

MÉMOIRE DE  
RECHERCHE

Entre la réalité et la simulation :  
la représentation de l'espace  
social dans Les Sims

HERNANDEZ LOU

|   |     |
|---|-----|
| Résumés.....  | 4   |
| Français.....   | 4   |
| Anglais.....  | 4   |
| Remerciements.....  | 5   |
| Introduction.....   | 6   |
| Méthodes et données.....  | 15  |
| I. La sociabilité en jeu : moteur de la simulation.....                               | 22  |
| A. Motivations et expériences virtuelles des joueurs.....                             | 24  |
| a. Motivations initiales : volonté de découvrir le jeu.....                           | 26  |
| b. Expériences en jeu; immersion dans l’aventure de la simulation.....                | 32  |
| c. Personnalisation et créativité : confection d’un univers virtuel unique.....       | 47  |
| B. Impact sur la vie quotidienne des joueurs.....                                     | 54  |
| a. Gestion des relations virtuelles : l’expérience de la sociabilité.....             | 56  |
| b. Quand le virtuel prend place dans le réel : répercussions hors ligne.....          | 62  |
| c. Déconnecter du monde virtuel : équilibre entre virtuel et réel.....                | 65  |
| II. La sociabilité autour du jeu : quand il dépasse les frontières du virtuel.....    | 71  |
| A. Communauté en ligne et influence sur le gameplay.....                              | 73  |
| a. Découverte et adhésion à la communauté de Simmeurs.....                            | 75  |
| b. Engagement et partage auprès des autres joueurs.....                               | 80  |
| c. Influence de la communauté.....  | 84  |
| B. Évolution et contribution au sein de la communauté de joueurs.....                 | 87  |
| a. Changements individuels liés à l’usage du jeu.....                                 | 88  |
| b. Rôle actif dans la communauté et investissement personnel.....                     | 90  |
| III. Impact culturel et socio-jeux.....   | 94  |
| A. Genre et représentation : continuité d’une culture du jeu vidéo stéréotypée ?..... | 96  |
| a. Interactions et dynamiques de genre.....   | 98  |
| b. Perception culturelle dans le domaine des jeux vidéo.....                          | 101 |
| B. Développement de l’identité des joueurs.....                                       | 106 |
| a. Influence sur la perception de soi.....  | 107 |
| b. Répercussions hors ligne.....  | 109 |
| Conclusion.....   | 113 |
| Bibliographie.....  | 115 |
| Général.....  | 115 |
| Jeux vidéo et genre.....  | 117 |
| Jeux vidéo et santé.....  | 118 |
| Jeux vidéo et sociabilité.....  | 119 |
| Pratiques et usages des jeux vidéo.....   | 120 |
| Annexes.....  | 121 |
| Entretiens.....   | 121 |
| Entretien n°1 : CW.....   | 121 |

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Entretien n°2 : DM.....      | 141 |
| Entretien n°3 : MT.....      | 154 |
| Entretien n°4 : Marilyn..... | 183 |
| Table des illustrations..... | 207 |
| Grille d'entretien.....      | 210 |
| Questionnaire.....           | 213 |

## Résumés

### *Français*

Ce travail de recherche dans le cadre de la première année de master Cultures et Métiers du Web explore la représentation de l'espace social dans le jeu *Les Sims*, ainsi que ses implications sur la sociabilité en ligne des joueurs. Il s'intéresse donc aux interactions qui prennent place dans le jeu ainsi qu'au sein de la communauté de joueurs en ligne, permettant ainsi d'analyser les dynamiques sociales en ligne. L'étude vise notamment à comprendre comment ces éléments influencent l'expérience sociale des joueurs. Elle combine une analyse du jeu et des méthodes d'enquête à la fois qualitatives et quantitatives afin d'avoir une vue d'ensemble des représentations sociales dans et autour du jeu.

### *Anglais*

This research work, conducted as part of the first year of the Master's program in Web Cultures and Professions, explores the representation of social space in the game *The Sims*, as well as its implications on players' online sociability. It focuses on the interactions that take place within the game and the online player community, thus allowing for the analysis of online social dynamics. The study aims to understand how these elements influence players' social experiences. It combines game analysis and both qualitative and quantitative research methods to provide an overall view of social representations in and around the game.

## **Remerciements**

Je tiens à exprimer toute ma reconnaissance envers Jacques-François Marchandise, mon directeur de mémoire, pour son soutien, ses encouragements chaleureux et ses remarques éclairées qui ont enrichi mon travail. Sa positivité et son approche encourageante ont été d'une aide précieuse tout au long de ce parcours.

Un grand merci également à Thierry Bonzon, professeur et responsable du master, pour ses conseils, son analyse et sa supervision bienveillante. Sa présence et son expertise ont été des atouts dans la réalisation de ce mémoire.

Je souhaite également exprimer ma gratitude envers mes camarades, qui ont pris le temps de m'écouter, de partager leurs idées et de me soutenir tout au long de cette aventure.

Je remercie également mes collègues pour leur partage de connaissances et leur aide dans certaines décisions cruciales tout au long de ce processus.

À ma famille et à mes ami·e·s, je suis reconnaissante pour leur soutien sans faille, leurs précieux conseils et leur intérêt sincère pour mon sujet de recherche. Leur présence et leur encouragement ont été des éléments essentiels qui ont nourri ma motivation.

Un remerciement spécial à Chloé Wolff, dont le regard à la fois amical et expert a été d'une aide précieuse à chaque étape de ce travail. Sa présence et son soutien ont été des piliers sur lesquels je me suis appuyée avec confiance.

À toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à la réalisation de ce mémoire, je témoigne de ma sincère reconnaissance. Votre implication a été une source d'inspiration et a grandement enrichi mon expérience.

Enfin, je remercie Philippe Chochois, professeur à l'Université Gustave Eiffel, malheureusement parti de façon prématurée au cours de l'année universitaire. Il nous a appris des leçons tout aussi importantes en classe que dans la vie, avec beaucoup de patience et de bienveillance.

## Introduction

N'avez-vous jamais rêvé de changer de vie, ne serait-ce que le temps d'un instant ? *Maxis* et *Electronic Arts* ont rendu cela possible grâce à la sortie du jeu de simulation de vie virtuelle *Les Sims*. Depuis plus de 20 ans déjà, la franchise permet aux joueurs de découvrir une nouvelle facette de la vie au travers du jeu, et de devenir ainsi tout ce qu'ils souhaitent être.

*Electronic Arts* est aujourd'hui l'un des leaders mondiaux dans l'industrie du divertissement numérique. L'entreprise édite et développe des jeux qui se renouvellent sans cesse pour rester à jour au point de vue des nouvelles technologies. L'entreprise indique rassembler environ 600 millions de joueurs dans le monde. *Les Sims* est l'une des franchises les plus connues, comme *EA SPORTS FAC*, *Need for Speed* ou encore *Battlefield*. *EA* se place donc comme un géant sur le marché du divertissement numérique interactif et touche un grand nombre d'individus au travers de ses jeux vidéo et des divers contenus et services en ligne<sup>1</sup>. Quant à *Maxis*, le studio concevant de nombreux jeux vidéo, il a été racheté par *EA* en 1997, tout comme l'univers des *Sims*, qui est né en 1989, avec la sortie de *SimCity* par le studio<sup>2</sup>. Ce dernier sera la prémices de *Les Sims*, se présentant comme la mise en scène d'un jeu de gestion, permettant aux joueurs de créer des villes et de les modifier. D'abord disponible sur ordinateur, le jeu *SimCity* s'est développé et est aujourd'hui disponible sur mobile, à la fois sous Android et IOS.

La franchise *Les Sims*, créée par Will Wright, a été dévoilée au public en 2000. Elle est depuis devenue l'une des séries de simulation de vie les plus populaires au monde et regroupe actuellement plus de 70 millions de joueurs à travers le monde. Elle permet aux joueurs de contrôler des personnages virtuels appelés "Sims", pour simulation. Ces avatars peuvent être personnalisés en termes d'apparence, de personnalité, d'aspirations et d'autres traits. Les joueurs ont également la possibilité de construire des maisons, créer des relations entre les Sims, les faire évoluer dans leurs carrières, s'occuper de leurs besoins quotidiens tels que manger, dormir, se divertir, et bien plus encore. Le jeu se réinvente au fil des années, ajoutant sans cesse du contenu et se diversifiant sur de nombreuses consoles et sur PC (*Microsoft Windows*, *Mac OS X*, *PlayStation 2*, *PlayStation 3*, *PlayStation 4*, *Xbox*, *Xbox 360*, *Xbox One*, *PSP*, *Nintendo DS*, *Nintendo 3DS*, *iOS*, *Android*, *Wii*, *GameCube*), tout en offrant différents modes de jeux pour une même franchise, avec de nombreuses

---

<sup>1</sup> cf : [À propos d'EA - Electronic Arts](#)

<sup>2</sup> cf : [À propos - Studios Maxis – Sites officiels d'Electronic Arts.](#)

séries dérivées. Plus le jeu évolue dans sa conception, plus le *gameplay*<sup>3</sup> donne accès à un monde réaliste. De nouvelles villes, de nouvelles tenues, morphologies, aspirations. Aujourd'hui, se lancer dans une partie de *Les Sims*, c'est pouvoir partir en vacances, explorer divers mondes, avoir une famille, une ferme, faire toutes sortes d'activités, devenir un grand voleur ou encore une star du rock. Les améliorations faites régulièrement, grâce aux mises à jour hebdomadaires et à la création de contenu, permettent de donner un jeu toujours plus réaliste pour réaliser les fantaisies des joueurs. Tout comme dans la vraie vie, ces personnages que l'on "manipule" ont des besoins qu'il est nécessaire d'assouvir si l'on ne veut pas que ces derniers décèdent. Ils ont également des aspirations pour l'école, la carrière, la famille. Ainsi, les événements sociaux prennent une part importante du jeu, dans lequel il devient possible de créer une forme de sociabilité. Cela peut alors s'apparenter à une nouvelle forme de sociabilité virtuelle. Le champ des possibles est immense et la communauté Sims aide le jeu à évoluer en créant des *mods* et du contenu téléchargeable afin de rendre le *gameplay* toujours plus réaliste. Ce jeu de simulation de vie remplit donc ses promesses, en offrant un véritable monde virtuel aux joueurs, dans lequel ces derniers retrouvent tous, ou presque, les aspects d'une vie réelle. Les joueurs peuvent créer un univers et une vie entièrement personnalisable et devenir tout ce qu'ils rêvent d'être, ou ne pas être. Il peut alors être utilisé pour échapper à la réalité et mener sa vie idéale dans un jeu, ou l'on peut soi-même se recréer. Alain Lazartigues explique dans *Fabriquons-nous de nouveaux enfants ?* que :

Les jeux vidéo permettent également une évasion intéressante, en mettant en scène des fantasmes. *Les Sims*, sorte de « jeu de maison de poupées » permettent d'avoir un avatar personnalisé qui va vivre une vie de famille aux mille aventures. C'est une sorte de famille virtuelle, que s'invente Jeanne<sup>4</sup>, voire un « roman familial », quand un enfant imagine que ses parents ne sont pas ses parents et qu'il s'invente une autre famille, en général très valorisée socialement. Cette famille virtuelle tenait une place importante dans la psyché de cette adolescente et lui permettait probablement de tenter de compenser les manques réels de présence et de disponibilité parentale. (Lazartigues, 2016)

Comme une aide thérapeutique, ce jeu permet de sortir d'une réalité, qui peut être frustrante ou décevante, en se réfugiant dans un monde sans responsabilités et sans limites à l'imagination. Certains joueurs sont même allés plus loin, en devenant créateurs de contenu pour les jeux. Des

---

<sup>3</sup> « (Anglicisme informatique) (Jeux vidéo) Expérience vécue du joueur qui joue à un jeu vidéo. ». Définition donnée par *La Langue Française*, cf : [Définition de gameplay | Dictionnaire français](#)

<sup>4</sup> Jeune adolescente suivie par Lazartigues au cours de son enquête.

*mods*<sup>5</sup> peuvent ainsi être téléchargés et donner encore plus de vie au *gameplay* : avoir une grossesse réaliste, ses menstruations, faire pousser, vendre et consommer de la drogue, avoir un club de strip-tease, ajouter des relations familiales plus réalistes ou tuer d'autres sims de manière très violente, un monde s'offre aux *gamers*<sup>6</sup> grâce aux conceptions des autres joueurs. Un des *mods* les plus utilisés permet notamment même de changer des paramètres de base, comme le nombre maximum de sims par foyer (limité à 8 dans le *gameplay* de base et pouvant s'étendre à 150 avec le mod MC Commander) ou encore la facilité du jeu (rapidité des gains de compétence, temps de grossesse...).

Ce jeu permet également aux individus souffrant de troubles de la sociabilité (anxiété sociale, anthropophobie, timidité maladive...) d'avoir accès à un monde dans lequel leur personnage - et donc parfois l'extension d'eux-mêmes - n'est pas confronté à ces problèmes. Par le contrôle d'un personnage, l'individu est en mesure de créer sa propre identité, et avec elle, mener une sociabilité qu'il n'est pas toujours en capacité de mener en dehors du jeu. Véronique Donard l'explique dans son récit « Consolés » dans *L'école des parents* en déclarant que « Certains jeux vidéo comme *Les Sims* sont de bons supports, on peut notamment apprendre à tisser des liens grâce à eux. » (Donard 2012). Plus qu'un simple jeu, *Les Sims* devient une plateforme d'interactions, sur laquelle les individus peuvent apprendre à communiquer avec autrui. Cela s'apparente à une forme d'apprentissage et de socialisation par l'intermédiaire d'une simulation virtuelle. La socialisation reprend ici la définition donnée par Philippe Riutort dans *Premières Leçons de Sociologie*, « La socialisation procède donc d'un apprentissage : l'individu, de par les multiples interactions qui le relie aux autres, apprend progressivement à adopter un comportement conforme aux attentes d'autrui. » (Philippe Riutort, 2013). Au cours de mon enquête sur le sujet, j'ai pu percevoir que de nombreuses recherches ont été menées sur le soutien psychologique qu'apporte *Les Sims* aux adolescents. Les résultats sont nombreux à placer la pratique vidéoludique comme étant un apprentissage des normes sociales qu'il est possible de voir se dessiner au contact du jeu, mais également au contact de sa communauté.

---

<sup>5</sup> « Mod, abréviation de "modification", correspond à une modification d'un jeu par un joueur. Le joueur est alors appelé un "moddeur". L'objectif du Mod dans les jeux vidéo est de modifier l'expérience du jeu de base, soit en ajoutant des chapitres à l'histoire, soit en modifiant certains éléments graphiques. Dans certains cas, la modification du jeu est telle que cela crée un tout nouveau jeu. ». Définition donnée par le *Journal du Net*, cf : [Mod : définition, traduction, exemple](#)

<sup>6</sup> Anglicisme signifiant joueurs

Une autre partie intéressante de l'étude sur ce jeu est la féminisation du *gaming* qui a été permise grâce à celui-ci. Non formellement destiné à un public féminin, ce jeu a été largement pris d'assaut par les jeunes femmes. Barbara Fontar et Mickaël Le Mentec ont étudié ce phénomène et déclarent que :

Les filles jouent et plébiscitent en majorité les jeux dont les thématiques renvoient aux univers artistiques, domestiques et de soin traditionnellement attribués au genre féminin, telles que danser, gérer la vie domestique, s'occuper d'animaux, de bébés, se maquiller, cuisiner. Elles ont pour pratiques vidéoludiques favorites les jeux de simulation (55,4 %) et citent parmi leurs jeux préférés Just Dance (25,20 %) et les Sims (7,50 %). (Fontar et Le Mentec 2020).

La sociologie du genre a fait état il y a maintenant bien longtemps que la socialisation primaire influence les enfants dans leurs activités en fonction de leur genre. Les jeunes filles suivent l'exemple de leurs mères et les jeunes garçons, celui de leurs pères. Les inégalités de genre et les stéréotypes qui vont avec sont donc passés de génération en génération par des gestes et comportements qui sont intériorisés et normalisés. Si l'on prend un catalogue d'un magasin de jouets et les jeux proposés en rayon, il est assez aisé de remarquer que deux univers distincts se trouvent en face de nous<sup>7</sup>, un élément qu'à su démontrer à la perfection Sandrine Vincent au travers de ses recherches. Ces reproductions et ces perceptions genrées se retrouvent alors même dans les jeux vidéo. Bien que ces barrières tendent à être de plus en plus déconstruites, elles semblent rester un fait. Le jeu *Les Sims* confirme assez bien cette règle genrée :

Par exemple, dans cette petite commune rurale du Lot-et-Garonne, lorsque l'enquêtrice demande aux filles si elles jouent aux jeux vidéo, Hugo coupe la parole à Léa, prend une voix aiguë, féminisant de manière stéréotypée sa posture, et déclare que « les filles, ça joue aux Sims ». Damien appuie Hugo, déclarant qu'elles jouent à des jeux « pour des enfants sages ». Quand l'enquêtrice demande à Hugo ce qu'il n'aime pas dans les Sims, il lui répond que « C'est pas très intéressant pour les garçons de nettoyer les bébés et de traire les vaches ». Ce mode de définition des pratiques vidéoludiques féminines interdit les incursions des garçons dans ce territoire illégitime ou leur déclaration. (Fontar et Le Mentec 2020)

Ce travail de recherche s'intéresse à l'usage du jeu vidéo *Les Sims*, et plus précisément à la sphère sociale qui s'inscrit au sein du jeu, mais également autour. Il me paraît intéressant d'étudier la communauté qui s'est constituée autour du jeu et d'en observer son évolution au sein des réseaux sociaux. Instagram, Tiktok et Facebook sont les réseaux qui ressortent le plus en termes d'usage lors

---

<sup>7</sup> Cf : les travaux de Sandrine Vincent, notamment dans *Le jouet et ses usages sociaux*.

de mes observations. C'est sur ces derniers que l'on voit une réelle communauté prendre forme, avec un sentiment d'appartenance à un même monde, qui se dessine autour du jeu. La façon de jouer est aussi un élément révélateur des sociabilités, en fonction des choix du joueur, décider de rester semblable à la réalité ou bien s'en émanciper permet de comprendre pourquoi cet outil peut prendre une place importante dans la vie des utilisateurs. Enfin, la question du genre est à mon sens primordiale. Depuis la sortie du jeu, de grands débats ont eu lieu sur la place de la femme mais également sur les à priori de genre. Toutefois, le jeu reste associé à la gent féminine, et notamment aux filles, lui donnant l'image d'un jeu pour enfants de sexe féminin. Cependant, les observations primaires permettent de voir que beaucoup d'adultes font usage de ce jeu, et de plus en plus d'hommes, à en croire les nombreux *live*<sup>8</sup> qui prennent place sur Twitch et d'autres plates-formes.

La discipline sociologique s'intéresse à de nombreux aspects des jeux vidéo, et même si la légitimation de ce sujet de recherche n'est pas encore acquise, nous observons une émergence croissante d'études ces dernières années, indiquant que le sujet fait l'objet d'une réflexion scientifique de plus en plus marquée. Pour l'étude du jeu *Les Sims*, il faut faire à la fois appel à la sociologie du numérique, mais également celle de la sociologie du genre. La sociologie du numérique permet de comprendre les différents usages que les individus ont face aux jeux vidéo. En ajoutant à cela la sociologie du genre, qui va se mêler à celle du numérique, il devient possible d'observer la présence, ou la non-présence, des femmes et des hommes sur le jeu et au sein de la communauté virtuelle. Mêler les disciplines prend son importance dans ce travail. À la fois divertissement et outils pédagogique, l'étude du jeu passe par des ancrages psycho-sociologiques. Ces derniers ouvrent la voie vers la compréhension des usages des joueurs envers le jeu. Enfin, la discipline historique joue un rôle important, mêlée à la sociologie du numérique, elle sert de point de départ afin de situer l'émergence des jeux vidéo dans notre société contemporaine et permet d'en comprendre l'impact sur les individus, sur leurs usages, leurs pratiques, mais également sur leur sociabilité.

L'enjeu de ce travail est de questionner l'importance de l'espace social pour les utilisateurs du jeu, et de comprendre comment les usages permettent de créer une réelle sociabilité. Pour ce faire, j'ai établi une liste de questionnements qui a permis de poser les bases de ces recherches. L'un d'eux s'intéresse à en quoi ce jeu de simulation de vie permet aux individus de s'appropriier leur

---

<sup>8</sup> « Le live streaming est une technologie basée sur la diffusion en direct de flux audio et vidéo sans nécessité de téléchargement. Au fil des années, ce mode de transmission s'est très vite répandu sur Internet et les médias sociaux. Aujourd'hui, il est considéré comme la principale source de divertissement et de consommation des biens culturels. » Définition donnée par *ISD UP*, cf : [Qu'est-ce que le live streaming ? - ISD UP](#)

sociabilité. Ici, nous nous intéressons plus particulièrement à la façon de jouer, afin de voir si les individus se tournent plus vers un *gameplay* réaliste, se rapprochant de leur vie, ou si ces derniers choisissent de vivre une sorte de vie par ‘procuration’. Ensuite, comment expliquer l’intérêt porté par les joueurs au jeu ? Est-ce que le jeu permet un ancrage plus profond à la sociabilité ou n’est-ce qu’un outil de divertissement ? En quoi le jeu peut-il devenir un outil pédagogique dans le développement des individus, notamment chez les plus jeunes ? L’un des points que j’ai veillé à traiter est la corrélation entre le jeu et la sociabilité des individus. Le jeu peut être perçu comme une forme d’échappatoire à la vie réelle, dans lequel nous pouvons mener une vie idéale, sans les mauvais côtés de la vie réelle, que nous sommes obligés d’affronter une fois la partie finie. S’en sont suivi de questionnements s’intéressant au genre. Pourquoi les femmes se tournent-elles plus vers les jeux de simulation de vie, comme *Les Sims* ? Est-ce un a priori réel et fondé ? L’utilisation féminine du jeu est-elle majoritairement un mythe ou la représentation de la réalité ? Pourquoi les hommes, et les garçons, considèrent *Les Sims* comme un jeu “de fille” ? Cette partie, qui tient à mon sens une grande importance, s’intéresse à l’usage genré du jeu. Étant moi-même joueuse, j’ai souvent entendu durant mon enfance, et même à l’âge adulte, cette phrase énoncée par des individus de sexe masculin que « *Les Sims*, c’est un jeu de fille ». Les recherches préliminaires que j’ai effectuées, notamment à base de lectures, indiquent que cette vision est partagée, et non un cas isolé comme j’aurais pu le penser au vu des remarques de mon entourage. Cette vision est intéressante, car l’émergence de *Les Sims* correspond également à la féminisation du *gaming*. Jouer aux jeux vidéo était il y a quelques années encore perçu comme une activité masculine. Cette tendance s’est retrouvée bousculée ces derniers temps, nous avons pu observer que de plus en plus de femmes et de filles se sont approprié l’usage des jeux vidéo. Analyser la répartition du genre au sein des joueurs de *Les Sims* pourrait permettre de comprendre pourquoi le jeu est devenu un phénomène, mais également de comprendre pourquoi et comment les différents profils de joueurs utilisent le jeu. Enfin, l’une des plus grandes parties de ce travail porte sur la communauté de joueurs. En quoi les *moddeurs* ont-ils permis de créer une communauté *Les Sims* sur les réseaux numériques ? Comment le créateur utilise cette communauté pour renforcer l’impact du jeu ? En quoi les réseaux sociaux numériques ont-ils joué un rôle dans le développement du jeu ? En quoi la création de contenu additionnel permet-elle d’ancrer les joueurs dans un jeu de plus en plus poussé vers le réalisme ? Les questionnements autour de la communauté permettent de comprendre l’engouement autour du jeu. Cette dernière s’est grandement développée ces dernières années, notamment sur les réseaux sociaux numériques, qui ont permis aux joueurs de se regrouper, en partageant des *tips*, des astuces, mais également du contenu. De plus, les *moddeurs* passent du temps pour créer du contenu additionnel, permettant parfois d’avoir accès à un *gameplay* plus adulte et plus réaliste que le

contenu proposé de base par *Electronic Arts*. Les *moddeurs* prennent le rôle d'artistes et de créateurs de contenus, maintenant leurs *mods* à jour au fil des mises à jour officielles. Le temps pris pour créer ce contenu peut être révélateur de l'impact du jeu sur les individus et de l'importance de cette sociabilité numérique. Chaque *mod* trouve son *fandom*<sup>9</sup>, amenant les joueurs à partager et échanger entre eux, autour des créateurs.

Ces questionnements gravitent autour de la question des sociabilités et plus précisément autour de celle de la représentation de la sphère sociale dans le *gameplay* et sur les réseaux sociaux numériques. L'espace social a longtemps été étudié par la discipline sociologique, il me semble important de la retranscrire au sein de ce jeu phénomène et d'observer la façon dont les individus utilisent un jeu de simulation de vie pour construire ou bien entretenir leur sociabilité. Il devient alors intéressant d'étudier en quoi l'exploration de l'espace social dans le jeu *Les Sims* et les interactions au sein de sa communauté virtuelle contribuent-elles à façonner une sphère sociale numérique pour les joueurs, et comment cela influence-t-il leur expérience de sociabilité en ligne. Cette étude s'inscrit ainsi dans une volonté d'appréhender les liens entre les mondes virtuels et la sociabilité contemporaine, offrant ainsi un regard novateur sur la manière dont les jeux de simulation de vie comme *Les Sims* peuvent influencer et façonner les interactions sociales en ligne.

Dans cette optique, notre analyse se déploiera dans un premier temps sur la sociabilité en jeu. La sociabilité en jeu soulève des questions essentielles sur les motivations et les expériences des joueurs dans des environnements virtuels. Au cœur de cette exploration se trouve l'analyse des motivations initiales qui incitent les individus à s'immerger dans des jeux tels que *Les Sims*. En examinant ces motivations, il devient évident que certains joueurs sont attirés par la simulation de vie comme un moyen d'explorer des dynamiques sociales qu'ils aimeraient voir se concrétiser dans leur propre vie, tandis que pour d'autres, le jeu offre une échappatoire à la réalité. Par la suite, en plongeant dans les expériences en jeu, nous pouvons observer les interactions entre les Sims, les relations formées, et les moments significatifs vécus par les joueurs, tout en tenant compte de l'impact émotionnel, positif ou négatif, que ces interactions peuvent avoir. La créativité sociale et les dynamiques de jeu se révèlent également être des aspects cruciaux de cette exploration, en mettant en lumière la façon dont les choix de personnalisation et la gestion des relations virtuelles enrichissent l'expérience sociale des joueurs. Enfin, les répercussions de ces interactions virtuelles

---

<sup>9</sup> « Fandom est un terme utilisé pour désigner une sous-culture composée de fans caractérisée par un sentiment d'empathie et de camaraderie avec d'autres personnes qui partagent un intérêt commun. Les ventilateurs sont généralement intéressés par des détails même mineurs de l'objet de leur fandom et consacrent une partie importante de leur temps et de leur énergie à leur intérêt, souvent dans le cadre d'un réseau social avec des pratiques particulières ». Définition donnée par *Educalingo*, cf : [Définition et synonymes de fanbase dans le dictionnaire anglais](#)

sur la vie quotidienne des joueurs, ainsi que les stratégies qu'ils emploient pour équilibrer leurs activités virtuelles avec leur réalité, permettent d'approfondir l'analyse de la sociabilité en jeu.

Dans un second temps, cette analyse explorera la sociabilité autour du jeu. La communauté en ligne dans le contexte des jeux vidéo représente un terrain d'exploration riche et complexe, mettant en lumière les processus de découverte, d'adhésion, d'engagement et de partage entre les joueurs. Tout d'abord, l'analyse des mécanismes de découverte de la communauté en ligne révèle une diversité de facteurs, qu'il s'agisse d'interactions en jeu ou de recommandations de pairs, influençant ainsi l'adhésion des joueurs. Ensuite, en explorant les formes d'engagement au sein de cette communauté, nous observons comment le partage d'expériences de jeu spécifiques peut renforcer le sentiment de solidarité et d'appartenance parmi les joueurs. L'impact de la communauté sur le gameplay se révèle également crucial, illustrant comment les discussions en ligne peuvent redéfinir les choix individuels en matière de stratégie et de progression, ainsi que les dynamiques de groupe qui émergent au sein de la communauté, favorisant des discussions approfondies. En examinant les évolutions individuelles résultant de la participation à la communauté, nous mettons en lumière les changements de perception et de comportement des joueurs, tandis que l'analyse du rôle actif des joueurs dans la communauté révèle l'impact de leurs contributions créatives sur les tendances et les discussions générales.

Enfin, l'analyse visera à approfondir l'impact culturel et socio-jeux du jeu. Le genre et sa représentation dans les jeux vidéo sont des domaines de recherche essentiels qui révèlent les dynamiques complexes des interactions sociales et des identités virtuelles. Tout d'abord, l'analyse des interactions et des dynamiques de genre dans *Les Sims* permet de comprendre comment le jeu représente les interactions sociales en fonction du genre, tout en réfléchissant aux dynamiques de genre émergentes. Cette exploration suggère que les choix de genre dans le jeu peuvent à la fois refléter et dévier des normes socioculturelles préétablies. Ensuite, en examinant la perception culturelle du jeu en tant que "féminin" et son impact sur l'engagement des joueurs masculins dans la communauté, nous comprenons comment les représentations culturelles influencent la manière dont le jeu est perçu et adopté par différents groupes de joueurs. Enfin, en explorant l'influence du jeu sur la perception de soi et le développement de l'identité sociale des joueurs, nous mettons en lumière l'impact profond du jeu sur la construction de l'identité virtuelle et sa répercussion sur la vie sociale hors ligne. Cette analyse révèle que les compétences sociales acquises en jeu peuvent avoir des implications sur les relations interpersonnelles dans le monde réel.

Ces trois axes permettent ainsi de comprendre tous les éléments qui entrent en compte lors d'une partie de jeu et d'apercevoir les éléments externes à celui-ci qui donnent accès aux joueurs à une nouvelle forme de sociabilité étendue. Cette sphère sociale se construit sur la base du jeu et va bien au-delà de ce dernier, pour devenir à la fois un élément de vie, mais également un élément de regroupement. Pour étudier tout cela, ce travail de recherche s'est organisé autour d'une enquête qui a pris plusieurs formes.

## Méthodes et données

Dans le but de développer mon raisonnement, une enquête a été nécessaire à la réalisation de ce travail de recherche. Cette dernière s'est déroulée au travers d'une partie qualitative, comprenant des entretiens individuels et une observation, et d'une partie quantitative, sous la forme d'un questionnaire réalisé sur *Google Form*.

Simultanément, l'observation de terrain et la circulation du questionnaire ont commencé, au début du mois d'octobre 2023. En ce qui concerne l'enquête de terrain, dans l'intérêt de récolter des données sur les dynamiques sociales entre les joueurs et vis-à-vis du *gameplay*, je me suis intéressée à divers réseaux sociaux. Ces plateformes accueillent la communauté du jeu, dans laquelle l'entraide et le partage sont au cœur des discussions et sont devenus une source inestimable de données. Observer les joueurs, la façon dont ils partagent leurs expériences et leur ressenti sur le jeu, contribue à comprendre les raisons pour lesquelles ils jouent et à quel point un « simple » jeu peut prendre une importance toute particulière dans la vie des utilisateurs. Au travers des posts, qu'ils soient textuels ou visuels, ces individus se livrent sur les expériences de jeu. L'anonymat qu'offrent ces plateformes les laisse également se livrer sur les émotions ressenties, même les plus déroutantes. Celui-ci marche comme un masque et attribue aux joueurs une certaine distance avec la réalité, en plus de la dimension virtuelle du jeu et des relations en ligne. Il est donc aisé d'assister à des conversations qui semblent se dérouler à cœur ouvert et qui indiquent la connexion entre les joueurs entre eux, celle avec le *gameplay* et les avatars. Cet espace de sociabilité se place dans une sphère sociale unique, construite autour de passions et d'intérêts communs. Ces interactions peuvent également reprendre l'un des sens donnés par Erving Goffman. En ligne, les individus prennent le rôle de joueurs et forment des liens à partir de ce dernier. Il est donc possible d'assister à une mise en scène de la vie sociale autour de la thématique du jeu. Ces rôles et ces masques qu'endossent les joueurs leur permettent de se créer une identité au sein de la communauté qu'ils rejoignent. Cette identité peut alors mener à créer un lien d'appartenance entre des individus qui ne se connaissent pas et qui mettent en avant un intérêt commun pour l'univers des Sims. Les Simmeurs, terme que je compte utiliser régulièrement dans ce travail de recherche, qui renvoie aux joueurs de la franchise, portent ce rôle et développent des interactions et dynamiques sociales propres à celui-ci. Les terrains sélectionnés et décrits ci-dessous m'ont permis d'entrer dans cet univers social unique, et de l'analyser de façon concrète et immersive. Ces observations sur un terrain numérique se sont

accompagnées d'une recherche bibliographique plus axée sur la relation entre les individus et les jeux vidéo.

L'exploration initiale s'est concentrée autour d'Instagram. Le réseau social offre une perspective variée sur la communauté des joueurs des Sims. Il se distingue par son aspect visuel et social, permettant une analyse approfondie de la culture, des tendances, des interactions sociales et de la créativité des joueurs. Instagram représente une vitrine sur les créations des joueurs et son format visuel favorise une présentation attrayante des contenus, incitant les autres joueurs à s'inspirer et élargir leur expérience de jeu. De plus, les créateurs de contenu sur le jeu contribuent à façonner la culture de ce dernier et à susciter l'intérêt de nouveaux joueurs. Le réseau social devient une sorte de galerie visuelle de l'expression créative des joueurs, favorisant les interactions sociales et la construction d'une communauté dynamique. Cette dernière s'analyse au travers de l'espace commentaire et de l'utilisation des hashtags, permettant de comprendre les dynamiques en cours ainsi que les points de rencontres des joueurs, qui influencent la création d'une identité communautaire.

