

Nicolas Auray

Le « star Sims theme »

Le « star Sims theme »

Nicolas Auray, ENST et Marie-Christine Legout, ENST

Une étude sociologique auprès de joueuses et de joueurs de Sims, qui s'attache à la tension entre individualité et singularité, en détachant cette approche de ses connotations psychologisantes, dans la relation entretenue avec les personnages.



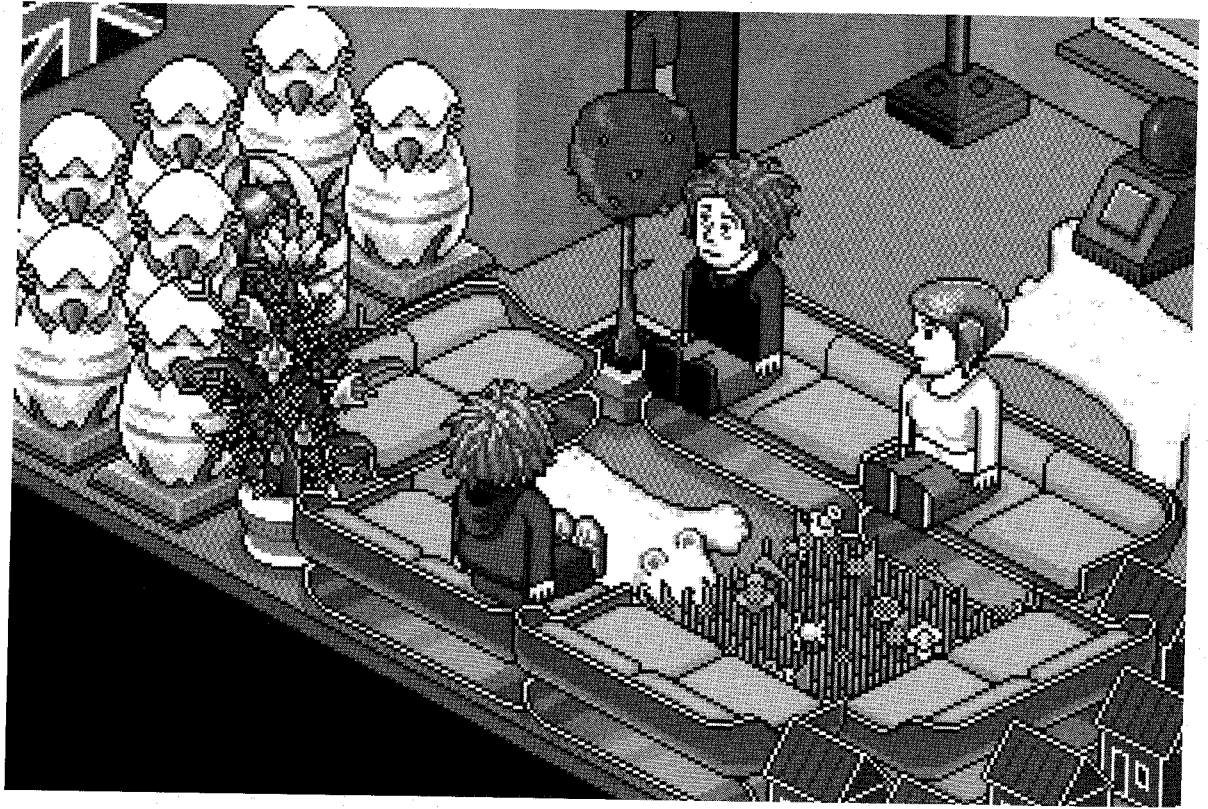
QuickMark



QuickMark

Les technologies de l'information ont souvent été associées à un discours euphorique les assimilant à un vecteur de *libération* des individus. Une version modeste de ce discours est la mise en évidence d'un lien entre adoption des technologies de l'information et l'autonomisation de l'individu par rapport à la pression du groupe et au poids des traditions. Une version forte de ce discours est la mise en évidence des possibilités *expressives* des technologies de l'information. Ainsi le micro-ordinateur, dès son origine, fut déployé par ses premiers promoteurs comme un moyen de *révéler des compétences cachées*, par exemple des capacités mathématiques qui étaient atrophiées dans les lieux institutionnels à l'école (Papert, 1981). Les mondes virtuels furent explorés, et parfois instrumentés de manière thérapeutique, comme « miroirs magiques » (Turkle, 1986) c'est-à-dire comme vecteurs d'épanouissement de personnalités « latentes » ou « multiples » (Bruckman, 1998), notamment pour les adolescents. Les jeux vidéos semblent particulièrement adaptés pour discuter de la portée de ce phénomène, dans la mesure où ils peuvent être décrits comme des lieux susceptibles d'exacerber la sensibilité à soi des individus. N'a-t-on pas prétendu qu'ils permettent de déployer des « secondes vies », de recomposer son identité autour d'avatars qui sont engagés au cours d'actions parallèles ? N'a-t-on pas souligné qu'ils constituent des espaces d'exhibition de *prouesses*, des lieux d'affirmation d'individualité dans un souci de parade et d'étalage de performances ? Cependant, ces phénomènes de réinvention et d'affirmation de soi ne s'établissent pas de manière aussi uniforme, ils entremêlent des dimensions complexes et posent des

problèmes de compréhension. Comment est gérée la tension entre l'affirmation d'individualité que traduit l'exhibition de ses prouesses et la nécessaire *humilité* ou modestie qui doit accompagner les tâtonnements expressifs et l'exploration hésitante de ses personnalités latentes ? Plusieurs façons de poser ce problème compliqué peuvent être distinguées, chacune en met en exergue une dimension particulière. C'est