



Un ordinateur, une bonne connexion à Internet et un pseudo, c'est tout ce qu'il faut à un joueur en réseau pour affronter des milliers d'adversaires. Et puis du temps, beaucoup de temps...

Les joueurs en réseau n'ont jamais eu autant de partenaires qu'en jouant... seuls. C'est le propre de ces jeux multijoueurs, qui permettent de rester derrière son écran tout en partageant sa partie.

L'intérêt ? Se confronter à d'autres humains plutôt qu'à sa machine. Car, aussi sophistiqué soit-il, aucun joueur « virtuel » (c'est-à-dire piloté par un programme) ne simule jamais parfaitement l'imprévisibilité des réactions de l'humain. Les plus courants sont les « **MMO** » – comprenez « Massivement Multijoueurs Online » : *World of Warcraft*, *Dark age of Camelot*... Ce sont **aussi les plus dangereux** car leur univers est persistant, c'est-à-dire qu'il évolue continuellement qu'on soit ou non devant son écran, grâce à l'action des autres joueurs.

Premier danger : le temps. Contrairement aux jeux en solo qui durent entre 20 et 30 heures, les jeux en réseaux n'ont pas de fin : on peut jouer tant qu'il y a des joueurs – et, sur Internet, il y en a toujours ! Certains finissent par ne plus décrocher de leur écran et renoncent à manger, se laver ou même à dormir ou voir leurs copains « réels »...

Deuxième danger : l'addiction. Puisque le jeu évolue même en son absence, le joueur ne veut plus s'interrompre et angoisse quand il doit quitter son personnage – « *Que va-t-il devenir quand j'aurai éteint l'ordinateur ?* »... Et puisqu'il n'y a qu'un seul gagnant, le joueur va chercher sans cesse à se surpasser, jusqu'à ne plus se contrôler. Enfin, à force d'incarner un avatar, on peut avoir tendance à **zapper la réalité** en se projetant dans un univers peuplé de héros ou de créatures fantastiques. C'est sûr, ça change de la cour du lycée !

Comme tous les **jeux vidéos**, les jeux en réseaux se classent par familles : **les jeux de rôle multijoueurs** (« MMORPG » dans le jargon) comme *World of Warcraft*, **les jeux de stratégie en temps réel** (« STR ») comme *Warcraft III*, *Stracraft*, les **jeux de tir subjectif** (« FPS » - first person shooter) comme *Counterstrike*, *Quake*, les **jeux de sport** comme *Top Spin*... Sauf les MMO, tous peuvent se jouer en solo ; mais l'intérêt est quand même de se confronter aux autres, donc de jouer en réseau. Les accros préfèrent dépenser 15 € d'abonnement mensuel plutôt que de jouer seul !

Les jeux en réseaux ont donc réussi à créer cela : de véritables **communautés de joueurs** qui, pour 2 €/h, se retrouvent dans des salles de jeux, s'échangent des combines, se confrontent entre eux ou en équipes contre le reste du monde, organisent des tournois... On ne sait pas si les pauses toutes les heures font partie du règlement...

Sur la cyberaddiction :

01net.com

netaddiction.com

nickyee.com

En savoir plus :

Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines : omnsh.org

Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs :

sell.fr