Le deuxième terrain exploité a été TikTok, une plateforme dynamique pour étudier la créativité, les tendances, et les interactions sociales au sein de la communauté de joueurs de Sims. Elle permet d'obtenir une compréhension globale de la culture et de la sociabilité entourant le jeu. La force du réseau réside dans sa capacité à encourager les utilisateurs à partager des moments de vie à travers des vidéos courtes, favorisant une communication concise et visuelle. Les joueurs peuvent ainsi rapidement partager des extraits de leurs créations, des astuces de jeu et des moments marquants de manière percutante. Les nombreux outils disponibles sur la plateforme permettent aux créateurs d'attirer un public nouveau et existant, enrichissant ainsi l'expérience de jeu et influençant les interactions des joueurs à travers des dimensions artistiques, émotionnelles et sociales. Les tendances et défis reflètent également la dynamique de la communauté, créant un langage visuel commun et révélant des intérêts partagés parmi les joueurs. La plateforme favorise l'épanouissement de la créativité des joueurs, mettant en lumière le jeu comme un outil d'expression artistique et sociale. Les interactions rapides disponibles sur TikTok, telles que les commentaires, les duos et les *stitches*, permettent d'étudier la réactivité de la communauté et sa contribution à la dynamique sociale autour du jeu. L'émergence constante de nouveaux créateurs assure un renouvellement continu de la communauté des Sims, offrant de nouvelles perspectives et de nouvelles voix aux discussions.

Ensuite, les groupes Facebook offrent une plateforme plus interactive et communautaire, sur laquelle les joueurs peuvent échanger de manière approfondie sur leurs expériences, créations, et questions liées aux *Sims*. L'analyse de ces groupes peut fournir des informations sur les dynamiques sociales et culturelles de la communauté. Ce que j'ai découvert, c'est que les groupes Facebook sur cette thématique sont assez nombreux et pour la plupart privés. Pour mener mon observation, je me suis inscrite dans certains d'entre eux, en suivant leur évolution tout au long de l'enquête.

| Nom du groupe                   | Nombre de membres   |                | Évolution |
|---------------------------------|---------------------|----------------|-----------|
|                                 | Au 01 décembre 2023 | Au 12 mai 2024 |           |
| Les Sims 5 France               | 4798                | 4822           | +0.50%    |
| Les Sims 4 - FR                 | 5040                | 5119           | +1.6%     |
| Les Sims 4                      | 3441                | 3874           | +12.57%   |
| ° Les Sims 4 FR °               | 4182                | 10 710         | +155.07%  |
| L'Univers Sims 4                | 51 211              | 60 228         | +17.58%   |
| Voisins Sims Gratuit / Freeplay | 14 521              | 14 858         | +2.33%    |
| Sims 4 (Mods-CC)<br>+18         | 5294                | 6600           | +24.58%   |

Ces groupes réunissent un nombre assez conséquent d'individus et permettent de manière quotidienne d'observer les posts publiés. Au cours de mes mois d'observation, j'ai pu constater que les sujets abordés sont divers, allant d'une demande d'aide à la création d'histoire sur le *gameplay*, tout en passant par des débats autour des ajouts du jeu.<sup>10</sup> C'est également au travers de ces groupes que mon questionnaire d'enquête s'est grandement partagé, montrant la forte activité de la communauté sur le réseau, ainsi que sa présence. Les groupes permettent aux utilisateurs d'avoir des discussions approfondies entre les membres de la communauté, de poser des questions et de discuter de divers aspects du jeu. Les membres partagent également fréquemment leurs créations dans le jeu, que cela soit par le biais de captures d'écrans, de vidéos ou même de liens vers leurs

<sup>10</sup> Un nouvel *add-on* (*À Louer*) est notamment sorti pendant cette période d'observation, faisant grandement réagir la communauté sur les différentes plateformes.

créations plus complexes. Analyser ces différents groupes permet alors de comprendre les diverses interactions entre les joueurs. Les groupes peuvent également servir de plateforme pour le support technique entre les membres. Enfin, ils peuvent rassembler des joueurs de différents horizons, offrant une diversité de perspectives en termes de style de jeu, d'objectifs, et d'attentes envers *Les Sims*. Les groupes sont souvent utilisés pour annoncer des événements, que ce soient des concours, des rencontres en ligne, des streams, ou des nouvelles importantes autour du jeu. Ces derniers peuvent être organisés par *Electronic Arts*, mais également par les joueurs eux-mêmes, qui souhaitent se connecter plus profondément avec la communauté et parfois dépasser la rencontre virtuelle pour l'inscrire dans le réel.

YouTube est une plateforme essentielle pour la communauté des joueurs de *Les Sims*, offrant une variété de contenus traduisant la façon dont les joueurs interagissent avec le jeu et partagent leur créativité. Les vidéos se répartissent en trois principales catégories : tutoriels et astuces, critiques et avis, et réactions aux annonces officielles. Les créateurs présentent des créations uniques et personnelles, des machinimas<sup>11</sup>, des séries narratives, ainsi que du contenu personnalisé et des mods. Les diffusions en direct renforcent les liens entre les spectateurs et les streamers, offrant une interaction en temps réel, des sessions de *gameplay*, des défis en direct et des événements spéciaux. YouTube offre un aperçu riche et varié de la culture et de la communauté, tout en retranscrivant une forme d'histoire, car cette plateforme est l'une des premières sur laquelle s'est développée la communauté de joueurs.

Enfin, Discord offre un espace dynamique et interactif sur lequel les joueurs peuvent se rassembler, discuter, partager du contenu, et participer à des activités communautaires. Son étude offre une perspective approfondie sur la culture et la dynamique sociale au sein de la communauté. Pour rejoindre un serveur portant sur le jeu, il faut que celui-ci porte l'étiquette "*Les Sims*". Pour observer les interactions au mieux, j'ai intégré quelques serveurs et analysé leur évolution au fil des mois.

---

<sup>11</sup> Type de films ou de vidéos numériques réalisés principalement en utilisant un moteur de rendu de jeu vidéo. Cf : [Définition de machinima | Dictionnaire français](#)

| Nom du serveur                 | Nombre de membres   | Nombre de membre | Évolution |
|--------------------------------|---------------------|------------------|-----------|
|                                | Au 01 décembre 2023 | Au 12 mai 2024   |           |
| Le monde de la Licorne Blanche | 69                  | 63               | -8.70%    |
| Esprit Sims                    | 464                 | 839              | +80.81%   |
| Le Coin Café Gaming            | 259                 | 229              | -11.58%   |
| Sims Foundry                   | 192                 | 343              | +78.65%   |
| Cookie Gaming                  | 160                 | 168              | +5.00%    |
| CC Sims 4 [FR/EN]              | 1222                | 1172             | -4.09%    |
| InSimsNiacs                    | 446                 | 483              | +8.29%    |

En rejoignant plusieurs serveurs portant sur *Les Sims*, il est possible d'observer les conversations, les sujets abordés et les interactions qui en découlent. Ils sont une source importante de soutien et d'entraide pour les joueurs, et ont chacun leur propre culture et normes sociales. Les discussions sont cordiales et amicales, allant au-delà du simple *gameplay* pour permettre aux utilisateurs de créer des liens. Les membres partagent souvent des captures d'écran, des vidéos et des astuces, offrant une vue en temps réel sur la créativité de la communauté. Certains serveurs organisent des événements en ligne et réagissent en temps réel aux annonces officielles du jeu. Chaque serveur a sa propre atmosphère et ses spécificités, permettant une exploration détaillée des différents aspects du jeu. Les fonctionnalités de chat vocal et vidéo renforcent l'interaction entre les membres, créant une expérience immersive et spontanée.

Ce travail de recherche ne s'oriente pas seulement sur les interactions entre les joueurs car l'aspect de la sociabilité au sein du jeu prend également de l'importance. Pour cela, j'ai sélectionné particulièrement le jeu *Les Sims 4* qui est le dernier opus réalisé à l'heure actuelle, mais également le plus joué, regroupant des millions de joueurs à travers le monde. Mon observation du jeu vise principalement à étudier l'offre en termes d'interactions sociales, mais également sur le développement des relations, avec les familles et les amis entre autres. Il est alors question de voir comment le joueur peut faire évoluer son avatar dans une sphère sociale virtuelle, dans le contexte d'un jeu de simulation de vie. Un jeu de simulation de vie à divers objectifs et finalités qui sont

propres aux joueurs et non pas prédéfinis par le jeu. *Les Sims* offre une simulation détaillée de la vie quotidienne, dans laquelle les joueurs peuvent créer et personnaliser leurs avatars, tout en gérant les aspects de leur vie (études, carrières, relations...) ainsi que les besoins fondamentaux (manger, dormir...). Ces aspects invitent aussi les joueurs à utiliser des interactions sociales, semblables à celles que nous effectuons au cours de nos journées. Le plus intéressant à mon sens est que ces interactions deviennent vitales pour notre avatar, sans quoi sa barre de besoin "social" descend. Cette représentation dans le jeu montre l'importance de la sociabilité dans la vie des individus, plaçant la sociabilité comme un besoin fondamental. De plus, le jeu évolue pour donner des interactions de plus en plus réelles, avec l'intensification ou la dégradation des relations en fonction des comportements des avatars et personnages non jouables. Il est possible d'observer une classification entre les personnages, avoir de l'argent, de beaux vêtements et une belle maison apporte un statut aux sims, ce qui est une représentation assez authentique, avec la représentation du jugement en fonction de caractéristiques sociales, qui se définissent par l'apparence et l'acquisition de biens. Toutefois, le jeu garde des éléments en dehors de la réalité, pour lui donner des caractéristiques plus humoristiques voire satiriques. En étudiant cet aspect, il est possible de remettre ce jeu au statut de jeu vidéo, qui a pour objectif principal de divertir les individus, même s'il reprend de nombreux mécanismes de la vie réelle. Cette représentation de la réalité donne aux joueurs la possibilité de se réinventer et potentiellement d'échapper à leur vie quotidienne. La démarche utilisée pour étudier les aspects sociaux à l'intérieur du jeu débute alors par une utilisation du jeu. Pour celle-ci, il m'a semblé important d'observer le jeu en y jouant tout en gardant à l'esprit qu'il est nécessaire d'avoir un regard critique et neutre sur les possibles actions. Dans un second temps, je me suis intéressée aux usages de différents joueurs, en les questionnant au travers d'entretiens individuels.

Le questionnaire qui complète cette approche a circulé de mi-octobre à mi-décembre avant d'être clôturé compte-tenu de son inactivité croissante et du nombre de répondants jugé suffisant. Ce dernier comptabilise alors 341 réponses<sup>12</sup>. Le formulaire a été créé sur Google Form du fait de la maniabilité des réponses qu'offre la plateforme ainsi que la facilité de partage à grande échelle. Son architecture s'est basée sur différentes catégories, la première étant sur le profil socio-professionnel du répondant. Ensuite celui-ci se spécifie sur les habitudes de jeu, afin de déterminer le profil de l'individu en tant que joueur. S'en est suivi de questions autour de la communauté *Les Sims*, qui est selon moi la base de la sociabilité entre les joueurs. L'aspect créatif est ensuite abordé, avec le sujet de la création de contenu, suivi par une rubrique Gameplay. Enfin, les deux dernières rubriques de

---

<sup>12</sup> 343 réponses au 12 mai 2024

questions portaient sur le jeu et la vie sociale ainsi que le jeu et le bien-être. Ces huit rubriques ont été façonnées en fonction de mes lectures préliminaires et des hypothèses de départ. Le questionnaire avait pour objectif de voir si un profil de joueurs était établi et si le jeu avait, ou non, des impacts positifs ou négatifs sur la vie du joueur et sa sociabilité.

Quatre entretiens individuels ont été menés suite à la diffusion du questionnaire. Les enquêtés sont tous des répondants du questionnaire, que j'ai soigneusement sélectionné en fonction de leurs réponses.

## I. La sociabilité en jeu : moteur de la simulation

La sociabilité en jeu se définit comme l'usage des actions socialisantes pour - et par - l'avatar lors d'une partie de jeu. Ces actions reprennent à la fois les interactions que peuvent avoir les personnages, soit l'avatar avec les autres membres du foyer et les personnages non jouables, mais également avec d'autres aspects qui définissent à mon sens la sociabilité. La sociabilité ne dépend pas simplement des relations et des interactions que l'on entretient avec autrui, mais également de la façon dont les individus se montrent. Les choix vestimentaires, esthétiques et la catégorie socio-économique sont des éléments marquants de la socialisation, certains ouvrent des portes et d'autres les ferment. Dans le jeu, le joueur choisit tout, notamment dans le dernier opus, *Les Sims 4*, dans lequel les options concernant la morphologie ont grandement évolué pour nous permettre de créer un personnage le plus proche possible des morphologies existantes dans le monde réel. Les vêtements se sont modernisés tout comme les possibilités en mode construction, concernant le terrain. Il est donc aisé dans le jeu de modeler ce dernier selon des constructions sociales que nous connaissons aujourd'hui.

La façon de jouer révèle beaucoup sur le joueur. Il est d'ailleurs possible d'observer une volonté de s'élever socialement. Un joueur issu d'un foyer modeste a la possibilité d'avoir un avatar qui correspond aux caractéristiques sociales d'une classe supérieure, cela passe par un travail de haut rang, comme PDG d'une entreprise, l'acquisition d'une grande maison, une vie sociale épanouie, remplie d'amis et de soirées mondaines. Il est alors possible de noter que le jeu offre une forme d'évasion, dans laquelle le joueur peut façonner une vie à son avatar qui est éloignée de la réalité du joueur. Au contraire, les fonctionnalités du jeu peuvent permettre aux joueurs de respecter une représentation de la vie ancrée dans le réel. L'une de mes enquêtée m'a révélé à ce sujet :

J'aime commencer avec rien, pour voir mes sims galérer comme dans la vraie vie, pour ensuite les voir réussir parce qu'ils ont vraiment travaillé dur. Je ne veux pas utiliser les codes de triche parce que ça n'existe pas dans la vraie vie et ça rend le jeu moins réel. (MT, 2024)

Chaque joueur a donc la possibilité de choisir vers quel axe la partie de jeu peut être tournée. Au cours des recherches, il est d'ailleurs apparu qu'il n'y a pas de schéma classique de jeu ou de façon de jouer, cependant on peut retrouver certaines similarités dans les parties des uns et des autres. Il est également important de rappeler les mots de Vincent Berry dans son livre *La fin du Game ?* :

*Les jeux vidéo au quotidien*, qui sont que « Le joueur moyen n'existe pas » (Berry, 2021, p.30). Cela souligne bien le fait que chaque joueur est unique et que les préférences, les styles de jeu et les motivations peuvent varier de façon considérable d'un individu à l'autre. Cela appuie également sur le fait qu'il n'y a pas de modèle, ni même de norme universelle, qui définit ce qu'est un joueur. Cette remarque de V. Berry remet en question les généralisations qui sont faites dans le contexte des jeux vidéo, et reconnaît en même temps que l'expérience du jeu est à la fois complexe et diverse. Ainsi, il met un point d'honneur à inviter les individus à prendre en compte la diversité des besoins, des intérêts et des motivations des joueurs dans les études sur les jeux.

Cette première partie d'exploration dans la sociabilité en jeu va nous permettre d'identifier les façons de jouer et les volontés qui se cachent derrière ces dernières. Il est important de comprendre en premier lieu, les motivations qui amènent les joueurs à pousser les portes de la simulation de vie au travers de *Les Sims* et d'analyser les expériences qu'ils en tirent.

## A. Motivations et expériences virtuelles des joueurs

Les motivations qui poussent les utilisateurs à pratiquer un jeu sont intéressantes car elles permettent de comprendre par quel(s) moyen(s) un jeu peut répondre à un, ou même plusieurs, besoin. Dans le cas de *Les Sims*, de nombreuses études ont été menées ces dernières années concernant la médiation thérapeutique des patients au travers de l'utilisation du jeu. Ces dernières permettent d'ancrer le jeu dans une dimension bien plus profonde, voire symbolique, que le simple divertissement. Ces études démontrent que l'usage d'un jeu peut avoir un réel impact sur la santé, et participer à l'améliorer. En termes de sociologie, ces études appuient sur le fait que des mécanismes sociaux sont acquis au cours de l'expérience de jeu. L'une de ces enquêtes a été menée par Yoann Leroux et s'intitule *Le jeu vidéo comme miroir dans la relation thérapeutique*. Dans ce texte, l'auteur commence par rappeler brièvement la perception sociale du jeu vidéo, il y indique que ces derniers sont « Nés dans les années 1960, ils sont aujourd'hui des grands médias de notre temps. Longtemps associés à une pratique juvénile et masculine, les jeux vidéo sont utilisés par des personnes de tous les âges et de tous les sexes » (Leroux, 2019, p.137). Cette indication permet de rappeler, comme dit précédemment, qu'il n'y a pas de profil défini de joueurs, mais une pluralité d'entre eux. Cela signifie alors que les motivations ne sont pas forcément partagées par tous les joueurs, mais qu'elles peuvent être propres à chacun. Il devient pertinent de former une typologie de motivations initiales plutôt que d'essayer de produire, à tort, une généralité de ces dernières. Cette diversité en termes de motivation vient notamment du fait que *Les Sims* n'est pas un jeu prédéfini, mais un jeu de simulation qui laisse la main au joueur, au lieu de construire des histoires pour lui. Ce qui fait la beauté du jeu, et qui participe à attirer de nouveaux joueurs à chaque nouvel opus, c'est la palette de possibilités qui se dessine à chaque partie. Le joueur n'est pas intégré dans un jeu narratif, mais dans une simulation modulable, tout comme la vie réelle peut l'être. Il est important de rappeler que « dans un jeu narratif, le joueur joue pour gagner, pour finir le jeu, et l'histoire ne sert qu'à l'attirer dans le monde du jeu. » (Marie-Laure Ryan, 2013, p.39). A l'inverse, dans *Les Sims*, il n'y a pas de véritable but du jeu, aucun palier à gravir ni de niveau à terminer. C'est un jeu dans lequel il suffit d'exister, et de vivre une vie qui s'inscrit dans le virtuel.

Les motivations initiales poussant les joueurs à rencontrer le jeu sont alors définies par de nombreux éléments. Au-delà des appétences personnelles et des goûts de chacun, Berry explique que « Toute pratique vidéoludique est située, socialement et spatialement, profondément imbriquée dans les conditions de la vie quotidienne, et, parfois, entremêlée ou productrice d'autres pratiques

sociales » (Berry et al, 2021, p.17). Jouer n'est donc pas réellement anodin, comme nous pouvons le penser, mais résulte de processus sociaux souvent internalisés. Les joueurs jouent par volonté première de se divertir, sans avoir conscience que leurs pratiques vidéoludiques sont orientées par leur espace social et spatial, qu'ils pratiquent au quotidien. Les motivations initiales sont donc à analyser au côté d'éléments socio-spatiaux, tout comme la pratique du jeu en elle-même. En effet, c'est tout l'ensemble des pratiques et des usages autour des jeux qui sont influencés, voire même guidés, par un ensemble de normes et de mécanismes dans lesquels sont intégrés les joueurs. V. Berry met l'accent dans son ouvrage sur cet ensemble, indiquant alors que :

Nous-même seront ici attentifs à ce que sont les activités de jeux vidéo pour les pratiquants des pratiques sociales élaborées, dont le sens varie d'un milieu à l'autre, d'un moment à l'autre, et où tout, d'ailleurs, ne se joue pas nécessairement devant l'écran (Berry et al, 2021, p.10)

L'auteur explique ainsi que les jeux vidéo doivent être étudiés dans un contexte de pratiques sociales complexes, et qu'alors leur signification peut varier en fonction du contexte culturel. Dans ses propos, il met en lumière un élément très intéressant, souvent mis de côté dans les recherches sur le sujet, et même dans le discours public. Il y souligne que les jeux vidéo ne se limitent pas seulement à ce qu'il se passe sur l'écran. Il insiste sur le fait que ces derniers ont un véritable impact dans la vie réelle, pouvant alors influencer certains aspects de la société. Une barrière est souvent érigée entre le jeu et la vie réelle, les montrant alors comme deux mondes distincts qui n'entrent pas nécessairement en relation. Or, la présence d'individus dans chacun de ces univers démontre qu'ils sont bien en processus d'interdépendance. Les expériences de jeu sont tirées d'éléments de la vie quotidienne tandis que des éléments de jeu peuvent eux aussi influencer le quotidien des joueurs. Mélanie Roustan marque d'ailleurs l'importance de cette relation dans son ouvrage *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?* Elle écrit que : « Les Sims est un jeu dont le gameplay met en œuvre des méthodes de socialisation et d'acculturation subtiles mais puissantes, reposant sur une pratique virtuelle des activités quotidiennes, des modèles d'interaction et des valeurs sociales » (Roustan, 2003, p.187). Au travers de ces recherches, il devient pertinent d'étudier à la fois les motivations initiales des joueurs, celles qui les poussent à entrer dans ces mondes virtuels, qu'elles soient conscientes ou non. À cela, il faut ajouter une étude des expériences de jeu, qui mènent à comprendre les raisons qui font que le joueur pratique le jeu, ou bien dans le cas contraire, le délaisse.

a. *Motivations initiales : volonté de découvrir le jeu*

Cette partie vise à explorer de façon approfondie les motivations individuelles des joueurs pour jouer à *Les Sims*. Cela en mettant en lumière les attentes initiales de ces derniers. L'enjeu est de répondre à la grande question qui est « pourquoi certains individus décident de se rapprocher d'un jeu de simulation de vie tel que *Les Sims* ? ». Cette première partie permet de répondre à l'hypothèse de départ qui est que certains joueurs peuvent initialement être attirés par la simulation de vie comme moyen d'explorer des dynamiques sociales qu'ils aimeraient voir se concrétiser dans leur propre vie, mais également que le jeu peut servir d'échappatoire à cette vie réelle.

L'une des premières motivations qui m'est apparue est la recherche d'apaisement. Les entretiens menés et le questionnaire partagé dans le cadre de cette enquête ont tous les deux permis de mettre en lumière les raisons pour lesquelles les joueurs jouent à *Les Sims*. La motivation n'est pas unique, tous ne jouent pas pour les mêmes facteurs, ni de la même façon. Cela permet donc d'insister sur le fait que le jeu de simulation virtuelle est une expérience unique pour chaque joueur. L'un des principaux éléments qui ressort dans l'enquête menée est que ce jeu de simulation de vie se démarque des autres par sa jouabilité en dehors des autres modèles. Cela s'exprime notamment par le fait que *Les Sims* n'a techniquement pas de fin. Une partie se termine lorsque tous les membres du foyer sont morts et qu'il n'est alors plus possible de jouer, car sans avatar une partie n'aurait pas de sens. Dans une partie, il n'y a pas de niveaux à passer, de compétences à atteindre ou de but précis. Ce jeu met donc au placard toute motivation liée au gain et au surpassement que cherchent beaucoup de joueurs dans l'expérience de leur jeu. De ce fait, les enquêtés répondent de manière globale que le jeu est « apaisant » et qu'il offre un moment de détente aux joueurs.

La deuxième motivation qui s'est démarquée apparaît sous deux éléments, les joueurs sont à la recherche de liberté et de contrôle. Aucun récit n'est préécrit dans le jeu. Cela signifie que le joueur a la pleine décision sur sa façon de jouer, pouvant alors créer un monde et une histoire personnelle, représentant l'expression de ses envies, sans contraintes apparentes. Cette caractéristique du jeu est essentielle, c'est elle qui permet aux joueurs de projeter leurs désirs, aspirations et idéaux dans un espace virtuel, sans se confronter aux limites qui peuvent être rencontrées dans la réalité. La pleine décision qui est accordée aux joueurs les amène vers une forme d'automatisation, permettant d'expérimenter diverses configurations à la fois sociales, économiques et personnelles. Le jeu devient à ce moment-là une sorte de miroir de leurs propres valeurs, touchant au désir fondamental de contrôle sur l'environnement qui entoure les joueurs. *Les Sims* fonctionne alors comme un

laboratoire virtuel, dans lequel les joueurs sont en mesure de tester des scénarios de vie alternatifs, d'explorer des identités différentes et bien d'autres. Les joueurs ont donc accès à une liberté, permise par les nombreuses possibilités dans le jeu et l'absence de narration définie. Le processus de création dans le jeu est l'un des éléments qui permet de laisser libre cours à la créativité, et par le même biais, à la liberté. Grâce à celui-ci, le joueur est dans la possibilité d'incarner qui il le désire, des caractéristiques physiques, mentales à économiques et sociales. De ce fait, le joueur exerce son contrôle et se délie des contraintes de la réalité pour construire un soi libre des barrières physiques, économiques et sociales. Cette liberté est assez inédite dans le monde des jeux vidéo, et inhérente au mode de jeu de la simulation de vie. Julie Rak a étudié ce phénomène en 2015, autour du jeu *Les Sims 3*, dans son article « Life Writing Versus Automedia: The Sims 3 Game as a Life Lab », elle y confie que : « Le processus de création, de maintien et de destruction de la vie dans Les Sims semble dépasser, plutôt que ne pas atteindre, les conditions qui structurent la plupart des jeux vidéo.<sup>13</sup> » (Rak, 2015). Cette affirmation indique l'une des raisons pour lesquelles un individu se tourne vers un jeu comme *Les Sims*. La modularité de ce monde virtuel attire, car elle est loin d'être présente dans toute autre forme de jeu. Elle attire également le joueur dans le développement d'une relation plus profonde avec l'avatar qu'il incarne.

L'interconnexion entre le joueur et le jeu se produit de différentes manières. Outre le fait de jouer pour se divertir, comme expliqué précédemment, le joueur se met également dans une position de contrôle, dans laquelle il exerce un certain pouvoir. Ce phénomène est expliqué par Jacques Henriot, également repris par Guillaume Gillet et Johann Jung. J. Henriot explique que « Si d'une certaine manière, le jouer produit le joueur, c'est parce que le jouer est pour le joueur exercice du pouvoir de soi. Jouant, il joue à être » (Henriot, *Le jeu*, p.92). Ce qui est important à retenir de ces propos, c'est que le joueur a le pouvoir de façonner l'identité de la personne qui joue. Cela renvoie alors à dire que les actions et comportements des joueurs dans le jeu contribuent à définir qui ils sont. Jouer devient un réel moyen pour le joueur d'exercer un contrôle, ou au moins une influence, sur lui-même, permettant alors de tester, renforcer ou transformer son identité. L'auteur reprend également le fait que le joueur se met en scène au travers de l'acte de jouer. Par cela, il expérimente différentes façons d'être. L'une des motivations qui ressort au travers ce phénomène est la recherche de liberté. En effet, au travers du jeu, il devient possible d'explorer différentes facettes de soi-même, en mettant de côté les contraintes habituelles de la réalité. Le jeu peut être perçu comme un espace d'expression et de découverte de soi. Dans celui-ci, le joueur a l'opportunité de se créer et

---

<sup>13</sup> Traduction personnelle de la version originale en anglais : « The process of creating, maintaining, and destroying life in The Sims appears to exceed, rather than fall short of, the conditions which structure most gaming. »

de se recréer au travers d'actions ludiques. De plus, le jeu devient un espace de liberté personnelle, dans lequel il est possible d'explorer et de redéfinir son identité. Le joueur devient maître de sa vie dans cet espace virtuel, influençant alors sa propre identité à l'extérieur du jeu. Il faut ajouter à cela que les actions possibles dans le jeu vont au-delà des mœurs sociales de notre société contemporaine. Il est possible d'y adhérer en remplissant les objectifs de vie qu'une majorité des individus ont aujourd'hui. Cependant, une vie alternative sous contrôle peut permettre de faire adopter à son personnage des comportements déviants, qui auraient trop de mauvaises conséquences pour le joueur dans la réalité. P. Lorentz nous le rappelle en indiquant que :

En ce qui concerne les objectifs, ils semblent tout droit sortis d'un horoscope : réussite sociale, professionnelle, amoureuse. Ou le bonheur selon les jeux vidéo ! Mais le bonheur si je veux, puisque je peux aussi décider de semer le chaos... Ce paramètre est donc fluctuant. (Lorentz, 2015)

Cette remarque est intéressante car elle permet de constater que bien qu'il y ait une absence d'objectifs prédéfinis, les joueurs jouent pour en atteindre, qu'ils soient des objectifs atteignables dans la réalité, ou au contraire, des objectifs déviants. C'est ainsi que la liberté recherchée par le joueur s'exprime, il est en capacité de maîtriser l'univers dans lequel il prend vie au travers de son avatar. Dans une partie de *Les Sims*, tout semble possible, le joueur décide de tout. P. Lorentz approfondit son étude en expliquant que :

Dans une fiction ludique, il n'y a pas de victoire ou d'échec : le but du joueur n'est pas de finir le jeu, mais d'observer l'évolution du monde imaginaire. Les fictions ludiques induisent un plaisir beaucoup plus esthétique que les jeux narratifs car le joueur n'est pas étroitement focalisé sur des objectifs. Pour moi, l'essence de la fiction ludique est saisie par ce qu'un jour j'ai entendu dire à une petite fille à propos du jeu *Les Sims* :

Devine ce que j'ai réussi à faire avec mes Sims ! J'ai fait se noyer le père et la mère dans la piscine, et maintenant les enfants sont tout seuls et ils peuvent faire tout ce qu'ils veulent.

La morale et les normes sociales n'ont plus de sens dans cet imaginaire, et n'exercent alors plus de contraintes sur la vie que les joueurs choisissent de vivre. C'est en se libérant de ces dernières que les individus se permettent d'exprimer des envies profondes, sans craindre de subir la pression sociale qui régit nos sociétés. Ils peuvent alors vivre une vie alternative, qu'ils n'auraient toutefois pas forcément envie de transposer dans leur vie quotidienne. Par ces méthodes de jeu, nous voyons que la liberté permise entraîne la créativité, l'émancipation des contraintes socio-spatiales, mais

également une sorte de contrôle sur les comportements qui peuvent être jugés problématiques, à savoir tuer ou torturer quelqu'un, comme c'est le cas pour la petite fille interrogée par Lorentz.

Le jeu permet de nombreuses choses, l'une d'elle est de s'évader du monde réel, pour se réfugier dans la réalité virtuelle. Cela constitue donc une nouvelle motivation. Les différentes enquêtes sur le jeu ont permis de mettre en lumière le fait que l'individu social, en s'adonnant à un jeu de simulation de vie, peut entreprendre un processus de reconstruction au travers de son avatar. Dans leur article « L'immersion dans les thérapies médiatisées par le jeu vidéo », Guillaume Gillet et Johann Jung reprennent les propos de Étienne Armand Amato, livrant alors que :

Pour Amato (2008), l'utilisation du jeu vidéo est à l'origine d'une instanciation, c'est-à-dire une concrétisation de différentes instances, par lesquelles le « vidéojoueur » s'implique subjectivement au travers d'un transfert psychomoteur, lui permettant d'expérimenter une transformation de son être. Le joueur vit alors une « illusion de téléportation », qui se double d'une expérience de sortie de soi. Cette « translation d'existence » s'associe à l'impression de se sentir exister « simultanément de part et d'autre de l'écran » (Gillet et Jung, 2019, (Amato, 2008))

L'activité de loisir qu'est le jeu se retranscrit alors au-delà de l'activité simple. Cette dernière devient une expérience qui transforme le joueur. Le terme d'instanciation utilisé par Amato renvoie à la matérialisation de différentes réalités, un phénomène qui prend place lorsque le joueur lance une partie de *Les Sims*. Outre le fait de se divertir, le joueur s'engage activement dans le jeu, que cela soit de manière psychologique ou physique. En effet, pour se mettre dans un jeu comme *Les Sims*, il faut faire appel à de la concentration, de l'imagination, prenant place dans l'état mental du joueur. Mais il est nécessaire de s'impliquer physiquement. Cette connexion physique a lieu par les commandes et l'interface de jeu qui lient le joueur à ce monde virtuel. Le clavier, la souris, la manette ou encore l'écran captent l'investissement physique de l'individu. C'est avec cette dualité, physique et psychologique, que le joueur est transporté dans le jeu. A l'image d'une téléportation, le joueur est amené d'un monde vers l'autre. En incarnant son avatar, il vit alors une forme de dissociation. Bien que son corps physique continue d'intervenir dans le monde réel, celui-ci devient également maître du monde virtuel dans lequel il s'investit. Amato met donc en avant l'image d'une vie double menée au travers du jeu vidéo. Cette double vie que peut éprouver le joueur est à mon sens l'une des motivations qui pousse le joueur à commencer à jouer, mais également à continuer de pratiquer le jeu. Sans sortir d'un environnement qu'il connaît, qui est son foyer, l'individu peut tout de même voyager dans une autre dimension, qui est celle de la vie virtuelle. Lorsque le temps ou les moyens ne sont pas présents pour s'évader, la possibilité de passer la frontière entre deux mondes

devient accessible grâce à aux expériences qu'offrent les jeux vidéo. Il faut cependant faire la distinction entre le joueur en situation de jeu, et le joueur qui s'inscrit dans le monde réel. Sylvie Craipeau dans son ouvrage *La société en jeu(x). Le laboratoire social des jeux en ligne* indique que « L'usage des avatars correspond à une mise en scène de l'ordre du théâtre ou du cinéma, selon ce que disent certains, de la manipulation de marionnettes » (Craipeau. 2011, p.87.) Jouer donne ainsi la possibilité d'interpréter un rôle et de se mettre en scène dans un monde virtuel. Les avatars que les individus créent et utilisent donnent l'occasion de se représenter soi-même ou une autre identité au sein d'un autre monde et d'une nouvelle scène sociale.

Enfin, certains joueurs utilisent le jeu dans le but de se réfugier dans un monde virtuel qui leur permet d'accéder à une vie sociale. Une dernière motivation est donc identifiable, celle d'une recherche de créativité et d'apprentissage de l'espace social. Dans la simulation de vie, tous les actes du quotidien peuvent être répliqués, mais ils peuvent également être appris par le joueur. Pascaline Lorentz indique que :

L'activité ludique avec le jeu Les Sims® peut être considérée comme un acte imitatif, et dès lors, constitutif du processus de socialisation des joueurs. Ce jeu n'a pas de fin ou de but, il n'y a pas de victoire finale ni de défaite. L'objectif continu du jeu est de faire vivre ses personnages. Ainsi, le joueur peut choisir les orientations qu'il souhaite et il assume, seul, les conséquences de ses choix. (Lorentz, 2010)

En effet, le processus de socialisation est l'un des aspects le mieux représenté dans le jeu et le plus mis en avant. Après avoir créé votre, ou vos, avatar, et emménagé dans un terrain, vous allez avoir vos premières interactions sociales avec un événement intitulé "Comité d'accueil". Ce dernier est obligatoire et se passe à chaque début de nouvelle partie, ou en cas de déménagement de votre foyer. Vos voisins vont tous arriver, et s'inviter chez vous, avec un gâteau aux fruits (qui rend malade la plupart des Sims). Ces voisins vont être les premiers personnages non jouables que vous rencontrerez. L'objectif de cet événement est de faire bonne impression, afin de lier des relations avec ces voisins. Si vous connaissez la



série télévisée *Desperate Housewives*, il est possible de comparer cet accueil à celui de Bree Van de Kamp. Lorsque de nouveaux voisins arrivent à Wisteria Lane, Bree s'empresse de leur amener un panier de muffins tout juste sortis du four, et de leur apporter par la même occasion sa sympathie.

