le cas de Karim, un yovillien âgé de 21 ans, qui nous informe : « Je n'arrive pas à comprendre pour quelles raisons j'éprouve du plaisir à discuter, à jouer et à échanger des cadeaux au sein de *YoVille* avec l'un de mes cousins que j'ai toujours tendance à éviter dans la vie réelle car je le trouve vilain et déplaisant... C'est comme si j'essayais de compenser le sentiment de manque dû à cet évitement... ce que je trouve bizarre c'est que ce jeu me permet de découvrir ses qualités occultées par ses plaisanteries agaçantes lors de nos rencontres dans la vraie vie ». Ainsi, la médiation ludique, en tant que point de jonction entre le réel et le virtuel, constitue un biais par lequel ce jeune parvient à franchir les obstacles et avoir sous les yeux les qualités d'une personne, voilées jusque là par la vie réelle.

¹⁸ Référence : <http://yoville.francophone.over-blog.fr/50-index.html>.



Figure 6 : Soirée Far West organisée par un Yovillien dans sa « maison de campagne »¹⁹

Parmi les témoignages d'une grande majorité des personnes interviewées, ce sont les propos de Dorra, une yovillienne âgée de 19 ans, qui rendent compte des différents usages sociaux de ce jeu virtuel et qui nous permettent de saisir le caractère à la fois éclaté et hybride de la médiation ludique : « *YoVille* est une vraie boîte magique qui vous permet d'être armé dans la vie réelle. Personnellement j'ai beaucoup appris en jouant à *YoVille* (...); j'ai eu l'occasion de rencontrer des gens du monde entier, j'ai découvert des fêtes et des cérémonies occidentales, telles que la fête de Pâques, les traditions liées au jour de l'an, Halloween, Saint-Valentin... J'ai eu la possibilité de pratiquer la langue anglaise que j'adore, j'ai même découvert des genres musicaux... Je considère que ce jeu peut aussi constituer un lieu d'exercice de la démocratie à partir des élections organisées par certaines communautés, telles que les élections du Maire de *YoVille* francophone²⁰. Cependant, ce que je trouve frustrant dans ce jeu, c'est que je n'ai pas la possibilité d'acheter certains articles et objets virtuels, par exemple des maisons, des animaux domestiques, des meubles, des bibelots, etc. car il faut avoir des *Yocashs*²¹ qui ne sont pas accessibles en

¹⁹ Référence : <http://yoville.francophone.over-blog.fr/150-index.html>.

²⁰ Notre interlocutrice fait allusion aux élections du Maire de *YoVille* (en janvier 2010), dont le mandat dure 6 mois, cf. <http://www.over-blog.com/recherche/recherche-blog.php?ref=1883210&query=maire+yoville>.

²¹ Il est important de préciser que pour avoir des *Yocashs*, il faut régler par Carte Bleue sur Internet, ou envoyer des SMS pour participer à des jeux sur Internet moyennant des *Yocashs* gratuits (cf. le blog francophone de Yoville <http://yoville.francophone.over-blog.fr/categorie->

Tunisie. Vous pouvez constater que cela correspond à la vie réelle où on distingue entre monnaie convertible et monnaie non convertible ». Il s'avère que ce monde ludique constitue un univers d'expérimentation individuelle et sociale multiple où la distinction entre le virtuel et le réel n'est pas toujours tenable.

Conclusion

En offrant un espace d'expérimentation de soi, les jeux sociaux virtuels permettent à l'individu de se libérer des enclos identitaires figés et de s'engager dans un travail réflexif sur soi. La médiation ludique se présente comme un univers de significations où le processus d'identification se base sur des relations dialogiques entre des « solitudes interactives » (Wolton, 2000, pp. 106-107). Le monde du « comme si » constitue un tremplin pour conquérir d'autres espaces de rencontres et de débat où les frontières entre le réel et l'imaginaire, entre le sérieux et le ludique sont de plus en plus floues.

Bibliographie

- BACHELARD, G., 1989, *La poétique de l'espace*, Paris, Quadrige, PUF.
- BACHELARD, G., 1948, *La terre et les rêveries du repos. Essai sur les images de l'intimité*, Paris, José Corti.
- BAUDRILLARD, J., 1979, *De la déduction*, Paris, Galilée.
- CAILLOIS, R., 1967, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.
- DUBAR, Cl., 2002, *La socialisation. Construction des identités sociales et professionnelles*, Paris, Armand Colin.
- DURAND, G., 1984, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Dunod.
- DUVIGNAUD, J., 1980, *Le jeu du jeu*, Paris, Editions Balland.
- EHRENBERG, A., 2000, *La fatigue d'être soi. Dépression et société*, Paris, Odile Jacob.
- GENVO, S., 2008, « Comprendre les différentes formes de "faire soi-même" dans les jeux vidéo », *Ludovia*, Ax-Les-Thermes, disponible en ligne : http://www.ludologique.com/publis/articles_en_ligne.html.

11186703.html) ou encore acheter des cartes Zynga « Zinga Gift cards » (cf. <http://www.yovillebuzz.com/index.html>) qui ne sont disponibles qu'aux Etats-Unis. Ces différents moyens utilisés pour avoir des *Yocashs* ne sont pas possibles en Tunisie et par conséquent les « yovilliens » tunisiens ne peuvent acheter que des objets virtuels vendus en *Yocoins* que le joueur peut avoir en participant aux différentes activités au sein de ce monde virtuel.

- HUIZINGA, J., 1988, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, Collection Tel.
- JAUREGUIBERRY, F., 2002, « Internet comme espace inédit de construction de soi », in Francis Jauréguiberry et Serge Proulx (dir.), *Internet, nouvel espace citoyen ?*, Paris, l'Harmattan, pp. 223-244.
- JAUREGUIBERRY, F., 2000, « Le moi, le soi et Internet », *Sociologie et sociétés*, vol. 32, n° 2, pp. 136-152.
- KAUFMANN, J.-Cl., 2004, *L'invention de soi. Une théorie de l'identité*, Paris, Armand Colin.
- MARKUS, H. et NURIUS, P., 1986, « Possible selves », in *American Psychologist*, vol. 41, n° 9, pp. 954-969.
- MEAD, G. H., 2006, *L'esprit, le soi et la société*, Paris, PUF.
- RIVIERE, C.-A., 2007, « Comme si... », in Agnès de Cayeux et Cécile Guibert (dir.), *Second life. Un monde possible*, Paris, Les petits matins, pp. 89-100.
- THELY N., 2007, « Locataire d'un dispositif sensoriel », in Agnès de Cayeux et Cécile Guibert (dir.), *Second life. Un monde possible*, Paris, Les petits matins, pp. 101-109.
- URBAIN, J.-D., 2002, *Paradis verts. Désirs de campagne et passions résidentielles*, Paris, Payot & Rivages.
- WOLTON, D., 2000, *Internet et après ? Une théorie critique des nouveaux médias*, Paris, Champs / Flammarion.