MICHEL NACHEZ
Anthropologue et psychothérapeute, Strasbourg
nachez@club-internet.fr

PATRICK SCHMOLL
UMR du CNRS 7043
"Cultures et sociétés en Europe"
Université Marc Bloch, Strasbourg
schmoll@umb.u-strasbg.fr

Les Player Killers

Formes et significations de l'incivilité dans les jeux vidéo en ligne

L'attirance des jeunes pour les jeux vidéo inquiète les parents et les éducateurs. Une partie des questions qu'ils se posent porte sur les risques d'isolement et de désocialisation liés à une pratique excessive des jeux en général. Leurs inquiétudes concernent également les incidences de certains jeux en particulier, en raison de leurs thèmes et de leurs scénarios explicitement violents. Nous traitons ailleurs (Nachez & Schmoll, 2002) de cette question, qui concerne essentiellement les jeux vidéo de massacre, de type *Doom*, *Quake*, *Duke Nukem*, *Hexen*, ou *Counter-Strike* : la mise en scène et la simulation de la violence y sont limitées à l'arène virtuelle le temps d'une confrontation de quelques minutes, et le jeu offre par contre, dans la réalité, la possibilité de rencontres dans de nouveaux cadres de sociabilité. La plupart des joueurs, même protégés par leur anonymat, ont à cœur, quand ils jouent à ce type de jeu, de respecter les règles qu'impose une civilité minimale : injures « sérieuses » et tricheries relèvent du « trop » violent, le franchissement de cette limite menace le jeu lui-même, qui risque de cesser de n'être qu'un jeu. Celui-ci met en scène une extrême violence, qui doit rester dans l'espace de la fiction : la majorité des joueurs en ont une claire conscience, et la frontière est nette entre l'arène de combat et le hors-jeu, entre la fiction violente dans ses formes, à l'intérieur du jeu, et une réalité conviviale dans les faits, en marge du jeu.

Les « mondes persistants » : une socialité à l'intérieur du jeu

Cette frontière n'est pas aussi nette dans une forme plus récente des jeux vidéo en ligne qui est l'objet du présent article : avec les « mondes persistants », le réalisme et l'interactivité prennent une nouvelle dimension. Dans ces jeux, la partie dans laquelle évolue le joueur est perpétuelle. Elle ne disparaît pas quand il se débranche du Réseau. Et, lorsqu'il se reconnecte, il retrouve le personnage tel qu'il l'avait laissé. Les « mondes persistants » se jouent donc uniquement en ligne, rassemblant en même temps dans une partie des dizaines de milliers de joueurs venus du monde entier : leur mode massivement multi-joueurs représente entre 100 000 et 300 000 comptes d'abonnés selon les jeux.

Le joueur incarne un personnage doté de caractéristiques et de compétences particulières. Il part à la découverte d'un monde médiéval fantastique peuplé de créatures dangereuses aux pouvoirs maléfiques (*Ultima*, *Everquest*, *Asheron's Call*, *La 4e Prophétie*). Ou bien il embarque sur un vaisseau spatial à la conquête de la galaxie et développe ses installations sur des planètes, participe à la constitution d'empires stellaires (*Mankind*, *Starpeace*). Ces jeux sont les successeurs informatiques des jeux de rôle sur table de type *Donjons et Dragons*.

Les personnages que l'on rencontre dans ces « mondes persistants » sont, soit des créatures fantastiques ou des personnages générés par le programme du serveur de jeu, soit d'autres joueurs avec qui l'interaction est possible, suivant des modalités plus élaborées que dans les jeux de massacre : on peut acheter ou vendre des objets, discuter, s'associer pour accomplir une mission à plusieurs. Pour s'intégrer au jeu et progresser, il faut communiquer : se présenter, convaincre les autres de ses bonnes intentions, accepter de rejoindre une guilde ou un clan, séduire et discuter pendant des heures.

À la différence des jeux vidéo dont l'espace est circonscrit à l'équivalent d'une arène de combat dans un temps donné, les « mondes persistants » ne s'arrêtent pas : les joueurs vivent donc en permanence les uns avec les autres dans le jeu, et d'une certaine manière même quand ils sont déconnectés, puisque leurs personnages et installations continuent à produire et peuvent être attaqués pendant qu'ils ne sont pas là. La frontière entre jeu et réalité devient plus floue, poreuse, et la complexité des interactions permet l'émergence de formes spontanées de socialité, et

notamment la constitution de clans, de guildes commerçantes ou militaires, et d'empires. Ces communautés d'intérêts et de valeurs ont une existence ubiquitaire : comme les clans des jeux vidéo de massacre, elles ont leurs propres sites web sur d'autres serveurs Internet, leurs propres forums, et organisent à l'occasion des réunions dans des lieux physiques, un café ou le domicile d'un des membres ; mais elles élisent également domicile à l'intérieur du jeu, où elles occupent des territoires, bâtissent des établissements et des royaumes, se livrent à un jeu complexe de luttes et d'alliances avec les autres communautés.

La porosité de la frontière entre espace du jeu et réalité quotidienne est accrue par le temps consacré à se développer et à communiquer avec les autres joueurs. Les participants des « mondes persistants » consacrent en moyenne plus d'une vingtaine d'heures par semaine à jouer dans le même jeu (IDATE, 2000 ; Nguyen, 2001), soit l'essentiel de leurs loisirs. Ils se téléphonent ou se mailent en dehors du jeu. Quand ils sont déconnectés, ils ont la possibilité d'être avertis par le serveur, sur leur portable, d'une attaque subie par leurs installations. Les joueurs ne font pas que jouer dans un temps et un espace donnés : ils pensent au jeu, parlent du jeu, tous les jours dans leur vie quotidienne.