Nous retrouvons donc dans le jeu un processus de socialisation qui prend racine au sein de la culture américaine, notamment de la culture véhiculée par les œuvres cinématographiques et télévisuelles. Bien que le jeu n'ait pas d'objectif défini, cette première interaction permet de voir que les développeurs placent la socialisation au cœur de la simulation de vie, et par le même biais, probablement au cœur de la vie, étant donné que ce jeu se veut, dans les grandes lignes, représentatif de la réalité. Retrouvant cette représentation de l'espace de vie, les joueurs peuvent donc apprendre à maîtriser un espace social et les processus sociaux mis en pratique dans les interactions entre individus. Au travers du jeu, le joueur peut donc pratiquer des activités socialisantes qu'il est en mesure de retrouver une fois la partie terminée. En jouant et en prenant vie dans ce monde virtuel, le joueur l'habite (Sophie Balbo), devenant une motivation propre au joueur qui souhaite être présent (Xavier Retaux) dans cet univers qu'il a créé et dans lequel il évolue et apprend.

Il est donc possible d'observer de nombreuses motivations, que cela soit par le biais d'écrits à la suite d'enquêtes précédemment menées par des sociologues, ou bien par l'enquête menée actuellement. Que la motivation soit liée à un état d'esprit, une volonté d'agir et de contrôler un monde ou bien de s'émanciper de la réalité grâce à la création d'un monde virtuel, elle amène chaque joueur à s'investir dans le jeu. Les multiples possibilités permettent à des profils de joueurs différents, aux méthodes parfois opposées, de faire usage du jeu de toutes sortes de façons. Cela explique donc pourquoi « Les Sims est aujourd'hui le jeu vidéo le plus vendu en France et au monde » (Fanny Lignon, 2007). La multiplicité des motivations mène à une grande variété d'expériences de jeu.

### b. *Expériences en jeu; immersion dans l'aventure de la simulation*

Nous allons désormais analyser les interactions entre les Sims, les relations qu'il est possible de former et des moments significatifs vécus par les joueurs, en mettant en avant les éléments clés qui enrichissent leur expérience. Au-delà de cette analyse du jeu en lui-même, nous allons nous intéresser à l'importance de ces éléments chez les joueurs et comment ils les utilisent au cours de leur.s partie.s. Ce passage part de l'hypothèse suggérant que les interactions sociales en jeu peuvent avoir un impact sur le bien-être émotionnel des joueurs, les incitant à poursuivre, ou non, ces expériences virtuelles. Comme indiqué précédemment, le jeu n'est pas écrit et les façons de jouer sont multiples, aucun chemin n'est déjà tracé et chaque joueur est en mesure de créer le sien. Étant un simulateur de vie virtuelle, les joueurs ont accès à des possibilités immenses en ce qui concerne les actions et interactions, qu'il est possible de retrouver dans la vie réelle. Toutes les actions du quotidien sont retranscrites dans le jeu, dans le but d'en produire un *gameplay* réaliste. En plus de cette variété de possibles, le jeu permet d'explorer une nouvelle forme de sociabilité. En effet, il est important de rappeler que « Contrairement à la plupart des jeux vidéo grand public étudiés, *Les Sims*® est un jeu offline et les relations sociales qui s'y développent sont exclusivement établies entre le joueur et ses avatars. » (Lorentz, 2010). Nous entrons alors dans une nouvelle forme de sociabilité, qui n'est pas entretenue par deux individus humains et physiques, mais entre des avatars et le joueur. L'émergence du numérique et des jeux vidéo a donc participé à transformer la sociabilité déjà existante pour faire naître une nouvelle sphère sociale. Cette dernière est très particulière, et peut parfois être perçue comme illégitime, notamment dans les sciences sociales où ce sont principalement les individus qui sont étudiés dans le cadre d'interactions sociales, et non les outils. Toutefois, les innovations technologiques permettent de faire émerger de nouvelles formes de relations, qui prennent place dans des endroits que nous n'aurions pas forcément imaginés il y a de cela quelques années. Il est donc important de se rendre compte que :

La relation entretenue entre le joueur et ses Sims est, selon la typologie de Sally McMillan, une interactivité utilisateur vers le système. Elle fait la distinction entre différentes catégories d'interactivité. La première est celle établie entre deux utilisateurs, la deuxième celle dont nous venons de parler et la troisième est l'interactivité entre l'utilisateur et un document tel un texte ou un message. (Lorentz, 2010)

Cet élément signifie qu'il est important de reconnaître les différentes formes d'interactivité existantes dans les interactions entre les joueurs et les jeux vidéo. L'interactivité utilisateur vers le

système dans *Les Sims* permet de comprendre les dynamiques sociales au sein du jeu car celui-ci implique une interaction directe qui s'effectue entre le joueur et le système informatique du jeu, laissant donc la possibilité de contrôler les actions des personnages. Cette relation s'exprime au travers de la création des personnages, de la gestion de leur vie quotidienne ou encore des interactions. Cette relation entre l'utilisateur et le système ouvre le regard sur les interactions sociales au travers des actions du joueur, analyser son contrôle pour voir la façon dont il influence le jeu nous offre une clé de compréhension sur le développement et l'évolution de la sociabilité dans le jeu. De plus, il devient possible d'identifier les décisions prises par les joueurs, qui peuvent découler de schémas et de tendances dans leurs comportements sociaux simulés, menant alors à explorer certains aspects de la sociabilité virtuelle. Enfin, l'étude de cette relation peut aider à comprendre les motivations et les préférences des joueurs dans leur manière d'interagir avec le jeu, ce qui peut avoir des implications sur la manière dont la sociabilité est construite et vécue dans le jeu.

Les interactions entre les personnages sont plutôt vastes et diverses, ce qui leur permet de couvrir un large éventail de comportements sociaux et d'actions. Ces interactions sont essentielles pour le joueur s'il souhaite développer les relations entre les personnages. Ces dernières influencent directement la progression du jeu, et par la même occasion, l'expérience des joueurs. Parmi ces interactions, nous en retrouvons des plus basiques, comme saluer un autre personnage, discuter, raconter des ragots, ou encore faire des compliments. Toutefois, elles peuvent également se montrer bien plus complexes et il devient possible de se disputer, une dispute qui peut finir en bagarre, de flirter, ou encore de se marier. De ce fait, chaque interaction que le joueur choisit va influencer la relation avec les personnages. Celle-ci est représentée par une barre, comme les besoins, ainsi qu'un statut. Une barre qui se dégrade et va vers des relations hostiles sera alors rouge, alors qu'une relation qui évolue positivement sera verte. En fonction des interactions choisies, un personnage peut devenir votre meilleur ami ou votre pire ennemi. Un compliment sincère peut renforcer une amitié, tandis qu'une dispute peut entraîner un ressentiment. De plus, les interactions peuvent varier en fonction des traits de personnalité des Sims. Par exemple, un Sim extraverti va avoir plus de facilité à entamer une conversation, il pourra d'ailleurs le faire plus aisément de manière autonome, à l'inverse, un Sim timide sera plus réticent, et pourra même se retrouver dans l'état "mal à l'aise". Voici tous les états dans lesquels peuvent se retrouver un Sim :



14

Cet état émotionnel va également influencer les interactions entre les Sims. Si un Sim est heureux, il pourra être plus enclin à flirter, là où un Sim triste sera plus distant. Le joueur est celui qui, quand il contrôle son avatar, choisit les interactions. Le jeu met à disposition deux styles de menu, l'un intuitif, qui va proposer des interactions en fonction de l'humeur du personnage ou de la tournure que prend la conversation, l'autre partagé en catégories comme "Amical", "Romantique", "Humour", "Malice" et autres qui permettent d'avoir une palette complète d'interactions sociales.



15

<sup>14</sup> [Sims 4 Emotions – StrangeTown Monty \(STM\)](#)

<sup>15</sup> [The Sims 4 Update: New Pie Menu Overview!](#), menu par catégorie d'interactions

Par défaut dans *Les Sims 4*, c'est le menu intuitif qui est défini. De ce fait, les joueurs utilisent souvent les interactions disponibles pour façonner les relations entre les Sims selon leurs objectifs et leur style de jeu. Certains joueurs vont se concentrer sur le développement des relations amicales, tandis que d'autres préfèrent explorer les relations romantiques. De plus, les interactions entre les Sims peuvent être utilisées de manière plus stratégique dans le but d'atteindre des objectifs spécifiques. En complimentant un personnage influent, comme son patron, il devient possible d'obtenir une promotion au travail. Les joueurs peuvent également utiliser les interactions pour créer des situations narratives intéressantes, c'est-à-dire organiser un mariage ou encore provoquer une dispute dramatique. Il devient possible d'utiliser ces interactions avec l'objectif de créer des histoires profondes, qui mettent du piment dans le *gameplay*. Les histoires les plus partagées sur les réseaux sociaux vont être celles des triangles amoureux et des tromperies, qui permettent aux joueurs de mettre en scène de réelles tragédies. Au-delà des tragédies, les joueurs peuvent également expérimenter des interactions négatives, comme le harcèlement ou encore la tricherie, qui leur permet d'expérimenter différents scénarios et de voir les diverses conséquences. Ces interactions négatives sont parfois la représentation de ce que vivent les joueurs dans la réalité, comme le jeu permet à certains d'échapper à cette vie, pour d'autres, cela devient le moyen de découvrir des comportements qu'ils n'ont pas et qu'ils ne subissent pas. Au lieu de rencontrer ces interactions dérangeantes dans la vie réelle, ils peuvent prendre le contrôle en les provoquant par le biais d'un jeu, et d'une réalité virtuelle. Les jeux vidéo sont une scène beaucoup plus complexe qu'elle n'y paraît sur divers aspects, le divertissement n'est pas le seul objectif des joueurs, Serge Tisseron explique que :

Il existe deux polarités dans les jeux vidéo, une relevant de l'excitation et une autre du contrôle de celle-ci. Étant donné l'importante intensité émotionnelle présente dans la relation entre le joueur et le jeu, l'excitation est aisément visible, et constatée. Cependant, l'aspect le plus important demeure la volonté sous-jacente du joueur lorsqu'il démarre le jeu et pendant la pratique. Serge Tisseron nous dit : « Le joueur est comme un nouveau né, ils sont invités l'un et l'autre à explorer le monde avec leurs corps exactement de la même façon. (Tisseron, 2006)

Dans son travail, Tisseron fait ressortir la dualité qui existe dans le jeu : la frontière ténue entre frisson et contrôle. L'équilibre délicat entre l'engagement émotionnel et l'action du joueur : cela détermine la manière dont les joueurs abordent leurs interactions avec le jeu. Encourager l'innovation grâce à la manipulation stratégique d'éléments virtuels a fait de *Les Sims* plus qu'un simple jeu, c'est maintenant une toile d'expression créative. Une plateforme de narration unique sur

laquelle les joueurs définissent des récits en fonction de leurs aspirations personnelles. Certains visent à améliorer les compétences sociales pour des réseaux plus larges tandis que d'autres se concentrent sur des liens familiaux ou professionnels spécifiques : des approches différentes pour différentes personnes. Les interactions entre Sims peuvent également servir de résolution de conflits narratifs ou, à l'inverse, servir de source de drame au sein du jeu. Les joueurs utilisent généralement ces interactions comme un moyen d'orienter le jeu dans certaines directions, les aidant ainsi à atteindre les objectifs qu'ils se sont fixés.

L'expérience du joueur s'exprime en premier lieu au travers de la création. La créativité est au cœur des Sims dans le sens où pour commencer une partie, il faut créer des avatars (même s'il est possible de choisir un foyer prédéfini, créé par les développeurs). La création du Sim et du terrain est l'une des étapes fondamentales dans l'expérience du jeu. Cette phase permet aux joueurs de personnaliser leurs personnages ainsi que l'environnement dans lequel ils évoluent, en fonction de leurs préférences et de leur imagination. Lors de la création du Sim, ils ont accès à un large éventail d'outils de personnalisation, qui leur permet de créer un avatar unique. Ils peuvent ainsi ajuster des éléments concernant l'apparence physique, mais également les goûts, les traits de personnalités et les aspirations, soit un objectif de vie à atteindre. La personnalisation est très approfondie, rendant possible l'ajustement de chaque détail de l'apparence de leur Sim, allant des traits du visage à la couleur des cheveux, en passant par les vêtements. Cette liberté permet de créer des Sims qui reflètent leur propre vision de l'esthétisme, de la diversité et de la personnalité. De ce fait, un joueur peut créer un Sim avec des traits de personnalité extravertis, aimant la nature et ayant une aspiration à devenir un grand jardinier. La création du personnage permet aux joueurs de s'immerger pleinement dans l'univers du jeu dès le début, en investissant émotionnellement dans le personnage qu'ils ont créé.

En ce qui concerne la création du terrain, les joueurs ont la possibilité de construire et de personnaliser les maisons, ainsi que les quartiers, dans lesquels leurs Sims vivront. Ils peuvent en premier lieu choisir l'emplacement et la taille, puis en mode construction choisir le nombre de pièces, la disposition de ces dernières et les éléments décoratifs. Du point de vue de la conception architecturale, les joueurs peuvent exprimer leur créativité en concevant des maisons uniques, des châteaux majestueux aux modestes cabanes de plage. Chaque pièce de la maison peut être aménagée selon les goûts des joueurs, avec une variété d'options de décoration, de meubles et d'accessoires. Au dehors des murs de la maison, il est aussi possible d'aménager le terrain selon ses envies. La personnalisation du terrain permet également de créer des environnements naturels, avec

des jardins, des étangs et tout ce qu'ils désirent. Les joueurs peuvent alors se sentir chez eux dans leur propre création, ce qui permet de renforcer leur engagement dans le jeu et de choisir le style de vie dans lequel ils souhaitent faire évoluer les personnages, un manoir, une villa ou un petit appartement, telles sont quelques possibilités qui s'offrent à eux. Ces premiers éléments permettent donc de placer les avatars dans un espace socio-économique défini, qui peut alors représenter le milieu de vie du joueur dans la vie réelle, ou bien être un milieu d'expérimentation unique dans lequel chaque désir est possible. Cette phase créative est importante et permet d'intégrer le joueur au monde virtuel. C'est d'ailleurs ici que le contrôle commence, avec la possibilité de créer quelque chose d'authentique et d'unique, voire de se recréer au sein du jeu. Patrick Sherry explique que :

Ensuite, tout devient possible dans les mondes du jeu vidéo grâce à une incroyable panoplie d'outils techniques permettant au joueur d'expérimenter une large gamme d'actions à travers sa relation avec son avatar. Par exemple, un homme peut devenir une femme et vice versa, une personne gentille peut adopter un comportement méchant, des personnes handicapées peuvent accomplir des actions qu'elles ne peuvent généralement pas réaliser. De cette manière, les joueurs "sacralisent leur moi" (Sherry, 2009, p.375)<sup>16</sup>

Cette explication invite le lecteur à visualiser l'étendue du potentiel du jeu. Outre le divertissement et le bien-être qu'il peut procurer, il permet également de s'émanciper des frontières de la réalité pour s'approprier une nouvelle identité, bien que celle-ci soit virtuelle. Ce petit moment de virtualité peut prendre bien plus de place dans la vie des joueurs, pour devenir une part de réalité, ou en tout cas, de leur réalité. *Les Sims* permet d'ouvrir la page du possible, et de donner accès à une nouvelle façon de prendre le contrôle de soi.

C'est après la création que le joueur peut enfin commencer à vivre dans le monde virtuel. Le jeu en lui-même offre une multitude de possibilités et de scénarios pour les joueurs, qui peuvent choisir de jouer de différentes manières en fonction de leurs préférences. Commencer une partie n'est pas toujours inné ni même simple; car il faut décider quel chemin choisir pour notre aventure. Car si nous devons le rappeler :

---

<sup>16</sup> Traduction personnelle de la version originale en anglais : « Then, anything become possible in video gaming worlds thanks to an incredible weaponry of technical tools enabling the gamer to experience a wide range of actions through his relationship with his/her avatar. For instance, a man can be a woman and vice versa, a good person can behave badly, disabled people can do actions they usually cannot. In this way, players 'sacralize their self' (Patrick Sherry, 2009, 'Disenchantment, Re-enchantment, and Enchantment', *Modern Theology*, 25:3, July 2009). »

Le point des Sims, s'il doit vraiment y en avoir un, c'est que le jeu offre de nombreux modes d'existence et de plaisirs possibles, et beaucoup d'autres peuvent être créés que le jeu n'offrait pas jusqu'à ce que les joueurs commencent à les imaginer. (Patrick Sherry, 2009, p.375)<sup>17</sup>

Cela met en lumière la nature ouverte et créative des jeux *Les Sims* et suggère qu'il n'y a pas de point unique et défini dans le jeu, en soulignant la diversité des expériences, et ainsi des plaisirs, que le jeu a à offrir. La multitude des possibilités en termes d'expériences virtuelles qu'il propose permet réellement d'explorer divers modes de vie, mais également différentes relations, et de s'adonner à des réalisations toutes droites sortis de leur imagination. Il est important également de noter que l'auteur met un point d'honneur à souligner le rôle majeur des joueurs dans l'évolution du jeu. C'est en expérimentant, en imaginant et en cherchant à repousser les limites des fonctionnalités du jeu déjà existantes que les joueurs contribuent à créer de nouveaux modes de jeu et de nouvelles expériences qui n'étaient pas forcément envisagées par les développeurs au moment du lancement. *Les Sims* devient alors un espace de jeu qui est à la fois dynamique et évolutif, alimenté par la créativité et l'imagination des joueurs. Cela est rendu possible car :

Les Sims 3 offre une manière si captivante de créer des scénarios de vie, comme certains joueurs ont choisi de le faire, puis de partager ces scénarios avec d'autres. Le fait que le jeu lui-même soit une marchandise tout en créant un discours ironique sur les marchandises crée une autre couche de complexité concernant les liens entre les formes sociales et économiques de vie. (Sherry, 2009, p.375)<sup>18</sup>

Cela signifie que le jeu permet aux joueurs de créer des récits de vie et de les partager avec autrui, ajoutant une nouvelle dimension à l'expérience de jeu. Bien qu'il soit *offline*, il devient un jeu collectif au travers du partage. L'auteur, en mettant l'accent sur le caractère ludique et créatif du jeu, souligne comment les joueurs utilisent les outils à leur disposition pour construire des histoires qui sont à la fois riches en détails et en émotions. Lors de mon observation de terrain, j'ai de nombreuses fois rencontré des récits issus du jeu au travers de posts sur les réseaux sociaux. Les histoires sont vécues par les joueurs, mais également par les lecteurs qui les suivent et qui

---

<sup>17</sup> Traduction personnelle de la version originale en anglais : « The point of The Sims, if there even has to be a point, is that the game offers many possible modes of being and pleasures, and many more can be created that the game did not offer until gamers began to imagine them. ». Rak, Julie. 2015. « Life Writing Versus Automedia: The Sims 3 Game as a Life Lab ». *Biography* 38(2): 155-80. (28 mars 2023). (Sherry, 2009, p.375).

<sup>18</sup> Traduction personnelle de la version originale en anglais : « The Sims 3 provides such a compelling way to create life story scenarios—as some gamers have chosen to do—and then share these scenarios with others. The fact that the game itself is a commodity even as it creates ironic discourse about commodities creates another layer of complexity about the connections between social and economic forms of living. »

s'intéressent réellement au récit, à l'instar d'une saga de livres, dont chaque nouveau chapitre est attendu avec impatience. Toutefois, la créativité se retrouve liée à la nature commerciale du jeu. Le jeu est un produit, une marchandise, qui permet cependant aux joueurs de créer des récits qui peuvent refléter, et critiquer, les réalités sociales et économiques de la vie. Lorentz met en lumière la complexité des relations entre les formes de vie sociale et économique représentées dans le jeu et la façon dont elles sont utilisées et interprétées par les joueurs. Elle met en avant le fait que le jeu puisse sembler bien plus complexe qu'il n'y paraît, en tout cas d'un point de vue symbolique. Les joueurs peuvent donc vivre leur expérience de jeu, et se tourner vers celui-ci, pour des raisons bien plus profondes qu'un intérêt ou qu'une recherche de divertissement. Ainsi, P. Lorentz ajoute que :

À première vue, ce jeu vidéo semblait très simpliste, et "il n'est pas amusant de simuler des problèmes de la vie", comme le prétendaient certains spécialistes de l'industrie (Ichbiah, 2004/1998). Cette affirmation est faite sans examiner le jeu de manière approfondie, et surtout sans donner la parole aux joueurs et prêter attention à leurs expériences du jeu. (Lorentz, 2012) <sup>19</sup>

Ces propos soulèvent une critique pertinente sur le rejet, assez superficiel, de la valeur du jeu, le considérant comme trop simple et sans intérêt. L'auteure met en évidence la tendance de certains experts à émettre des jugements, souvent hâtifs et dénués d'expérience, sur les jeux, sans prendre le temps d'examiner leurs caractéristiques et leurs impacts sur les individus qui les pratiquent. Elle appuie principalement sur le manque d'attention portée aux expériences des joueurs et à la façon dont ils interagissent avec le jeu. Elle suggère alors qu'une véritable compréhension, et par le même biais, une évaluation, des jeux vidéo nécessite de connaître le jeu de manière approfondie. La perspective des joueurs eux-mêmes devient donc primordiale afin de réellement analyser un jeu. Les jeux peuvent offrir des expériences riches et complexes et être des outils puissants pour explorer divers thèmes, diverses émotions et un grand nombre de situations de vie, ce qui offre aux joueurs des espaces à la fois pour réfléchir, pour apprendre, et bien évidemment pour se divertir. Bien que *Les Sims* ait essuyé, et essuie toujours, de vives critiques, il est évident qu'il apporte de nombreuses choses aux joueurs, qui ne cessent de vivre dans leur univers virtuel. Les expériences sont multiples et montre que ce jeu, aussi simple qu'il apparaisse, cache en son sein de nombreux atouts qui permettent de faire vivre divers mondes.

---

<sup>19</sup> Traduction personnelle de la version originale en anglais : « At first sight, this video game seemed very simplistic, and "it's not fun to simulate life problems", as some specialists from industry claimed (Ichbiah, 2004/1998). This claim is done without looking at the game in a deeper fashion, and especially without giving voice to gamers and paying attention to their experiences of the game. ». Lorentz, Pascaline. 2012. « La socialisation du joueur-adolescent : son voyage identitaire avec Les Sims® ». These de doctorat. 28 mars 2023).

Parmi les nombreuses façons de jouer, nous retrouvons une catégorie de joueurs qui cherchent à rapprocher le jeu de la vie réelle. En effet, certains joueurs préfèrent jouer de manière réaliste, en reproduisant des situations de la vie quotidienne et en guidant leurs Sims à travers des routines similaires à celles de la vie réelle. DM me répondait d'ailleurs à ce sujet :

**L: Alors comment est-ce que tu décrirais ton style de jeu, notamment en ce qui concerne la réalisation de ton sim et de son environnement? Est-ce que tu vas te rapprocher de la réalité? Est-ce que tu vas créer un univers?**

Ah non, je me rapproche vraiment de la réalité. J'essaie de faire un truc vraiment réel. Enfin réel, tu sais, je prends des trucs... Parfois, tu sais, je prends des... Alors, je faisais ça. Quand j'étais sur Xbox, genre, je prenais des chanteurs de Kpop. Enfin, parce que j'étais un peu fan. Et là, je faisais toute l'équipe, pareil. Enfin, pas un pareil, mais tu sais, j'essayais, tu vois. Pareil, et du coup, alors, je lui ai... J'essaye d'un peu de faire un voile si c'était chanteur, mais ça ne marchait jamais. Et du coup, franchement, ça ressemble plus à la vie réelle au fait ou finale. Je fais... Parfois, c'est que je fais des petites folies en mode... Ils ont des couleurs bizarres et tout, mais c'est vrai que dans la plupart de mes familles, elles sont vraiment plus dans le réalisme.

**L : D'accord. Et tu te recrée toi ou tes amis, tes membres de ta famille dans le jeu?**

J'avais fait l'erreur, j'avais fait toute ma famille, ils sont tous morts. J'étais trop dépité, après j'ai tout arrêté, j'ai arrêté de me faire moi-même, j'étais trop triste.

**L : Ça t'a pas fait bizarre de te faire toi-même et de te contrôler comme ça ?**

Si genre moi qui me contrôle moi, ça fait grave bizarre mais c'était marrant.

Un joueur peut alors créer une famille avec deux parents travaillant à temps plein, des enfants allant à l'école et des activités sociales les week-ends. Cette façon de jouer permet aux joueurs de se connecter émotionnellement à leurs Sims, en vivant leurs succès et leurs échecs d'une manière plus authentique. Pour certains joueurs, la routine quotidienne peut être rassurante et gratifiante, offrant une structure et un sens de l'accomplissement dans le jeu. De plus, la simulation de situations réelles permet aux joueurs de réfléchir à leur propre vie et à leurs relations, offrant parfois des perspectives nouvelles et des opportunités d'apprentissage. L'opportunité de découvrir dans le jeu mène le joueur à inventer divers scénarios, potentiellement réalisables en dehors du jeu. Ainsi, « [...] Le jeu PC Les Sims n'a pas de scénario préétabli, permettant aux joueurs d'explorer toutes sortes d'idées "et si" qu'ils peuvent imaginer pour leurs personnages simulés.» (Mia Consalvo,

2005)<sup>20</sup>. La caractéristique fondamentale est donc cette absence de scénario qui met en avant la liberté créative des joueurs. Ces derniers ont donc la possibilité d'explorer une multitude d'idées et de scénarios. Le jeu encourage l'imagination et offre un réel espace pour expérimenter différentes situations, mais également différentes relations et trajectoires de vie virtuelle. Cela donne aux joueurs un contrôle total sur le développement de leurs histoires, les invitant à avoir une expérience de jeu personnalisée et immersive. De plus, « Tout comme les religions, les mondes du jeu vidéo offrent une fenêtre pour regarder le monde. » (Brent Plate, 2010)<sup>21</sup>. Cette citation de Brent Plate souligne une analogie intéressante entre les religions et les mondes du jeu vidéo. L'auteur suggère que les mondes virtuels peuvent servir de fenêtre à travers laquelle les joueurs peuvent observer et interagir avec le monde qui les entoure, de manière similaire à la façon dont les religions offrent une perspective sur la réalité et les valeurs humaines. Les univers alternatifs qui s'offrent aux joueurs leur donnent l'occasion d'explorer des idées, des valeurs et des expériences qui peuvent les rapprocher de la réalité. Ce sont des terrains fertiles pour l'exploration et la compréhension du monde réel.

A l'opposé d'un jeu réaliste, d'autres joueurs préfèrent s'éloigner de la réalité en explorant des scénarios fantastiques, imaginaires ou extravagants. Ainsi, le joueur peut créer une maison hantée, peuplée de vampires et de sorcières, dans laquelle les éléments surnaturels prennent place. S'éloigner de la réalité permet aux joueurs de s'évader dans un monde fictif dans lequel les règles peuvent être différentes, offrant un divertissement et une distraction plus intrigante qu'un *gameplay* réaliste. Jouer d'une manière non 'conventionnelle' encourage la créativité et l'exploration, tout en offrant aux joueurs la liberté d'expérimenter des idées et des concepts uniques. Certains individus inscrivent leurs mondes imaginaires au travers de livres, de pièces de théâtre ou encore de films. D'autres préfèrent choisir comme support un jeu vidéo, comme *Les Sims*, dans lequel ils sont en mesure de créer de toute pièce leur imaginaire idéal, basé sur leurs envies, leurs passions ou encore leurs fantasmes. De plus, les joueurs peuvent utiliser le jeu comme un moyen d'exprimer des aspects d'eux-mêmes qu'ils ne peuvent pas toujours exprimer dans la vie réelle, explorant des identités alternatives et des possibilités illimitées. Ainsi, bien qu'importe la façon de jouer, cet acte est bien plus que de l'amusement, « La diversité des expériences vécues dans différents mondes et

---

<sup>20</sup> Mia Consalvo, 2005. « Rule Sets, Cheating, and Magic Circles: Studying Games and Ethics ». *The International Review of Information Ethics* 4: 7-12. (28 mars 2023). Traduction personnelle de la version originale en anglais : « [...] the PC game *The Sims* has no pre-set storyline, allowing players to explore all sorts of "what if" ideas they may imagine for their simulated people. ».

<sup>21</sup> Brent Plate, 2010, pp.220-221. Traduction personnelle de la version originale en anglais : « Like religions, video gaming worlds provide a window to look at the world »

institutions sociales améliore les compétences sociales des individus. » (Charles Horton Cooley, 1902)<sup>22</sup>. En effet, ce monde virtuel offre des représentations multiples de l'espace social et des interactions entre les personnages, qui s'apparentent aux relations que les individus peuvent expérimenter dans la réalité. Le jeu est un laboratoire dans lequel le joueur expérimente sa sociabilité voire de nouvelles formes de sociabilité. Nous allons maintenant étudier différents aspects du jeu qui reprennent ces liens, par lesquels les joueurs passent.

En premier lieu, nous retrouvons le foyer, dans lequel le joueur fabrique son ou ses avatars. Celui-ci peut être composé d'un ou plusieurs Sims et d'animaux en fonction du contenu additionnel possédé. Le foyer est le cœur de l'expérience Sims, car c'est l'endroit dans lequel les personnages vivent, évoluent, et interagissent. Les joueurs peuvent choisir d'aménager leur maison avec soin, en choisissant des meubles, des décorations et des équipements qui reflètent le style de vie de leurs Sims. Le foyer peut être perçu comme un sanctuaire, qui offre un lieu dans lequel les avatars peuvent se détendre et développer des relations significatives, familiales, amicales ou amoureuses. Pour les joueurs, le foyer représente souvent un refuge sûr dans un monde virtuel qui peut se trouver être chaotique (travail, école... même pour se divertir, nous y retrouvons les éléments les moins amusants du quotidien). Il offre alors une stabilité émotionnelle et un sentiment de sécurité. Il est également le point de départ de nombreuses interactions sociales, offrant la possibilité de créer des liens familiaux forts et des amitiés durables. Il est ainsi, par exemple, possible d'expérimenter la parentalité, qu'importe l'âge et la situation du joueur en dehors de l'écran. Enfin, sa personnalisation permet aux joueurs de refléter leur propre style de vie et leurs préférences esthétiques, créant ainsi un espace qui leur ressemble.

La parentalité est une autre dimension du jeu, permettant aux joueurs de guider leurs Sims à travers la grossesse, la naissance et l'éducation des enfants et de gérer les défis de la parentalité, tels que l'enseignement des compétences, la résolution des conflits entre frères et sœurs et la planification d'activités familiales. Cela dans le but de créer des histoires riches et dynamiques impliquant des enfants, explorant des thèmes tels que la croissance, l'éducation et l'héritage familial. Les joueurs peuvent utiliser la parentalité comme moyen de transmettre des valeurs et de leçons de vie importantes à leurs Sims enfants, renforçant ainsi les liens familiaux et la cohésion du foyer. Pour certains joueurs, l'objectif est de créer des lignées familiales prospères et durables, avec des générations de Sims qui se succèdent dans le jeu, offrant ainsi un sentiment de continuité et

---

<sup>22</sup> Traduction personnelle de la version originale en anglais : « The variety of experiences lived in different worlds and social institutions improve social skills of individuals (Cooley, 2011/1902). »

d'accomplissement. Le joueur va aider l'enfant à acquérir des compétences, ce qui permet de planifier et de façonner son avenir en encourageant par la même occasion les interactions sociales entre les membres de la famille et de renforcer leurs liens affectifs. Au-delà des compétences, et de cet apprentissage, il est nécessaire de répondre aux besoins de l'enfant, qui en cas de négligence sera pris par les services sociaux. Cette gestion des besoins ajoute une couche de réalisme à l'expérience de jeu tout en apprenant aux joueurs certains aspects de la parentalité. Cela reflète notamment les défis réels de la vie de parent. Il faut alors passer du temps avec les enfants et les éduquer, en mettant l'accent sur les interactions familiales. Les enfants offrent aux joueurs la possibilité de créer des liens plus forts avec les avatars, car il est aisé de s'y attacher, même si ce n'est qu'un jeu. Dans l'article « Les pratiques vidéoludiques des adolescents de 13-15 ans. Différenciations sexuées et rapport hiérarchisé entre les sexes » de Barbara Fontar et Mickaël Le Mentec, les auteurs évoquent un jeune joueur qui indique que les enfants sont la pire partie du jeu, car ils sont trop réalistes et prendre soin d'eux prend beaucoup trop de temps. Cela pousse d'ailleurs une grande partie des joueurs adolescents à éviter de jouer avec des enfants, car les contraintes de la vie réelle se retrouvent trop accentuées dans le jeu. Enfin, les enfants dans le jeu permettent d'explorer différentes formes de parentalité, avec divers modèles familiaux que l'on retrouve en dehors du jeu. Cela leur permet d'expérimenter la vie de parent célibataire, les épreuves de la PMA ou de l'adoption et de découvrir la contrainte des diverses réalités familiales. Sociologiquement, le jeu apporte une compréhension des relations familiales et une représentation du foyer issu de la culture sociétale occidentale. Il ouvre les portes des modèles familiaux existants tout en montrant l'étendu des relations parents-enfants ainsi que le rôle de l'éducation.