autour d'un jeu vidéo précis que nous alimenterons ce questionnement, l'un des jeux les plus populaires qui ait été commercialisé : les Sims 2. Le jeu des Sims est apparu en 2001. Il constituait un jeu de simulation sociale ambitieux qui mélangeait les attraits d'un jeu de gestion et d'un jeu de construction. Il s'agissait de contrôler des petits personnages virtuels animés, jusqu'à huit par « famille », c'est-à-dire de les faire grandir harmonieusement et de leur créer une vie sociale. Mais il fallait dans le même temps construire, meubler et décorer la maison dans laquelle ils allaient habiter. Sortie en 2004, la version *Sims 2* apportait des améliorations décisives. Le graphisme plus réaliste permettait une plus grande expressivité des visages des personnages. Des fonctions étaient introduites pour créer des albums photos et monter des films à partir des séquences produites dans le jeu. Enfin, la dimension temporelle de la vie des personnages était renforcée, rendant susceptible de les appréhender autour d'une trajectoire « biographique ». Depuis cette version *Sims 2*, les personnages *vieillissent*, selon six stades de développement de la naissance à leur mort naturelle. Leur vie devient *rythmée* par l'alternance des jours, des nuits et des saisons. Une règle d'équivalence est introduite et elle fait correspondre douze minutes de temps de jeu avec un jour dans la vie des « Sims ».



Capture d'écran de Habbo Hôtel, univers virtuel concurrent de Second Life.
Droits réservés

Les trois dimensions de la tension entre individualité et singularité que nous analyserons sont les suivantes. Premièrement, nous chercherons à voir comment s'articule le souci, mis en évidence par chaque individu, d'affirmer une dimension originale de sa personnalité, voire de la révéler aux autres, et son *intégration* dans le groupe. Deuxièmement, nous donnerons des éléments d'éclairage sur les modalités de la relation qu'entretient le joueur avec le personnage virtuel dont il anime les histoires : comment se décrit la relation entre la personnalité et la biographie propre de ces personnages virtuels, plus simplement dénommés les « Sims », et la personnalité et la biographie propre des joueurs qui les animent ? Troisièmement, nous éclaircirons les façons dont les joueurs réussissent à dominer la contradiction entre l'attitude de vénération et d'idolâtrie qu'ils adressent à certains d'entre eux, dont ils sont littéralement *fans*, et la critique explicite qu'ils font de la relation de fan à idole qui caractérise le mode de consommation des séries télévisuelles.