Tant cette ubiquité entre monde réel et monde virtuel, que la complexité réaliste des possibilités d'interactions entre joueurs, contribuent à l'émergence d'une vie sociale organisée. Alors qu'une partie courte de jeu de massacre est l'occasion d'un déchaînement limité de l'expression violente, les univers de jeu persistants confrontent les joueurs à une sorte d'impossibilité : face à plusieurs milliers de joueurs, personne ne peut logiquement « gagner la partie » ; celle-ci s'éternise donc, les enjeux se déplacent, se multiplient et se diversifient selon les points de vue des joueurs ; ce qui est au départ un enjeu qui divise (devenir maître du monde) devient un enjeu qui rassemble, le foyer de regroupements organisationnels et de différenciations sociales que le jeu lui-même ne prévoyait pas (certains joueurs créent des magazines, des banques, des bourses d'échanges…).

Dans ce contexte, les agressions mutuelles sont fréquemment différées, médiatisées par des discours et par l'intervention de tiers. La possibilité d'accroître ses richesses et son expérience dans un jeu entraîne comme corollaire la crainte de les perdre par des actions brutales inconsidérées. Dans les jeux de massacre, le statut de l'autre est relativement simple, réduit à la possibilité ou non de détruire sa représentation : le jeu repose sur l'alternative, tuer ou être tué. Dans les « mondes persistants », l'importance de la négociation, la production de discours sur le pouvoir, la violence, l'union, l'honneur, l'amitié, etc. impliquent par définition la prise en compte de l'autre comme interlocuteur. Les rencontres qui risquent de déboucher sur des conflits font intervenir des négociateurs, des alliés, des intercesseurs, émerger des formes de transaction.

Le réalisme du jeu ne tient pas à la fidélité des représentations infographiques, mais aux ressemblances vécues entre ce qui se passe dans le jeu et l'expérience de la vie quotidienne (cf. Schmoll, 2000) : la possibilité de nouer des relations amicales ou hostiles avec d'autres personnes, l'effort fourni pendant des dizaines d'heures par semaine, sur plusieurs mois pour construire, pièce à pièce, accessoires personnels, armes ou installations, la peur de les perdre, la colère ou le découragement quand ils sont perdus. Cette confusion entre le vécu du jeu et celui de la réalité justifie que le chercheur, sociologue ou psychologue, s'intéresse, non plus seulement aux retombées de la pratique du jeu sur la « réalité », mais à la pratique elle-même, car l'espace qu'elle crée et dans lequel elle se développe constitue une réalité sociale en tant que telle.

Les formes de la violence et la figure du Player Killer

Les formes de la violence évoluent vers davantage de réalisme : un réalisme qui, là non plus, n'est pas un effet des prouesses de l'imagerie infographique, mais de ce flou des frontières entre la fiction et la réalité, l'espace du jeu et celui de la vie quotidienne. La violence n'est plus seulement un spectacle d'animation, elle est vécue, effectivement infligée ou subie. Elle n'est pas physique, bien sûr, dans un monde virtuel. Mais se faire dérober ou détruire des artefacts ou des installations, même virtuels, qu'on a mis des semaines ou des mois à construire provoque des émotions qui sont bien réelles. Contrairement aux jeux de massacre qui donnent lieu à une socialité bon-enfant, l'expérience dans les « mondes persistants » d'agressions vécues comme telles peut susciter, non seulement la colère ou le découragement, mais la *haine*. Et au noyau de cette haine, trône la figure, ô combien vilipendée, du Player Killer.

Laissons s'exprimer un joueur de *Mankind* qui, pour la compréhension du propos, vient de se faire détruire ses installations par un agresseur anonyme. Son message sur le forum officiel du jeu, titré « *Mais papa, un PK c'est quoi ?* », positionne rhétoriquement sa réaction comme une question que la victime qu'il est, innocente comme l'enfant, pose à un père qu'il est également, devenu son propre mentor d'avoir acquis dans l'adversité l'expérience qui lui permet de se répondre à lui-même : « *Une ordure* ».

« Une ordure. Les PK sont des lâches et des frustrés… il en est ainsi dans tous les jeux on-line où la lâcheté réelle dans la vie d'une personne peut ainsi se révéler sans risque dans l'anonymat d'un double compte.
Sur le premier compte, le joueur, tel le Dr Jeckyl, peut « honorablement » jouer…
Sur le deuxième compte, il peut donner libre cours à ses sentiments refoulés génocidaires, à sa violence libidinale interdite d'expression par le carcan social dont il est issu…
Il attaque sans raison, pour le seul plaisir sadique de nuire et de faire du mal… mais un sentiment inconscient de culpabilité l'oblige à se dédouaner du méfait accompli en inventant des prétextes irrecevables par des joueurs sains d'esprit et bien dans leur tête.
Le PK est un mal social transposé dans un jeu à la différence, que l'anonymat dans lequel trempe sa lâcheté, lui permet les plus viles besognes sans risque de se faire prendre… et même s'il se fait prendre… ce n'est qu'un jeu… il a sauvé sa misérable existence, petite existence d'insignifiant lâche virtuel… et donc - ne nous y trompons pas - de lâche réel dans la vie de tous les jours.