Également, les relations amoureuses sont un aspect important du jeu, offrant aux joueurs la possibilité de créer des histoires romantiques et de développer des liens affectifs entre leurs Sims. Ainsi, un joueur est dans la possibilité de faire interagir deux Sims célibataires à travers des rencontres, des rendez-vous, et finalement, une mise en couple, voire une proposition de mariage. En plus des relations amoureuses, les interactions entre les Sims peuvent conduire à des amitiés durables, ou au contraire, à des tensions interpersonnelles. Pour cela, un joueur peut encourager ses Sims à développer des amitiés en participant à des activités sociales ensemble, comme se rendre à des fêtes ou se parler régulièrement. Les relations amoureuses permettent aux joueurs d'explorer toute la gamme des émotions humaines, allant des papillons dans le ventre aux déceptions amoureuses, enrichissant l'expérience de jeu. Ces relations offrent un potentiel narratif riche, permettant aux joueurs de créer des intrigues captivantes, des drames passionnées et des moments tendres entre les personnages. Pour de nombreux joueurs, l'objectif ultime est de voir leurs Sims

former des relations durables, se marier et fonder une famille, offrant ainsi une satisfaction narrative émotionnelle. De plus, les interactions entre les Sims permettent aux joueurs de découvrir les complexités des relations humaines, explorant des thèmes tels que la loyauté, la trahison, le soutien et le conflit. Les joueurs peuvent choisir de cultiver une variété de relations sociales, des amitiés platoniques aux rivalités, offrant ainsi une richesse et une diversité d'expériences de jeu. Pour de nombreux joueurs, le développement de relations sociales positives peut avoir un impact significatif sur le bien-être émotionnel de leurs Sims, renforçant ainsi à la fois leur engagement dans le jeu et leur satisfaction globale. Toutefois, les amitiés ne sont pas les seules relations que peuvent former les personnages. Au contraire, ils peuvent se faire des ennemis. Les conflits et les rivalités entre les Sims peuvent ajouter du drame et de l'intérêt à l'histoire, même si cela peut parfois être source de tension et de suspense dans le jeu, offrant ainsi des rebondissements inattendus et des défis à surmonter. Les ennemis peuvent offrir une occasion d'explorer les dynamiques de pouvoir, les différences culturelles et les divergences d'opinions, enrichissant ainsi l'expérience de jeu. Les rivalités et les conflits font partie intégrante de la vie humaine, et les inclure dans le jeu permet aux joueurs de créer des récits plus réalistes et authentiques, reflétant ainsi la complexité de la condition humaine.

L'un des aspects sociaux qui n'est pas négligé dans le jeu est la réussite au niveau des carrières. La progression professionnelle est un objectif commun pour de nombreux joueurs, qui peuvent guider leurs Sims à travers différents emplois et aspirations de carrière. Cela peut offrir aux joueurs un sentiment de satisfaction et d'accomplissement personnel, en récompensant leur investissement et leur effort dans le jeu. Les aspirations de carrière permettent d'explorer une variété de professions et de métiers, des plus conventionnels aux plus excentriques, offrant ainsi une diversité d'expériences de jeu. Les réussites en termes de carrière peuvent avoir un impact significatif sur le *gameplay*, offrant aux joueurs des avantages tangibles tels que des promotions, des augmentations de salaire et des opportunités de développement professionnels. Il est important de noter que ces éléments de réalité ont valu à la franchise des critiques, « Le jeu vidéo Les Sims® (EA, 2000-2009) a fait l'objet de nombreuses critiques pour son *gameplay* très proche du capitalisme. Ce malentendu autour du jeu a conduit à plusieurs articles affirmant que le jeu encourageait une idéologie capitaliste » (Frasca, 2001 ; Flanagan, 2003 ; Lignon, 2007).<sup>23</sup> Cette idéologie capitaliste est bien représentée dans le jeu. Cependant, pourquoi ne le serait-elle pas étant donné que la société actuelle est

---

<sup>23</sup> Traduction personnelle de la version originale en anglais : « The video game The Sims® (EA, 2000-2009) had been under many critics for its so like capitalistic gameplay. This misunderstanding of the game led to several papers claiming that the game encouraged a capitalistic ideology (Frasca, 2001; Flanagan, 2003; Lignon, 2007).»

elle-même ancrée dans ce modèle ? Si le jeu se veut réaliste, il est contraint d'exister dans cette réalité virtuelle. Il n'encourage pas spécifiquement une idéologie capitaliste, mais se charge de la représenter comme nous la pratiquons au quotidien. Les carrières sont intéressantes à étudier car elles permettent de vivre des dynamiques sociales dans le contexte professionnel. Les relations entre collègues et patrons prennent place, dans les bons et mauvais angles qu'elles comportent. Par exemple, un bon comportement et un Sim investi conduisent à une augmentation ou une promotion, alors qu'un mauvais comportement va mener à des avertissements, voire un licenciement. Cette perspective de jeu offre un réel apprentissage du comportement à avoir au travail. De plus, différents types d'emplois sont présents, à temps partiel ou à temps plein, permettant aux joueurs de participer à divers milieux socio-professionnels. Enfin, les états d'esprits interagissent avec les réussites ou échecs professionnels, menant à une expérience de jeu immersive, dans laquelle un travail peut être épanouissant ou mener au burnout.

Enfin, l'un des aspects notables du jeu est la mort, qui s'accompagne du deuil des personnages. La mort est l'une des étapes de la vie et l'un des aspects exploités dans le jeu. En effet, un Sim n'est pas immortel (sauf bien évidemment si le joueur active les codes de triche en désactivant le vieillissement). Toute une palette de morts apparaît dans le jeu, des plus 'banales', comme mourir de faim ou dans un incendie, aux plus grotesques, comme mourir de rire ou écrasé dans un canapé convertible. Il est très intéressant d'observer la réaction des joueurs face à la mort, certains d'entre eux cherchent à l'éviter le plus possible, souhaitant offrir une belle vie paisible aux avatars, tandis que d'autres cherchent à la provoquer. Tuer son Sim est devenu une activité classique du jeu. La façon la plus simple et préférée des joueurs, faisant aujourd'hui l'objet de nombreux memes, est de faire passer un moment à l'avatar dans la piscine, pour enlever l'échelle, ajouter des murs et le regarder lentement se noyer. Cette pratique dans la vie réelle serait perçue comme le comportement d'un psychopathe à tendance sociopathe, toutefois dans le jeu, c'est une pratique qui est devenue normale. Le joueur peut donc faire face à l'expérience du deuil et explorer différentes façons de mourir. En ajoutant du contenu additionnel, il peut également expérimenter avec le réalisme en découvrant les maladies au travers d'un *mod*. Cet aspect est intéressant car il donne accès à des moments de la vie qui sont assez tabous dans notre société occidentale. La mort n'est pas le sujet qui est le plus accessible dans les conversations, le deuil non plus. Au travers des avatars, il devient possible d'observer le comportement face au décès d'autrui et de comprendre l'impact de la perte d'un proche sur les interactions sociales.

A travers cette typologie, il devient évident que les expériences de jeu sont multiples et que chaque catégorie de jeu est un apprentissage de la vie. La virtualité du jeu se retranscrit dans la réalité de la vie, et notamment sur les processus sociaux qu'un individu rencontre. Les motivations initiales et les expériences de jeu se rencontrent pour offrir un monde de possibilités aux joueurs qui adhèrent à cette simulation de vie et en exploitent les possibilités. Cela les mène alors à explorer leur créativité et les différentes dynamiques de jeu qu'offre *Les Sims*.

### c. *Personnalisation et créativité : confection d'un univers virtuel unique*

Cette partie vise à approfondir les choix de personnalisation ainsi que de la créativité des joueurs dans l'élaboration de Sims et la création des environnements, montrant de quelle manière ces éléments enrichissent l'aspect social du jeu. Pour cela, il est par exemple possible d'explorer la façon dont la création des Sim reflète les idéaux esthétiques et les préférences culturelles des joueurs. De nombreux travaux indiquent que le jeu est divisé en deux parties distinctes, l'une étant la création du personnage et de son lieu de vie, et l'autre partie correspondant au jeu en lui-même, c'est-à-dire la partie « vie » des avatars. La création est bien souvent la première expérience du jeu que vivent les joueurs. En effet, que cela soit dans *Les Sims 1, 2, 3 ou 4*, le lanceur de jeu propose en premier lieu de créer une famille pour lancer la partie. Ainsi, la création du personnage principal est assez importante. Cette étape marque le plus souvent le début de l'expérience de jeu pour les joueurs, elle permet de personnaliser l'avatar selon les préférences des joueurs et donc de façonner l'identité visuelle de leur foyer virtuel. Le personnage principal devient le point focal de l'histoire qui se déroule ensuite dans le jeu.

La créativité sociale est un terme que nous pourrions définir par le partage de création. En effet, la communauté de joueurs de *Les Sims* repose en grande partie sur les créations de chacun. Au cours de mes observations de terrain, j'ai pu remarquer que la créativité est au cœur des discussions et prend plusieurs formes. Partager des histoires autour du jeu, des foyers, des terrains, une grande partie de cette créativité permet aux membres de la communauté de se mettre en interaction, et de réagir, visuellement ou textuellement, aux posts de chacun. Cette créativité sociale se retrouve également dans le jeu. En faisant des choix, comme la taille de la maison, la carrière de l'avatar ou encore le physique de ce dernier, le joueur choisit dans quel univers social son avatar va évoluer. La création fait partie intégrante des motivations qui poussent les joueurs à commencer leur vie virtuelle, mais c'est également une grande partie de l'expérience de jeu comme nous avons pu le voir précédemment. L'imagination est la clé du jeu et c'est grâce à celle-ci que le joueur est libre de créer son propre univers virtuel. Dans celui-ci, aucune limite n'est imposée, toutefois, il est possible d'entrevoir des similarités entre les façons de jouer, qui découlent souvent des normes sociales qui sont intégrées, de manière inconsciente, par les joueurs. C'est alors qu'il est possible d'identifier les mécanismes de la création ainsi que les dynamiques sociales qui prennent place au travers des personnages. La façon d'organiser les relations des avatars met en lumière les normes sociales qui sont en vigueur dans la réalité. Cela permet également d'observer la façon dont les individus

perçoivent ces normes et ces relations en fonction de la manière dont ils décident de les représenter. Ainsi, adopter un comportement 'normal' ou 'déviant' revient à la volonté du joueur.

Créer un personnage est la première étape et pas la moindre. En effet, même s'il est possible de jouer avec des personnages et des terrains pré-faits, le joueur peut créer ses avatars et le lieu de vie de ces derniers. C'est d'ailleurs l'un des atouts du jeu

qui lui a permis de rassembler un grand nombre de joueurs. Il est possible de tout personnaliser, en tout cas en ce qui concerne *Les Sims 4*. La morphologie, la forme des yeux, du nez, la couleur des cheveux, des tatouages, tâches de rousseurs ou encore le style vestimentaire, le joueur a la capacité de définir l'identité qu'il souhaite donner à son avatar. Cela permet de créer des Sims très réalistes, voire

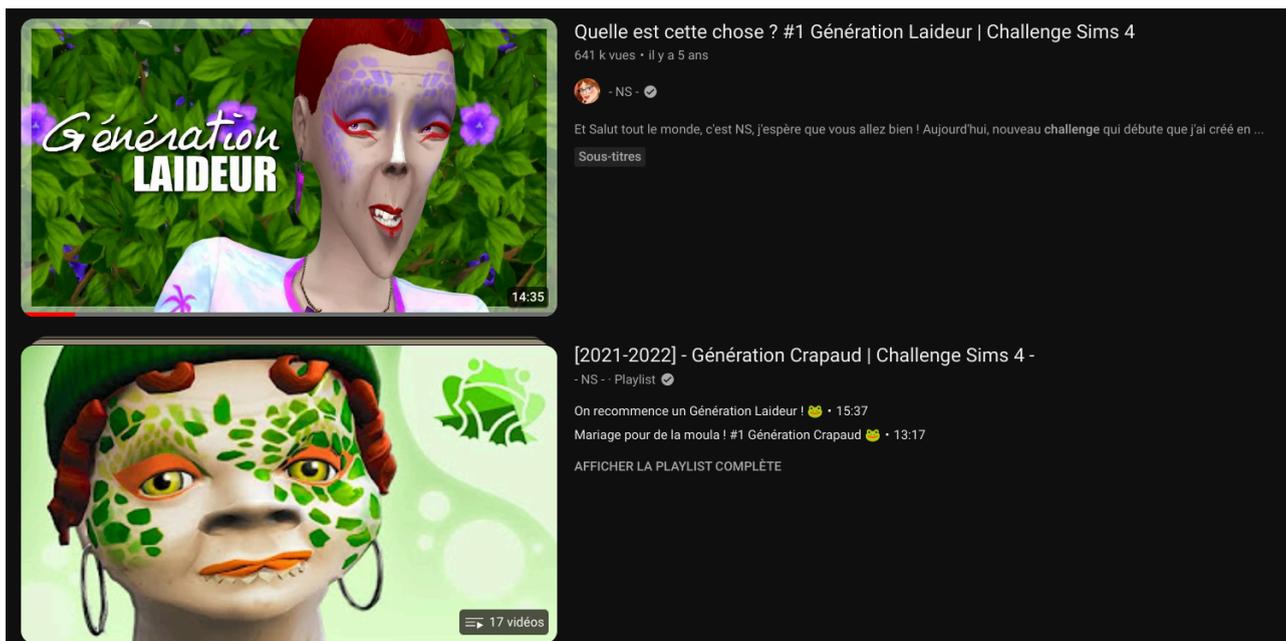


ressemblants trait pour trait au joueur, ou bien de jouer avec la créativité afin de créer un avatar aux caractéristiques physiques tout droit sorties d'un livre de Tolkien (cf : image représentant un Sim qui lui-même représente le personnage de Gollum, dans la saga *Le Seigneur des Anneaux*).<sup>24</sup> Toutefois, au moment de la création des Sims, il est possible d'observer que bien souvent la représentation esthétique des personnages reflète les normes de beauté de notre société contemporaine. Les avatars ont tendance à être représentés d'une façon esthétiquement agréable, conformément aux standards de beauté dominants. Cependant, cela n'empêche pas certains joueurs de relever des défis esthétiques, tels que créer des Sims au physique moins conventionnel. Par exemple, il est courant de voir des challenges dans lesquels les joueurs s'efforcent de faire des enfants avec des parents au physique atypique pour observer l'évolution des traits génétiques au fil des générations. Il s'appelle le challenge génération laideur et il « Le but de ce challenge est de faire vivre 5 générations d'une même famille afin de passer d'un premier personnage aux traits inhumains à une dernière génération canon, de même pour leur maison »<sup>25</sup>. Il vise ainsi à s'éloigner des Sims très beaux pour jouer avec des personnages plus disgracieux, voire plus réalistes et non conformes aux standards de beauté. La volonté de respecter un certain esthétisme et celle de relever des défis esthétiques contribuent à la richesse, et ainsi à la diversité, des expériences de jeu.

---

<sup>24</sup> [Des CC Sims 4 Sur Le Thème Du Seigneur Des Anneaux](#)

<sup>25</sup> [Génération laideur | NS - Challenges - LuniverSims](#)



Vidéos sur Youtube reprenant les Let's Play du challenge "Génération Laideur"

L'étude longitudinale menée par Marie-Eline Guillet-Nicaisse vise à évaluer l'effet thérapeutique individuel de la médiation par le jeu de simulation de vie *Les Sims 4* sur le processus de subjectivation et de créativité chez des adolescents présentant un fonctionnement psychique inhibé. Ce « processus de subjectivation » est à prendre d'un point de vue de la psychanalyse. Celui-ci se définit alors comme l'usage d'un outil permettant de renouveler, ou de soutenir, un état psychologique troublé. Au travers du jeu, les patients retrouvent une forme d'échappatoire leur permettant de mieux appréhender les difficultés et frustrations de la vie qu'ils mènent en dehors du jeu. Au cours de son étude, la chercheuse met également en avant l'importance de l'appropriation de l'avatar. Elle en conclut que l'activité de mise en scène par l'appropriation progressive de l'avatar et de son environnement offre à l'adolescent différents espaces et outils pour s'engager dans un travail d'appropriation de ce qui se passe en lui et avec les autres. En jouant, le joueur s'approprie le monde et les personnages qu'il crée et met en scène la vie, peut-être même sa vie. Guillet-Nicaisse met en avant le processus par lequel les adolescents s'approprient leurs avatars et leur environnement virtuel dans le jeu. En manipulant les personnages et en construisant leur environnement, ils se donnent l'opportunité d'explorer et de comprendre leurs propres pensées, leurs propres émotions ainsi que leurs interactions sociales. L'auteur y souligne l'importance de cette activité de mise en scène dans le développement personnel, qui leur offre un espace pour réfléchir à leur identité et à leurs relations avec les autres. Ainsi il est possible d'étudier *Les Sims* comme un outil de développement à la fois personnel et social pour les adolescents. Bien plus que le divertissement et l'exploration créative, le jeu donne un espace pour exprimer et tester les idées sur la vie adulte et la vie de famille. En créant leurs propres familles et en façonnant leur monde

virtuel, ils peuvent explorer différents scénarios de vie et évaluer ce qui pourrait rendre une vie heureuse et réussie dans le jeu. Cette activité de création et d'exploration reflète des aspirations et des préoccupations qu'ont réellement les adolescents dans la vie. Pourquoi vivre la vie que l'on a quand on peut en créer une autre, parfois bien meilleure ? Cet espace permet donc, par le biais de la création, de faire un peu de prospective sur des avenir souhaitables et envisageables. De plus, nous retrouvons beaucoup d'études sur les adolescents car selon les préjugés, ce sont eux qui occupent plus grandement la sphère des jeux vidéo. Leur présence est ici intéressante dans un jeu de simulation, car ils sont la cible de grands questionnements et d'incertitudes quant à la vie. En effet, l'adolescence est connue pour être un moment assez compliqué, c'est le moment où l'on n'est ni un enfant ni un adulte et où nos choix ont leur importance pour notre futur. Le jeu permet donc d'appréhender certaines questions et d'imaginer ce à quoi la vie peut ressembler et ce qu'il est possible de faire. Avant d'effectuer des travaux dans une maison, il vaut mieux faire des plans. C'est un peu de cette façon que marche *Les Sims* chez certains joueurs. Il devient un outil de visualisation des futurs possibles et enviables et donnent certaines clés, au cours de l'apprentissage, afin d'accéder à cette possible vie en dehors du monde virtuel. De nombreux aspects positifs sont alors mis en avant par les études, toutefois, « Les joueurs sont souvent considérés comme participant activement aux jeux, mais en même temps, ils sont activement (et négativement) influencés par le contenu du jeu.<sup>26</sup>» (Guillet-Nicaisse, 2022). L'auteur met ici en lumière le concept de l'engagement actif des joueurs en soulignant qu'ils peuvent également être influencés par le contenu du jeu, de manière positive ou négative. En participant activement aux interactions de jeu, les joueurs sont immergés dans l'expérience de jeu, mais ils peuvent également être affectés par les messages et les valeurs véhiculés par le jeu. L'auteur suggère que cette double dynamique peut avoir un impact sur la manière dont les joueurs perçoivent le jeu et leur propre comportement. *Les Sims* offre aux joueurs un espace pour créer et partager leurs propres histoires. Ces dernières peuvent avoir un effet positif sur leur développement personnel ainsi que sur leur expression créative. En effet, « En offrant un espace scénique virtuel, *Les Sims* permet à l'adolescent de devenir narrateur de ses propres aventures, offrant des solutions pour contourner les inhibitions et enrichir sa vie fantasmagorique et pulsionnelle. » (Guillet-Nicaisse, 2022). Guillet-Nicaisse met ici en avant le pouvoir du jeu en tant que terrain de jeu pour l'imagination et la narration. En créant et contrôlant leurs propres histoires, le jeu offre aux joueurs un espace sûr pour explorer leur imagination et exprimer leurs fantasmes. Cette capacité à devenir narrateur de leurs propres aventures peut les aider à surmonter leurs inhibitions et à enrichir leur vie imaginaire. En examinant la façon dont les

---

<sup>26</sup> Marie-Eline Guillet-Nicaisse, Traduction personnelle de la version originale en anglais : « Gamers are often seen as actively participating in games, but at the same time being actively (and negatively) affected by the content within the game.»

joueurs utilisent le jeu pour créer leurs histoires, il devient possible de comprendre comment *Les Sims* peut servir de moyen d'expression et d'exploration de soi pour les joueurs. Elle approfondit ses propos en ajoutant que « La médiation par Les Sims soutient les capacités de créativité, de symbolisation, de figuration et de représentation. Elle invite le joueur à ressaisir et à ressentir des expériences primaires, favorisant ainsi un travail d'improvisation propice à un élan subjectif. » Le rôle du jeu en tant qu'outil de médiation stimule la créativité et la capacité des joueurs à symboliser et à représenter leur expérience. En permettant aux joueurs de créer et de contrôler leurs avatars, le jeu encourage ainsi l'exploitation de différentes identités et situations. Cette expérience peut favoriser un processus d'exploration personnelle et de développement subjectif. Ainsi, en créant au travers du jeu, les joueurs se créent en quelque sorte eux-mêmes. En ressort alors la capacité des joueurs à créer et à influencer leur propre expérience de jeu. Elle souligne également la nature réciproque de la relation entre le joueur et le jeu, où les joueurs peuvent façonner activement leur expérience de jeu :

Les joueurs de Les Sims® sont capables de créer des jeux dans leur jeu et ils interviennent par la méta-communication pour influencer l'activité ludique. Par conséquent, la relation entre le joueur et le jeu relève plus de l'interactivité que de la réactivité. (Lorentz, 2010)

Ici, le haut niveau d'interactivité offert par le jeu est mis en avant, les joueurs ne se contentent pas simplement de jouer, mais peuvent créer et modifier activement le jeu selon leurs désirs. En permettant aux joueurs de créer leurs propres scénarios, personnages et situations, le jeu favorise une expérience de jeu à la fois personnalisée et interactive. Cela permet de comprendre la façon dont le jeu favorise l'engagement des joueurs et leur permet de devenir des participants actifs dans leur propre expérience de jeu. C'est un élément assez unique qu'il est difficile de retrouver dans d'autres jeux, ce qui marque l'importance du processus créatif et de la liberté que donne le jeu.

Le fait que des individus se tournent vers ce jeu de simulation est notamment dû au fait qu'ils ressentent du plaisir, à la fois dans les moments de jeu, mais également dans les moments de création et de personnalisation, qui sont assez unique dans *Les Sims*. En effet, T.Boellstorff nous explique pour le cas que *SimCity2000* que :

[...] à la fin des années 1990, j'ai commencé à jouer à SimCity 2000. SimEarth et SimCity étaient, dans un certain sens, des jeux, mais il s'agissait surtout de simulation. Le plaisir d'y jouer était non pas d'obtenir des points ou la victoire sur un adversaire, mais d'observer l'évolution des formes vivantes ou la croissance d'une ville à mesure que se développent son système routier (Boellstorff, 2013, p.95)

Il y souligne le plaisir unique que procure la simulation dans les jeux de simulation et sa distinction par rapport à des jeux plus traditionnels, axés sur la compétition et la victoire. Plutôt que de chercher à obtenir des points ou à vaincre des adversaires, les joueurs trouvent du plaisir dans l'observation des scènes de vies quotidiennes du jeu. Cette approche plus contemplative du jeu offre une expérience enrichissante chez les joueurs. Ces derniers deviennent à la fois acteurs et spectateurs du monde virtuel, semblable à la figure divine chez les croyants. Il est un tout, omniprésent, qui contrôle l'entièreté de ce monde et qui le voit évoluer, tout en participant à son évolution. La simulation de vie est une forme de jeu vraiment spéciale, qui reprend à la fois le monde réel et les possibilités du monde virtuel. Ce mode de jeu permet aux joueurs d'explorer leur capacité à créer des mondes riches et diversifiés et à en faire usage comme un monde qui est à la fois distinct et interconnecté avec le monde réel : « Il s'avère, toutefois, qu'avec les techniques de simulation et l'organisation en réseau, les joueurs vont donner vie à des mondes à la fois proches et différents du nôtre » (Craipeau. 2011, p.19). L'auteur met en évidence la capacité du jeu à rendre possible la création de mondes virtuels qui reflètent à la fois des aspects familiers de notre réalité tout autant que des éléments fantastiques et imaginaires. Grâce à la simulation réaliste et à la connectivité en ligne, les joueurs peuvent façonner des mondes qui ressemblent étroitement à la réalité tout en permettant une liberté créative sans limites.

De plus, les joueurs ont ici la possibilité de prendre des décisions. Leurs choix créent l'histoire et permettent de créer par le même biais l'expérience de jeu. Ils s'engagent ainsi dans le processus du jeu et en impactent l'expérience globale. (Consalvo, 2005, p.8). Le concept de l'interactivité dans les jeux vidéo, dans lesquels les joueurs sont amenés à faire des choix qui influencent directement le déroulement du jeu et l'expérience de jeu, est à mettre en avant. En permettant aux joueurs de prendre des décisions qui affectent l'histoire et les résultats du jeu, *Les Sims* offre un haut niveau d'interactivité qui permet aux joueurs de façonner leur propre expérience de jeu de manière significative. Cette capacité à prendre des décisions peut enrichir l'immersion des joueurs dans le jeu et les rendre plus investis dans leur expérience de jeu.

Les formes existantes de narration interactive peuvent être globalement réparties entre des systèmes émergents et ascendants qui créent des histoires pendant que le programme tourne, comme le fait le *Holodeck*, et des systèmes descendants (top-down) qui reposent sur un contenu prédéterminé. Les premiers peuvent être joués plusieurs fois, avec des résultats différents, tandis que les derniers sont pensés pour une seule partie, du fait que l'histoire ne se renouvelle pas. L'approche ascendante est illustrée par *Les Sims*. Le programme crée un monde rempli de choses et de personnages. Chaque objet est lié à une palette de

comportements possibles, listés dans un menu qui apparaît à l'écran lorsque l'utilisateur décide de jouer avec cet objet particulier. Une fois un comportement sélectionné, il entraîne un nouvel état du monde fictionnel, et une nouvelle palette de comportements devient disponible. Quand le monde passe d'un état à un autre, une histoire est créée. Dans ce type de système, les choix proposés au joueur sont trop nombreux et les interactions entre les différents objets trop complexes pour que le concepteur puisse anticiper tous les développements possibles. (Ryan, 2013, p.44)

Ici, on explore les différentes approches de la narration interactive dans les jeux vidéo, en mettant en avant le modèle ascendant illustré par *Les Sims*. Contrairement aux jeux avec une narration descendante, dans lequel l'histoire est prédéterminée, *Les Sims* permet aux joueurs de créer et de façonner leur propre histoire à travers leurs interactions avec le monde virtuel. L'auteur souligne que cette approche offre une grande liberté aux joueurs et permet une expérience de jeu renouvelée à chaque partie. La richesse et la diversité du *gameplay* offrent aux joueurs la possibilité de reproduire une large gamme d'interactions sociales et de situations. En permettant aux joueurs de contrôler les actions et les relations de leurs avatars, le jeu offre une expérience immersive qui reflète alors la complexité de la vie réelle. Cela montre que le jeu est un espace d'exploration et d'expérimentation des interactions sociales pour le joueur. En examinant leur utilisation de cet espace, il devient aisé de comprendre la façon dont le jeu influence la compréhension et la pratique des relations sociales par les joueurs.

## B. Impact sur la vie quotidienne des joueurs

En dehors du monde virtuel subsiste le monde réel, dans lequel il faut se réintégrer une fois la partie de jeu terminée. Beaucoup de joueurs réussissent à avoir une balance dans leur vie entre les activités quotidiennes, les contraintes (travail, vie de famille...) et les moments de jeu. Cependant, il se peut que le jeu prenne une place plus, voire trop, importante dans la vie des joueurs, causant des désagréments. En effet, quand il est possible de vivre une vie idéale au travers d'un avatar, il peut sembler difficile de revenir à une vie dans laquelle un individu peut se sentir enfermé, et sans contrôle. Des impacts négatifs peuvent donc émerger dans la vie des joueurs. Toutefois, des aspects positifs sont également à noter et à mettre en lumière. Le jeu peut être utilisé comme un moyen d'apprentissage à part entière, dans lequel les joueurs apprennent les rouages d'une scène sociale, à l'abri des jugements de leurs pairs. Au-delà de la sociabilité, c'est une vision du quotidien, ou d'un quotidien idéal, qui se dessine sous les actions de jeu, dans lequel il devient possible de prévoir un avenir souhaitable, duquel le joueur peut faire l'expérience bien avant au travers du monde virtuel qu'il construit dans *Les Sims*.

L'article de Clémence Dunand, « Les Sims sont un véritable dispositif expérimental de pratiques sociales » de 2010, explore l'intérêt de la sociologue pour *Les Sims* en tant que dispositif expérimental de pratiques sociales, mettant en avant l'aspect sociologique du jeu, la construction identitaire des joueurs, les profils de joueurs, la perception de soi à travers les avatars, l'aspect thérapeutique, les risques potentiels et la question de la société de consommation. Les résultats de recherche incluent l'importance du choix des avatars dans *Les Sims*, l'aspect auto-thérapeutique du jeu, la gestion des risques liés à la pratique des jeux vidéo, et les différents profils de joueurs observés, tels que ceux qui créent des Sims à leur image ou ceux qui réalisent des expériences sociales avec leurs avatars. Seulement, les interactions négatives sont également à prendre en compte. L'impact des expériences telles que la torture, le meurtre, la tromperie et la méchanceté, dans le jeu peut avoir des répercussions sur la vie quotidienne des joueurs. Tout d'abord, ces actions peuvent refléter des aspects sombres ou troublants de la psyché du joueur, suscitant des questions sur ses motivations et sa moralité dans le monde réel. En effet, le fait de choisir délibérément de commettre des actes néfastes dans le jeu peut soulever des interrogations sur les valeurs et les attitudes du joueur envers autrui. De plus, les interactions sociales négatives dans le jeu peuvent influencer le comportement des joueurs en dehors du monde virtuel. Par exemple, ceux qui s'engagent régulièrement dans des comportements antisociaux dans le jeu pourraient être plus

enclins à adopter des attitudes similaires dans leur vie quotidienne, entraînant ainsi des conséquences négatives dans leurs relations interpersonnelles. Toutefois, il est important de noter que les expériences sociales négatives ne se limitent pas nécessairement à des actions malveillantes. Les joueurs peuvent également explorer des scénarios complexes impliquant des conflits, des dilemmes moraux et des interactions interpersonnelles difficiles, ce qui peut enrichir leur compréhension des relations humaines et des dynamiques sociales. Dans ce sens, le jeu peut servir de terrain d'expérimentation sécurisé pour explorer des aspects de la nature humaine sans risquer de conséquences réelles.

L'article de Dunand souligne l'importance de ces expériences sociales dans le contexte plus large de la sociologie du jeu vidéo. En examinant les choix des joueurs et leurs motivations derrière les actions de leurs avatars, les chercheurs peuvent mieux comprendre comment les jeux vidéo influencent la construction identitaire, les interactions sociales et la perception de soi des individus. Ainsi, bien que les expériences sociales négatives dans *Les Sims* puissent avoir des implications dans la vie quotidienne des joueurs, elles offrent également une fenêtre sur la complexité des interactions sociales et des dynamiques humaines.

*a. Gestion des relations virtuelles : l'expérience de la sociabilité*

Dans cette partie, l'analyse porte sur la manière dont les joueurs gèrent les relations virtuelles entre leurs Sims, en soulignant l'impact de ces interactions sur le déroulement du gameplay. L'hypothèse de départ suggère que les choix de gestion des relations virtuelles peuvent refléter les préférences et les valeurs sociales des joueurs. Il existe de nombreuses façons de gérer les relations entre les Sims et de les faire évoluer, pour le meilleur et pour le pire. Nombreux sont les événements sociaux qui encadrent la vie des avatars et qui permettent de les intégrer dans une sphère sociale. Il est d'ailleurs important de rappeler que le social est défini comme un besoin, et qu'il est alors nécessaire de faire interagir nos personnages pour que ces derniers puissent être épanouis. Une fois la famille créée, les joueurs sont alors en mesure de choisir différentes approches de jeu. Certains préfèrent se concentrer sur un seul membre du foyer, s'adonnant ainsi à une expérience de jeu plus individualisée et immersive. Certains joueurs, comme l'une de mes enquêtées, CW, peuvent souhaiter vivre une vie parfaite à travers un personnage qui leur ressemble.

**L : Alors c'était comment avez-vous connu le jeu et quelle a été votre première impression ?**

Ah oui, donc je ne sais toujours pas si c'était avec mon amie d'enfance ou avec mes frères, j'ai plus vraiment de souvenir, et euh, j'ai un autre truc en tête mais j'attend une de vos autre question parce que ça va peut être y répondre

**L : Vous pouvez la dire maintenant**

Ok, c'était plus que quand j'ai joué, aussi par rapport aux familles, je pense que ça va être après, je euh, j'aimais bien être la fille modèle, faire souvent des familles et que les familles soit modèles, riches, voilà

**L : Et vous savez pourquoi vous alliez plus vers la famille modèle ? Parce que vraiment dans les Sims je le rappelle, on peut être tout ce que l'on veut, même roi de la pègre etc... donc pourquoi choisir d'être la famille modèle ?**

Alors parce que je pense que j'ai toujours eu envie d'être en fille d'être la petite fille parfaite la Rory Gilmore qui a des bonnes notes et qui est jolie qui est sage, riche oui et qui s'énerve pas pour rien . mais par contre parfois j'aimerais bien créer des familles et, par contre avec une tragédie où il y a un des parents qui meurt, ou l'autre qui trompe son conjoint. donc les enfants doivent vivre malgré cette tragédie. Mes parents sont en vie, à ce que je sais personne n'a trompé l'autre. je l'espère. au cas où

D'autres au contraire optent pour une approche plus globale en jouant avec chaque membre du foyer. Cette approche offre une multitude d'opportunités de jeu en permettant aux joueurs d'explorer plusieurs histoires en une seule partie. En effet, chaque membre du foyer a ses propres objectifs, interactions sociales et surtout son propre développement personnel, qui enrichit alors considérablement l'expérience de jeu.