Notre développement, sur ces trois séries de questions, qui sont trois acceptions particulières de la tension entre individualisation et singularisation, reposera sur les résultats d'une ethnographie. Elle a été réalisée entre septembre 2004 et mai 2005 par quinze entretiens et quelques observations d'« IRL » (réunions physiques) de joueurs vétérans, *i.e.* ayant une ancienneté de pratique du jeu supérieure à dix-huit mois, et créateurs de sites Internet sur les Sims 2. Ces joueurs sont essentiellement des joueuses, à 85 %, et il existe entre elles un assez fort écart d'âge. Il est nécessaire, pour comprendre ce choix, de donner quelques indications générales sur l'ordre social qui préside à cet univers récréatif. Élever un « Sims » est certes d'abord un jeu solitaire¹, un peu comme la poupée, mais une caractéristique essentielle du jeu est qu'au bout d'un délai assez bref (dix-huit mois étant une moyenne approximative) les joueurs éprouvent l'envie de s'adonner à des pratiques plus créatives. Ils n'abandonnent pas le jeu, mais au lieu de continuer à chercher à élever des « Sims » ils s'investissent plutôt dans deux autres activités : la fabrication de *skins*, de décors et de mobilier pour laquelle ils deviennent de véritables stylistes ou modistes virtuels ; la composition de romans feuilletons, les *simséries*, dans lesquels ils utili-

sent la fonction album photo du jeu pour illustrer des histoires qu'ils publient ensuite sur leur site personnel à destination d'un public fidélisé. Les novices et les « vétérans » qui, réunis, composent l'espace social des joueurs de « Sims », ne sont pas ignorants les uns des autres : en effet, les novices éprouvent souvent le besoin de poster sur des forums pour raconter leurs déboires dans la prise en main des personnages ou pour partager leur surprise esthétique devant le réalisme ou l'imprévisibilité des réactions de leurs « Sims ». Ces forums², à large audience, sont donc le moyen pour les vétérans du jeu de faire la promotion de leur site personnel : c'est pourquoi les conseillers et modérateurs de ces forums sont presque exclusivement des créateurs de sites de *simséries* ou d'accessoires.

Une humilité créative

La plupart des joueurs et joueuses vétérans racontent l'advenue d'un moment de lassitude. « *Quand on a compris qu'un "Sims" se prend un vent s'il tente d'embrasser avant d'avoir un score supérieur à 50 en amitié, il n'y a plus de surprise. Quand mes "Sims" sont devenus trop prévisibles, j'ai laissé de côté le mode vie pour ne faire que de la construction* » (Q., 61 ans). Ils reconfigurent alors l'univers comme un moyen de révéler une disposition artistique, par exemple de se mettre dans la peau d'un styliste amateur : ainsi une joueuse vétérane, gagnante d'un concours du meilleur design de site organisé par l'éditeur Electronic Arts, raconte que, après avoir créé des vêtements et des skins en général elle a eu l'idée de se focaliser sur la fabrication de robes de mariée pour les « Sims », en constatant qu'aucun site ne proposait cela. Pour y parvenir, elle achète fréquemment des magazines sur les robes de mariée. Elle dit ainsi assouvir un désir contrarié qu'elle avait depuis l'enfance. Une autre joueuse explique que le jeu révèle en elle une vocation : « *Autant moi j'ai toujours rêvé de faire des maisons de rêve. Enfin, j'veux dire, c'est pas quelque chose dont j'avais conscience mais j'ai trouvé que ça serait très sympa de faire des maisons bizarres* » (Z., 21 ans, site généraliste). Une troisième raconte : « *Je dessine des vêtements depuis que je suis gamine. Des dessins qui restent dans un classeur. Puis, dans le site, j'ai vu que l'on pouvait faire ça, ça a pris une autre dimension,*

Le « star Sims theme »