Certes, il a peur de s'y comporter en PK… trop risqué… parce qu'il est d'une lâcheté incroyable pour toute personne équilibrée.
Tous les arguments du monde ne justifieront pas une attaque d'un joueur offline… si ce ne sont des pseudo-raisonnements fascisants et sectaires qui n'auraient rien à envier aux discours enflammés d'un certain dictateur allemand qui mit l'Europe à feu et à sang. Un PK est une déjection humaine… il n'est rien… il peut malgré tout nuire… mais c'est une sorte d'entité biologique nulle, sans aucune valeur sociale, et qui mérite d'être éliminé définitivement… dans le jeu bien sûr… je ne veux pas dire ailleurs… enfin, parce que moi, je ne suis pas comme eux. » H., 7 juillet 2001, forum officiel Mankind[1]

Le temps passé dans le jeu à construire des biens virtuels qu'on craint de perdre, l'hésitation aussi à provoquer, pour ces même raisons, la colère et la vengeance d'un adversaire dont on volerait ou détruirait les biens, suscitent dans les « mondes persistants » des mécanismes de régulation dans l'exercice effectif de la violence : intimidations, menaces, alliances, affiliation à des guildes, négociations, recours à des tiers. L'agression effective d'un joueur par un autre joueur n'est pas la situation de jeu la plus fréquente, et quand elle intervient, elle est conditionnée par les nécessités des besoins et des alliances et obéit souvent à des codes de l'honneur ou des lois de la guerre, mais aussi à tout un écheveau de considérations diplomatiques, stratégiques, morales, idéologiques. Ces normes ne font pas partie des règles du jeu, elles ne résultent pas des contraintes techniques de celui-ci : elles émergent progressivement comme une sorte de consensus entre joueurs sur la manière la plus « civile » de jouer.

La figure du Player Killer apparaît à ce même endroit comme celui qui ne respecte pas ces règles, et introduit par conséquent la dimension de l'incivilité *à l'intérieur du jeu*. Alors que dans les jeux vidéo à parties limitées le tricheur ou l'excité qui tient des propos racistes ou sexistes est porteur d'une conduite incivile qui finit par l'exclure des parties suivantes du jeu, le PK dans les « mondes persistants » fait partie du jeu pour toute la durée d'une partie qui ne termine jamais : il y occupe une place laissée vacante par la conception du « software ». Dans un espace organisé, il représente un facteur de désordre et de chaos.



Photographie Jean-Louis HESS

La définition du PK varie d'un jeu à l'autre en fonction du scénario et des contraintes techniques de ce dernier, ainsi que des règles et valeurs courantes au sein de la communauté de jeu. Dans le monde d'*Ultima*[2], le jeu propose des missions qui permettent à des joueurs de s'associer pour aller abattre des monstres qui sont des personnages non-joueurs animés par l'ordinateur (des « bots », abréviation de « robots »). La fortune et l'expérience du joueur augmentent avec la réalisation de ces missions. L'esprit général du jeu est donc coopératif, et le PK est de ce fait très largement défini (d'où sa dénomination) comme quelqu'un qui attaque et tue les avatars représentant les autres joueurs au lieu de s'en prendre aux « bots » non-joueurs. Par différence, dans *Mankind*[3], qui est un jeu de stratégie, il n'y a aucun scénario imposé par le jeu : les joueurs sont en prise directe les uns avec les autres et décident qui d'entre eux ils vont attaquer, avec qui ils vont faire alliance dans cette perspective, ou s'ils vont faire tout à fait autre chose. Il s'agit donc d'un jeu « joueur contre joueur » comme les jeux de baston ou de massacre, mais pris dans les contraintes d'un « monde persistant ». Tous les joueurs de *Mankind* seraient ainsi par définition des PK si on se situait dans l'optique d'*Ultima*. La communauté des joueurs de *Mankind* désigne cependant elle aussi ses PK en les définissant par rapport à ses propres standards : le PK est celui qui attaque les installations d'un autre joueur sans respecter certaines « lois de la guerre » communément admises, essentiellement sans déclaration de guerre (en fait, sans donner de motif), sans ultimatum, et alors que le joueur n'est pas en ligne pour se défendre. Les propos des victimes ont le même accent quel que soit le jeu. La rencontre avec un PK est toujours vécue comme un épisode violent, suscitant incompréhension, colère, haine, recherche des motifs et mobiles, hypothèses explicatives, poursuite d'une vengeance qui à défaut d'explication permettra de reconstruire du sens sur la blessure infligée. La nature profonde de cette blessure est en effet dans la difficulté à attribuer une signification à l'acte d'agression. L'une des premières questions qui est adressée à un agresseur, c'est : « *Pourquoi tu as fait ça ?* ». La violence est à son comble si le PK répond par le silence, par un rire sans commentaire, par des insultes, par des justifications oiseuses qui donnent à l'agressé le sentiment d'être par surcroît pris pour un imbécile. C'est moins l'agression elle-même, qui définit l'incivilité du comportement, qu'une violence qui dénie à la victime son statut d'être humain ayant droit, sinon au respect de ses biens, du moins à une parole, en l'occurrence explicative.