Dans un premier temps, les relations qui vont nous intéresser dans le jeu sont celles que le joueur va décider de mettre en place avec son avatar. En effet, un réel monde social est présent dans le jeu, et il est important de maintenir des relations avec les pnj afin que l'avatar soit heureux. Ces relations permettent de profiter au maximum du jeu, car laisser son Sim dans son coin, seul dans son foyer, enlève une grande partie du *gameplay*. Dans un premier temps, toutes les étapes normales pour faire connaissance avec autrui sont présentes. Le joueur commence donc par présenter son avatar aux autres personnages, et c'est ainsi qu'une relation va commencer à se développer. Pour cela, le spectre social est assez bien développé. Pour interagir, différentes catégories d'approches sont disponibles. L'avatar peut se montrer amical, interagir avec humour, de façon romantique ou encore être méchant, si le joueur ne souhaite pas développer de relations amicales. Comme pour la vraie vie, une relation doit s'entretenir, sans cela, elle se dégrade. Inviter des personnages à sortir ou simplement envoyer un message permet de faire perdurer la relation. C'est de cette façon que le joueur peut explorer l'univers social du jeu. Pascaline Lorentz indique à ce sujet que pour les joueurs « [...] leur principal intérêt se concentre, comme ils l'ont reconnu, sur les relations et leur gestion. La vie sociale de leur Sim est l'aspect le plus attrayant du jeu pour les adolescents.<sup>27</sup> ». Bien que l'auteur prenne comme échantillon des adolescents, cette volonté de gérer les relations et d'ouvrir l'avatar au monde social est une tendance partagée parmi les joueurs, mettant en avant la dimension sociale du jeu. Les joueurs sont attirés par la possibilité de gérer les relations entre les personnages virtuels du jeu. Les interactions sociales sont perçues comme captivantes et apportent une dynamique au jeu. C'est d'ailleurs quelque chose d'assez unique parmi les diverses formes de jeux vidéo. Peu d'entre eux reproduisent une sphère sociale dans laquelle les personnages sont en interaction et dans laquelle des relations peuvent se créer et évoluer.

---

<sup>27</sup> Pascaline Lorentz, 2012. « La socialisation du joueur-adolescent : son voyage identitaire avec Les Sims® ». These de doctorat. (28 mars 2023). Traduction personnelle de la version originale en anglais : « Nevertheless, their main interest is, as they acknowledged, concentrated on relationships and their management. The social life of their Sim is the most appealing aspect of the game for teenagers. »

Un autre type de relation est mis en avant en ce qui concerne *Les Sims*. En effet, le joueur, au-delà de créer des relations entre les personnages virtuels, se crée une propre relation entre lui-même et ses avatars. Ainsi, l'espace social dans le jeu dépasse des relations purement virtuelles. De ce fait, lorsqu'un joueur entre dans une partie, il se socialise au travers de son avatar. Lorentz l'explique en indiquant que :

[...] le joueur a une relation interactive avec ses Sims et nous postulons qu'en interprétant différents rôles via ses personnages il va se socialiser. Ainsi, nous nous permettons de reprendre l'expression meadienne d' « Autrui significatif » dans le sens où cet autre virtuel est plus proche identitairement du joueur que peut l'être un avatar très original pour lequel l'expression « Autrui généralisé » sera adoptée. (Lorentz, 2010)

Au-delà de gérer les relations sociales entre les personnages, le joueur reproduit un monde social dont il fait finalement partie intégrante. La personnalisation des avatars et l'implication du joueur dans le *gameplay* permet de réellement intégrer un espace social, dans lequel le joueur est en capacité de s'immerger le plus profondément possible. Ainsi, il produit un espace dans lequel il évolue. En sociologie, un *autrui significatif* est défini comme « une personne proche qui contribue à la construction de l'identité d'un individu ». L'avatar devient donc une sorte d'extension du joueur, auquel il peut s'identifier et construire sa personnalité. Les interactions sociales portent en elles une symbolique bien plus forte qu'il n'y paraît, en s'immisçant au sein du joueur tout autant qu'au sein de la vie des personnages. L'avatar peut être perçu comme un « prolongement de soi » (Boellstorff, 2013, p.19), qui permet au joueur d'explorer diverses identités. Ainsi, l'avatar est à la fois un moyen de communication entre les personnages, mais également l'extension de la personne qui les contrôle. Il permet au joueur de s'ancrer dans ce monde virtuel de manière plus profonde, et en oubliant les barrières du monde réel. De nouvelles formes d'existence et d'interaction s'ouvrent aux joueurs. L'expérience de jeu devient une expérience de vie qui dépasse les contraintes physiques et territoriales pour offrir une forme d'existence nouvelle. La relation entre le virtuel et l'humain est ainsi explorée par Tom Boellstorff qui indique que : « C'est en étant virtuels que nous sommes humains, étant donné que la nature humaine consiste à vivre sa vie au travers du prisme de la culture, l'être humain a toujours été virtuel » (Boellstorff, 2013, p.37). Il fait ici coexister le virtuel et le réel par les représentations culturelles qui bercent nos sociétés. Au travers de la culture, nous construisons un monde virtuel, car nos réalités sont des constructions sociales, donc culturelles. C'est alors à travers ces dernières que nous percevons et interagissons avec le monde. Il appuie alors sur le fait que notre réalité est constamment médiatisée par des constructions culturelles, tout comme nos vies à l'intérieur du jeu. Cela rend encore plus pertinent le jeu, et les expériences des

joueurs, car il est possible de lier le virtuel au réel et même d'insister sur le fait que le virtuel fait partie du réel et inversement. L'Homme contemporain est une construction culturelle tout comme les éléments qu'il construit. Les relations entre les joueurs et les avatars prennent tout leur sens. Interagir entre individus et interagir avec un avatar sont tous deux des processus culturels, qui prennent simplement place dans des mondes différents.

De plus, le jeu permet à la fois de reproduire des relations de la vie réelle et d'expérimenter des nouveaux types de relations. Diverses études portent sur les adolescents et démontrent qu'ils vont chercher à produire des personnages qui leur ressemblent. Seulement en grandissant, cette tendance s'inverse et 63% des jeunes vont chercher à découvrir de nouvelles possibilités de vie en ne créant une copie d'eux-mêmes mais en cherchant à se différencier de leur avatar. Ce dernier va donc prendre des caractéristiques physiques et comportementales différentes de celles du joueur. Pour les enfants, cela permet de construire son identité et de tester les futurs possibles et envisageables en la retranscrivant dans le jeu, rendant donc possible l'exploration de diverses sociabilités et expression de soi, évoluant avec les besoins de l'individu. C'est pour cela que le jeu peut être perçu comme un espace de créativité sociale et comme un terrain d'expérimentation dans lequel la personnalisation permet aux joueurs de prendre le contrôle de leurs(s) identité(s) et de s'exprimer. Ainsi, il permet aussi d'avoir accès à un apprentissage du « savoir social », en offrant au joueur la possibilité d'acquérir des compétences interactionnelles. Il est important de noter que le joueur intègre les règles d'un monde virtuel. T. Boellstorff analyse *Second Life* comme étant un espace de communication riche en références socioculturelles, qui offre un terrain d'analyse pertinent. Il démontre ainsi dans son expertise que les mondes virtuels exercent une influence sur la vie sociale, permettant de développer la propre sociabilité des joueurs en se basant sur des normes distinctes de celles de la société réelle. Mais cela permet également de reproduire des sociabilités réelles et d'apprendre les mécanismes qui les régissent.

Enfin, les relations qui se développent au travers du jeu permettent de faire un lien entre le monde virtuel et le monde réel et d'apercevoir que ces deux mondes ne sont pas si éloignés qu'ils peuvent le paraître. Nous avons déjà pu voir que les deux mondes sont interconnectés. En effet, le monde réel est construit par les humains qui le pratiquent, tout comme les mondes virtuels qui découlent de construits sociaux. Les deux sont façonnés par l'Humain qui le fait évoluer et vivre. Il est donc nécessaire de les lier pour voir qu'ils fonctionnent de la même façon, même si l'un est virtuel. Toutefois, cette relation entre le virtuel et le réel peut prendre rapidement fin. Dans le jeu *Les Sims*, une fois la partie quittée, le monde simulé se met en pause, comme nous l'indique T. Boellstorff :

L'histoire des mondes virtuels fut également marquée par une autre évolution importante, le développement des jeux "Sim", tels que SimCity (commercialisé en 1989), SimEarth (commercialisé en 1990), Simlife (commercialisé en 1992), SimFarm (commercialisé en 1993) et SimAnt (commercialisé en 1991). Un des éléments que ces programmes de simulation partageaient avec leurs prédécesseurs - en remontant jusqu'à Adventure - est le fait qu'ils n'avaient pas une existence continue. Ils fonctionnaient de manière autonome quel que soit l'ordinateur utilisé à l'époque; lorsqu'on éteignait cet ordinateur, la simulation disparaissait aussi (Boellstorff, 2013, p.105 - 106)

Le jeu fonctionne donc de manière autonome tant qu'il est en cours sur un ordinateur, mais prend fin dès que ce dernier est éteint. Cette idée évoque les notions d'immersion et de présence, qui sont également mises en avant par P. Lorentz. Lorsque le jeu est allumé, c'est comme si une autre vie prenait place dans celle du joueur. La présence renvoie au sentiment d'être à la fois physiquement et mentalement présent dans ce monde virtuel, tout comme l'immersion qui insiste sur la manière dont le joueur est absorbé par l'expérience virtuelle, lui faisant parfois perdre conscience de l'environnement réel qui l'entoure. DM m'a d'ailleurs livré :

Ouais, franchement, avant j'étais, du coup quand elle est partie je l'avais sur Xbox. Mais j'avais la version restreinte, c'était gratuit et non. Non ma mère elle me l'avait offert mais sans les mods, et du coup je vais sur Xbox et je jouais et bah du coup, je m'en souviens vraiment plus, mais je passais des nuits dessus parce que c'est dans ma chambre. L'erreur, je passais des nuits sur les Sims.

Dans *Les Sims*, ces concepts sont manifestés à plusieurs niveaux. Tout d'abord, la personnalisation des avatars permet aux joueurs de créer des représentations virtuelles d'eux-mêmes ou de personnages imaginaires, renforçant ainsi leur sentiment de présence en les reliant directement à leur expérience personnelle. Ensuite, l'interaction avec les avatars et leur environnement virtuel crée une immersion profonde, renforcée par la multitude de choix offerts aux joueurs, leur donnant l'impression de contrôler activement le déroulement de la vie de leurs avatars. De plus, la possibilité pour les joueurs de suivre de près chaque aspect de la vie de leurs avatars, grâce à une caméra libre et des mécanismes de contrôle intuitifs, favorise une immersion totale dans l'expérience du jeu. Cependant il est important de noter que la présence et l'immersion restent des constructions subjectives et variables selon les joueurs. Certains peuvent ressentir une immersion intense et une forte présence, tandis que d'autres peuvent rester conscients de la nature artificielle de l'expérience et maintenir une certaine distance émotionnelle. De plus, la nature interactive des jeux de simulation de vie signifie que la présence et l'immersion peuvent fluctuer en fonction des choix et des actions

des joueurs, ainsi que de leur engagement émotionnel dans le jeu. T. Boellstorff va quant à lui plutôt reprendre la théorie du moi, étudié par Marcel Mauss dans son essai *Une catégorie de l'esprit humain : la notion de personne*. Dans cet ouvrage, Mauss explore la manière dont les individus se construisent en tant que sujets sociaux à travers leurs interactions avec les autres et avec leur environnement. Il met en lumière comment la notion de personne est façonnée par des facteurs culturels, sociaux et historiques, plutôt que d'être une entité immuable et universelle. Dans les mondes virtuels, les individus interagissent, se socialisent et développent des identités en ligne qui peuvent être tout aussi réelles et significatives que leurs identités hors ligne. Cependant, ces identités virtuelles ne sont pas détachées de leur contexte social et culturel plus large. Elles sont construites à travers des interactions humaines, des normes sociales et des conventions partagées, tout comme dans le monde physique. Ainsi, les mondes virtuels peuvent offrir de nouvelles formes d'expression et de socialisation, tout en restant ancrés dans les dynamiques sociales et culturelles qui façonnent nos identités et nos relations dans le monde réel.

### b. *Quand le virtuel prend place dans le réel : répercussions hors ligne*

Cette partie s'intéresse à l'exploration des façons dont les interactions virtuelles de *Les Sims* influent sur la vie quotidienne des joueurs en dehors du jeu, en soulignant les aspects qui peuvent transcender la frontière entre le virtuel et le réel. L'hypothèse ici est que les compétences sociales acquises en jeu peuvent avoir des applications bénéfiques dans la vie réelle. La sociologue Pascaline Lorentz a étudié la construction de l'identité sociale des jeunes à travers la pratique de la simulation de vie, en utilisant comme base le jeu vidéo *Les Sims*. Dans son étude, des thématiques clés ressortent, notamment celle de l'engagement social virtuel. Elle l'explique par le fait que les joueurs des Sims passent des heures à jouer sans nécessairement interagir avec d'autres personnes dans la réalité. Cependant, cette interaction virtuelle remplit une fonction sociale réelle dans leur vie. En effet, les Sims sont toujours présents dans l'écran, et le contrôle que les joueurs ont sur ces avatars leur permet une réelle gestion des interactions, laissant de côté celles auxquelles ils ne veulent pas avoir à faire. Cela est notamment rendu possible par la large palette d'actions sociales présente dans le *gameplay*. *Les Sims* offrent une variété d'actions sociales que les joueurs peuvent expérimenter librement. Ils créent des personnages, imitent et confrontent différentes identités, et explorent diverses expériences sociales. Le jouer devient donc une expérience sociale à part entière. Et bien qu'elle soit ancrée dans une pratique virtuelle, elle permet toutefois aux joueurs de bénéficier d'un apprentissage social qui peut se recréer dans la vie "réelle". P. Lorentz appuie sur cet aspect en indiquant que le jeu permet aux adolescents de construire leur identité en imitant et en expérimentant des comportements sociaux. Ils commencent souvent par créer un Sim à leur image, puis élargissent leurs expériences en incarnant d'autres identités. De ce fait, *Les Sims* sont un outil précieux pour observer les comportements sociaux que les joueurs font adopter à leurs personnages. La sociologue trouve en ce jeu une sorte de laboratoire de recherche :

En effet, Les Sims est un jeu sans fin, c'est pourquoi il est original et il s'agit de le considérer avec cette particularité. Sociologiquement, ce jeu est absolument formidable car il permet d'observer les comportements que les joueurs font adopter à leurs Sims. (Dunand, 2010.)

Il est ainsi possible de réellement percevoir l'engagement des joueurs vis-à-vis du jeu et ce qui en découle dans la vie réelle. Toutefois, en fonction du profil du joueur, le jeu peut parfois mener à des formes de dépendances, notamment affective et sociale. Les jeux vidéo ont la capacité d'avoir un impact plus ou moins profond sur les individus, encore plus en ce qui concerne les plus jeunes,

comme les adolescents, qui construisent leur identité à la fois dans le jeu mais également dans la vie réelle. Les jeux, en exposant les joueurs à diverses normes et valeurs, font émerger de nouvelles représentations individuelles (Lorentz, 2010) qui se redéfinissent au travers de l'apprentissage de ce monde virtuel. Le lien social n'est plus seulement entretenu entre les joueurs, mais se transforme et existe entre le joueur et ses avatars. Cette transformation découle notamment de la façon dont le joueur prend des décisions dans le jeu, tout comme sa manière de gérer ses choix. Une réelle relation peut prendre forme entre le joueur et l'avatar et le déconnecter totalement de la réalité. Certains répondants au questionnaire indiquent alors que leurs émotions sont calquées sur celles des avatars et que le jeu est plus important que leur propre réalité. Certains sont même prêts à faire passer le jeu avec les études, le travail, les amis ou encore la famille, soulignant le potentiel des jeux à influencer la perception de soi-même, mais également des autres. Toutefois il est nécessaire de garder à l'esprit que les individus qui accordent une place très importante au jeu dans leur vie font partie d'une minorité de joueurs. Ce n'est donc pas représentatif d'un ensemble, ou d'une communauté, de joueurs, mais ils font partie des cas les plus marquants, reflétant une addiction aux jeux qui a souvent été pointée du doigt depuis l'émergence de la pratique du *gaming*. En ce qui concerne *Les Sims*, les effets sur la vie réelle des joueurs sont dans la plupart des cas des effets neutres ou positifs. De rares cas se montrent négatifs et portent atteinte à la vie réelle des joueurs. Ainsi, il est possible d'observer que :

[...] le joueur va adopter des comportements sociaux mais aussi intégrer et assimiler des normes culturelles qui vont lui permettre d'évoluer en société. Cette constitution de leur identité sociale via la pratique ludique amène la relation interactive au stade d'interaction. (Lorentz, 2010)

Ce qui est mis en place dans le jeu par le joueur lui-même permet en quelque sorte d'intégrer les normes de la société contemporaine, applicables dans la vie réelle. C'est en observant ces interactions et les comportements de ces avatars que le joueur va avoir la capacité de les reproduire, mais plus encore, de les apprendre et de les comprendre. L'impact du jeu est alors très pertinent d'un point de vue sociologique, car il permet de mettre en lumière les côtés bénéfiques qui sont offerts aux joueurs. Loin des critiques connues à l'égard des jeux, qui mettent en avant la violence et l'addiction, voire la déconnexion du monde réel, le jeu de simulation de vie se montre être un outil de socialisation puissant. Ce qui rend ce jeu encore plus intéressant, c'est la façon dont il efface pour certains joueurs la frontière entre le réel et le virtuel, dans un sens positif qui permet d'acquérir de nouveaux savoirs sociaux.

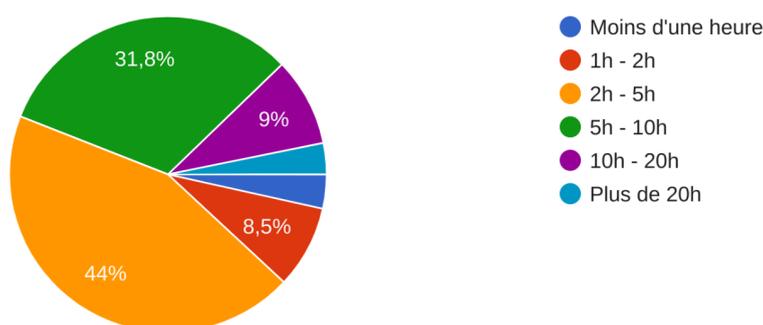
Ainsi, le jeu peut à la fois prendre du temps dans la vie des joueurs sans pour autant avoir un effet néfaste sur eux. Les apprentissages du monde virtuel se transcrivent dans les interactions du quotidien et aident les joueurs à mener à bien leur sociabilité. De plus, le jeu permet aux joueurs de mettre de côté les frustrations possiblement ressenties en offrant un espace de contrôle et de liberté. De beaux effets qu'il faut toutefois nuancer. Il arrive, bien que rarement, qu'un joueur soit trop profondément ancré dans le jeu, le menant à mettre sa vraie vie de côté, incluant alors des répercussions psychologiques, sociales, physiques et économiques. Comme pour chaque chose dans la vie, la pratique vidéoludique doit être encadrée pour ne pas devenir nuisible.

c. *Déconnecter du monde virtuel : équilibre entre virtuel et réel*

Cette partie vise à analyser les stratégies adoptées par les joueurs afin d'équilibrer leurs activités virtuelles avec leur vie quotidienne, illustrant alors comment le jeu s'intègre dans la routine des joueurs. Nous partons ici de l'hypothèse explorant comment la capacité à maintenir un équilibre en vie virtuelle et vie réelle peut contribuer au bien-être général des joueurs. L'une des questions présente dans le questionnaire, dans la rubrique des habitudes de jeu, visait à savoir combien de temps consacrait les joueurs à leur activité de jeu (uniquement sur *Les Sims*) au cours d'une semaine.

Combien d'heures en moyenne par semaine consacrez-vous à jouer aux Sims ?

343 réponses



Le graphique ci-dessus montre la répartition du temps que les répondants consacrent en moyenne par semaine à jouer à *Les Sims* selon l'enquête basée sur 343 réponses. À partir de ces données, nous pouvons déduire que la majorité des joueurs répondants dédie une quantité de temps modérée au jeu chaque semaine. En particulier, 44% des joueurs jouent entre 2 et 5 heures, et 31,8% entre 5 et 10 heures, ce qui suggère que le jeu occupe une place significative dans le loisir hebdomadaire de ces personnes. Les joueurs qui consacrent plus de 10 heures par semaine forment une minorité, avec 12,2% des répondants se situant dans cette catégorie. Le jeu semble donc attirer à la fois des joueurs réguliers qui y consacrent plusieurs heures par semaine, et une petite proportion de joueurs très engagés qui y passent plus de 10 heures. Les joueurs occasionnels, jouant moins de 2 heures par semaine, représentent environ 12% des répondants, ce qui indique que, même si le jeu peut être joué de manière occasionnelle, la tendance est à des sessions de jeu plus longues. L'investissement de certains joueurs de cet échantillon montre la pertinence du questionnement autour de l'équilibre entre le jeu et la vie réelle.

Dans son article « Quelques repères théorico-cliniques à propos des dispositifs thérapeutiques à médiation jeu vidéo », l'auteur, Johann Jung, explore les dispositifs thérapeutiques à médiation jeu vidéo. Son analyse porte sur *Les Sims : Animaux et compagnie*. Il y explique que les jeux vidéo sont de plus en plus utilisés dans le domaine de la thérapie. Pour lui, ils offrent un espace d'expression et d'interaction pour les patients. Contrairement à la perception populaire selon laquelle les jeux vidéo sont principalement des divertissements, ils peuvent avoir un effet thérapeutique sur les joueurs. Dans le cas de *Les Sims*, les joueurs peuvent créer, contrôler, explorer et interagir avec de nombreux éléments, leur donnant l'occasion de recourir à de nouvelles formes d'expression et d'interaction. Le jeu peut représenter un moyen à la fois alternatif et engageant pour aborder des problèmes personnels ou émotionnels. L'avatar devient un moyen de s'explorer et de pratiquer des compétences sociales dans un environnement qui est sûr et sous contrôle. Il est ainsi aisé de comprendre la façon dont les joueurs s'attachent au jeu, créant parfois une confusion entre les différentes vies qu'ils peuvent mener en dedans et en dehors du jeu. P. Lorentz avait mis en avant une théorie permettant d'expliquer la façon dont les jeux deviennent un espace d'expression. Dans sa thèse « Le joueur et ses Sims : une interaction socialisante », elle reprend les propos de Stéphane Natkin « un jeu est un univers dans lequel un joueur doit dérouler une histoire particulière dans un ensemble de possibles. Cet indéterminisme doit lui donner la sensation de liberté et de responsabilité de ses décisions. » (Lorentz, 2010). Comme nous l'avons précédemment démontré, l'une des motivations premières qui pousse les joueurs à jouer est la recherche de liberté. L'espace virtuel donne ce contrôle et cette liberté et agit comme un refuge auprès des joueurs. Il permet de se sentir bien dans un espace qui donne envie de le pratiquer et d'y rester. Johann Jung<sup>28</sup> aborde les concepts de transfert et de contre-transfert dans le contexte des jeux vidéo et qu'ils peuvent servir de médiateurs pour explorer ces dynamiques. Le concept de transfert renvoie au phénomène de projection des émotions et attitudes d'un individu sur un autre individu, cela se produit souvent de manière inconsciente et permet à la personne concernée de revivre ou d'explorer certaines dynamiques interpersonnelles dans un contexte sûr et contrôlé. Un phénomène qui est rendu possible par le mode de jeu *Les Sims* et qui peut se produire au travers de l'avatar. Le concept de contre-transfert quant à lui renvoie aux réactions émotionnelles et dynamiques inconscientes qu'un thérapeute peut ressentir à l'égard de son patient, soit l'empathie, l'irritation ou encore l'admiration. Ces deux dynamiques sont observables au travers des jeux vidéo et dans le cadre d'une thérapie, elles peuvent être explorées en se servant du jeu comme outil. L'auteur partage également des exemples cliniques dans lesquels les jeux vidéo ont été utilisés comme outils thérapeutiques et

---

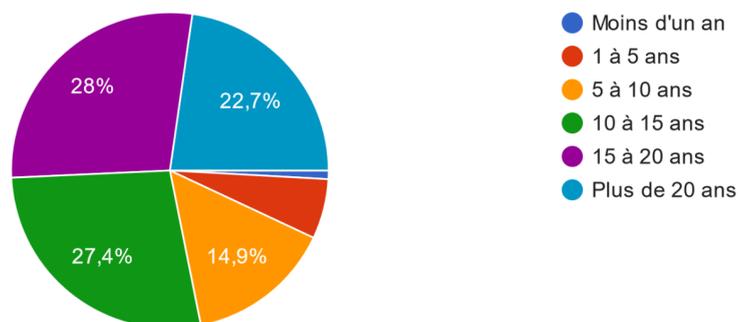
<sup>28</sup>Johann Jung, 2022. « Quelques repères théorico-cliniques à propos des dispositifs thérapeutiques à médiation jeu vidéo ». *Le Carnet PSY* 254(6): 39-42. | Cairn.info (28 mars 2023).

insiste sur l'importance de l'analyse des interactions virtuelles entre le patient et le thérapeute. Il est intéressant ici de comprendre ce que le jeu peut représenter pour le joueur, c'est un espace à part entière dans lequel il évolue et qu'il peut façonner dans son entièreté. Il devient un monde dans lequel les contraintes n'existent pas, la réalité fantasmée d'un individu peut devenir une réalité, même si celle-ci n'existe que dans un monde virtuel.

Ce qui est encore plus pertinent dans la distinction des deux mondes, c'est que le jeu accompagne les joueurs pendant longtemps. L'une de mes enquêtées joue depuis la sortie du deuxième opus, soit en 2004, et continue aujourd'hui de suivre ce jeu au travers des opus 3 et 4, parus respectivement en 2009 et 2014. Le jeu n'est donc pas forcément l'objet d'une phase dans la vie des joueurs, mais se charge de les accompagner. Ainsi Luckmann et Berger indiquaient que « C'est là que les mondes du jeu vidéo apportent quelque chose à la table non seulement pour les adolescents, mais aussi pour les adultes, car le processus de socialisation est un processus continu tout au long de la vie (Berger, Luckmann, 1966). ». Les joueurs apprennent et reproduisent un processus de socialisation dans le jeu mais évoluent et grandissent avec lui. Nous pouvons voir sur le graphique ci-dessous le nombre d'années de jeu qu'ont les joueurs à leur actif.

Depuis combien de temps jouez-vous aux Sims ?

343 réponses



Moins de 1% des 343 répondants jouent à *Les Sims* depuis moins d'un an, cela correspond à trois individus. 93% de cet échantillon jouent au jeu depuis plus de 5 ans, dont plus de 78% jouent depuis plus de 10 ans. Cela est encore plus intéressant quand on sait que les répondants sont pour 33% âgés de 18 à 25 ans et 42% de 26 à 32 ans. Nous nous retrouvons avec des répondants en grande majorité assez jeunes, notamment lorsque l'on sait que le jeu est sorti pour la première fois il y a maintenant 24 ans, indiquant que 75% des répondants n'étaient pas encore nés ou âgés de maximum 8 ans. Il est ainsi possible d'identifier que le jeu tient une part importante dans la vie de nombreux joueurs qui ne semblent pas s'en lasser. Cela démontre qu'un réel équilibre entre la vie réelle et virtuelle

s'est construit dans le quotidien des joueurs. En effet, ces derniers continuent de jouer tout en maintenant leurs activités quotidiennes et les contraintes qu'elles apportent. En regardant les réponses au questionnaire concernant l'activité des joueurs, il est constatable que 60% des répondants ont une activité professionnelle à temps complet et 20% sont étudiants. Cela signifie alors que leur quotidien est probablement impacté par ces activités et qu'ils ne peuvent pas toujours s'adonner à leurs pratiques vidéoludiques. Toutefois, une majorité d'entre eux trouve le temps de retrouver leurs mondes virtuels. Cela implique qu'il lui confère un degré d'importance notable et que le jeu, bien que présent dans leur quotidien, ne prend pas trop de place. De plus, il n'est pas considéré comme une perte de temps, il se fait à la fois divertissement et apprentissage de soi.

Il se peut que les joueurs de jeux vidéo ne soient pas toujours conscients du travail d'auto-réflexion qu'ils font en jouant. Sinon, ils renonceraient à jouer, et ainsi, ils se couperaient du processus implicite de socialisation en jeu vidéo. Tant que les jeux vidéo sont "juste" un jeu, leur grande importance est autorisée par les tenants de la vérité scientifique car ils ne concurrencent pas pour fournir des explications du monde.<sup>29</sup> (Lorentz, 2012)

Le jeu peut avoir une grande incidence sur la vie des joueurs, notamment pour ceux qui créent du contenu autour du jeu. Au cours d'un de mes entretiens, j'ai été en mesure de constater que le jeu devient parfois bien plus qu'un jeu, une réelle passion pour laquelle les joueurs sont prêts à s'impliquer quotidiennement. Marilyn, l'une de mes enquêtées, a fait de sa vie un monde virtuel. En effet, bien qu'elle ait un travail, sa vie personnelle tourne autour du jeu. Chaque jour après son activité professionnelle, elle rentre chez elle et s'adonne à des parties qu'elle filme ou stream. Les parties de jeu terminées, elle se concentre sur le montage de ses vidéos, le partage de contenu sur son serveur Discord et entame des conversations avec les autres membres du serveur. Ses activités autour du jeu prennent une grande place dans sa vie, au point qu'un planning ait été nécessaire. Le nombre de vidéos hebdomadaire est réfléchi et tenu de manière assez stricte. Lors de notre entretien, lorsque je lui ai demandé si elle partageait ses loisirs avec ses amis, ou si elle organisait des événements sociaux en dehors du jeu, elle est tout de suite retournée dans le monde virtuel, ne me parlant que du jeu et de ses activités autour de celui-ci. Avec un planning aussi chargé et des vidéos quotidiennes, j'ai alors pensé qu'elle devait être suivie par de nombreux fans et que sa création de contenu était alors assidue pour répondre à la demande. Toutefois, en allant sur sa

---

<sup>29</sup> Pascaline Lorentz, 2012. « La socialisation du joueur-adolescent : son voyage identitaire avec Les Sims® ». Thèse de doctorat. (28 mars 2023). Traduction personnelle de la version originale en anglais : « *It may be a chance that video gamers are not always aware of the self-reflexive work they are doing when playing. Otherwise they would give up on playing, and thus, they would cut themselves from the implicit socialization process at stakes in video gaming. As long as video games are "just" a game, their huge importance is allowed by tenants of scientific truth as they do not compete for providing explanations of the world.* ».

chaîne YouTube, je me suis rendu compte que le nombre d'abonnés était assez faible, 62 au mois de mars, et que les vues sur son contenu ne dépassaient pas le nombre de 23. Son implication découle de motivations personnelles et non d'une pression que pourrait lui faire ressentir la présence d'une communauté vis-à-vis de son activité. Au questionnaire, sa réponse à la question « Avez-vous des rituels ou des habitudes liés au jeu, comme jouer à des moments spécifiques de la journée ou de la semaine ? » a été :

Oui par exemple le mercredi je vais allumer mon jeu pour prendre des photos de mes sims et le samedi à partir de 21h je vais jouer pour tester le gameplay en live et il y a des jours comme le lundi et le vendredi je vais allumer mon jeu pour tourner une vidéo pour présenter du contenu que j'ai téléchargé ça peut être nécessaire des mods ou bien ça peut être des tableaux que j'ai fait moi-même et que je partage dans la galerie où ça peut être une construction que j'ai fait faire sur mesure ou bien ça peut être une construction que j'ai fait moi-même car il y a des périodes où j'ai envie de construire car je suis inspiré mais je ne suis pas doué et il y a des fois je découvre uniquement les packs et je fais des vidéos aider les gens à se projeter

Son expérience du jeu se mêle à son existence au point de devoir tenir un planning, qui peut se trouver contraignant. Ainsi, Marilyn représente les propos de Boellstorff « L'expérience identitaire d'être soi tout en s'oubliant » (Boellstorff, 2013, p.18). La femme de 34 ans a fait du jeu son quotidien depuis plusieurs années maintenant, et il a été très compliqué pendant notre entretien d'aborder un sujet extérieur à ce dernier. Dans son cas, nous pouvons voir que le jeu dépasse le divertissement, voire même le plaisir et l'amusement, car ses actions le concernant ne sont plus faites par envie, mais par obligation de jouer, de créer et de partager sa vie virtuelle. Elle m'a également confié penser au jeu lorsqu'elle est au travail, n'ayant que l'envie de rentrer chez elle pour jouer et parler avec son amie C, modératrice de son Discord dédié au jeu, qu'elle a d'ailleurs rencontré grâce à *Les Sims* :

C'est ça, la communauté des sims, c'est échanger avec d'autres personnes, discuter avec d'autres personnes, et quand tu discutes avec d'autres personnes, ce qui est bien, c'est que tu ne parles pas forcément que des sims, tu parles d'autre chose, et tu te rends compte que cette personne, elle elle a les mêmes centres d'intérêts que toi, par exemple ma modératrice Célia, c'était pas ma modératrice, au départ c'était une fille que j'ai rencontrée via quelqu'un d'autre, et qui m'a invité sur le Discord.

Les jeux vidéo ont un réel impact sur la vie de certains joueurs, des impacts positifs, permettant d'appréhender les situations du quotidien, mais également des impacts négatifs, empêchant parfois

le joueur de vivre sa vie en dehors du jeu tellement celle qu'il vit à l'intérieur est prenante. Les bienfaits de la simulation de vie sont indéniables, mais ils peuvent également se montrer nocifs quand le monde virtuel prend le pas sur le monde réel.

