

Olivier SERVAIS

Quand l'anthropologie devient numérique

Marie-Noëlle LOVENFOSSE

Vous pensez qu'on a déjà tout dit sur les jeux vidéo ? Détrompez-vous ! Quand un anthropologue partage, pendant plus de dix ans, la vie d'une guilde de joueurs de *World of Warcraft* à la manière d'un explorateur découvrant une tribu perdue au fin fond de l'Amazonie, la recherche vaut le détour... Des a priori sur les joueurs intensifs, **Olivier SERVAIS**¹ en avait pas mal, mais il a découvert un univers où les valeurs positives prédominent et où des liens très forts perdurent entre des personnes qui ne se sont pourtant jamais rencontrées.

Vous soulignez, dans votre livre *Dans la peau de gamers*, que le jeu vidéo est en passe de devenir le premier loisir domestique à travers le monde, ce qui provoque, dites-vous, une rupture culturelle et générationnelle majeure. C'est-à-dire ?

OLIVIER SERVAIS : Les générations précédentes étaient beaucoup plus marquées par d'autres types de loisirs culturels (musique, cinéma, livre). Aujourd'hui, en termes de chiffre d'affaire, l'industrie du jeu vidéo est arrivée au niveau du cinéma et on parle d'un milliard et demi à deux milliards et demi de joueurs ! Dans ce nombre, les jeunes générations sont particulièrement présentes. D'ici une dizaine d'années, une majorité de la planète sera qualifiée dans ce type de pratiques. Par ailleurs, il s'agit d'un loisir actif là où le livre et le cinéma sont plutôt des loisirs passifs. On constate à ce niveau-là aussi une rupture culturelle et générationnelle forte.

Vous avez réalisé une « ethnographie » en plusieurs années au sein d'une communauté de joueurs de *World of Warcraft*, mais encore ?

OS : Une ethnographie, c'est une étude descriptive de l'observation participante, sur le terrain, d'un groupe humain, sur une longue durée. C'est la méthode de référence des anthropologues. La différence, c'est qu'ici j'ai accompagné, pendant un peu plus de 10 ans, une « peuplade » virtuelle, digitale, des personnes qui ont des relations « décorporees » au sens où elles sont médiatisées

par l'ordinateur, alors que, d'habitude, pour tous les peuples du monde, un élément-clé que l'on retrouve en anthropologie, c'est la présence du corps, médium de communication. Qu'est-ce que ça génère comme type de groupe quand, pour l'essentiel, on retrouve pendant des années, tous les soirs, pour des activités communes, des gens qu'on ne rencontre pas physiquement ? Cette question n'a jamais été traitée, les humains n'ayant pas, jusqu'à présent, les capacités techniques de créer des sociétés à distance des corps. Je suis donc allé explorer ce monde-là comme je l'ai fait auparavant sur d'autres terrains plus « classiques », en réalisant des observations de terrain, mais aussi en entrant dans l'intimité des joueurs, en créant des proximités et en accédant à des entretiens collectifs et individuels.

Pourquoi avoir choisi *World of Warcraft* ?

OS : On est dans l'univers de l'héroïc fantasy, un monde médiéval fantastique, imaginaire, où vous incarnez un personnage. Petit à petit, vous vous liez à d'autres et vous pouvez entrer dans une communauté (guilde). Avec l'aide de celle-ci, vous réalisez une série d'exploits face à des créatures adverses, derrière lesquelles se trouvent d'autres joueurs appartenant à d'autres guildes. Quand j'ai commencé ce jeu en 2010, il existait depuis 6 ans. Pour un anthropologue, c'est important qu'il y ait une stabilité dans la communauté qu'on souhaite étudier. Le jeu regroupe toujours actuellement plusieurs millions de joueurs partout dans le

monde et certaines communautés créées en 2004 existent encore. Cela montre clairement que les liens numériques, considérés jusqu'ici comme des sous-liens sociaux, peuvent être extrêmement forts ! Ils permettent de se sentir véritablement appartenir à un groupe, de créer des relations d'amitié parfois très fortes. J'ai travaillé sur des funérailles ou des mariages créés dans le jeu pour célébrer des joueurs réellement décédés ou qui se sont rencontrés dans le jeu et qui se marient dans la « vraie » vie.

Certains constats vous ont-ils particulièrement étonné ?