La provocation de l'autre

Comment devient-on Player Killer ? Certains PK agissent en qualité de mercenaires, payés par d'autres joueurs. D'autres agissent pour leur propre compte et sont, comme le signale le joueur précédemment cité, des joueurs « installés », ayant en quelque sorte pignon sur rue, membres d'une guilde, et qui utilisent un deuxième compte, parfois même davantage, pour attaquer anonymement et impunément d'autres joueurs, par strict calcul tactique. Dans *Mankind*, ces moyens, certes peu élégants, restent subordonnés à des fins qui ne sont pas incohérentes avec l'esprit d'un jeu de stratégie. Il est dans leur logique que leur auteur ne puisse avouer, ni son identité, ni les fins en question.

Les PK qui attaquent les joueurs plus faibles qu'il rencontrent pour le seul plaisir apparent de semer la terreur, relèvent d'un autre ordre. *PK-HeadQuarter*[4], un site anglophone qui se propose comme le quartier général des PK, tous jeux vidéo en ligne confondus, consacre au phénomène un certain nombre de pages, dont un ensemble de 33 réponses de PK à un court questionnaire publié en juin 1998. Les réponses concernent majoritairement l'univers de jeu d'*Ultima Online*. À la question « Pourquoi et comment avez-vous décidé de devenir un PK ? », les joueurs répondent en majorité, soit qu'ils finissaient par s'ennuyer à ne combattre que des personnages non-joueurs, soit qu'ils en ont eu assez d'être constamment attaqués par des PK et ont un jour décidé de devenir PK eux-mêmes.

« À force d'être constamment attaqué parce que j'avais un personnage de niveau nul, j'ai tout envoyé au diable et j'ai commencé à semer la terreur » (Silk)

« Après avoir passé des heures innombrables dans le jeu à me battre contre des monstres, à aider des gens, etc., j'ai commencé à m'ennuyer, j'ai décidé de chercher quelque chose de plus intense, une satisfaction instantanée, une forme de rémunération » (D.L.P.)
« J'étais un grand seigneur, j'ai perdu mon niveau de notoriété par un coup de baguette magique à trois reprises, une fois parce que j'ai soigné un monstre, une autre fois parce que j'ai été trahi par un membre de ma guilde. Ma guilde a ensuite participé à un tournoi, et j'aurais dû gagner, mais j'ai été disqualifié, alors j'ai décidé de tuer la personne qui m'avait disqualifié, parce que c'était pour un motif injuste. À ce stade, je n'avais plus d'autres recours que de devenir un PK… et ça m'avait déjà tenté auparavant » (Skylock)
« J'ai décidé de devenir PK parce qu'il n'y avait plus rien d'autre pour moi à accomplir dans le jeu » (Arthur Andersen)
« Le fait qu'on tue d'autres joueurs me révoltait et j'ai longtemps détesté les PK. J'avais juré de toujours me battre pour le bien et de défendre les plus faibles que moi. Cela a duré jusqu'à mon quatrième mois dans Ultima Online. Mon personnage est tombé au niveau "déshonorant" à la suite d'une simple erreur de clic sur ma souris. À la suite de ça, tout a commencé à dégringoler. Tous ces "bons" joueurs qui profitent du jeu m'ont attaqué implacablement et essayé de me tuer, juste parce que j'avais une moindre notoriété qu'eux. Pendant des semaines, j'ai essayé de regagner ma notoriété, mais je continuais à rechuter parce que je devais me défendre contre cette masse innombrable d'idiots qui persistaient à m'attaquer dès qu'ils me voyaient. Une nuit, j'étais dans un donjon avec un groupe de gens avec qui je partais à l'aventure tous les soirs. Trois joueurs de niveau "honorable" nous ont vu et m'ont harcelé pendant trois quarts d'heures, me provoquant au combat et m'insultant. Ils lançaient des sorts partout pour essayer de me tuer, et leur comportement perturbait sérieusement le jeu pour les vingt autres joueurs présents. Tout le monde dans la salle leur disait d'arrêter et les priait de partir. Les trois se contentaient de les ignorer et continuaient avec leur

comportement anti-social infantile. Finalement, j'ai du quitter le jeu pour que les autres puissent au moins jouer un peu sans être dérangé. J'ai parlé avec un copain par la suite, qui m'a dit que ces trois punks avait trouvé dans le donjon un autre joueur innocent à harceler et avaient continué à gâcher le jeu de tout le monde avec leurs interventions. Je n'avais jamais rencontré ces trois joueurs, et je ne leur avais jamais fait de mal non plus, j'étais juste pour eux une cible sans visage à harceler. Pendant le combat contre eux, j'étais tombé au niveau de notoriété le plus bas. J'étais sur le point de quitter le jeu, mais un ami m'a convaincu de rester et d'entrer dans sa guilde de PK, ce que j'ai fait. Je suis resté un PK depuis lors. » (Matt)

En un sens, le Player Killer exprime par un comportement incivil son souhait de rencontrer les autres, de les provoquer. On devient PK quand la répétition des mêmes opérations dans un jeu où on n'est confronté qu'à des « bots », des personnages qui ne représentent pas de vrais joueurs, devient ennuyeuse. L'accumulation des points statistiques du personnage, dans les jeux de rôle de type *Ultima*, ou l'occupation de territoires, dans les jeux de stratégie de type *Mankind*, perdent leur sens et poussent le joueur à tenter des expériences de satisfaction plus directe. La collaboration avec d'autres joueurs pour affronter les monstres animés par l'ordinateur permet en ce sens une interactivité plus stimulante. Mais l'affrontement « joueur contre joueur » pousse l'interactivité au maximum de ce que permet le jeu, avec une gamme d'émotions non simulées, et donc plus proches de la réalité. Dans cet affrontement, la participation à des alliances est aussi une possibilité, mais elle oblige au respect de disciplines de groupe et organisationnelles qui s'avèrent à leur tour contraignantes, et la tentation est vive de jouer les francs-tireurs.