## II. La sociabilité autour du jeu : quand il dépasse les frontières du virtuel

Il peut sembler quelque peu compliqué d'étudier la sociabilité autour d'un jeu qui ne propose pas de mode en ligne, ne permettant alors pas aux joueurs de jouer ensemble dans un monde virtuel commun. Toutefois, l'émergence des réseaux sociaux et des plateformes de streaming ont donné accès à de nouveaux canaux de communication chez les joueurs, participant alors à la naissance des communautés de joueurs en ligne. Les réseaux sociaux se montrent être l'un des endroits dans lequel les joueurs de *Les Sims* ont trouvé refuge, pour se retrouver et échanger sur de nombreux sujets concernant le jeu. La réputation des jeux vidéo a pendant longtemps été mauvaise, et continue de l'être pour une grande partie de la société, notamment chez les personnes n'ayant jamais pratiqué une activité vidéoludique et qui ont écouté les études sur la corrélation entre jeu et montée de la violence. C'est pour cela que :

Les jeux vidéo sont également associés à une pratique excessive, problématique qui peut se transformer en une réelle dépendance. Cette première position, qui pointe les effets négatifs des jeux vidéo, est la plus répandue parmi les médias et les familles. Ceci est renforcé par le nombre important d'articles scientifiques qui portent sur les effets délétères des jeux vidéo. (Kern, 2012, p.32)

Nombreux sont les clichés sur les jeux vidéo qui ne collent pas à la réalité. Tous les jeux vidéo n'incluent pas de la violence ou d'autres comportements pouvant être perçus comme négatifs. De plus, tous les joueurs ne développent pas de réactions extrêmes à leurs pratiques vidéoludiques, vouloir tuer un Sim dans un jeu de simulation ne signifie pas que le joueur a des envies de meurtres sordides dans la vie réelle. Les clichés portent souvent sur les actions qui ont lieu en jeu et non pas dans la vraie vie et visent un public qui n'est pas représentatif de l'activité vidéoludique. En effet, un grand nombre d'individus a tendance à penser que jouer aux jeux vidéo est une activité juvénile, plus précisément adolescente, et masculine, ainsi qu'une activité éphémère au sein de la vie. Cependant, la pratique vidéoludique est expérimentée par des profils d'individus très variés et « Loin des stéréotypes, les joueurs sont âgés de 35 ans en moyenne et sont pour moitié des femmes. » (Kern, 2012, p.33). De plus, les résultats du questionnaire sur *Les Sims* permettent de mettre en lumière que l'activité de jeu s'étend sur le temps long et est complémentaire des autres activités quotidiennes comme le travail, les études ou encore la vie de famille. Enfin, les jeux deviennent un outil d'apprentissage et de sociabilisation novateur qui permet de faire émerger de nouveaux mécanismes sociaux et culturels. Ainsi les propos de Kern sont à reprendre :

[...] loin des clichés, il a été démontré que les jeux vidéo pouvaient aussi posséder des vertus positives : ainsi les jeux qui ont un versant pro social permettent d'augmenter les pensées pro sociales chez les joueurs (Greitemeyer et Osswald, 2011), mais aussi l'empathie et les comportements d'aide dans les situations comparables à celles des jeux vidéo. (Kern, 2012, p.34)

C'est avec ces informations, ces stéréotypes et ces idées reçues, qu'il est possible de comprendre pourquoi les communautés autour des jeux vidéo se sont créées et peuvent tenir une place importante dans la vie des joueurs. Ces dernières forment une sous-culture à part entière ainsi que des sortes de familles d'accueil pour les joueurs pour qui le jeu tient une place importante dans leur vie.

La communauté de joueurs de *Les Sims* est l'un des exemples qui va à l'encontre des clichés. Elle permet de mettre en lumière l'existence de nombreux profils de joueurs différents et de comprendre que les *gamers* ne sont pas (tous) des hommes reclus dans un bureau sombre qui ne connaissent plus la sensation du soleil sur la peau. Un cliché notamment utilisé pour parler des joueurs de *League of Legends*. Cette communauté, en plus d'aller à l'encontre des clichés, devient une réelle source de soutien et d'inspiration une fois qu'on la rejoint.

## A. Communauté en ligne et influence sur le gameplay

Une communauté de joueurs en ligne se compose d'un groupe d'individus partageant un intérêt commun pour un jeu vidéo, ou un ensemble de jeu. Ces derniers interagissent régulièrement les uns avec les autres au travers de plateformes en ligne. Cette communauté peut être composée de joueurs aux profils divers, concernant l'âge, le sexe, la nationalité ou encore le niveau d'expérience, unis par leur passion pour le jeu. Ils interagissent principalement à travers les plateformes telles que les forums, les réseaux sociaux, des chats en jeu et des services de messagerie instantanée sous la forme de discussions sur le jeu, d'échanges et de conseils, de stratégies et qui peuvent se développer en liens sociaux voire en amitiés. Certains membres de ces communautés sont "silencieux", ils ne participent pas directement aux conversations, mais observent et réagissent à ces dernières. Les membres de la communauté partagent souvent des connaissances et des astuces, aidant ainsi les autres membres de la communauté à améliorer leurs compétences et leur compréhension du jeu. Cela peut alors se faire au travers d'une sorte de guide écrit, mais également via des vidéos tutorielles, des streams en direct et des discussions en ligne. De plus, les membres de la communauté s'entraident souvent pour résoudre des problèmes, surmonter des défis et atteindre des objectifs communs dans le jeu. Enfin, les communautés développent souvent leur propre culture, avec des blagues internes, des traditions et des normes comportementales. Les joueurs peuvent développer un sentiment d'identité collective en tant que membres de cette communauté spécifique, en utilisant parfois des pseudonymes ou des avatars pour représenter leur appartenance.

La communauté des Simmeurs est celle qui regroupe les passionnés du jeu *Les Sims*. Ils sont connus pour leur créativité et leur engagement dans la personnalisation de leur Sims, de leurs maisons et de leurs histoires. Ils peuvent passer des heures à perfectionner chaque détail, des traits de personnalité de leurs avatars au positionnement des meubles dans leur terrain. Cela dans le but de partager leur contenu. En effet, les Simmeurs partagent fréquemment leur contenu créatif avec la communauté, que cela soit sous forme de maisons téléchargeables, de Sims préfabriqués, de mods ou de défis de construction. Les plateformes en ligne telles que la Galerie Les Sims permettent aux joueurs de partager et de télécharger du contenu créé par d'autres membres. De plus, ils interagissent régulièrement à travers des forums dédiés, des groupes de réseaux sociaux, des chaînes YouTube ou encore des streams Twitch dédiés au jeu. Ils discutent de leurs expériences de jeu, partagent des astuces et des conseils, et organisent parfois des événements communautaires tels que des concours de construction ou des challenges de jeu. Enfin, les Simmeurs forment une communauté très

diversifiée, avec des joueurs ayant des styles de jeu variés. Certains se concentrent sur le réalisme et la simulation de la vie quotidienne, tandis que d'autres préfèrent explorer des scénarios ou créer des histoires dramatiques et complexes impliquant leurs Sims. Nous retrouvons donc en la communauté de Simmeurs un groupe dynamique et diversifié qui se réunissent pour partager leur créativité, leurs expériences de jeu et leur amour pour la simulation de vie virtuelle.

La communauté en ligne pour les Simmeurs prend une place assez importante dans la vie sociale de nombreux joueurs, il semble donc pertinent d'en analyser l'importance ainsi que l'influence. En retraçant la vie du joueur au sein de la communauté, il est possible de comprendre l'impact d'une sociabilité communautaire à la fois au sein du jeu, mais également dans la réalité.

### a. Découverte et adhésion à la communauté de Simmeurs

Il faut quelque peu sortir de l'espace de jeu afin de découvrir et potentiellement d'adhérer à la communauté *Les Sims*. En effet, le jeu étant offline, il n'offre pas la possibilité d'interagir directement avec d'autres joueurs. En revanche, il est possible de rejoindre la communauté qui s'est formée sous diverses formes et plateformes, notamment sur les réseaux sociaux et les forums. Cette partie va donc se pencher sur l'analyse des mécanismes par lesquels les joueurs découvrent la communauté en ligne, avec un accent particulier sur ce qui incite à l'adhésion. Elle découle de l'hypothèse de départ qui indique que la découverte de la communauté en ligne peut être influencée par des interactions en jeu ou bien par des recommandations de pairs.

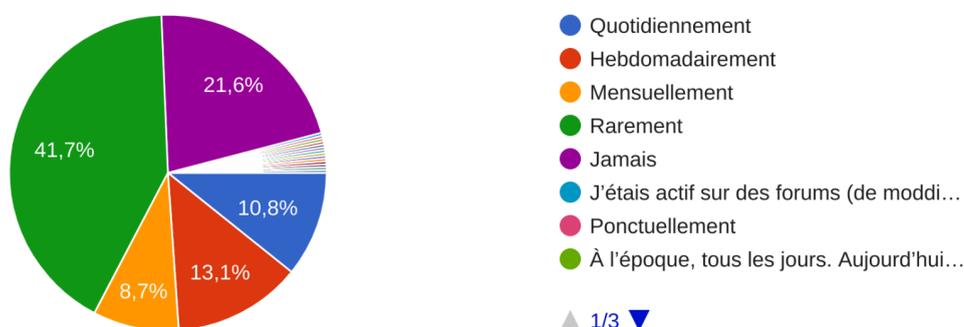
En ce qui concerne la découverte de la communauté en ligne, il est assez facile de tomber dessus. Toutefois, si un joueur ne recherche jamais d'astuce ou ne se connecte pas à *EA*, il se peut qu'il ne soit même pas au courant de la grande communauté qui s'est formée autour du jeu. L'une des façons les plus simples de la découvrir passe par les forums spécialisés qui deviennent des endroits sur lesquels les joueurs se rassemblent dans le but de trouver de l'aide, de discuter, partager des conseils et astuces ou encore interagir autour des mods et des histoires de jeu. Les forums offrent un espace de connexion entre les joueurs pour poser des questions et échanger entre eux. Ensuite nous ne pouvons oublier les réseaux sociaux. Après avoir observé tous les réseaux les plus populaires dans le cadre de mes recherches, je peux faire le constat que la communauté de joueurs est présente partout, il est donc assez difficile de la louper, surtout si les utilisateurs engagent avec du contenu *Les Sims* et laissent les algorithmes leur offrir ce monde communautaire en ligne. Sur les réseaux sociaux, les joueurs sont en mesure de découvrir la communauté, par exemple au travers de hashtags ou en rejoignant des groupes spécifiques pour discuter et découvrir le jeu sous un nouveau jour. L'un des pionniers en termes d'accueil de la communauté *Les Sims* reste YouTube, avec des chaînes dédiées au sujet, et maintenant des *streams*, qui ajoutent une nouvelle perspective sociale au jeu. De nombreux créateurs partagent leur contenu et leurs aventures dans ce monde virtuel. Il est également possible de parler de Twitch, qui se joint à YouTube pour la version *streaming*. Les joueurs peuvent ainsi découvrir la communauté en ligne au travers du visionnage de vidéos de *gameplay*, de tutoriels et de défis divers. Cela leur donne l'occasion d'interagir à la fois avec les créateurs et les autres spectateurs. Pour les adeptes de contenu additionnel, l'un des meilleurs moyens de mettre un pied dans la communauté de joueurs est de se rendre sur les sites web de contenu personnalisé et de *mods*. Ce sont des ressources précieuses pour les joueurs qui souhaitent

personnaliser leur expérience de jeu. Les utilisateurs peuvent ainsi prodiguer des conseils sur le contenu ajouté, se tenir au courant d'éventuels problèmes ou amélioration et parler directement de leur ressenti dans l'espace commentaire, permettant au créateur d'interagir avec eux et de prendre en compte leurs remarques pour de possibles mises à jour. Enfin, des évènements sont souvent organisés soit par *Electronic Arts* ou par des joueurs, ce qui donne une certaine visibilité sur ce que font les joueurs de la communauté avec de nombreux partages de création et d'interactivité sur les diverses plateformes. Il est évident que de multiples opportunités de découvrir la communauté s'offrent aux joueurs, qui d'ailleurs ne nécessitent pas forcément des heures de recherche, mais une simple demande sur un navigateur vous ouvre les portes de ce monde communautaire.

Avec tous ces moyens de connexion avec la communauté *Les Sims*, nous pourrions penser qu'il est aisé d'y entrer, cependant y adhérer, c'est apprendre les usages, le langage et les règles. Nouveaux joueurs, passionnés, ou experts, tous les profils apparaissent dans la communauté, pouvant parfois être assez effrayants pour un joueur qui aime le jeu mais qui n'en consacre pas une partie importante de sa vie. Lors de mon enquête de terrain, je suis entrée dans des groupes privés sur Facebook et Discord. Le sentiment que j'ai eu était assez étrange, bien que je joue à *Les Sims* depuis mon enfance, je me sentais étrangère aux discussions. Les individus les plus habitués régulent les discussions et se permettent d'introduire une forme de supériorité lors de leurs interactions. Pour les moins extraverti, il paraît compliqué de s'inclure dans les discussions. Ainsi, bien que les groupes et serveurs regroupent des centaines, voire des milliers de joueurs, il y a peu d'interactions de membres différents, que ce soit au niveau des posts ou des commentaires. Les likes sont les plus représentatifs des spectateurs, car ils permettent d'interagir sans réellement être remarqué. Tout cela indique qu'il y a différents profils de joueurs qui s'immiscent dans la communauté, avec des façons d'interagir assez diverses et uniques à chacun. Cela devient intéressant lorsque l'on sait que l'objet de ce regroupement en communauté est un jeu de simulation de vie, dans lequel les interactions entre avatars prennent une place importante. Cela permet d'observer si les comportements des joueurs en jeu se reproduisent en ligne et si le jeu leur permet réellement d'acquérir des compétences sociales et interactionnelles.

En ce qui concerne l'enquête quantitative menée dans le cadre de ce travail de recherche, 90,7% des répondants indiquent avoir rejoint des communautés en ligne dédiées aux Sims, ce qui correspond à 311 individus sur les 343 au total. Toutefois il faut se rappeler que ce questionnaire a traversé les réseaux sociaux et a donc été plus susceptible d'arriver entre les mains des membres de la communauté plutôt qu'entre les mains de non joueurs.

À quelle fréquence interagissez-vous avec d'autres joueurs sur les réseaux sociaux numériques ?  
343 réponses



Parmi les membres de la communauté répondant, ce sont 10,8% qui interagissent de façon quotidienne avec d'autres joueurs sur les réseaux sociaux numériques et 13,1% d'entre eux qui le font de manière hebdomadaire. Ils sont 8,7% à interagir mensuellement, 41,7% assez rarement et tout de même 21,6% à ne jamais pousser les portes de l'interaction<sup>30</sup>. Avec ces chiffres, il est possible d'exposer une tendance qui est à l'adhésion au sein de la communauté mais qui ne correspond pas forcément à une mise en interaction entre les joueurs. L'une de mes enquêtées, D.M, me confie être trop timide pour interagir avec les autres membres, elle se contente alors de regarder et de liker le contenu qui lui plaît :

**L : Et donc dans ton quotidien, est-ce que les interactions en ligne elles jouent un rôle ?**

Euh non, non, franchement non, après je suis un peu j'ai envie de dire timide, j'ose pas trop interagir et tout, donc non. Mais c'est vrai que parfois c'est cool.

**L : D'accord. Est-ce que par exemple réagir à un post sur Facebook, bon je sais Facebook c'est un peu mort, Twitter, Instagram, Tiktok...**

Alors, je fais ça très rarement, mais euh

**L : Tu likes les vidéos, les posts ?**

C'est ça, je commente jamais

**L : Parce que tu es timide c'est ça ? Tu n'oses pas commenter ?**

C'est ça, parce que je trouve pas mes mots, à part quand c'est mes copines, elles font des vidéos, tu sais je les sauce un peu, mais c'est tout, c'est vraiment tout.

<sup>30</sup> Illustration 2

**L : Ok, et ta timidité elle joue sur tes relations de face à face ? Par exemple avec tes connaissances, les gens de ta classe ?**

Euh, bah non même pas en fait. En fait je trouve que je suis assez sociable, c'est juste que, c'est juste que dans la vie réelle en fait. Après, sinon sur les réseaux et tout je suis hyper timide.

Il est juste de s'interroger sur l'appartenance d'un individu dans une communauté si celui-ci n'interagit pas directement avec celle-ci. Seulement, nous vivons aujourd'hui dans un "monde de clics" sur les réseaux sociaux, observer et "juste" *liker* permet aux joueurs de montrer un intérêt et une adhésion au contenu diffusé autour du jeu. Bien que cela puisse sembler assez peu comme interaction, elle reflète la manière dont les individus créent des liens en ligne. Ces brèves interactions peuvent mener à des interactions plus profondes et au développement de relations amicales. L'une de mes enquêtées, M.T, passe une grande partie de son temps à interagir par messages avec des membres de communauté de jeu, notamment celle de *Les Sims*, dont certaines qu'elle considère comme des amis. Elle m'a ainsi confié dans l'extrait d'entretien suivant que les interactions en ligne tiennent une place assez importante dans sa vie.

**L : D'accord, et bah top. Et moi je voulais savoir, dans ton quotidien, quel rôle jouent les interactions en ligne ? Est-ce que tu vas souvent parler en ligne à des gens ? Que ça soit des inconnus ou tes amis, des connaissances, etc...**

Ouais tout le temps, c'est du matin au soir. je suis beaucoup réseaux sociaux, malheureusement... et en fait je vis toute seule sur Lille donc je me réfère à ça pour avoir du contact, je ne sais pas si tu vois ? Genre ma maman elle est loin de moi donc euh, si je lui parle pas par message j'ai pas de nouvelles.

**L : Oui oui je vois**

Par contre pareil pour mon frère ou même certains amis. C'est bête à dire mais j'ai des amis virtuels aussi, que j'ai jamais rencontré, donc euh c'est, c'est vachement agréable de parler à une certaine communauté, tout ça, c'est, du matin au soir j'avoue [rires]

Ses "amis virtuels" ont une place dans sa vie, bien qu'elles ne les connaissent pas physiquement. Le jeu leur a permis de lier une amitié en partant d'un intérêt commun et d'une pratique vidéoludique qui les a mené à se rencontrer au sein de la communauté Simmeurs sur les réseaux sociaux. Il n'est pas étonnant de voir des amitiés se former entre les joueurs, étant donné que la communauté à plutôt bonne réputation si l'on analyse les résultats du questionnaire. La communauté de joueurs est

perçue de manière plutôt positive, avec près de la moitié des répondants (45,8%) qui la considère comme un groupe d'appartenance et 9,3% d'entre eux vont jusqu'à la percevoir comme des amis.

Comment percevez-vous la communauté de joueurs des Sims ?

343 réponses



La représentation de la communauté en ligne permet donc à la fois de la découvrir et d'y adhérer. Elle est active et présente ce qui lui permet d'être repérée par les joueurs, ou les potentiels joueurs, qui aimeraient la rejoindre. Entrer dans la communauté, c'est apprendre les normes en vigueur, le langage et les formes de partage pour s'offrir une expérience de jeu plus profonde et collective. Elle permet aux joueurs de partager leur expérience et de prendre en compte les ressentis de chacun pour façonner une nouvelle façon de jouer tout comme une nouvelle forme de sociabilité.

### *b. Engagement et partage auprès des autres joueurs*

Ce qui compte ici, c'est l'exploration des diverses formes d'engagement des joueurs dans la communauté en ligne, en mettant en lumière les contenus partagés et les interactions qui enrichissent l'expérience sociale. Cette partie se base sur l'hypothèse qui émet que le partage d'expériences de jeu peut renforcer le sentiment de communauté des joueurs. En les observant sur les réseaux sociaux, il est possible de voir de nombreuses formes de partage et d'interactions. De plus, la diversité des plateformes sur lesquelles s'est développée la communauté permet de comprendre que la plateforme définit le type d'interactions qui prennent place mais également le format du contenu, tout comme la finalité quant aux réactions face au contenu, c'est-à-dire ce que l'individu attend en partageant du contenu.

Partager du contenu pour les joueurs est un moyen de mettre en commun les expériences de jeu et ainsi d'exprimer les sentiments et impressions vis-à-vis de ce dernier. De plus, l'anonymat que permettent d'avoir les réseaux sociaux donnent l'occasion de s'inventer une identité orientée vers la pratique vidéoludique et ainsi de s'immerger dans l'univers *gaming* et de *Les Sims* sans avoir à s'inquiéter des relations réelles que les joueurs peuvent entretenir en dehors. Étant donné que de nombreux joueurs voient le jeu de manière négative, il n'est pas considéré comme un vrai jeu en raison du manque de réelle progression, de difficulté ou de niveaux à atteindre, et diverses études ont montré que les joueurs se sentent honteux face à cette activité. Ainsi, se réinventer sur les réseaux sociaux au sein de la communauté permet aux individus de se créer une bulle de bien-être, dans laquelle ils peuvent exprimer leur passion à l'abri des regards négatifs. S'engager dans la communauté *Simmeurs*, c'est partager son expérience de jeu, ses ressentis et montrer ce que l'on est capable de construire au sein du jeu. Parmi les posts les plus fréquents, nous allons ainsi retrouver des histoires de jeu. Tous les scénarios sont imaginables et applicables dans le jeu, permettant de créer des histoires uniques et captivantes, qui se retrouvent parfois sous forme de chapitre sur les réseaux sociaux. A l'instar des récits sur Wattpad, les joueurs vont partager leurs histoires au fur et à mesure de l'avancement. Ainsi, ils partagent la vie de leur monde virtuel, les histoires relationnelles entre les avatars comme la grossesse d'un Sim, le mariage d'un couple ou les crises d'adolescence des enfants. Au fil du jeu et des posts, les histoires prennent forme comme une série télévisée. En partageant ce contenu, les autres membres de la communauté peuvent s'immerger dans le monde virtuel du joueur qui partage son histoire et interagir avec ce dernier pour lui prodiguer des conseils concernant l'évolution, ou sur la façon de résoudre les problèmes qu'il peut rencontrer dans son

*gameplay*. Ces relations entre les joueurs entre eux et les avatars sont très engageantes et permettent de partager un sentiment d'appartenance commun. Les joueurs dépassent la frontière entre réel et virtuel. Comme le souligne T. Boellstorff, « Comme le disait un résidant dans Second Life, “nos relations virtuelles sont tout aussi réelles que nos relations irl (de la vie réelle)” » (Boellstorff, 2013, p.61).

Une façon plus esthétique de partager son contenu et de mettre en avant un processus créatif est de partager les créations. Maisons, Sims, lieux communautaires et de loisirs, tout y passe. Cela permet de montrer que certains joueurs sont réellement investis, et doués, dans la création au sein du monde virtuel, mais également d'inspirer les autres joueurs et de mettre en valeur des modes de création qui ne sont pas forcément connus. De plus, en analysant les interactions, il est possible d'observer la bienveillance de la communauté qui donne des conseils et complimente le travail des créateurs de contenu. Cela permet d'ajouter une autre forme de sociabilité au jeu *offline*, avec la créativité collaborative. Que cela soit sous la forme de contenu additionnel ou de partage dans la galerie, les créations de chacun peuvent être utilisées dans les parties d'autres joueurs et permettent à tous de se partager le contenu. Ainsi, un jeu *offline* se retrouve tout de même dans un cadre collaboratif et communautaire. Marilyn, l'une de mes enquêtée, est créatrice de contenu. Elle m'a livré prendre des commandes pour les joueurs, qui peuvent ainsi lui demander de créer une maison ou des personnages. Cela permet de mettre les compétences en création au profit des autres joueurs, qui peuvent ne pas avoir l'expérience requise pour créer ce qu'ils veulent, soit qui n'ont pas le temps, car il est vrai que créer un terrain ou un avatar peut se trouver être assez long et laborieux, notamment lorsque l'on fait ses premiers pas dans cet univers virtuel, comme nous le livre CW lors de notre entretien :

**L : D'accord, très bien. Alors, ensuite j'aimerais savoir quels sont les éléments de gameplay qui vous captivent le plus ? A savoir créer un Sim, les interactions que vous pouvez avoir avec vos Sim et les pnj, construire une maison... Qu'est-ce qui vous captive le plus dans les Sims et que vous avez envie de faire à chaque partie ?**

Alors, ouais franchement j'adore créer des Sims, même si tous ils se ressemblent au final. J'aime bien créer, je m'amuse, je mets plus de temps. Après, la maison je pense que c'est la partie où j'aime bien créer, mais... j'aime bien créer des personnages et après j'aime bien aussi créer des maisons. Le souci c'est que souvent je crée le personnage, ensuite la maison, et c'est vrai que très souvent quand je commence à jouer aux Sims c'est vers ces heures là [20h au moment de l'entretien ] et du coup je suis très fatiguée par la suite. Et donc euh, finalement je finis un peu par bâcler ou alors j'ai l'impression d'avoir de l'inspiration mais

ne pas réussir à la mettre en place. Du coup j'aime bien mais je trouve que ce n'est jamais assez abouti du coup j'aime bien y jouer, voilà.

En s'engageant dans les interactions au sein de la communauté et en partageant leur contenu, les joueurs participent à la création d'une culture qui se construit sur ces bases. Suivre un tutoriel, lire un post sur une histoire de vie ou encore regarder une vidéo de construction participe à imprégner le spectateur du jeu et à l'ancrer dans le monde virtuel. Il se sent ainsi appartenir réellement à la communauté. De plus, sur les réseaux sociaux il est aisé d'être constamment dans ce monde virtuel. L'enquête d'observation de terrain sur les diverses plateformes qui accueillent la communauté me plongent quotidiennement dans le monde *Les Sims*. Pourtant, je n'ai intégré que quelques groupes, mais qu'importe, que j'ouvre Facebook, Instagram, Tiktok ou autre, je suis au sein de la communauté. Cela est notamment dû au fait qu'elle est très active et que les mises à jour et sorties de contenu additionnel régulières poussent la communauté à interagir. Cette présence et l'investissement des joueurs s'explique par le fait que

Les jeux (games) ne sont pas des entités isolées que l'on peut étudier in vitro. Les jeux se situent dans une culture et une société. (...) Il nous faut comprendre non seulement les aspects narratologiques et ludologiques du jeu, mais aussi les contextes économiques et industriels qui les produisent, et les arrière-plans socio-culturels qui produisent les joueurs et le gameplay. En bref, pour comprendre les jeux, nous devons les investir depuis une multitude de perspectives variées » (Annonce de la conférence DiGRA « Situated Play », 2007, notre traduction). (Zabban, 2012, p.155)

En effet, le jeu est une activité sociale avant d'être autre chose. L'engagement et le partage font partie de ce que l'on appelle aujourd'hui la culture du jeu vidéo. Les jeux ne peuvent être appréhendés qu'en les remettant dans leur contexte. Ce sont des produits et des reflets de la société. Culturellement et socialement *Les Sims* répond au besoin de raconter des histoires et de construire des mondes imaginaires. La communauté en ligne offre un espace dans lequel les joueurs peuvent partager ce qu'ils veulent, renforçant le sentiment d'appartenance. Sur le plan économique et industriel, *Les Sims* bénéficie du soutien d'une grande entreprise comme *Electronic Arts*, ce qui garantit des mises à jour régulières, des contenus téléchargeables et un support technique continu. La possibilité de personnaliser le jeu avec des mods créés par la communauté élargit encore les possibilités de jeu et renforce le lien entre les joueurs. En termes de *gameplay*, la nature *sandbox* du jeu permet aux joueurs de créer et de contrôler des histoires uniques, favorisant ainsi l'engagement émotionnel et la créativité. En partageant leurs réalisations avec la communauté en ligne, les joueurs reçoivent des retours, des conseils et des encouragements, ce qui renforce leur attachement au jeu et à la communauté et accroît le sentiment de connexion sociale. Ainsi, de nombreux éléments

permettent de comprendre la façon ainsi que la raison dont les joueurs s'engagent dans la communauté en ligne et y partagent leurs moments de jeu.

### c. *Influence de la communauté*

Les jeux vidéo occupent désormais une place importante dans la vie quotidienne d'individus de tout âge, devenant une composante incontournable de leur répertoire culturel. Comme le souligne Samuel Coavoux, ces jeux ne se limitent plus à être de simples divertissements, mais deviennent des éléments de convergence au sein des groupes de pairs, comparables en importance à la musique ou au cinéma. Cette observation met en lumière l'importance de la communauté dans l'expérience vidéoludique, où les interactions sociales et les normes partagées jouent un rôle central dans la façon dont les jeux sont perçus et pratiqués. Cette communauté engagée contribue à façonner l'expérience globale du jeu, influençant les attentes des joueurs et parfois même l'évolution des mécanismes de *gameplay*. Dans le cas des jeux de simulation de vie comme *Les Sims*, la communauté est particulièrement active, partageant des histoires, des mods et des créations de maisons ou de personnages, enrichissant ainsi l'expérience de jeu pour tous les joueurs. Les mondes virtuels offrent un terrain unique pour l'expression et la construction de communautés en ligne. Comme le souligne Boellstorff, ces mondes sont distincts des autres formes de virtualité en raison de leur capacité à générer leur propre réalité interne, dans laquelle la technologie permet la création et l'interaction au sein d'environnements numériques autonomes. Ainsi, les joueurs ne sont pas simplement des consommateurs passifs de contenu, mais des acteurs engagés dans la co-crédation de mondes virtuels et de cultures en ligne.

Dans ces espaces numériques, la sociabilité prend de multiples formes, allant des simples interactions entre joueurs à la formation de communautés solidaires et engagées. Comme le souligne toujours Boellstorff, les mondes virtuels sont des lieux riches pour l'action sociale, où les cultures émergent et évoluent de manière organique. Cette observation souligne l'importance de l'étude ethnographique des communautés virtuelles, afin de comprendre les dynamiques sociales qui s'y déploient et d'appréhender les enjeux de cette forme de sociabilité numérique. L'impact de la communauté sur le *gameplay* est également significatif. Dans ces mondes virtuels, l'individualité et la communauté s'entrelacent étroitement, influençant non seulement les interactions entre joueurs, mais aussi les mécanismes de jeu eux-mêmes. Comme le mentionne l'auteur, les éléments de la nature humaine sont reflétés et réinventés dans ces environnements numériques, où les joueurs explorent et négocient leur identité au sein de communautés virtuelles diverses et dynamiques. Ainsi, l'influence de la communauté dans les jeux vidéo va bien au-delà de simples interactions en ligne. Elle façonne les expériences des joueurs, influence les normes sociales et culturelles qui

régissent les mondes virtuels, et influe sur la façon dont les jeux sont conçus et joués. Comprendre cette influence est essentiel pour appréhender la richesse et la complexité de la sociabilité autour du jeu vidéo. Cette communauté impacte le *gameplay*, notamment sur les décisions de jeu, à la façon qu'ont les interactions en ligne de le redéfinir. Les discussions en ligne sur les tactiques de jeu peuvent influencer les choix individuels en matière de stratégie et de progression, mais également en termes de contenu. Les joueurs interagissent entre eux dans le but premier de mieux comprendre le jeu et les façons de faire en ce qui concerne la manière de jouer. Mélanger les expériences des joueurs permet d'ouvrir le regard sur les possibilités, sur des créations que les individus n'imaginaient pas, sur des relations qu'ils n'osaient pas expérimenter et sur des scénarios auxquels ils n'avaient pas pensé. En ce qui concerne la communauté *Les Sims* et ce qu'elle apporte aux joueurs, nous pouvons reprendre les mots de Tom Boellstorff qui écrit que « Toutes les histoires des mondes virtuels reposent sur la capacité humaine de les façonner et d'y vivre » (Boellstorff, 2013, p.113). Ainsi, mettre en commun les différentes histoires des joueurs donne accès à une sorte de "bibliothèque de connaissances", dans laquelle chaque joueur est en mesure d'observer de nouvelles idées et de nouvelles conceptions.

La communauté des Simmeurs est une véritable ressource pour les joueurs. Du fait de leurs interactions en ligne, elle permet aux joueurs débutants de découvrir le monde du jeu et ses secrets, qui parfois sont si bien cachés que des joueurs aguerris les découvrent au travers d'un post sur les réseaux sociaux. L'un des principaux aspects de cette communauté est l'entraide. Bien que les forums officiels existent, avec des modérateurs et une aide mise en place par *EA*, nous voyons plus les joueurs se tourner vers la communauté en ligne. Cela est dû notamment par le partage d'expériences de jeu, il semble plus facile de se tourner vers quelqu'un, ou un groupe, qui est susceptible d'avoir vécu la même chose et d'avoir fait face aux mêmes problématiques. Ainsi, chaque intervention qui demande de l'aide encourage les joueurs à donner leurs conseils et à partager leurs expériences de jeu. Cela permet également de créer des liens forts entre les membres de la communauté, car une question peut sembler assez bête et basique, mais reflète souvent une expression de besoins commune aux joueurs. En effet, le jeu demande un apprentissage, il est tellement vaste que des années après sa sortie les joueurs trouvent de nouvelles fonctionnalités et de nouvelles façons de faire pratiquement quotidiennement. Cet apprentissage du jeu passe alors par le fait de demander et d'apporter de l'aide ainsi que par le simple partage de "trucs et astuces". Des vidéos sur Tiktok et Instagram prennent alors le titre "Le saviez-vous ?" et permettent de mettre en lumière des fonctionnalités et des détails qui permettent aux joueurs d'avoir une expérience de jeu plus profonde et de connaître les subtilités que les développeurs ont cachés. Car il faut le dire, les

*easter eggs* sont présents dans le jeu, que ce soit au travers des objets, mais également des lieux où beaucoup d'actions sont possibles pour découvrir de nouveaux endroits dans une *map*. Il faut être un peu curieux et observateur pour découvrir ces petits détails cachés. Ainsi, les vidéos de joueurs qui présentent ces mystères apportent beaucoup aux autres membres, qui sont en mesure de vivre une expérience de jeu encore plus profonde.

Enfin, l'un des impacts les plus conséquents sur le *gameplay* des joueurs va être l'adhésion aux divers challenges. En effet, ces dernières années les challenges ont pris de l'importance au sein de la communauté, si bien que même EA a développé dans l'interface de jeu les "histoires de vie", qui correspondent à des challenges, avec des objectifs à atteindre. Les challenges rassemblent les joueurs autour d'objectifs à atteindre. Il y a par exemple eu le *hundred baby challenge*, qui invite le joueur à créer une famille dans laquelle il devra élever en tout 100 bébés. Lancé il y a 6 ans, le challenge continue d'attirer les joueurs et de faire l'objet de nombreuses vidéos sur les réseaux sociaux. Il occasionne également de nombreuses conversations dans lesquelles les joueurs expriment leur frustration et les difficultés qu'ils rencontrent, ce qui est bien compréhensible. Si le jeu se veut réel, imaginez-vous élever 100 bébés... La communauté permet ainsi de challenger les joueurs et de les ancrer plus profondément dans le jeu en le mettant dans une sphère sociale communautaire et non plus dans une sphère purement individuelle. De plus, elle n'a pas seulement un rôle de divertissement et de sociabilité mais également d'aide et de guidance quand un joueur se retrouve face à des problèmes, qu'ils soient techniques ou purement liés au *gameplay*. Ainsi, la communauté permet de mieux comprendre le jeu et les fonctionnalités qu'il propose.

