

Psychologie clinique

# Enjeux identitaires et relationnels des MMORPG<sup>☆</sup>

*Identity and relational stakes in MMORPG*

V. Donard, Équipe de recherche en cyberpsychologie

39, avenue Franklin-Roosevelt, 75008 Paris, France

Reçu le 12 avril 2011 ; accepté le 28 avril 2011

---

## Résumé

Un MMORPG (*massively multiplayer online role playing game*) est un jeu de rôle en ligne pouvant regrouper sur Internet plusieurs milliers d'individus connectés simultanément. Héritier du jeu de rôle traditionnel, dont il conserve de nombreuses caractéristiques telles que la possibilité d'incarner un personnage évolutif, le MMORPG diffère des autres types de jeu vidéo par l'expérience sociale qu'il propose à son utilisateur. Centré sur le facteur relationnel du MMORPG, cet article prend appui sur deux approches différentes : d'une part, les théories psychodynamiques, qui permettent d'en cibler les enjeux inconscients (immersion dans l'univers virtuel, lien identitaire à l'avatar) et, d'autre part, la psychologie sociale qui explore le facteur relationnel et socialisant (groupes, discrimination et identité sociale). Ainsi, cet article en vient à rendre compte d'interactions existant entre la construction identitaire du joueur et sa relation au groupe.

© 2011 Société française de psychologie. Publié par Elsevier Masson SAS. Tous droits réservés.

**Mots clés :** MMORPG ; Psychanalyse ; Psychologie sociale ; Relation ; Construction identitaire ; Avatar ; Endogroupe ; Exogroupe ; Identité sociale ; Cyberpsychologie

## Abstract

A MMORPG is an online role-playing game, which is susceptible to simultaneously gather several thousands of Internet users. It derives from the traditional role-playing games, of which it preserves numerous characteristics, such as the possibility to embody a character that can evolve. However, it differs from other types of video games by the social experience it provides to its user. Centred on the relational dimension of the MMORPG, this article draws on two different approaches. On one hand, psychodynamic theories will allow us to target its unconscious stakes (such as the immersion in a virtual world, or the

---

Adresse e-mail : [veronique.donard@gmail.com](mailto:veronique.donard@gmail.com)

<sup>☆</sup> Directrice de l'Équipe de recherche en cyberpsychologie, département de recherches de l'EPP. Membres : P. Berget, M. Cramet, V. Gantelmy d'Ille, C. Mörch, A. Parquier, E. Simar. Ont également contribué à cet article : G. Gardien, A. Livadiotti, A. Radillo, B. Virole.

identification to one's avatar), and on the other hand, social psychology will help us explore the relational and socialising dimension (groups, discrimination and social identity). This article therefore testifies of a series of interactions existing between the player's identity construction and his relation to the group.

© 2011 Société française de psychologie. Publié par Elsevier Masson SAS. Tous droits réservés.

*Keywords:* MMORPG; Psychoanalyse; Social psychology; Relation; Identity construction; Avatar; In-group; Out-group; Social identity; Cyberpsychology

---

Notre équipe de recherche s'inscrit dans ce domaine émergent et en pleine expansion qu'est la « cyberpsychologie ». Ce terme, couramment employé dans les pays anglo-saxons comme au Canada, est encore peu usité en France et peut par conséquent dérouter. Benoît Virole définit cette discipline, encore naissante sur le plan épistémologique, comme « l'étude du couplage entre les processus psychiques et les systèmes d'actions virtuelles » (Virole, 2003, p. 6). Elle trouve sa légitimité dans les processus psychologiques qualitativement nouveaux qu'elle se propose d'observer, dans les relations du sujet contemporain et des groupes sociaux aux technologies numériques.

De nombreux chercheurs et cliniciens se sentent aujourd'hui concernés par la nouvelle donne de la révolution numérique et par les répercussions que l'usage intensif de l'outil informatique peut avoir sur l'équilibre et le fonctionnement psychiques de son utilisateur. Si les possibilités offertes par la technologie ont transformé l'économie, l'information, la politique, l'interrelation des tissus sociaux et des individus, la culture, les loisirs, il est en effet nécessaire de s'interroger sur leur répercussion sur le développement psychoaffectif du sujet<sup>1</sup>. Nous espérons que ce texte trouvera sa place dans le débat actuel sur les jeux vidéo et permettra de poser un jalon dans la recherche menée à ce sujet.

Nous avons choisi, pour cet article, de nous intéresser à un type de jeu vidéo que l'on nomme MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game*), jeu de rôle en ligne « massivement multi joueur », qui a la particularité de se jouer sur Internet, regroupant un grand nombre de participants dans une même temporalité et un même espace virtuel<sup>2</sup>. La raison qui a déterminé notre choix n'est pas basée sur le caractère addictif de ces jeux, maintes fois reproché et critiqué, mais sur leur paradoxal facteur relationnel et socialisant, que nous souhaitons approfondir ici. Pour ce faire, nous avons élaboré un questionnaire semi-directif pour recueillir des données cliniques et chercher à rencontrer des joueurs présentant des profils différents (âge, profession, investissement du jeu), pouvant nous éclairer sur les différents facteurs relationnels sous-tendus par cette pratique vidéo-ludique. Ce matériel clinique fera l'objet d'un prochain article, cependant des extraits de leurs témoignages nous permettront d'ores et déjà d'illustrer notre réflexion.

Parce que les MMORPG interrogent à leur façon la portée et la finalité du principe de relation, permettant de mettre en évidence la réalité intrapsychique du sujet tout comme ses modalités interrelationnelles, le choix des approches psychodynamique et psychosociale nous a semblé en adéquation avec le thème abordé et adapté à l'application du concept de relation à la « réalité

---

<sup>1</sup> En France, nous pouvons citer les travaux issus de l'Observatoire national des mondes numériques (fondé par Michael Stora, Étienne Armand Amato, Thomas Gaon, Fanny Georges et Jean-Baptiste Labrune), du Centre médical Marmottan (dirigé par Marc Valleur), ainsi que ceux de chercheurs universitaires comme Bertrand Disarbois, Guy Jimenez, Yann Leroux, Sylvain Missonnier, Serge Tisseron, Laurent Trémel, Benoît Virole et bien d'autres encore.

<sup>2</sup> À ce titre, les MMORPG sont considérés comme un « nouveau paradigme dans les jeux vidéos » Yee (2006).

Download English Version:

<https://daneshyari.com/en/article/893823>

Download Persian Version:

<https://daneshyari.com/article/893823>

[Daneshyari.com](https://daneshyari.com)