Certes, dans cette forme de recherche de l'autre, il y a à la fois une provocation à l'affrontement personnel, une négation des guildes et autres formes d'organisation derrière lesquelles le PK reproche aux joueurs de se dissimuler. Mais il y a également une forme de négation de cet autre, puisque le PK évite la rencontre clairement identifiée, oppose à sa victime le masque de l'anonymat, et n'a que faire de ce que représentent pour elle les biens qu'il lui vole ou lui détruit, si ce n'est la souffrance qu'il lui occasionne, si celle-ci concourt à son plaisir à lui. Le PK rencontre un autre dénué d'altérité, à qui il n'accorde pas la parole, qu'il forge à sa main, dans une relation de maîtrise : l'autre reste aussi virtuel qu'un « bot ».

On retrouve d'ailleurs à l'autre extrémité de ce type de relations une partie des motivations mêmes qui conduisent à devenir PK, puisque les victimes d'agressions répétées, qui n'arrivent plus à donner de sens à un jeu dans lequel leurs constructions sont constamment détruites, fatiguées d'être réduites à un statut de chose dans le plaisir de leurs agresseurs, finissent par réinitialiser leur compte joueur et par se reconvertir dans l'action armée, soit comme chasseur de PK (dans une perspective vindicative), soit même comme PK. On voit que dans la logique du jeu, les PK se reproduisent…

L'incivilité, facteur d'entropie dans un système fermé

Le PK est un analyseur du fonctionnement du jeu. Il est une production sociale directe des conditions de celui-ci. Comme porteur de désordre et de chaos, il n'existe que par l'ordre qu'il conteste et transgresse. Quant au fonctionnement du jeu lui-même, en tant que système social artificiellement constitué, mais dont le développement interne reste largement livré à la spontanéité de ses acteurs, qui en font ce qu'ils veulent, il est une remarquable simulation de la manière dont un système social relativement fermé tend à évoluer vers son effondrement implosif.

Un caractère saillant des jeux en « mondes persistants » qui alignent déjà plusieurs années d'existence, c'est que, nonobstant la moyenne d'âge des joueurs, ils fonctionnent comme les analogues de *gérontocraties*. Le jeu est très stratifié entre anciens et nouveaux joueurs. Les anciens, dont certains, les plus connus dans l'univers du jeu, sont là depuis le début, ont eu le temps de constituer des fortunes et un armement que les nouveaux venus, les « newbies », ne peuvent espérer rattraper un jour. Les vétérans ont l'expérience du jeu, le savoir-faire pour construire et produire plus rapidement, pour manœuvrer dans les combats, et ils ont tissé des réseaux d'alliances pour se protéger. Ce sont eux, en règle générale, qui dirigent les guildes les plus anciennes et les plus puissantes. Plus le jeu vieillit, plus le choix de devenir PK se présente, pour les nouveaux venus dans un univers déjà très organisé, comme la manière la plus facile de jouer, tout de suite, en s'amusant. Alors que les dirigeants de guildes significatives, adossés à un réseau relationnel et à un patrimoine industriel et militaire qu'ils ont patiemment construit, ont rarement moins de 20 ans, et approchent plus fréquemment de la trentaine, les mercenaires se recrutent plus facilement chez les nouveaux joueurs et chez les joueurs jeunes. L'univers du jeu présente sur ce plan une analogie forte avec la réalité des sociétés modernes qui ont du mal à gérer les aspirations (ou l'absence d'aspirations) de leurs générations les plus jeunes.

Périodiquement, on voit sur les forums s'exprimer l'étonnement des joueurs, souvent les plus anciens, devant des conduites inciviles qui leur semblent nouvelles, et qui seraient le signe d'une détérioration de l'esprit du jeu. Certains joueurs agissent comme PK sous couvert d'un deuxième compte, et les PK changent régulièrement de nom sur leur compte joueur pour échapper aux recherches : la question de l'anonymat et de l'incertitude des identités est traditionnellement au cœur des discussions sur les conduites inciviques au sein de ces univers. Plus gravement, certains PK usurpent l'identité d'autres joueurs en se donnant un pseudonyme presque identique, à un ou deux caractères près, et attaquent sous cette identité fallacieuse d'autres joueurs qui iront ensuite se venger sur le joueur dont le nom a été mimé. Les règlements de comptes « irl » ("in real life", c'est-à-dire dans la vie réelle hors-jeu) existent aussi : des joueurs se font dérober chez eux des informations qui permettent à l'indélicat d'attaquer des positions tenues jusque là secrètes. D'autres se font pirater leur ordinateur par des hackers qui virent à leur bénéfice toutes les liquidités de leur compte joueur avant d'effectuer une remise à zéro qui efface la totalité de leurs installations.