## **B. Évolution et contribution au sein de la communauté de joueurs**

La communauté ne stagne pas et évolue au fil du jeu et des additions régulières qui sont apportées par les développeurs. Au-delà d'attendre le progrès, certains joueurs, à savoir la communauté de *moddeurs*, se chargent de rendre le jeu encore plus attractif en réalisant du contenu permettant d'ajouter de nombreuses possibilités : ajout de carrières, de vêtements, de coupe de cheveux ou bien rendre une grossesse plus réaliste, toute sorte de contenu est ajouté. Il est possible de se demander pourquoi les joueurs s'investissent autant pour faire évoluer le jeu ? La réponse est assez simple, ils répondent à une demande au moment de créer un *mod*. Certains ont leurs propres envies et besoins par rapport au jeu, et partagent leur création car d'autres joueurs pourraient avoir les mêmes besoins. De plus, certains joueurs entrent dans la communauté sans savoir qu'elle va prendre une place importante et qu'ils vont devenir de réels piliers de cette dernière. Leurs investissements vont se traduire par la création de comptes sur *Les Sims* sur diverses plateformes de médias sociaux, ou encore par la création de contenu, au travers de vidéos Tiktok ou YouTube, voire par le biais de *streams* sur Twitch. Les joueurs qui intègrent la communauté découvrent ainsi un univers créatif qui est mis sur pied par la passion de chacun et le temps qu'ils consacrent au partage de leur parcours de jeu. Ainsi, un individu lambda peut, en rejoignant la communauté, devenir un membre à part entière de celle-ci et donner des conseils, des astuces aux nouveaux, ainsi que créer du contenu dans le but de partager son expérience de jeu et de partager ainsi ses connaissances et de participer à les transmettre aux autres membres de la communauté, nouveaux ou anciens. Ces joueurs qui s'investissent et partagent du contenu vont pérenniser la communauté et lui permettre d'évoluer pour qu'elle soit toujours plus active et productive. Leur contribution incite également *Electronic Arts* à se renouveler et à créer de nouveaux contenus afin de répondre aux attentes, et de ne pas laisser les joueurs dépasser le niveau de développement des développeurs du jeu ! La communauté contribue ainsi à dynamiser le jeu et à lui donner à chaque fois un nouvel espace de diffusion, reliant de nouveaux joueurs du monde entier. Il est d'ailleurs assez impressionnant de voir qu'actuellement le jeu est à son nombre de joueurs quotidiens le plus élevé alors que le dernier opus, *Les Sims 4*, est sorti il y a de cela 10 ans déjà.

### a. *Changements individuels liés à l'usage du jeu*

Cette partie d'analyse vise à explorer les évolutions individuelles qui résultent de la participation à la communauté, en mettant en avant les changements de perception et de comportement. Elle s'appuie sur l'hypothèse que la participation à des événements communautaires peut contribuer au développement personnel des joueurs. C'est en créant pour soi et pour autrui que l'on participe à la création et la solidification de la communauté de joueurs. La sociabilité autour du jeu n'est pas seulement celle que les individus entretiennent avec les membres de la communauté mais également avec eux-mêmes et leurs relations réelles. Ce qui est indéniable, c'est que le jeu peut avoir un effet thérapeutique, cet aspect est mis en avant dans de nombreuses études. Le nombre de travaux portant sur ce sujet accroît au fil des années, et ils démontrent principalement les points positifs de l'activité vidéoludique. Dans le cas de *Les Sims*, le jeu est un apprentissage des relations et dynamiques sociales. Home et Moyer expliquent à propos des jeux vidéo que

Du fait de leur caractère attracteur, les jeux vidéo ont été utilisés dans des contextes théoriquement différents. Dans le contexte des thérapies cognitives et comportementales, ils sont reconnus comme des facilitateurs pour le traitement des souvenirs traumatiques, pour l'acquisition de compétences sociales et émotionnelles, et pour la cohérence groupale (Yann Leroux, 2019, p143 (Horne-Moyer, 2014))

Ainsi, les jeux vidéo influencent réellement la sociabilité et provoquent des changements sur la vie des joueurs. Observer des relations sociales, même virtuelles, permet de comprendre leur fonctionnement et donne la possibilité de les recréer en dehors d'un écran. De plus, avec la présence de la communauté, cela permet de développer son cercle social en dehors des frontières géographiques, voire même de surpasser la frontière de la langue. Les communautés de joueurs en ligne donnent accès à une sociabilité extrêmement vaste, car peu importe la localisation des membres, leur connexion en ligne donne la possibilité de communiquer et d'interagir, peu importe les barrières que l'on peut rencontrer dans la vie réelle. L'acquisition de compétences sociales et émotionnelles donne la possibilité aux joueurs les moins à l'aise socialement d'avoir un espace dans lequel se réfugier, que cela soit dans le jeu ou en dehors, et de développer des relations virtuelles qui prennent parfois plus d'importance et de sens que des relations du monde réel. De nombreux joueurs vont d'ailleurs fuir la sociabilité de leur foyer pour reconstruire un milieu familial dans le jeu, qui les libère des douleurs de la vie. En effet, il ne faut pas oublier que tous les foyers ne sont pas aimants ou stables, et que nombreux joueurs se réfugient dans les jeux pour s'échapper de leur quotidien, parfois trop lourd à supporter. Arnaud Sylla a étudié ce processus dans "*Farmer*" des

*mots avec Life Is Strange*. Lors de son enquête, il a interrogé un jeune garçon. A son propos, il nous livre que « Il est investi sérieusement et reconnu dans ces univers, la manière dont il en parle évoque la reconstruction d'un lieu familial idéal dans les univers virtuels, celui de sa famille "réelle" semblant le faire souffrir » (Sylla, 2019, p.259 - 286). Ce qui est pertinent ici, c'est de se rendre compte que la socialisation commence avec les parents, ce que l'on appelle la socialisation primaire. Ainsi, un milieu familial défaillant ne permet pas forcément d'apprendre les dynamiques sociales nécessaires au développement social des individus. Ainsi, *Les Sims* permet à la fois de s'échapper de ce milieu hostile et d'offrir les bases de la socialisation aux individus qui ne peuvent en profiter au travers de leur socialisation réelle. Tout en reconstruisant un foyer idéal, le joueur peut se reconstruire lui-même en explorant une immensité de scénarios possibles. En s'adonnant à cette pratique, le joueur peut alors se changer lui-même en fonction de ses découvertes et de l'expression de ses envies, voire besoin. Cela s'explique par le fait que « Ce virtuel psychique qui nous habite nous conduit à une anticipation de nous-même, sous forme de représentations plus ou moins idéales, que nous essaierons de faire éclore. » (Weismann-Arcache, Bellevergue, Richard-Lefevre et Coq, 2019, p.42). Ce moi idéalisé que peut reproduire le joueur agit comme une extension de lui-même et lui permet de découvrir qui il est ou qui il veut ou peut être. En rentrant dans cette sociabilité, à la fois réelle et virtuelle, l'individu se change, son expérience de jeu le transforme en lui donnant l'occasion de réfléchir à qui il est et qui il peut devenir. Ce processus peut être à la fois conscient et inconscient, ce qui fait que le jeu reste un divertissement, il donne la possibilité au joueur d'opérer des changements sur lui-même sans qu'il n'y réfléchisse vraiment.

Enfin, le changement individuel le plus remarquable est la création de liens virtuels, qu'ils soient ponctuels ou pérennes, le joueur en interagissant se lie avec d'autres joueurs. Il développe ainsi des relations, voire des amitiés, virtuelles, qui peuvent alors devenir réelles si les deux parties décident de sortir du cadre *on line*. Cela provoque alors un changement dans la sociabilité des individus en explorant de nouvelles formes d'interactions au travers des conversations et interactions en ligne et en tissant des liens qui peuvent se développer en relations sincères et profondes et marquer réellement l'individu, bien au-delà de sa pratique vidéoludique.

### *b. Rôle actif dans la communauté et investissement personnel*

La volonté derrière ce point est d'analyser les diverses façons dont les joueurs contribuent à la communauté, montrant comment ils participent à son évolution. Cela découle de l'hypothèse que les contributions créatives des joueurs à la communauté peuvent influencer les tendances et les discussions générales. Les façons d'exister dans la communauté sont multiples, certains membres s'investissent énormément, à l'instar de Marilyn dont nous avons parlé précédemment, qui nécessite un planning strict pour organiser sa vie autour du jeu :

#### **L : D'accord. Et tu dirais que tu passes combien de temps par jour à gérer tous tes réseaux différents ?**

À pratiquement tous les jours, jusqu'au moins j'ai de la chance, je fini tous les jours à 15h et j'ai un planning, C'est très simple mon planning c'est lundi, en fait le lundi quand je finis à 15h je rentre, je prends ma douche je commence à tourner ma vidéo et après ma vidéo je commence à faire mon montage et ma vidéo sera diffusée. Celle du lundi que j'ai tourné sera diffusée le jeudi à partir de 20h30. Après je commence à écrire pendant que mon montage se fait, je commence à préparer l'histoire d'Aurélie et d'Alex pour le mercredi. Si je n'ai pas le temps de tourner ma vidéo, je la fais le mardi et le mardi si j'ai tourné déjà ma vidéo, le mardi c'est un repos, et comme je suis en repos je profite d'être soit en vocal sur mon discord, sur le discord d'une amie, et c'est le moment, c'est mon moment à moi où je discute avec des gens, les aide. Et je fais en même temps une recherche de mod, de cc. Je suis à la vue de tout nouveau mod, de tout nouveau cc et comme je télécharge des mods ou des cc il y a des fois, il y a des créateurs que j'ai déjà pris sur ces jeux mais je prends pas tout mais je m'informe quand même, si on fait des choses nouvelles pour tenir au courant les gens : attention, ce créateur a fait des choses nouvelles je n'ai pas téléchargé, mais allez voir son catalogue. Je le dis sur la page. Après ça m'arrive aussi le mercredi à 10h les gens, ils ont une histoire d'Aurélie et d'Alex. Le mercredi je suis en repos, mais je fais ma recherche de mod et de cc. Après le jeudi, les gens ils ont la petite vidéo à 21h30 et je suis en repos. Et le vendredi comme toute la semaine je finis à 15h, le vendredi quand je rentre, je fais ma douche et je tourne ma vidéo pour, le pour le lundi. Et après je fais mon petit tournage pour mettre en scénar ma vidéo avec le petit message de fin. Je réfléchis au texte du mercredi parce que soit je le fais le lundi ou soit je fais le vendredi et en fait je fais mes photos en même temps. Et le samedi à 21h jusqu'à 23h je stream et à 23h j'arrête le stream. Et le dimanche normalement il est censé avoir la rediffusion à partir de 10h du stream mais je sais pas pourquoi sur Youtube ils me refusent mes vidéos stream donc pour le moment c'est mis de côté.

Les joueurs les plus investis vont se lancer dans la création de groupes et de serveurs sur les réseaux sociaux, afin de permettre aux membres de la communauté d'avoir un point de rassemblement en ligne. Ces groupes ont une portée mondiale et un impact assez significatif sur la communauté. Sur Facebook par exemple, nous retrouvons des groupes tels que "Les Sims France" qui rassemblent des milliers de membres. Ces derniers s'y retrouvent pour partager des créations, des conseils de jeu et des captures d'écran pour mettre en avant leurs expériences virtuelles. Ces groupes deviennent des hubs d'activité sur lesquels les joueurs se connectent, échangent des idées et établissent des liens sociaux. Ils peuvent également servir de plateforme pour l'organisation d'évènements communautaires, tels que des concours de construction ou des sessions de jeu en ligne. Les joueurs créent ces groupes et serveurs pour plusieurs raisons. Dans un premier temps, cela leur permet de trouver une communauté dans laquelle ils se sentent compris et appréciés. Jouer à *Les Sims* est une expérience qui de base est très personnelle, les joueurs cherchent donc souvent à partager cette passion avec d'autres. En rejoignant un groupe, ils peuvent discuter de leurs expériences de jeu et même se faire de nouveaux amis qui partagent les mêmes intérêts. Ils investissent du temps et parfois même démontrent un investissement émotionnel dans la gestion de ces groupes et serveurs. Ces derniers prennent une part importante de leur vie en devenant une part de leur sociabilité quotidienne. Leur rôle actif montre à la fois leur volonté de s'investir dans le jeu et d'avoir une expérience communautaire de celui-ci.

D'autres joueurs décident de s'investir au travers du *streaming*. Cette pratique est devenue un véritable phénomène dans la culture du jeu vidéo et *Les Sims* ne font pas exception. Des streamers comme "XUrbanSimsX" ou "The Sim Supply" attirent un grand nombre de *viewers* en partageant leur expérience de jeu, en présentant des défis et surtout en interagissant avec les spectateurs, ce qui offre un moment de partage très particulier. Ces *streams* créent des sous-communautés au sein de celle des Simmeurs. Lorsqu'un *streamer* lance un nouveau défi, des centaines de joueurs peuvent être inspirés pour essayer quelque chose de similaire dans leur jeu, et peuvent reproduire en direct les constructions grâce à ce modèle *live*. Le *streaming* offre donc aux joueurs une plateforme pour partager leur passion avec un public assez large. Beaucoup sont motivés par le désir de divertir les autres et d'ainsi créer une communauté autour de leur contenu. Il est également possible de considérer cette pratique comme une forme d'expression créative, qui permet aux joueurs de montrer au grand jour un *gameplay* unique, ainsi que leurs compétences de constructions et même leurs histoires de Sims. Ils gagnent en retour des interactions avec leur public ainsi que des interactions en temps réel qui peuvent se montrer gratifiants, les amenant à renforcer ce sentiment d'appartenance à ce groupe.

Également, comme nous l'avons vu, la création de contenu est au cœur de l'expérience Sims. Les sites comme *ModTheSims* ou encore *The Sims Resource* regorgent de milliers de mods, de vêtements personnalisés, de meubles et d'autres créations qui sont conçues par les joueurs. Ces atouts enrichissent l'expérience de jeu en permettant aux joueurs de personnaliser leur monde virtuel selon leurs goûts et leurs préférences. Les joueurs ont alors la possibilité de télécharger des *mods* pour introduire de nouvelles fonctionnalités dans leur *gameplay*, comme des carrières supplémentaires ou des interactions sociales plus complexes. Ainsi la création de contenu peut être une source de fierté voire d'accomplissement pour les joueurs. En partageant leurs créations avec la communauté, ils peuvent recevoir des retours positifs et encourager d'autres joueurs à suivre la même démarche qu'eux et ainsi exprimer leur propre créativité. Pour certains, créer du contenu est également un moyen de relever des défis personnels, comme perfectionner leurs compétences en construction ou en *modding*. Enfin, certains créateurs de contenu peuvent être motivés par des considérations plus pragmatiques, comme la possibilité de générer des revenus au travers de partenariats ou de dons de fans. Les travaux de von Hippel vont influencer la théorie de l'innovation horizontale. Cette dernière s'oppose à l'innovation verticale dans laquelle les entreprises développent des produits pour les consommateurs. Ici dans l'innovation horizontale, ce sont les collaborations directes entre les utilisateurs eux-mêmes qui sont mises en avant. Celle-ci permet donc de créer du contenu et d'améliorer un produit existant sans passer par l'intermédiaire de l'entreprise. Dans les communautés de moddeurs et de créateurs de contenu, on assiste à la création volontaire de contenu ludique. Les communautés sont composées d'individus passionnés qui utilisent des outils et des ressources disponibles pour créer de nouvelles extensions, modifications ou contenu pour le jeu. Cette démarche permet d'analyser la reconfiguration des relations entre les concepteurs et les utilisateurs tout en mettant en lumière le processus de coproduction. Au lieu d'une relation traditionnelle dans laquelle c'est l'entreprise qui conçoit des produits pour les utilisateurs, nous observons ici une dynamique dans laquelle se sont les utilisateurs qui deviennent eux-mêmes les concepteurs, voire cocréateurs, en participant à la création de contenu. Les utilisateurs ne sont donc plus des consommateurs passifs mais sont activement impliqués dans la création. La massification de la pratique des jeux vidéo ainsi que la diversification des types de jeux a permis de faire émerger une nouvelle forme d'investissement de la part des joueurs. Ils ne sont plus simples joueurs, mais deviennent créateurs et s'investissent dans les activités vidéo ludiques.

L'investissement des joueurs va par ailleurs se dessiner au cours des discussions entre eux, qui sont omniprésentes à la fois sur les forums officiels, Reddit et d'autres plateformes en ligne, notamment

les réseaux sociaux les plus connus. Ainsi, ils partagent des histoires, demandent des conseils et conversent autour des nouvelles fonctionnalités. Cela génère des discussions qui permettent de renforcer le sentiment d'appartenance ainsi que l'enthousiasme à l'égard du jeu. Les discussions en ligne sont des échanges qui connectent les joueurs entre eux. C'est un des aspects qui les poussent à rester engagés dans le jeu et impliqués dans la communauté, menant à la création de nouveaux rôles comme les modérateurs, jouant un rôle crucial dans la gestion des communautés. Ces derniers s'assurent que les règles de bienséance soient respectées tout en répondant aux interrogations des membres et en modérant les discussions. Leur présence permet d'éviter et de réguler les comportements jugés inappropriés. Ils peuvent également intervenir en cas de conflits entre les membres, quand les discussions dégénèrent, et surveiller le contenu posté afin d'être sûr qu'il soit en accord avec les valeurs et le sujet du groupe. De ce fait, leur présence garantit un environnement à la fois sûr et accueillant pour les joueurs. Ainsi, les modérateurs investissent souvent dans la communauté parce qu'ils ont à cœur de maintenir un environnement positif et accueillant pour tous. Pour certains, cela peut être une façon de redonner à la communauté qui les a aidés à s'épanouir en tant que joueur. De plus, le rôle de modérateur peut offrir un sentiment de responsabilité et de pouvoir, ainsi que de développer des compétences en gestion de relations et en communication. Cela peut donc servir d'expérience personnelle, voire professionnelle car être modérateur peut parfois ressembler au métier de community manager.

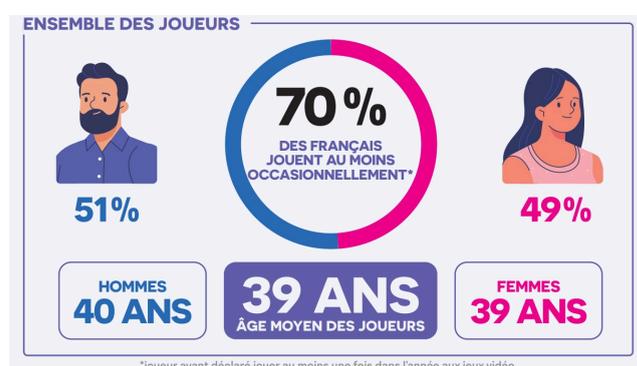
Les joueurs contribuent eux-mêmes à la promotion du jeu auprès d'un nouveau public. En partageant leurs moments de jeu sur les plateformes, ils participent à maintenir l'intérêt pour le jeu et, au fil du temps, à attirer de nouveaux joueurs dans la communauté. Beaucoup de joueurs passionnés souhaitent partager cette passion avec d'autres. Pour certains, nous pouvons considérer ce partage comme de l'altruisme, ils veulent offrir aux autres la même expérience enrichissante qu'ils ont eux-mêmes vécue en jouant aux Sims. De plus, partager le jeu peut renforcer le sentiment de la communauté en fournissant davantage d'individus avec lesquels interagir. Également, l'interaction entre les joueurs est au cœur de l'expérience *Les Sims*, car le partage de création et d'expérience permet d'approfondir sa connaissance et sa propre expérience en jeu. Cela permet aussi de développer des amitiés et de s'inspirer les uns les autres. Pour certains, cette interaction sociale agit comme un soutien émotionnel.

### III. Impact culturel et socio-jeux

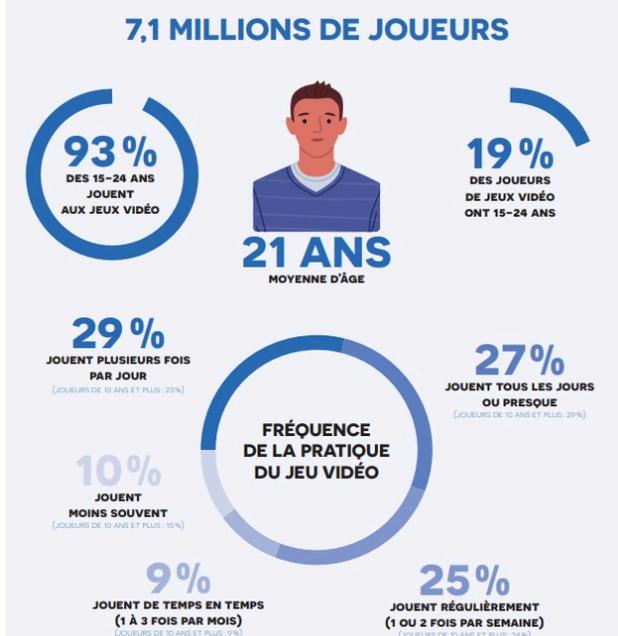
Nous entendons de nombreux clichés et préjugés lorsque nous abordons le sujet des jeux vidéo. Les parents s'inquiètent du temps passé sur les écrans, de la violence dont font preuve les joueurs et de tout un tas d'autres caractéristiques mises au grand jour dans les médias. Toutefois, cette vision négative des jeux vidéo est à nuancer, en reprenant des données actuelles dessus pour comprendre l'impact culturel actuel de cette pratique vidéoludique.

En se basant sur l'enquête du Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL) avec Médiamétrie intitulée *Les Français et le jeu vidéo*, il résulte de cette dernière que la France regroupe 37,4 millions de joueurs, dont 88% d'adultes et 12% d'enfants. 93% des individus entre 15 et 24 ans, actuellement référencés comme la génération Z et comprenant 7,1 millions de joueurs, jouent à des jeux vidéo.

Principalement sur smartphone, console de jeu et ordinateurs. Les jeux qu'ils privilégient sont les jeux grand public, ceux d'action et de rôle.



#### LA GÉNÉRATION Z (15-24 ANS) ET LE JEU VIDÉO



En 2022, les joueurs se répartissent de manière diversifiée selon leur âge et leur genre. Les femmes représentent 18,3 millions de joueurs, avec une moyenne d'âge de 39 ans, principalement adeptes des jeux sur téléphone portable. Les seniors de 60 ans et plus totalisent 6,3 millions de joueurs, avec une moyenne d'âge de 69 ans, jouant souvent sur ordinateur et smartphone, avec une préférence pour les jeux casual mobiles.

En moyenne, les joueurs pratiquent trois genres de jeux différents, avec une prédominance pour les jeux casual et mobiles (36 %), suivis des

courses automobiles (25 %) et des jeux de plateforme (24 %). Environ 97 % des joueurs de jeux vidéo jouent en solo, mais une dimension sociale est également importante, avec 60 % d'entre eux jouant en groupe, que ce soit en ligne ou localement. Les enfants, jusqu'à 17 ans, sont particulièrement enclins à jouer en groupe, représentant 83 % de ceux qui le font, tandis que 57 % des adultes jouent en groupe. Le jeu vidéo est ainsi vu comme un loisir propice à la convivialité et un moyen de renforcer les liens sociaux (Valérie Soriano, 2022). Avec ces quelques chiffres, il est donc possible d'estimer que les jeux vidéo obtiennent une place légitime dans notre société et que l'activité vidéoludique est totalement légitime dans les loisirs des Français. Loin de n'être qu'une activité pour enfants :

La pratique du jeu vidéo s'inscrit ainsi dans un double mouvement : elle concerne des enfants de plus en plus jeunes, tandis que les générations qui ont grandi dans le jeu vidéo continuent de pratiquer ce loisir en vieillissant, au point de concerner aujourd'hui une partie des personnes âgées (Berry, 2019, p.1)

Dans son analyse sur l'impact du jeu vidéo dans la culture des adolescents en France, Samuel Coavoux expose une critique pertinente de la manière dont cette pratique est souvent appréhendée. Il souligne que les aspects ludiques et les dynamiques sociales présents dans cette activité sont souvent mis de côté et ignorés face aux préoccupations morales, sanitaires et éducatives. La tendance identifiée à minimiser et négliger la dimension du plaisir et des interactions sociales dans la pratique vidéoludique découle d'une méfiance, voire de l'incompréhension, en ce qui concerne les jeux vidéo. Au contraire, une approche plus nuancée met en lumière que les jeux vidéo ne sont pas que de simples divertissements, mais bien un espace complexe dans lequel prennent vie des formes d'expressions culturelles, de créativité et de socialisation. Coavoux met ainsi en avant l'importance de reconnaître la diversité des expériences et des motivations qui incitent à la pratique vidéoludique. Les joueurs s'engagent activement dans les mondes virtuels grâce au plaisir qu'ils ressentent en jouant et la création de liens sociaux significatifs. Il invite ainsi à repenser nos perceptions et nos discours sur le jeu vidéo et d'en reconnaître la richesse culturelle.

Ainsi, la pratique vidéoludique permet de soulever tout un nombre de questionnements en ce qui concerne la société et les potentiels impacts culturels et sociétaux qu'ils peuvent avoir, notamment en ce qui concerne les représentations de genre ou encore le développement personnel des joueurs.

## A. Genre et représentation : continuité d'une culture du jeu vidéo stéréotypée ?

L'un des débats principaux, depuis quelques décennies maintenant, dans notre société contemporaine est celui du genre et de sa perception, accompagné du débat autour de la représentation, qu'il est également possible d'appréhender sous le terme d'inclusivité. En effet, les politiques, les médias, les marques et les influenceurs, entre autres, se tournent tous vers l'égalité des individus dans la société, qu'importe le sexe, le genre, l'âge, la couleur de peau, la religion et beaucoup d'autres caractéristiques. L'important est le message que tous les êtres humains sont égaux qu'importent leurs caractéristiques physiques et mentales. Ainsi, il est évident que le jeu *Les Sims* reprend les modèles de la société et son étude permet alors d'aborder les questions de genre et de représentation. Cette étude est assez unique et ne date pas d'aujourd'hui. En effet, Dominic Arsenault nous rappelle que « "[l]'étude des genres de jeux vidéo diffère nettement de l'étude des genres littéraires ou cinématographiques en raison de la participation directe et active du public" (Wolf, 2002, p.114). » (Arsenault, 2009)<sup>31</sup>. De plus, dans le discours populaire, il faut se rappeler, comme indiqué précédemment, que la représentation des jeux vidéo est extrêmement faussée à cause des nombreux stéréotypes qui tournent autour. Ainsi, la pratique vidéoludique est perçue comme masculine et l'industrie du jeu vidéo basé malheureusement très souvent ses modèles de jeu sur ce critère. De ce fait, quand un jeu de simulation de vie virtuelle émerge, il est principalement perçu comme un jeu de femme, cela étant dû à la fois aux stigmates de genre de la société et aux stéréotypes autour du jeu vidéo. Ainsi,

La pratique des jeux vidéo est globalement très masculine. Les Sims est un cas à part, car on estime qu'environ 80 % des joueurs sont des joueuses. Ce fait intéresse bien évidemment au plus haut point les éditeurs de logiciels de loisirs. (Lignon, 2007)

*Les Sims* est un jeu intéressant à analyser car il va à l'encontre du profil de joueur établi dans les médias et l'opinion publique en regroupant un maximum de joueuses et non de joueurs. L'ouvrage *Women and Gaming: Les Sims and 21st Century Learning*, de James Paul Gee et Elisabeth R. Hayes, explore le rôle des femmes dans le monde du jeu vidéo, en mettant l'accent sur le jeu *Les Sims*. Les auteurs soutiennent que les joueuses, souvent négligées en tant que joueuses, sont en réalité à l'avant-garde de nouvelles tendances en matière de conception, de production culturelle, de

---

<sup>31</sup> Dominic Arsenault, 2009. « Video Game Genre, Evolution and Innovation ». *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 3(2): 149-76. (28 mars 2023). Traduction personnelle de la version originale en anglais : « “[v]ideo game genre study differs markedly from literary or film genre study due to the direct and active participation of the audience” (Wolf, 2002, p.114). »

nouvelles communautés d'apprentissage et de la combinaison de compétences techniques avec l'intelligence émotionnelle et sociale. Cet ouvrage met en avant l'acquisition de nouvelles compétences au XXI<sup>e</sup> siècle, en corrélation avec le développement des jeux vidéo. Les joueuses explorent ces compétences tout en s'immergeant dans des mondes virtuels, profitant à la fois au développement des jeux, touchant des cibles plus larges qu'auparavant, mais également à la légitimation de la pratique vidéoludique féminine, longtemps mise de côté dans la représentation sociale de l'usage des jeux. Le jeu n'est plus simplement un objet de divertissement mais un outil sociologique qui prend toute son importance et qui permet à l'utilisateur d'évoluer en termes de sociabilité mais également en temps qu'être doué de compétences. En somme, cet ouvrage met en avant le fait que les femmes joueuses jouent un rôle crucial dans la redéfinition de l'apprentissage en ligne et de la culture numérique. Les auteurs avancent que leur combinaison de compétences techniques et émotionnelles ouvre de nouvelles perspectives pour l'éducation et l'apprentissage. Il a été important dans le cadre de ce travail de recherche pour comprendre quelle est la place des femmes dans le monde des jeux vidéo ainsi que la manière dont ces dernières l'occupent et l'utilisent. L'article « Challenging Notions of Gendered Game Play: Teenagers playing The Sims », écrit par Catherine Beavis et Claire Charles, remet en question les notions de pratique de jeu genrée implicites dans de nombreuses recherches sur l'implication des jeunes femmes dans la culture des jeux informatiques. Il s'appuie sur une étude menée auprès d'adolescents australiens jouant à *Les Sims Deluxe* dans le cadre d'une unité de programme d'anglais et sur les enseignements des études médiatiques féministes pour explorer les relations entre le genre et les pratiques de jeu. Plutôt que de s'appuyer sur des notions prédéterminées de "genre", d'"espace domestique" et de "jeu réussi", cet article conceptualise *Les Sims* comme un jeu dans lequel les frontières entre le genre et l'espace domestique sont perturbées. Il soutient que l'observation des constructions de genre et d'espace domestique des étudiants à travers l'acte de jeu lui-même offre un aperçu plus productif des dimensions genrées du jeu pour les éducateurs souhaitant intégrer des jeux informatiques tels que *Les Sims* dans le développement du programme.

### a. Interactions et dynamiques de genre

Nous allons ici analyser la manière dont le jeu représente les interactions sociales en fonction du genre, avec une réflexion sur les dynamiques de genre émergentes. L'hypothèse part du fait que les choix de genre dans *Les Sims* peuvent refléter ou dévier des normes socioculturelles. *Les Sims* depuis sa création a été salué pour sa représentation diverse et inclusive des personnes et de leurs interactions, y compris les dynamiques de genre.

Les interactions de genre sont significatives dans l'univers virtuel et représentent généralement les normes sociales de la société, en donnant également accès à une certaine liberté et flexibilité en ce qui concerne l'exploration identitaire et l'expression de genre. Le jeu est d'ailleurs remarquable dans la conception des avatars car il permet de les personnaliser sous tous les angles et ainsi de jouir d'une multitude de traits de personnalités et de caractéristiques physiques. Loin de nombreux jeux dans lesquels les seuls genre possibles s'arrêtent à la binarité stricte (homme ou femme), *Les Sims* propose une large palette qui permet de définir le genre que l'on veut, allant de la morphologie à la voix, poussant la liberté à la possibilité de rendre les personnages masculins enceintes. Ainsi, les joueurs sont en mesure de créer des avatars correspondant précisément à leur identité de genre ou à celle qu'ils veulent explorer. En ce qui concerne les interactions de genre, le jeu s'appuie grandement sur les normes sociales et les dynamiques relationnelles dominantes de la société. Les avatars peuvent ainsi former des relations romantiques, se marier et avoir des enfants, et représenter le schéma 'classique'. Ces interactions sont influencées par divers facteurs, comme l'orientation sexuelle, les intérêts personnels et les normes culturelles virtuelles présentes dans le jeu. Toutefois, *Les Sims* va plus loin que la reproduction des stéréotypes de genre en donnant la possibilité aux joueurs de les défier en explorant des dynamiques de genre non conventionnelles. De ce fait, les personnages peuvent avoir des relations amoureuses avec tous les genres, former des familles non traditionnelles, ou même choisir de ne pas avoir de relation romantique du tout. Enfin, les mises à jour régulières et les nouveaux packs d'extension permettent d'étendre davantage la personnalisation des avatars et les possibilités de *gameplay* pour donner aux joueurs l'occasion de créer des mondes virtuels encore plus inclusifs et diversifiés.

Dans le jeu, les interactions entre le féminin et le masculin sont souvent influencées par les stéréotypes de genre dominants dans la société. Les personnages féminins sont parfois représentés comme étant plus axés sur les tâches domestiques, telles que la cuisine, le nettoyage et la garde des

enfants, tandis que les personnages masculins sont parfois associés à des emplois, plus traditionnellement masculins, comme le bricolage, la technologie ou le jardinage. Ces stéréotypes peuvent se refléter dans les interactions entre les personnages, où les Sims peuvent être encouragés à poursuivre des intérêts et des carrières conformes à leur genre assigné. Cependant le jeu offre également aux joueurs la possibilité de défier ces stéréotypes et de créer des dynamiques de genre plus égalitaires. Les joueurs peuvent par exemple choisir de faire en sorte que les personnages masculins s'occupent des tâches ménagères ou poursuivre des carrières dans des domaines traditionnellement associés aux femmes et vice-versa. De plus, le jeu ne limite pas les relations romantiques aux interactions hétérosexuelles, ce qui permet de remettre en question les attentes traditionnelles en matière de genre et de sexualité. Cependant, malgré ces possibilités de subversion des stéréotypes de genre, certains aspects du jeu peuvent encore perpétuer des inégalités de genre. Par exemple, les caractéristiques et les interactions des personnages peuvent parfois être influencées par des facteurs tels que la richesse, le statut social et l'apparence physique, qui peuvent être liés à des normes de genre spécifiques. De plus, bien que *Les Sims* offre une grande variété de traits de personnalité et d'aspirations, certains de ces traits peuvent être perçus comme étant plus "féminins" ou "masculins", ce qui peut perpétuer des notions restrictives de ce que signifie être un homme ou une femme. En fin de compte, *Les Sims* offre aux joueurs un espace pour explorer et remettre en question les stéréotypes de genre et les inégalités, tout en reflétant également les réalités complexes et nuancées de la société. Bien que le jeu puisse parfois reproduire des dynamiques de genre traditionnelles, il offre également des possibilités de subversion et de création d'interactions plus égalitaires et inclusives. En permettant aux joueurs de façonner leurs propres histoires et relations, *Les Sims* encourage une réflexion critique sur les normes de genre et offre un aperçu de la diversité et de la complexité des identités de genre humaines.