Nicolas Auray

ça ne reste pas un truc perso. On peut avoir des avis. On peut le montrer à des gens qui habitent à l'autre bout de la terre et ça peut leur être utile » (A., 24 ans, site d'accessoires). L'envie peut n'avoir été qu'une velléité : « *Moi j'aurais bien aimé travailler dans la mode mais je n'avais pas trop de motivation pour savoir comment faire* » (S., 38 ans, site d'accessoires). Cette révélation peut aussi bien ne pas correspondre à une envie très clairement exprimée. Elle est alors simplement suscitée par la vision des sites des autres. Cette phase de variation créative autour de l'univers culturel défini par le jeu est vécue comme un apprentissage des caractéristiques d'un métier professionnel. Ainsi, une créatrice de *simsérie* raconte la mise en place laborieuse et progressive de son site web un peu sur le modèle d'une coproduction de série télévisuelle. Après avoir mis sur son site le roman-photo proprement dit, elle a été « *épatée* » par le fait que des gens se sont présentés comme des fans ; elle a été confrontée à des demandes de « *photos dédicacées des acteurs* », ce qui l'a conduite à créer sur son site des biographies (imaginaires) pour ses acteurs virtuels, en leur donnant un nom, une personnalité. Elle a dans le même temps étoffé son site web de scènes de coulisses du tournage et elle a eu envie d'un magazine de potins sur la vie mouvementée de ses acteurs. Pour cela, elle s'est essayée à la coproduction : elle a rencontré une fan inconditionnelle de sa série, et lui a proposé de devenir « *reporter officiel* », si bien qu'elle a créé « *un univers derrière la série* ». Toute cette évolution, depuis le lancement du premier épisode de la série jusqu'au magazine à potins, « *genre Gala* », a pris trois mois. Il y a ainsi une trajectoire pyramidale d'ascension des sites : lorsqu'on regarde l'historique des sites, on s'aperçoit que les sites à forte audience sont souvent le résultat d'une fusion de deux ou plusieurs mini-sites de fans³.

La façon dont est configuré le lien social entre tous ces créateurs qui affirment leur individualité est l'entraide : « *C'est la communauté d'entraide autour de ce jeu, cette passion commune, c'est dingue, je n'avais jamais connu ça avant* ». La réalisation d'accessoires est le support de liens d'échange de type don-contre-don. Le rapport entre les créateurs s'établit de manière extrêmement surpre-

nante pour qui viendrait à cette communauté l'esprit obnubilé par la protection de la propriété intellectuelle. Une styliste virtuelle, ainsi, raconte : « *Moi personnellement quand j'ai commencé à créer des vêtements et que je les ai vus dans d'autres séries, j'en avais presque les larmes aux yeux, quoi. C'est vraiment dire : "ah ! ils ont aimé ce vêtement que j'ai créé". C'est un peu une récompense* » (S., 26 ans). Le partage des créations entre deux créateurs engage un jeu subtil de reconnaissance : c'est un hommage rendu par celui qui reçoit lorsque celui-ci va chercher la création pour l'utiliser dans son propre travail, c'est, à l'inverse, un hommage rendu par celui qui donne lorsque c'est lui qui va proposer à quelqu'un qu'il admire d'intégrer sa création dans son œuvre. Dans tous les cas, la contrepartie est la reconnaissance publique de dette et l'attribution de paternité à l'auteur véritable de la chose, sous la forme d'une notice de copyright. Dans ce sens, les joueurs vétérans exerçant leur autorité morale sur la communauté se sont ligüés pour créer un comité d'aide et de défense des créations et des sites « Sims »⁴.

Les personnalisations

Le basculement de l'expérimentation ludique vers une période créatrice est souvent l'occasion d'une personnalisation plus grande de l'expérience culturelle. Toutefois, le lien n'est pas automatique. Ainsi, au début de l'expérience créatrice, la création est souvent marquée par un côté très impersonnel. Comme le raconte une rédactrice de *simsérie* : « *Au début, j'avais rien à raconter. Je les [les "Sims"] ai laissé faire ce qu'ils voulaient dans le jeu, puis photographiés et après j'ai mis des commentaires à la con pour faire rire ma copine* » (Z., 21 ans). Ce n'est que progressivement que commencent à se personnaliser les histoires. C'est selon des dimensions très variées que les personnalités des joueurs s'expriment à travers le rapport aux personnages virtuels de l'univers ludique. C'est d'une part autour du *mode relationnel* entretenu avec les personnages que les joueurs expriment un élément de leur subjectivité. Les joueurs se connaissent, et se taquent, mutuellement autour de leur façon spécifique de commander et d'interagir avec les « Sims ». L'un sera décrit

avis
patrim
imm

Nicolas Auray

Le « star Sims theme »

comme aimant les contrôler, n'aimant pas les laisser faire et détestant leur lenteur. Ce mode comportemental est renvoyé à un trait de caractère fort, impulsif et dominant. Un autre se décrit comme s'attachant aux personnages virtuels, au point d'être ému aux larmes en cas de disparition : « *L'idée de maîtriser, ça dépend des personnes ; moi c'était de maîtriser gentiment. Parce que ça fait 5 ans que je joue et en 5 ans je n'ai perdu qu'un personnage et encore ce n'était pas de ma faute. Ah oui oui. Je refuse de les voir mourir, je refuse de les voir mal dans leur peau. Je refuse absolument tout ce qui peut être négatif dans le jeu* » (E., 48 ans).