Il semble qu'existe une entropie inhérente à la logique du jeu comme système, et que ce dernier peut difficilement éviter. L'extension du phénomène PK pourrait en être à la fois le signe et le facteur accélérant. Plus l'univers est organisé et stratifié, plus la tendance à la facilité conduit les nouveaux joueurs à se faire PK. Mais plus il y a de PK qui constituent une menace, plus il est nécessaire aux joueurs de s'organiser, d'adhérer à des guildes pour obtenir un soutien contre les agressions. Le PK est source de désordre, mais, de même que le terroriste dans la réalité contribue à renforcer un système policier qu'il dénonce ou prétend dénoncer, le PK contribue à renforcer l'ordre dans le jeu en encourageant ses victimes potentielles à s'affilier à des guildes. Plus les PK se développent, plus la logique militaire des guildes gagne du terrain au détriment de la diversité des types d'activité dans le jeu. Dans un univers où il n'y a plus que des militaires et des terroristes, il n'y a plus de marchands et d'industriels pour fabriquer les engins qui leur sont nécessaires pour se taper dessus.

L'incivilité, une étape dans le parcours de l'acteur

Les PK offriraient ainsi, par analogie, un tableau inquiétant de la façon dont un système social fermé peut involuer, voire s'effondrer. N'est-ce pas, d'une certaine manière, cette même représentation du risque de la désagrégation du lien social qui traverse les inquiétudes des familles, des éducateurs, des politiques, au spectacle du pouvoir remarquable qu'ont les comportements incivils, dans les classes d'école et les espaces publics, d'immobiliser l'ensemble de l'institution, incapable d'y opposer un traitement adapté ?

À cet endroit, une sociologie qui ferait l'impasse sur ce qui se joue dans la tête des acteurs ne pourrait offrir qu'un pronostic pessimiste. Or, l'un des intérêts de l'observation de ces jeux en tant qu'espaces sociaux suffisamment « réels » pour simuler la réalité sociale extérieure au jeu, c'est qu'ils pourraient démontrer qu'un système social, même fermé, présente néanmoins des possibilités d'ouverture dont sont porteurs les acteurs qui les animent. En d'autres termes, même si la logique des interactions à l'intérieur d'un système fait tendre celui-ci vers une homogénéité létale, le système peut encore échapper à ce destin entropique si les acteurs, eux, sont capables de changement à l'intérieur d'eux-mêmes, provoquant ainsi des modifications inattendues au regard de la logique des interactions.

Les acteurs ne restent pas identiques à eux-mêmes : le vandale est une figure constante, qui a toujours trouvé des acteurs pour l'incarner, mais les acteurs ne s'installent pas forcément à demeure dans le rôle de vandale, ils changent. C'est ce qu'illustre aussi le parcours des joueurs qui « sont » des PK : il est plus exact de dire qu'ils *passent* par une « période PK ». Concrètement, les Player Killers qui sont venus au « killing » par ennui, finissent aussi par s'ennuyer de n'être que des PK isolés du reste de la communauté. Certains PK parlent : ils énoncent un discours. Ils justifient leurs actions,

– soit dans le cadre de l'esprit du jeu, par exemple en créant une guilde, qui affiche un système de valeurs, des objectifs qui les rendent repérables, donnent un sens à leurs actions même si celles-ci continuent à être dénoncées par les autres joueurs ; cette guilde, qui est initialement l'analogue d'un groupe terroriste, passe des alliances, négocie des traités, bref intègre progressivement la socialité du jeu ;

– soit en contestant le jeu lui-même, inscrivant le PK dans une fonction critique qui sert à aiguillonner les concepteurs du jeu pour l'améliorer.

Dès lors, le PK n'est plus seulement qu'une figure d'incivilité, il devient porteur d'une *subversion*. En troublant l'ordre, c'est intentionnellement qu'il en révèle d'abord les dysfonctionnements, les contradictions, les limites, pour en appeler à un dépassement. Le site *PK-HeadQuarter* affiche un éditorial qui va explicitement dans ce sens :

« Le player-killing, c'est l'interactivité à 100 %, l'adrénaline pure. C'est aussi grâce à cela que les jeux ne se réduisent pas à de sinistres salons graphiques de discussion. Les Player Killers maintiennent la communauté entière éveillée, mais même les concepteurs de jeux ont du mal à comprendre cela. Les sociétés reçoivent des plaintes, d'accord, mais c'est ce qui entretient l'intérêt du joueur. Il faut savoir que les communautés virtuelles ont encore peu de moyens. Est-ce que vous vous amusez quand il vous faut tuer 12333354 monstres juste pour améliorer vos statistiques ? Ça peut être bien pendant quelques jours, et ensuite vous en avez simplement assez. Il n'y a aucun gain à améliorer ses statistiques. La seule chose qui compte, c'est le temps qu'on passe dans le jeu à tuer des monstres robotisés. À cela s'ajoute qu'aucun réel soutien n'est accordé pour ce que certains appellent le vrai jeu de rôle. Les sociétés devraient embaucher de nouvelles personnes assurant un roulement 24 heures sur 24 pour incarner des personnages précis, et qui auraient pour mission de "diriger" des intrigues, de créer des histoires dans lesquelles les joueurs pourraient s'impliquer. Utopie ? Non. Les communautés virtuelles vont être l'activité de loisir numéro un du XXIe siècle. Soyez assurés que dans le futur de vrais maîtres de jeu seront embauchés et payés pour ce qu'ils font. »
(Benjamin Melki, fondateur de PK-HQ, 2 juillet 1998. Texte revu et complété par Florian Pernès et Thomas de Rochechouar, animateurs du site).

