# TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS ..................................................................................................................................................................... 9
PRÉFACE DE Gilles BROUGÈRE ..................................................................................................................................... 11
PROLOGUE : ENTRETIENS AVEC DES JOUEURS ............................................................................................................. 15
INTRODUCTION ..................................................................................................................................................................... 19

**Chapitre I**

JEUX VIDÉO : LA FABRICATION D’UNE CULTURE ............................................................................................................ 33

- L’invention d’un loisir : université, guerre froide et science-fiction ......................................................... 35
- Sports et fantasy anglo-saxonnes : diversification de la culture vidéoludique ................................. 36
- Jouet, culture enfantine et jeu vidéo ........................................................................................................... 38
- Sociologie des pratiques vidéoludiques ........................................................................................................ 40
- « Pratiques savantes et pratiques vulgaires » : distinctions vidéoludiques ........................................ 42
- La légitimation du jeu vidéo .......................................................................................................................... 43
- Mondes du jeu : la fabrication d’un public .................................................................................................... 45
- De la culture enfantine aux pratiques adultes : la perspective des sciences du jeu ........................ 47

**Chapitre II**

DEMOGRAPHIE DES MONDES VIRTUELS ....................................................................................................................... 49

- Des MUD à World of Warcraft ...................................................................................................................... 49
- World of Warcraft : présentation générale .................................................................................................. 50
- Frontières du jeu : les frontières de la langue .............................................................................................. 52
- Jeunes adultes citadins ................................................................................................................................. 56
- Classes moyennes salariées ............................................................................................................................ 58
- Étudiants, lycéens, collégiens .......................................................................................................................... 60
- Sans activité rémunérée :
  - chômage, retraites, maternité, arrêts maladie, handicaps… ................................................................. 61
- Mondes virtuels et situations familiales ......................................................................................................... 63
- Goûts, pratiques et préférences culturelles : jeu, livres, films, musique et cinéma ........................ 64
- La fantasy : culture dominante .......................................................................................................................... 68
- La population des joueurs de MMO : différences et répétitions ............................................................ 69
Chapitre III

Des histoires partagées d’apprentissage : Player versus Environment ........................................... 71

Un monde de cueilleur/chasseur :
chasse, « pex », nature et traditions ludiques .............................................................. 71
Des sociabilités contraintes par un dispositif .......................................................................... 72
Des mondes sans fins? ........................................................................................................ 74
Équipement, loot et theorycrafting : à la recherche de la distinction ........................................ 77
Des explorateurs immobiles : une expérience du voyage ....................................................... 80
Apprentissages par frayage : imitation, observation, imprégnation .................................... 84
Apprentissages guidés : conseil, tutorat, mentorat ................................................................. 87
Apprentissage par la guilde : un compagnonnage numérique ........................................... 89
Les guildes comme communautés de pratique :
des histoires d’apprentissage ............................................................................................. 91
Apprentissages hors ligne .................................................................................................... 93
Apprentissages guidés : conseil, tutorat, mentorat ................................................................. 87

Chapitre IV

L’expérience de la fiction : quêtes, fanfictions, machinimas ........................................... 95

Des « ludo-narrations » : les quêtes ...................................................................................... 99
Background et storyline : des joueurs/lecteurs .................................................................... 97
Stratégie industrielle et saturation marketing ...................................................................... 99
Les produits dérivés comme exhausteurs de jeu : les fans .................................................. 101
Des joueurs/auteurs de fiction ............................................................................................ 102
Des contributions à une culture ludique : le recyclage tolkienien ...................................... 107
Parodies et caricatures : une culture populaire ................................................................. 109
Apprentissages collatéraux ................................................................................................. 111

Chapitre V

Sports, jeux de bagarres et expériences agonistiques : le PvP ........................................... 113

Un monde en guerre ........................................................................................................... 114
Teamplay, gameplay et apprentissage « par corps » ......................................................... 116
Les teams fixes : l’expérience sportive .............................................................................. 117
Chahuts, combats de masse et inégalités ludiques ................................................................ 119
Insulte, fanfaronnade et provocation : relâchement du contrôle social ............................. 121
« L’affaire Ulcan » : rupture de cadre ................................................................................ 123
Jeu et second degré ........................................................................................................... 125
Un chaos réglementé .......................................................................................................... 126
À la recherche du beau jeu, du beau geste, du beau combat ............................................... 129
Goûts, dégoûts et habitus (vidéo)ludiques ........................................................................ 130
À la recherche de l’expérience optimale : entre ennui et plaisir ...................................... 133
Des expériences agonistiques ............................................................................................ 135
TABLE DES MATIÈRES