Il existe d'autres vecteurs d'expression de la personnalité du joueur : le *style* personnel, tel qu'il émane de la narration ou de la singularité des collections d'accessoires, est souvent appréhendé comme un reflet de la personnalité des auteurs. D'ailleurs, les créateurs mettent de la méticulosité à bien sélectionner les éléments qu'ils vont intégrer dans leur site personnel : « *Il faut quand même que ce soit le truc qui te représente, quoi ! tu ne fais pas n'importe quoi et puis c'est aussi ta responsabilité* » (S., 24 ans). Mais c'est encore à un troisième niveau que la personnalité du joueur peut s'exprimer autour de cet univers. Le joueur peut être amené à se représenter dans le jeu, à se dessiner physiquement tel qu'il se sent être ou à faire remonter dans le jeu des pans de sa vie : « *On avait monté notre couple dans les "Sims". On s'était amusé à monter notre appartement* » (S., 24 ans). Enfin, à un quatrième niveau, le mouvement inverse peut exister : c'est alors lors des réunions physiques pendant lesquelles ils se rencontrent que les individus miment des postures de « Sims », sous le regard avide des autres, qui commentent par des encouragements ou des sarcasmes l'improvisation théâtrale de leur camarade.

La diversité de ces modes d'extraction de la personnalité engage à une vision *feuilletonnée* de la personne, dont la vérité ne saurait être simplement extraite en la résumant à l'un de ces quatre niveaux. Il semble qu'une des richesses expressives des jeux vidéo tienne aux possibilités de *ménagement* des assignations biographiques qu'ils rendent possibles. L'utilisateur a toujours le loisir de se dérober ou de faire défection aux assignations identitaires, en

prenant prétexte du caractère *fictif* du dispositif qu'il a créé.

Le « star Sims theme »

Beaucoup de créateurs et créatrices de sites reconnaissent l'importance de l'importance au nombre de visiteurs : « *Ça prouve que des gens du monde entier s'intéressent à ce que j'ai fait, c'est un peu la récompense de ces heures passées sur ce projet. C'est un peu comme si je correspondais aux quatre coins du monde* » (R., site d'accessoires). Ils entretiennent souvent une relation de fan à idole, expliquant souvent l'origine de leur création par la volonté mimétique de recopier les productions d'une vedette qu'ils admirent. « *C'est ça qui est important dans la communauté "Sims", on est presque idolâtré. Certains créateurs, on trouve qu'ils font des choses superbes, on se dit : "mais ouais, on ne sait pas faire ça, ils sont trop forts, etc..." Et puis quand on les contacte, ils s'adressent à nous comme si c'était notre copain, comme si c'était quelqu'un de tout à fait normal alors que nous on est en train de le mettre sur un piédestal* » (S., 24 ans). Cependant, les créateurs doublent ce comportement proche de l'idolâtrie d'une critique explicite de la relation de fan à idole qui caractérise le mode de réception des séries télé. Ainsi, on peut trouver dans la même phrase une créatrice de site dire dans des termes emphatiques sa vénération pour un créateur de site, au point de connaître une forte poussée d'adrénaline lorsqu'elle lui a envoyé un mail et, en même temps, préciser que ce créateur « *avait commencé à explorer avec un truc très critique des séries à l'eau de rose, sur un ton très satirique* ».