Que le PK soit porteur d'un discours subversif l'inscrit dans une signification de ses actions, et implique une forme de socialisation qui est déjà contenue dans leur propre action. De même que les taggeurs et graffeurs peuvent devenir des artistes reconnus, participant à leur propre intégration sociale, parce que leur art est dès le départ à la fois transgression et signification et n'attend au fond qu'un regard capable de les lire[5], de même, les PK ne restent pas durablement dans le registre du seul plaisir de détruire.

Les PK jouent : ils sont *dans* le jeu et se considèrent comme des joueurs au même titre que les autres. L'incivilité qui les écarte du reste de la communauté réside dans leur appréhension de l'autre, dont ils nient au départ l'altérité. « *J'étais juste pour eux une cible sans visage* », dit Matt, qui comme beaucoup d'autres devient PK d'avoir été trop souvent leur victime, comme si d'adopter la logique de l'agres-

seur permettait de mieux comprendre la signification de l'agression.

Or jouer, c'est tôt ou tard aller à la rencontre de l'autre, si l'intérêt est de ne pas en faire qu'un jouet, mais un partenaire de jeu. Il peut ainsi arriver que la rencontre permette la prise de conscience de son altérité, et une identification à la victime, source de culpabilité :

« J'ai commencé à tuer tout ceux que je rencontrais… c'était à l'époque où ça commençait à ne plus m'amuser de faire le PK. Quand j'ai réalisé combien de temps certains innocents consacraient à fabriquer des habits, des objets, qui ne valaient *même rien pour moi… en fait je me suis senti coupable. Je n'oublierai jamais la première innocente que j'ai tuée, ce n'était pas un brave guerrier, ni un maître magicien. Ça a gâché ma journée. Je n'ai rien gagné de l'avoir tuée, alors que cela avait coûté à cette personne des* heures *de travail, j'en suis sûr (elle avait un ensemble de bijoux, boucles d'oreilles, bracelets incroyablement détaillé). Quand je me suis rendu compte que j'infligeais une souffrance réelle à d'autres joueurs, j'ai arrêté de jouer au PK (dans Quake, c'est différent, on s'attend à être démoli). Je ne pouvais pas continuer à gâcher ce qui peut parfois être un jeu magnifique. » (Monger l'Orque)*

Ayant pratiqué le jeu *Mankind* de l'intérieur, nous avons eu l'occasion d'observer et de suivre d'un peu plus près un groupe de jeunes PK entre 13 et 15 ans, qui s'amusaient comme des petits fous sur des versions « shareware » du jeu qui, bien que très limitées, leur permettaient d'attaquer les installations de joueurs confirmés en leur infligeant des dommages nettement supérieurs à ce que leur avait coûté en temps et en crédits leur propre préparation. Une fois leur forfait accompli, ils réinitialisaient leurs comptes gratuits et recommençaient ailleurs après avoir choisi leur prochaine victime. À l'occasion d'une de ces réinitialisations avec changements d'identités, ils décident de coordonner leurs pseudonymes, jusque là laissés à la fantaisie de chacun. Ils affichent également clairement leurs intentions, en faisant, comme c'est l'usage dans le jeu pour les membres de guildes, précéder leur pseudonyme d'un logo identique qui comporte explicitement les initiales PK. Cette renomination a un effet immédiat d'identification par les autres joueurs qui, en lisant ces indications, se coalisent plus rapidement et plus spontanément contre eux dès qu'ils apparaissent. Ils ont désormais un nom, ils sont connus, ils sont dans le collimateur des guildes anti-PK, et leur tête est mise à prix sur les forums. Cette désignation les renforce dans leur identité, leur fierté d'exister pour les autres joueurs, même sur un mode négatif, et ils décident de conserver par la suite ces pseudonymes, bien que l'identification rende leurs opérations désormais moins faciles sur le terrain. Par la suite, certains décideront d'acheter l'abonnement et, sous une nouvelle identité, démarreront un jeu plus constructif.

L'évolution de leur jeu exprime clairement que la motivation à exister dans cet espace comporte logiquement la nécessité d'exister avec d'autres et pour d'autres. Les actions transgressives s'accomplissent sous le regard de leurs victimes et des témoins. Même initiées par une motivation qu'on pourrait imaginer purement hédoniste au départ (il y a une esthétique pyrotechnique dans l'explosion des installations adverses), ne faisant aucune place à la considération pour autrui, elles suscitent une jubilation, acquièrent un sens, par le fait de provoquer les réactions des autres. Dès lors, la conduite du PK, comme celle d'un tueur en série, commence à ne plus pouvoir se passer de l'autre, dont les paroles et les réactions apportent un « plus » à ses actions. Le processus d'une inévitable socialisation est en marche dans laquelle le PK se retrouve piégé, ses actions n'étant plus de simples passages à l'acte, mais des *mises en acte* organisées à l'intention d'un public. Les conduites purement inciviles au départ évoluent vers des conduites transgressives, accompagnées par un discours qui les légitime. Et un discours n'existe que pour s'adresser à autrui.