OS : Etant donné les a priori qui circulent sur les joueurs intensifs de jeux vidéo, je ne m'attendais pas à ce qu'ils soient aussi « normaux » ! Pour la grande majorité, ce sont des gens extrêmement sociables et affables. La deuxième chose qui m'a marqué, c'est la manière dont une communauté est capable de se créer, à distance, un mode de fonctionnement et de s'y tenir. J'avais choisi une guilde de gens qui ne se connaissaient pas auparavant, venant de milieux sociaux et professionnels très divers et vivant dans des pays différents. Ils ont réussi à créer une organisation extrêmement huilée et efficace. Troisième chose qui m'a fortement étonné, c'est ce que j'appelle le CV anonyme. On est dans des univers où, comme vous êtes masqué par votre avatar, on ne peut pas vous juger sur vos attributs, votre couleur de peau, votre sexe ou votre âge. Les seules choses qu'on peut voir de vous dans les interactions, c'est votre humour, votre respect des valeurs et votre efficacité.



Eric herchaft © reporters

té dans le groupe. On ne vous juge donc pas pour ce que vous êtes, mais bien pour ce que vous faites. J'ai trouvé ça vraiment intéressant.

Vous vous êtes particulièrement intéressé aux interactions et aux « sociabilités » entre joueurs...

OS : Je me suis rendu compte que les joueurs se parlent presque plus en-dehors des moments où ils jouent ensemble que lors des parties. Ils évoquent leur vie personnelle, familiale, professionnelle, leurs déboires, leurs succès, leurs difficultés. Ils s'entraident par la parole et le jeu n'est plus qu'un prétexte pour retrouver une bande de copains. Il devient un lieu fort de sociabilité.

Vous évoquez un sentiment d'accomplissement, une adhérence forte au groupe et à ses valeurs, le fait de d'assumer des responsabilités, la coopération, l'altruisme, etc. Ces éléments sont-ils transposables dans la vie réelle ?

OS : C'est une très bonne question ! C'est difficile de le savoir. Pour une série de professions, les compétences en jeu sont considérées comme équivalentes à des compétences réelles. Elles ne le sont probablement pas toutes, mais on peut tout de même évoquer la capacité à être médiateur, à animer un groupe, à le coordonner à distance, à négocier, à communiquer, à coopérer, etc. Ce sont des compétences de base en ressources humaines. Depuis quelques années,

certaines entreprises utilisent des jeux vidéo pour recruter des personnes. Dès 2002, l'armée américaine a créé un jeu permettant d'évaluer les capacités des candidats à partir de leurs performances de joueurs.

N'y-a-t-il pas, malgré tout, des risques d'addiction ?

OS : Plutôt que d'addiction, je parlerais de dépendance. On est dans le circuit de la récompense qu'on connaît bien. On cherche un nouveau défi qui amène une récompense et procure du plaisir et ainsi de suite. Mais il s'agit aussi ici d'un risque de dépendance à une relation sociale unique, qui est une relation en ligne, et cela peut être problématique. Par ailleurs, ces jeux ont une vertu compensatoire : les règles sont transparentes, les valorisations et reconnaissances sont nombreuses et ils sont souvent beaucoup plus clairs que la société complexe dans laquelle nous sommes. De quoi donner à certains l'envie d'évoluer de préférence dans la réalité alternative offerte par le jeu. A partir du moment où ces jeux vidéo constituent le premier loisir des jeunes, sont en passe de devenir la première pratique culturelle sur la planète, développent des tas de choses positives, mais peuvent aussi générer des problèmes psychosociaux comme toute pratique intensive, il me semble indispensable qu'un apprentissage de ce qu'ils sont, avec leurs côtés positifs et négatifs, soit intégré dans les programmes éducatifs.

Sous quelle forme ? Via l'éducation aux médias ?

OS : Oui, mais on pourrait aussi imaginer, par exemple, de se servir des jeux vidéo dans certains cours classiques, comme l'histoire. Il existe beaucoup de jeux historiques dont un enseignant peut se servir pour expliquer ce qu'il en était vraiment de telle situation à telle époque, par exemple. Les médias technologiques ont pris une telle place que je pense que, dans le futur, on ne coupera pas, à l'école, au développement d'un cours d'éducation aux médias, dont les jeux vidéo font partie. C'est devenu une nouvelle manière d'être avec autres, incontournable, et qui nécessite une approche critique. ■

1 Olivier SERVAIS est professeur à l'UCLouvain où il enseigne notamment l'anthropologie des mondes numériques. A l'occasion du Congrès de l'enseignement catholique de 2012, il avait dressé le tableau de la communauté scolaire catholique. Cette importante étude a fait l'objet, lors du Congrès, d'une table ronde dont on peut trouver des traces en ligne : https://enseignement.catholique.be/wp-content/uploads/2020/04/def_hs_actes_congres_2012_bassedef.pdf



Olivier SERVAIS

Dans la peau des gamers

Editions KARTHALA