Le mode de relation à la télévision des joueurs est ambivalent. Ainsi, les créatrices de séries racontent fréquemment qu'elles trouvent leur inspiration dans les séries télé, qu'elles regardent épisodiquement. « *Comme je continue à regarder la télé, pour l'histoire de l'amnésie j'avais vu un téléfilm super bien fait du début d'après-midi sur la 6, quand on n'a rien à foutre. Je trouvais ça super bien joué* ». En même temps, elles sont très critiques par rapport à leurs mécanismes diégétiques et mélodramatiques qu'elles jugent standardisés. C'est probablement parce que les *simséries*, tout en reprenant les codes culturels de

l'univers mélodramatique des séries télé, en transformant considérablement la structure relationnelle, et notamment le rapport distant entre l'artiste et son public, qu'elles connaissent une telle popularité. « *Quand ils nous répondent ou qu'on s'adresse à eux et puis qu'après on devient copains, et ben c'est le pied* » (S., 28 ans) : un phénomène majeur ainsi repéré par les lecteurs de ces romans photos, c'est l'*accessibilité* des vedettes de ce petit monde à la rencontre avec les fans.

L'espace social des joueurs vétérans des Sims 2 est marqué par de grandes tensions entre une propension naturelle à l'affirmation véhémement de soi et de son individualité et une mise en exergue sociale tout aussi marquée des valeurs oblatives et de l'humilité. Le monde culturel des fans de jeux vidéos est organisé autour d'un *équilibre* entre affirmation identitaire forte et intériorisation de valeurs communautaires. Une façon de construire cet équilibre consiste d'ailleurs à pluraliser les modalités d'expression de la personne. Quatre modalités sont couramment distinguées, allant du style incarné dans la « praxis » de jeu au style déposé dans des « œuvres », et des récits autobiographiques exprimés avec le dispositif aux improvisations incarnées utilisant le jeu comme prétexte. Cette pluralité engage à une vision feuilletée de la personne, composition empruntant des dimensions aussi diverses que celles de l'œuvre et de l'action (Arendt, 1961), ou celles de l'ipséité et de la « mêmété » (Ricœur, 1990). Ce rapport original entre affirmation identitaire et intériorisation de valeurs communautaires permet d'interpréter de façon neuve l'attitude ironique et critique contre le mode de consommation des séries télévisuelles qui marque les adeptes de ce monde. Ce qui est rejeté du monde télévisuel, c'est moins un type de *contenus* que le mode de relation « idolâtrique », entre la star et le fan, fait de distance infranchissable et d'identification mimétique. C'est donc à une *politisation* d'un genre original qu'engagent les communautés

de fans de jeux vidéos sur Internet : une politisation qui s'attaque moins aux contenus qu'au mode de construction de la relation entre les créateurs et leur public.

Bibliographie

Hannah Arendt, (1958), *La condition de l'homme moderne*, Paris : Calmann-Lévy, 1961.

Amy Bruckman, *Identity Workshops. Emergent Social and Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality*, Boston : MIT Media Laboratory, 1988.

Seymour Papert, *Jaillissement de l'esprit*, Paris : Flammarion, 1981.

Seymour Papert, Sherry Turkle, 1990, « Epistemological Pluralism : Styles and Voices within the computer culture », *Journal of Women in Culture and Society*, vol. 16, n° 1.

Paul Ricœur, *Soi-même comme un autre*, Paris : Seuil, 1990.

Sherry Turkle, *Les Enfants de l'ordinateur*, Paris : Denoël, 1986 (1^{re} édition américaine : *The Second Self : Computers and the Human Spirit*, 1984).

Notes

1. Il existe une version « online » des Sims, qui d'ailleurs touche un public différent de la version « offline » et, contrairement à celle-ci, a connu très peu de succès, au point que l'éditeur, Electronic Arts, ne l'a pas traduite en français. Elle n'entre pas dans le cadre de cette étude.

2. La communauté francophone se partage ainsi en deux forums « communautaires » entretenant des liens plus ou moins hostiles, auxquels s'ajoute le forum officiel de l'éditeur, plutôt déserté par les amateurs chevronnés qui lui reprochent d'être pollué par les questions mal formulées des ados, brocardés sous le sobriquet de « maternels ».

3. Les auteurs les plus prolifiques de simséries multiplient les pratiques qui tendent à renforcer leur affluence. Ainsi, ils créent des versions « télé-réalité » de leurs romans feuilletons, c'est-à-dire qu'ils demandent au public de voter à la fin de chaque épisode pour savoir qui doit sortir. Une créatrice de simsérie, ayant adopté ce mode relationnel avec son public, raconte qu'elle est ainsi montée à dix mille suffrages en deux jours.

4. <http://www.comite-defense-sims.wb.st>