Chapitre VI
FABRIQUER, ACHETER, VENDRE DES BIENS VIRTUELS : LE CRAFT ................................................................. 137
Artisans du numérique ........................................................................................................................................... 138
L’art de jouer en faisant tout autre chose ........................................................................................................... 139
Apprentissages fortuits et savoirs minuscules ................................................................................................. 141
Le jeu : une affaire d’agencement ...................................................................................................................... 143
Traders du numérique : l’expérience de la bourse ............................................................................................. 145
Escroqueries, vols et autres délits virtuels ........................................................................................................ 147
Quand le symbolique devient économique ...................................................................................................... 149
Un jeu sérieux ? ................................................................................................................................................... 150
De la différence entre simuler et jouer : un jeu de la marchande (neo)libérale ........................................ 152

Chapitre VII
DES EXPÉRIENCES IDENTITAIRES : JEUX DE POUPÉES, DÉGUISEMENTS, CARNAVAL ET ROLEPLAY .... 155
Un jeu de poupées virtuelles : reflexivité sur le genre ..................................................................................... 155
Sexisme vidéoludique et stéréotypes de genre : le point de vue des joueuses .............................................. 158
Des esthétiques en jeu .......................................................................................................................................... 159
Jeux de faire semblant : le roleplay .................................................................................................................. 160
Mariages virtuels .................................................................................................................................................. 162
Enterrements virtuels .......................................................................................................................................... 164
Du déguisement virtuel au cosplay IRL ........................................................................................................... 168
Des mondes carnavalesques ............................................................................................................................. 169
Habitus vidéoludiques ......................................................................................................................................... 171
Corps de substitution ou corps-jouets .............................................................................................................. 173
Les joueurs et leurs avatars : des rapports différenciés .................................................................................. 174
Les MMO comme expérience identitaire : l’apprentissage des stéréotypes de genre ................................ 176

Chapitre VIII
DES EXPÉRIENCES SOCIALES : COMMUNAUTÉS ET SOCIABILITÉS VIRTUELLES ........................................ 179
Formation des guildes de joueurs ..................................................................................................................... 180
Intégrer une guilde de joueurs : organisation, fonctionnement et netiquette ................................................... 181
Vie ludique et vie privée ........................................................................................................................................ 184
 Identité réelle, identité ludique et identité supposée : l’art de deviner l’autre ................................................. 188
Les rencontres IRL : l’intrusion de la vraie vie ................................................................................................ 191
« Mais t’es une fille ? » : des expériences sociologiques ............................................................................... 195
Mixité sociale et ludophilie ............................................................................................................................... 197
Agrégations homogènes, homophilie et affinités électives ............................................................................. 199
Comment penser ces communautés virtuelles ? ............................................................................................. 201
Vie et mort des guildes : l’espérance de vie communautaire ....................................................................... 204
Expériences sociales et communautaires ........................................................................................................ 206

« L’expérience virtuelle », Vincent Berry
Chapitre IX
LES MONDES VIRTUELS DANS L’ESPACE SOCIAL : EXPÉRIENCES ET APPRENTISSAGES SITUÉS ........ 209
Harry (11 ans), chef de guilde : le jeu vidéo comme passion .................................................. 209
Pierre (19 ans), sans activité : le jeu vidéo comme moratoire .................................................. 211
Yves (43 ans), « boulot de merde » : le MMO comme exutoire .................................................. 212
Lucie (27 ans) : « pro-sociale » et « mariée » ........................................................................... 209
Alexandre (35 ans) « joueur de jeu de rôle » .......................................................................... 215
Robin (26 ans) : des sociabilités à domicile ............................................................................. 216
Sonia (33 ans) : l’exception qui confirme la règle ..................................................................... 217
Ayhan (47 ans), Milo (10 ans) et Martial (26 ans) : « accrocs » ................................................ 219
Un loisir invasif ou symbiotique ............................................................................................... 221
École, travail, sommeil : domestiquer le jeu .......................................................................... 223
Les mondes virtuels au sein du couple :
libertés individuelles et logiques de vie à deux ..................................................................... 225
Parents, enfants et jeux vidéo .................................................................................................... 229
« Addiction », « dépendance », « aliénation », « jeu excessif »…
quand les joueurs en parlent ..................................................................................................... 231
Les adieux au jeu .......................................................................................................................... 235
Expériences et apprentissages ................................................................................................. 237

Conclusion
L’EXPÉRIENCE VIRTUELLE ........................................................................................................ 243

BIBLIOGRAPHIE .......................................................................................................................... 253
JOUEURS CITES AU COURS DE L’OUVRAGE .......................................................................... 261
ENVOI ............................................................................................................................................. 271