Conclusion

Les jeux dans leur généralité offrent un espace où s'apprend la socialité, et celle-ci y est souvent déclinée sous toutes ses modalités, y compris la violence, dans les formes de l'agression verbale et physique. Dans les jeux vidéo en ligne, la rencontre avec l'autre au sein d'espaces virtuels exclut a priori la possibilité de la violence physique. Dans les « mondes persistants », une socialité originale se développe, en même temps que les manifestations spécifiques de violence qui y sont attachées. L'incivilité est sans doute la forme logique, presque obligée, de cette violence, si on désigne par incivilité un ensemble d'agressions qui jouent d'une marge d'incertitude dans les règles sociales : violentes au sens où elles mettent en cause certaines règles non obligatoire du jeu mais admises comme représentatives d'un savoir-vivre-ensemble (par exemple la manière communément jugée comme honorable d'agresser un adversaire), elles restent cependant toujours en-deçà de la transgression franche des lois et obligations (on peut difficilement contourner les règles du jeu imposées par le fonctionnement du logiciel de jeu).

Ces jeux offrent ainsi à la recherche un espace de simulation qui permet d'étudier l'émergence et le développement de relations sociales dans un milieu artificiellement constitué. La pertinence des modèles qu'elle permet d'élaborer est renforcée par les dimensions du jeu et l'implication des joueurs : des dizaines de milliers de participants consacrant en moyenne une vingtaine d'heures par semaine à la même partie qui se poursuit sur plusieurs mois, voire plusieurs années. Les émotions y sont ressenties comme réelles, la violence, effectivement infligée ou subie par le vol ou la destruction d'objets ou d'artefacts qui demandent des heures et des semaines de travail, est l'objet de multiples mécanismes de régulation. À cet ordre émergeant dans le jeu, fait pendant l'incivilité dans la figure ambiguë du Player Killer, celui qui détruit les autres et leurs biens sans raison légitime, et ce faisant détruit le jeu.

Dans les limites du modèle que peut proposer une simulation, les analogies fortes que ces espaces sociaux présentent avec la réalité permettent de mieux cerner le fonctionnement de certaines manifestations d'incivilité dans la société « réelle ». On voit que le PK fonctionne comme analyseur d'un fonctionnement social, mais aussi psychologique. Or, les deux angles de vue, l'un orienté système, l'autre orienté acteur, se conjuguent pour donner de l'évolution du modèle des prédictions différentes de celles qu'ils produiraient isolément : plus complètes, peut-être plus incertaines aussi. Car la portée des conduites inciviles pour la systémique du jeu, et la signification de ces conduites du point de vue de leurs auteurs, obéissent à des logiques mutuellement étrangères. Sociologiquement, le PK est à la fois le signe et le facteur accélérant d'une tendance du jeu, en tant que système social relativement fermé, à l'effondrement entropique. Mais une approche centrée sur le parcours personnel du PK dans le jeu révèle aussi la capacité des acteurs à changer, en l'occurrence à assimiler la dimension de l'autre, impliquant une modification de la logique de leurs interactions au sein du système.

Les incivilités seraient ainsi porteuses à la fois de destruction et de sens. Elles ne constitueraient qu'un passage limité par la négativité dans un processus plus général de socialisation.

Bibliographie

Carse P.J. (1988), *Jeux finis, jeux infinis. Le pari métaphysique du joueur*, Paris, Seuil.

Cotta A. (1993), *La société ludique*, Paris, Grasset, 1980. Nouv. éd. : *La société du jeu*, Paris, Fayard.

Crozier M. & Friedberg E. (1977), *L'acteur et le système*, Paris, Seuil.

IDATE (2000), *Video Games in the Internet* Age, Rapport de l'IDATE, Montpellier.

Nachez M. (2001), Jeux vidéo on-line en vision subjective : autopsie d'une cyber-violence, communication au 2e Congrès Sciences de l'Homme et Société : « Différences dans la civilisation », Cannes, 4-7 juillet 2001.

Nachez M. & Schmoll P. (2002, soumis à publication), Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne.

Nguyen H. (2001), Les tribus en ligne des mondes persistants, série d'articles et entretiens in *Le Monde Interactif*, 31 janvier 2001.

Schmoll P. (2000), Les mondes virtuels, entre imagerie et imaginaire, *Sociétés*, n° 70, pp. 33-46.

Schmoll P. (2001), Les Je on-line. La question des identités sur Internet, *Revue des Sciences Sociales*, 28, pp. 12-19.

Turkle S. (1995), *Life on the Screen : Identity in the Age of the Internet*, New-York, Simon & Schuster.

Varenne J.-M. & Bianu Z. (1990), *L'esprit des jeux*, Paris, Albin Michel, 1990.

Veillon F. (1997), Les communautés virtuelles : vers une société ludique ubiquitaire ? Conférence à la Cité des Sciences et de l'Industrie, Paris, 16 mai 1997, in Science, multimédia et réseaux. http://www.internetactu.com/archives/dossiers/Ntic/vthese/ARTICLES.htm

Notes

1. http://www.mankind.net/
2. http://www.uo.com/
3. http://www.mankind.net/
4. http://www.pk-hq.com/. Nous remercions ici Benjamin Melki, Florian Pernès et Thomas de Rochechouart, animateurs de ce site, de nous avoir autorisés à utiliser pour notre étude les réponses au questionnaire qu'ils ont adressé à leur communauté, et dont nous publions ici quelques passages.
5. Voir dans ce même numéro l'article d'Anny Bloch, "Les façades de la désobéissance."