L'article intitulé « Les Sims: Real Life as Genre » explore le jeu *Les Sims*, afin de déterminer si la compréhension partagée des "règles" du jeu peut être appréhendée à travers le concept de genre. L'argument principal avancé est que le genre utilisé est celui de la "vie réelle". Cet article écrit par les sociologues des médias Diane Nutt et Diane Railton conclut que les joueurs de *Les Sims* négocient activement la représentation du jeu de la vie réelle en juxtaposition avec leurs propres expériences du monde réel. En d'autres termes, les joueurs utilisent les possibilités offertes par le jeu pour conceptualiser et expérimenter leurs structures sociales immédiates, telles que la famille, en combinant cette expérimentation avec divers éléments imaginaires et à leurs fantasmes. L'article explore également la façon dont cette restructuration narrative fonctionne en pratique, en examinant quelques exemples concrets. Il permet d'induire que *Les Sims* offre un espace dans lequel les

joueurs peuvent explorer et jouer avec les dynamiques de la vie réelle d'une manière créative et ludique. En lisant les résultats de cette recherche et en comparant avec les entretiens menés au cours de mon enquête, il est aisé de remarquer que les femmes ont tendance à faire un personnage principal féminin et que les hommes suivent cette tendance en prenant le contrôle d'un personnage masculin. Cela n'empêche bien évidemment pas les joueurs à explorer le genre au travers de personnages et de prendre le contrôle d'un avatar qui n'est pas du même genre qu'eux. Il peut toutefois apparaître plus simple de construire le personnage avec des critères auxquels les joueurs s'identifient afin de créer un lien plus fort avec l'avatar.

Julie Rak parle du jeu *The Sims Online*, la version en ligne et multijoueur de *Les Sims* qui reprend les mêmes critères, comme étant un jeu de type "maison de poupée". Elle explique que : « Le contexte de type maison de poupée de TSO, avec un contrôle étendu sur les avatars et un espace de discussion ouvert, encourage le développement d'activités, d'événements et de normes générés par les joueurs.<sup>32</sup>». Dans une maison de poupée, les enfants ont un contrôle étendu sur les personnages et les décors, ce qui leur permet de créer des scénarios et des interactions selon leur imagination. De la même façon, dans *Les Sims*, les joueurs ont un contrôle total sur leur avatar et l'environnement virtuel qui les entoure. Ce contrôle donne aux joueurs la liberté de façonner leur expérience de jeu de manière créative et sociale. Ils peuvent créer leurs histoires et leurs relations de toute pièce. En mettant cela en lien avec l'influence de la communauté de joueurs et les récits de la vie quotidienne, il devient possible d'observer l'émergence de normes sociales au sein du jeu. Comme nous l'avons, la culture des communautés des jeux vidéo découle de celle de la société, ainsi la société contemporaine porte en son sein des représentations genrées assez fortes et dominantes. De ce fait, elles sont nécessairement mises en scène dans les parties de jeu, notamment dans un jeu de simulation de vie qui reprend les codes sociaux de la société dans laquelle il est né. Les représentations familiales notamment sont fortement interprétées et recrées par les joueurs. Ainsi, 87,5% des répondants au questionnaire indiquent avoir pour activité sociale favorite l'évolution des familles. Le foyer tient une place importante et c'est d'ailleurs dans celui-ci que l'on retrouve principalement les représentations genrées.

---

<sup>32</sup> Traduction personnelle de la version originale en anglais : « The dollhouse-like context of TSO, with extensive avatar control and open chat space, encourages the development of player-generated activities, events, and standards.»

### b. Perception culturelle dans le domaine des jeux vidéo

Cette partie vise à étudier la manière dont la perception culturelle du jeu en tant que “féminin” peut influencer la manière dont les joueurs masculins s’engagent dans la communauté. La socialisation différenciée en fonction des genres porte un rôle crucial en ce qui concerne la construction des pratiques vidéoludiques et des préférences culturelles. Jessica Soler Benonie dans son ouvrage *De Age of Empires à League of Legends : trajectoires et socialisations vidéoludiques des “gameuses” de 4 à 18 ans* nous livre que « L’accès paternel aux dispositifs informatiques facilite l’introduction dans les foyers des gameuses, au rythme des avancées technologiques, des ordinateurs et de leur évolution ». Les pères sont bien souvent à l’origine de l’initiation du foyer à ces technologies, ce qui participe à ancrer les futures gameuses dans cet univers. Dans un foyer avec une fratrie, la fille ne sera que peu elle-même propriétaire d’objets technologiques. Dans la majorité des cas, on observe une situation de partage entre frères et sœurs. Cela influence la manière dont les gameuses entrent en contact avec les jeux vidéo. L’influence du père sur les joueuses se démarque notamment par les titres phrases de ces dernières, qui se retrouvent associés aux figures masculines de leur enfance, qui sont les passeurs originaires de la découverte de la pratique par les filles. Cette association renforce l’idée d’une culture vidéoludique dominée par les hommes et souligne ainsi l’importance des modèles masculins dans la construction des goûts et des pratiques des femmes dans ce domaine. Cependant, en l’absence d’accès aux dispositifs informatiques dans la sphère familiale, la découverte des jeux vidéo peut être plus tardive et ne pas provenir des parents, mais des gameuses elles-mêmes. Cette situation met en évidence les obstacles potentiels à l’engagement des femmes dans la communauté du jeu vidéo et souligne l’importance de l’autonomie et de l’initiative individuelle dans la construction des pratiques vidéoludiques. En suivant les différentes trajectoires des gameuses, il devient évident que la socialisation différenciée et les normes de genre influent directement sur la construction individuelle des goûts et des pratiques culturelles. Cette constatation met en lumière la nécessité de remettre en question les stéréotypes de genre associés au jeu vidéo et de promouvoir une culture vidéoludique inclusive qui reconnaît et valorise la diversité des expériences et des perspectives. D’ailleurs, la pratique vidéoludique n’est pas linéaire. En effet, J. Soler Benonie indique que le passage de la primaire au collège est difficile, les gameuses n’ont pas les mêmes intérêts que les « groupes de filles », il y a une certaine distance. Cependant, elles ne sont pas non plus proches des garçons. Elles pratiquent donc un « délaissement provisoire ». Cela va de pair avec les types de jeux qu’exploitent les jeunes filles, qui sont considérés comme des « Girl games ». Ainsi, il est indiqué que le jeu de filles le plus fréquent est *Les Sims*, et qu’il est

d'ailleurs considéré comme honteux. Cette vision est due à des faits que nous avons déjà présentés, à savoir qu'il a l'air simpliste et sans vrais objectifs définis. Ainsi, *Les Sims* souffre d'une vision négative qui implique les joueurs dans une vision culturelle stéréotypée comme l'indique J. Soler Benonie :

Les jeux de simulation comme *Les Sims*, ou encore les jeux « à pleurer » liés aux univers de la romance, tel que *Clannad* qu'analysent Julien Boussard et Mathieu Tridot, trouvent rarement un écho favorable, ni au sein de la critique, ni dans le monde de la recherche universitaire. (J. Soler Benonie, p.179)

Dans son article « Des Sims et des Simsettes », Fanny Lignon explore les représentations sur les jaquettes des jeux de la série *Les Sims*, qui était en 2011, année de la publication de l'article, le jeu vidéo le plus vendu au monde et qui plaisait alors particulièrement aux filles. Elle s'est intéressée à la façon dont des modèles humains sont présentés aux joueurs et aux joueuses avant même qu'ils ou elles ne commencent à jouer, dès la jaquette des jeux. F. Lignon souligne que *Les Sims* est un jeu de gestion où les protagonistes sont les habitants de *Sim City*, une ville virtuelle. Le jeu met en scène des êtres virtuels hommes et femmes et se propose de simuler, entre autres, les relations humaines et notamment sentimentales. Dans un contexte où les jeux vidéo sont souvent perçus comme étant destinés à un public masculin, l'industrie vidéoludique joue un rôle majeur dans la perpétuation des stéréotypes de genre et dans la construction de hiérarchies entre les joueurs masculins et féminins. L'impact de l'industrie vidéoludique sur la perception des jeux comme étant destinés à un genre spécifique contribue à la division entre jeux "pour filles" et jeux "pour garçons", renforçant ainsi les normes de genre traditionnelles. Les jeux destinés aux filles sont souvent caractérisés par des thématiques telles que la mode, les animaux de compagnie virtuels ou les activités domestiques, tandis que les jeux destinés aux garçons mettent généralement l'accent sur l'action, l'aventure et la compétition. Cette division des genres perpétue l'idée que les intérêts et les capacités des joueurs sont déterminés par leur sexe biologique, ce qui limite les possibilités d'exploration et d'expression pour les joueurs de tous genres. De plus, l'individualisation et la sexualisation des personnages féminins dans de nombreux jeux vidéo renforcent les normes de beauté et les idéaux féminins traditionnels, contribuant ainsi à l'objectification des femmes dans l'espace virtuel. Les personnages féminins sont souvent représentés de manière hypersexualisée, avec des tenues suggestives et des poses provocantes, ce qui les réduit à de simples objets de désir plutôt que des protagonistes à part entière. Cette représentation réductrice des femmes dans les jeux vidéo contribue à perpétuer une culture du sexisme et de l'exclusion dans l'industrie vidéoludique, où les femmes sont souvent marginalisées et discriminées. Les jeux qui mettent en vedette des personnages féminins forts et

diversifiés sont souvent moins nombreux et moins promus que ceux mettant en vedette des protagonistes masculins, ce qui contribue à maintenir une hiérarchie de genre dans l'univers du jeu vidéo.

Dans leur article « Les pratiques vidéoludiques des adolescents de 13-15 ans. Différenciations sexuées et rapport hiérarchisés entre les sexes », Barbara Fontar et Mickaël Le Mentec indiquent que la culture numérique juvénile n'est pas homogène et varie en fonction des conditions sociales, des dispositions individuelles et des itinéraires biographiques. Le genre joue un rôle majeur dans la socialisation et les pratiques culturelles, y compris les jeux vidéo. Bien que le jeu vidéo ait longtemps été considéré comme un territoire masculin, sa pratique s'est féminisée au fil des décennies. Cependant, les pratiques restent genrées en raison des assignations de genre dès le plus jeune âge. L'adolescence, notamment de 13 à 15 ans, est marquée par le passage de la filiation parentale à l'affiliation juvénile, l'ouverture du champ des possibles et l'accroissement de l'autonomie. Deux questions guident l'analyse : comment le jeu vidéo contribue-t-il à la construction du genre à l'adolescence, et comment la socialisation de genre influence-t-elle les pratiques vidéoludiques ? Les résultats soulignent l'impact des stéréotypes de genre dans les pratiques vidéoludiques. Chacun semble se conformer aux rôles sexués assignés par la société.

L'article de Pascaline Lorentz, intitulé « La construction des représentations sexuées à travers la pratique ludique : l'exemple des Sims » explore le domaine des sciences du jeu, mettant en lumière l'importance de la sociologie dans la compréhension des jeux en tant que phénomène social. L'auteure souligne que les jeux, qu'ils soient ludiques, sportifs ou virtuels, sont des espaces où les individus interagissent, négocient des règles et construisent des identités. Cette dynamique prend une ampleur particulière avec l'avènement des nouvelles technologies, qui a vu les jeux vidéo émerger comme des terrains d'expression culturelle, artistique et politique. Cependant, l'étude des jeux pose des défis méthodologiques spécifiques. Mesurer l'impact des jeux sur les joueurs et analyser les communautés de joueurs nécessitent une approche multidisciplinaire. En effet, les jeux peuvent influencer le comportement et les attitudes des joueurs, mais cet impact est complexe et difficile à quantifier de manière précise. De plus, les communautés de joueurs sont diverses et dynamiques, ce qui rend leur analyse d'autant plus complexe. Ainsi, l'article encourage à approfondir la recherche sur les pratiques vidéoludiques et leurs implications, en mettant l'accent sur une approche pluridisciplinaire. Par exemple, en combinant des méthodes sociologiques, psychologiques et culturelles, les chercheurs peuvent mieux comprendre comment les jeux façonnent les perceptions et les comportements des joueurs. De même, explorer les dimensions

culturelles et identitaires des jeux permettrait de mieux saisir comment ils reflètent et influencent les valeurs et les normes de la société. Enfin, l'article suggère le développement de méthodologies adaptées pour étudier la diversité des jeux. En effet, les jeux peuvent prendre différentes formes et avoir des objectifs variés, ce qui nécessite des approches de recherche flexibles et adaptatives. Par exemple, des études longitudinales pourraient suivre l'évolution des pratiques de jeu et de leurs effets sur les joueurs sur une période de temps prolongée, offrant ainsi des perspectives plus riches et nuancées sur le rôle des jeux dans la société contemporaine. P. Lorentz adopte une perspective critique sur les sciences du jeu, mettant en lumière leurs enjeux et les pistes de recherche à explorer. Elle se penche sur les thèmes et motifs présents dans les jeux qui influencent les jeunes filles à se conformer à des schémas préétablis. L'auteur propose trois axes de réflexion : la représentation des héroïnes blondes, l'attente passive du prince charmant et le thème de la fuite. Les contes traditionnels pour enfants mettent en scène principalement des jeunes filles blondes, associant la blondeur à la beauté et à la gentillesse. Ces récits présentent les héroïnes comme passives, attendant souvent passivement l'arrivée d'un homme pour transformer leur vie. L'article souligne l'impact de ces représentations sur la perception des jeunes filles, pouvant influencer leur comportement et limiter leur développement personnel. De plus, les héroïnes sont souvent confrontées à des situations dangereuses dont elles doivent s'échapper, renforçant ainsi l'idée que les femmes sont souvent victimes. Ainsi, les jeux vidéo sont souvent critiqués pour la représentation stéréotypée des gens qu'ils perpétuent. Les schémas préétablis influencent le comportement des joueurs. Cependant, il convient de noter que les jeux vidéo évoluent et que de plus en plus de développeurs cherchent à diversifier et à nuancer la représentation des genres dans leurs jeux. Des personnages féminins forts et indépendants commencent à être mis en avant, et les jeux offrent de plus en plus de choix aux joueurs en matière de représentation de genre. Cela n'empêche toutefois pas le jeu de subir continuellement des critiques :

La franchise Les Sims est le plus souvent soit dénigrée par les prétendus vrais ou hardcore gamers comme un jeu pas assez sérieux, soit elle est créditée (à tort) d'être si populaire parce que c'est un jeu pour les filles en raison de ses caractéristiques non narratives et non compétitives. Grant Tavinor, par exemple, se plaint que Les Sims parlent trop de la vie ordinaire pour être jamais un bon jeu, ou même une histoire appropriée qui maintient l'intérêt.<sup>33</sup> (Rak, 2015)

---

<sup>33</sup> Julie Rak, 2015. « Life Writing Versus Automedia: The Sims 3 Game as a Life Lab ». *Biography* 38(2): 155-80. (28 mars 2023). Traduction personnelle de la version originale en anglais : « The Sims franchise is most often either disparaged by so-called real or hard-core gamers as a not-serious-enough game, or it is credited (falsely) with being so popular because it is a game for girls due to its non-narrative, non-competitive features. Grant Tavinor, for example, complains that The Sims is too much about ordinary life to ever be a good game, or even be a proper story that maintains interest. »,

L'univers des jeux vidéo est un territoire riche en significations et en réflexions sur la société contemporaine. L'analyse de jeux emblématiques tels que *Les Sims* offre un prisme intéressant pour explorer les dynamiques de genre, les représentations sociales et les normes culturelles qui traversent nos vies quotidiennes. Tout en étant un jeu vidéo, il est également un miroir des valeurs, des attitudes et des normes de la société dans laquelle il évolue. Pascaline Lorentz souligne qu'il cristallise les dimensions imaginaires et créatives de la mise en scène de l'espace familial ou ménager. En créant et en gérant des foyers virtuels, les joueurs sont amenés à réfléchir sur les rôles sexués, la répartition des tâches domestiques et la construction de l'identité au sein de la sphère privée. Ainsi, le jeu offre un terrain propice à l'exploration et à la remise en question des normes de genre qui régissent nos sociétés. Dans notre société contemporaine, la maison est souvent associée à des connotations féminines. Elle est perçue comme le domaine de la femme, où elle exerce son pouvoir et son autorité à travers la gestion du foyer. Cette association entre la femme et la sphère domestique renvoie à des normes culturelles profondément enracinées, où la femme est souvent définie par son rôle de gardienne du foyer et de la famille. Ainsi, jouer à *Les Sims* peut être une manière de prolonger ces frontières culturelles, matérielles et symboliques, tout en offrant aux joueurs le pouvoir de les questionner et de les subvertir. Pourtant, le jeu ne se limite pas à une simple reproduction des stéréotypes de genre. En effet, il encourage à la fois les hommes et les femmes à devenir des "consommateurs domestiques", féminisés par le système qui les invente. Cependant, malgré cette apparente ouverture à la diversité des rôles de genre, les pratiques adolescentes autour des jeux vidéo reflètent souvent des stéréotypes fortement genrés. Comme le souligne Jessica Soler-Benonie, les jeux vidéo sont souvent associés à une adolescence masculine, caractérisée par des pratiques de jeu compétitives et axées sur l'affrontement. Cette tendance contribue à perpétuer des normes de genre rigides et à limiter les possibilités d'expression et d'exploration pour les jeunes, en particulier pour les filles. En outre, les médias et le discours scientifique ont souvent tendance à stigmatiser les joueurs, en particulier les jeunes hommes, en les décrivant comme des individus accros et désocialisés, coupés du monde réel. Cette représentation simpliste et réductrice occulte la diversité des pratiques de jeu et contribue à renforcer les préjugés à l'égard des joueurs, en particulier des jeunes. Pourtant, il est important de noter que la pratique des jeux vidéo concerne une large gamme d'âges, bien que certains groupes démographiques, comme les jeunes de 8 à 19 ans, soient particulièrement actifs dans ce domaine. De plus, les pratiques féminines sont en augmentation depuis une dizaine d'années, représentant désormais plus d'un tiers des joueurs en France. Cette tendance souligne l'importance de ne pas généraliser les pratiques de jeu et de reconnaître la diversité des joueurs, indépendamment de leur genre ou de leur âge.

## B. Développement de l'identité des joueurs

Comme tout apprentissage, le jeu a un impact sur le développement des joueurs, notamment chez les plus jeunes. En ayant à disposition un outil aussi complet, qui permet d'en apprendre plus sur la vie sociale et dans sa globalité, ainsi que d'en analyser les processus qui en découlent, le joueur peut construire une identité, ou bien des parties de cette dernière. Le jeu vidéo en tant qu'outil d'exploration et de développement exerce une influence majeure sur la construction de l'identité individuelle. Les jeux comme *Les Sims* offrent aux joueurs une plateforme dans laquelle ils sont en mesure à la fois d'expérimenter divers rôles et identités, mais également d'explorer les interactions sociales et les dynamiques culturelles qui façonnent le tissu sociétal.

De plus, la capacité du jeu vidéo à permettre aux joueurs d'explorer et de développer leur identité est remarquable. En naviguant au travers de mondes virtuels, et en interagissant avec une multitude de personnages et de situations, les joueurs ont l'opportunité d'explorer leur identité. Dans *Les Sims*, le joueur crée et dirige des avatars qui peuvent représenter des versions idéalisées, alternatives voire opposées d'eux-mêmes. Cette expérience permet alors d'explorer diverses facettes de leur personnalité et de mieux se connaître. Il faut reconnaître que, bien que le jeu prenne place dans un monde virtuel, son influence se répercute bien au-delà du cadre numérique dans lequel il a été initialement construit. Ainsi, les leçons apprises, les compétences acquises et les identités explorées dans le jeu ont des impacts observables dans la vie réelle. Un joueur qui apprend à gérer ses relations amicales dans le jeu apprend ainsi à interagir avec d'autres individus dans la vie, en comprenant plus profondément les mécanismes qui régissent la sociabilité. Pour *Les Sims*, le joueur peut observer et reproduire les interactions sociales entre des amis ou des amants et appréhender ces dernières lorsqu'elles arrivent dans son quotidien. Les jeux sont une fenêtre sur des réalités sociales et culturelles, qui permettent aux joueurs d'explorer et de comprendre différentes perspectives, parfois éloignées des leurs.

### *a. Influence sur la perception de soi*

Cette partie vise à explorer l'impact du jeu sur la perception de soi, en mettant en avant la construction de l'identité sociale des joueurs à travers leurs expériences virtuelles. Nous avons pu voir à de nombreuses reprises que les divers travaux sur les jeux vidéo mettaient en avant des impacts sur le joueur vis-à-vis de la perception de soi. Cela découle de l'hypothèse impliquant que l'exploration de différentes identités virtuelles peut influencer la perception de soi des joueurs. En effet, le joueur peut se reproduire et produire un autrui significatif reflétant l'objet de ses désirs et peut-être même une version future de lui-même envisageable ou souhaitable. Le joueur peut aller jusqu'à s'identifier au travers de l'avatar et donc se percevoir d'une nouvelle manière face à cette représentation de lui.

Dans son ouvrage, Marion Haza souligne le rôle fondamental de l'avatar dans la construction de l'identité virtuelle et sa relation avec la perception de soi. Lorsque le joueur s'identifie fortement à son avatar, celui-ci devient un double défensif, agissant comme un rempart face aux défis de la réalité. Cette identification peut toutefois être différenciée : d'un côté, elle peut se limiter à une simple projection de soi, offrant une expérience fantasmagique qui enrichit le moi et favorise une réflexion introspective. D'un autre côté, elle peut aboutir à une mise en scène de soi destinée à être perçue par autrui, à travers le prisme du jeu. Ainsi, le jeu offre un miroir dans lequel le joueur peut se percevoir indirectement, à travers le regard des autres joueurs ou de l'environnement virtuel lui-même (Haza, 2019, p.59). Cette dualité dans l'identification à l'avatar révèle la complexité des motivations qui poussent les individus à investir du temps dans les mondes virtuels. Si certains cherchent à échapper à leur réalité en adoptant des identités alternatives, d'autres participent à ces mondes sans renier leur propre existence, mais plutôt dans une quête d'exploration et de sociabilité. En effet, les mondes virtuels reconfigurent l'individualité et la sociabilité en réagencant la virtualité inhérente à l'être humain dans le contexte contemporain. Ainsi, la notion de rôle devient centrale dans la construction de l'identité en ligne, différenciant le jeu de personnages (persona-play) du jeu de rôle traditionnel.

Cette dissociation entre les identités virtuelles et réelles est également soulignée par Boellstorff, qui met en lumière le concept de "double vie" dans les mondes virtuels. Contrairement à une perception de duplicité ou de chevauchement entre les deux réalités, les individus peuvent percevoir leurs différentes incarnations comme distinctes et légitimes. Dans ce cadre, les avatars jouent un rôle

crucial en rendant les mondes virtuels réels, mais non authentiques, représentant un point de rencontre entre le moi et le virtuel (Tom Boellstorff, 2013). Cette capacité à maîtriser la représentation de soi dans les mondes virtuels est une caractéristique marquante de ces espaces, renforcée par l'aspect graphique des environnements. Il se peut que cette représentation virtuelle soit perçue comme étant plus authentique que la réalité car elle peut refléter une version idéalisée de soi. De ce fait, les mondes virtuels deviennent des espaces dans lesquels les individus sont capables d'explorer librement tout en exprimant diverses facettes de leur identité. Cela participe à l'enrichissement de leur perception de soi au travers de l'interaction qui prend place à la fois avec l'avatar et également avec les autres joueurs.

A tous ces éléments, il est nécessaire d'ajouter que les interactions sociales ont une grande importance dans le cadre de la perception de soi au sein des mondes virtuels. Les relations qui s'établissent entre joueurs sont en mesure d'influencer la façon dont un individu se voit et est vu dans l'environnement numérique. Ces interactions s'imposent sous des formes variées, comme des échanges de messages textuels ou encore des collaborations entre les membres de la communauté. Chacune d'elle influence la représentation de soi, tout comme la construction d'une identité sociale en ligne. Il est intéressant également d'analyser les différences à la fois culturelles et individuelles qui existent dans la manière dont les joueurs parlent de la construction de leur identité virtuelle. L'authenticité de l'avatar peut varier en fonction des représentations culturelles, certaines pouvant y accorder plus d'importance. D'autres vont plutôt valoriser la performance ou le jeu de rôle. Ainsi, les motivations personnelles des individus comme l'exploration de nouvelles identités, la recherche de divertissement ou encore le désir de socialisation influencent elles aussi la façon dont les joueurs se perçoivent au travers des avatars et la façon dont ils s'engagent dans les mondes virtuels. Enfin, il est primordial de prendre en considération l'évolution des technologies et des pratiques de jeu, qui se renouvellent sans cesse et qui ont un impact direct sur la construction de l'identité virtuelle. L'exemple phare de cela est notamment l'avènement de la réalité virtuelle qui offre de nombreuses nouvelles possibilités d'immersion et d'interaction, participant alors à la transformation de la manière dont les individus se représentent et interagissent avec leurs avatars. En combinant à cela les avancées dans le domaine de l'intelligence artificielle, nous voyons que cela peut pousser les joueurs à avoir des interactions plus sophistiquées avec les pnj. Les innovations numériques sont donc en mesure de réinventer les façons de jouer ainsi que la culture du jeu vidéo dans son intégralité, laissant place à des technologies plus réalistes et s'inscrivant de façon poussée dans la vie des utilisateurs.

### *b. Répercussions hors ligne*

Dans cette dernière partie, nous allons analyser les effets du jeu sur la vie sociale des joueurs en dehors de l'environnement virtuel, en montrant comment ces expériences se traduisent dans le monde réel. Cela part de l'hypothèse indiquant que les compétences sociales acquises en jeu peuvent avoir des implications positives sur les relations hors ligne. Ici nous ne parlons pas forcément des répercussions qu'à directement le jeu, mais plutôt la globalité des sujets étudiés. Le jeu est important, mais nous l'avons déjà vu. Nous allons donc nous intéresser en grande partie aux répercussions des interactions entre les joueurs de la communauté et comment cette sociabilité virtuelle façonne la sociabilité réelle, voire peut aller jusqu'à totalement la remplacer.

Dans la plupart des cas, le jeu a de bonnes répercussions sur les joueurs en dehors de l'espace virtuel, il apporte apaisement, apprentissage et exploration, soit des expériences positives. Marion Haza explique que « Jouer maintient la fonctionnalité des éprouvés de satisfaction, à la façon d'une aire culturelle d'expérience parfois investie comme un antidote contre la douleur ou la souffrance, jusqu'à l'activité maniaque anti-dépressive » (p.19). A l'instar d'un traitement, le jeu peut atténuer les douleurs et les angoisses des joueurs pour leur offrir un monde de détente. Notamment dans *Les Sims* où chaque élément peut être sous le contrôle du joueur. Selon une enquête du groupe de recherche américain Pew Internet & American Life Project, les jeux vidéo semblent avoir un impact positif sur la vie sociale des jeunes. Les résultats sont étudiés dans l'article de Bruno Guglielminetti intitulé « Technologie - Les jeux vidéo seraient bons pour la vie sociale des jeunes ». Ces résultats montrent que les jeunes qui jouent aux jeux vidéo sont plus enclins à s'engager socialement, à socialiser en groupe, et à utiliser les jeux comme un élément de rassemblement. De plus, l'étude révèle des différences dans les préférences de jeu en fonction de l'origine ethnique des jeunes. L'article explore l'impact des jeux vidéo sur la vie sociale des jeunes. Contrairement aux idées reçues, il soutient que les jeux vidéo peuvent en fait favoriser la socialisation et le développement de compétences sociales. En ce qui concerne les interactions en ligne, les jeux multi-joueurs en ligne offrent aux jeunes l'occasion de se connecter avec d'autres joueurs du monde entier. Ils apprennent à collaborer, à communiquer et à résoudre des problèmes ensemble. Les jeux vidéo créent des communautés où les joueurs partagent des intérêts communs. Cela peut renforcer le sentiment d'appartenance et aider les jeunes à se sentir moins isolés. Également, ils exigent souvent des compétences de communication, de négociation et de leadership. Les jeunes peuvent développer ces compétences tout en jouant. L'article souligne que l'équilibre est essentiel. Les jeunes doivent

également passer du temps hors ligne pour maintenir des relations sociales saines. En somme, les jeux vidéo ne sont pas nécessairement néfastes pour la vie sociale des jeunes. Ils peuvent être un moyen de socialisation positif s'ils sont utilisés de manière équilibrée et consciente. De plus, « Les jeux vidéo exigent souvent des compétences de communication, de négociation et de leadership. Les jeunes peuvent développer ces compétences tout en jouant. ». Loin de l'image négative qu'ont longtemps renvoyés les jeux vidéo, nous pouvons voir que l'impact de la pratique vidéoludique apporte plus aux joueurs qu'elle ne prend. Les études sur les jeux se suivent et quand la psychologie s'en mêle c'est pour nous faire ouvrir les yeux sur la positivité du jeu sur le comportement des individus. Véronique Donard<sup>34</sup> est une psychologue qui utilise les jeux en séance dans le but d'encourager les patients à s'exprimer au travers de leurs personnages. Elle a été interviewée dans l'article « Consolés » apparu dans *L'école des parents* en 2012. Elle y confie ses expériences avec des patients dont celle-ci :

Je l'ai alors invité à jouer aux Sims 2. Dans ce jeu, le personnage, une fois créé, vit sa vie, il faut l'aider et l'accompagner, mais il sait aussi se débrouiller seul. Il a été très étonnant de voir comment son personnage le guidait. Peu à peu, l'enfant a réussi à devancer son avatar, à prévoir des actions et à tisser avec lui une histoire; quelque chose s'est alors débloquent au niveau de sa capacité de symbolisation, de mise en récit et d'imagination.

V. Donard évoque donc cette expérience dans laquelle elle invite l'enfant à jouer à *Les Sims 2*. Dans sa façon de jouer, il passe de suivre les actions de l'avatar à devenir son guide en faisant appel à l'imagination pour créer des histoires et des interactions. Cela met en lumière l'impact positif des jeux vidéo sur le développement cognitif et créatif des enfants. En jouant, l'enfant exerce sa capacité de symbolisation en attribuant des significations aux actions de son avatar et en interprétant les événements du jeu. Il a également développé sa capacité de mise en récit en créant des histoires, son imagination est ainsi stimulée par la liberté offerte par le jeu. Le jeu permet donc aux joueurs d'avoir accès à un développement personnel ainsi que créatif. Il est un réel soutien dans le développement de l'enfant mais cela peut aussi se retrouver sous toutes les formes d'âge. Les individus sont en constante évolution en fonction du contexte qui les entoure. Le jeu permet aux plus jeunes comme aux plus âgés d'observer différentes scènes de vies et d'explorer un nombre immense de futurs possibles. La psychologue ajoute que :

Certains jeux vidéo comme Les Sims sont de bons supports, on peut notamment apprendre à tisser des liens grâce à eux. J'ai suivi un jeune en placement judiciaire, c'était un fonceur, il

---

<sup>34</sup> Donard, Véronique. 2012. « Consolés ». *L'école des parents* 596(3): 28-29. Consolés | Cairn.info (28 mars 2023).

cassait tout sur son passage, mais c'était un gros nounours dans le fond. Il a créé son personnage, et du haut de ses 12 ou 13 ans a dit : « Je veux une meuf ! » Il a approché le premier personnage numérique féminin qui passait et l'a dragué tout de suite ; son avatar s'est pris une paire de claques, le personnage était indigné par son manque de stratégie et de finesse. Il était furieux. Je lui ai expliqué que ce serait pareil dans la vie s'il s'y prenait de la même façon. On peut ainsi amener des questions comme : qu'est-ce qu'il faut faire pour tisser des liens, avoir des amis... ? C'est très utile pour des jeunes qui ne maîtrisent pas les codes en société.

Nous en revenons ici à l'apprentissage des dynamiques sociales. Les réactions des avatars permettent d'appréhender des réactions lors d'interactions réelles et ainsi d'apprendre ce qu'il est bon de faire, ou pas. Ainsi, jouer à *Les Sims* donne l'opportunité de retranscrire un monde virtuel dans le monde réel, en tout cas en ce qui concerne la sociabilité. Toutefois, dans le jeu vous pouvez vous mettre en couple avec un parfait inconnu, vous marier et avoir des enfants en l'espace de 10 minutes de jeu, ce qui n'est probablement pas aisé, ni souhaitable, à reproduire. Bien que la plupart des individus fassent la différence entre jeu, monde virtuel et réel, et le fait de se divertir sans forcément vouloir se représenter dans le *gameplay*, il apparaît parfois que la distinction n'est pas évidente. Au cours de mon observation de terrain, je suis tombée sur vidéo sur Tiktok qui reprend un post Reddit qui porte le titre "J'ai rompu avec mon copain car il n'a pas arrêté de me traiter de fille de joie après qu'il ait découvert comment je jouais aux Sims". Le titre, assez amusant à mon goût, cache toutefois une histoire qui n'a pas dû être des plus agréables pour la jeune femme qui la raconte, voici le récit qu'elle nous livre :

Hier soir je jouais aux Sims 4 pendant que James<sup>35</sup> jouait à Red Dead. Si vous n'êtes pas un joueur des Sims, vous devez savoir que la plupart des gens jouent à ce jeu principalement pour tourmenter leurs Sims ou leur donner la vie la plus désordonnée possible. J'ai donc joué le rôle d'un Sims qui a plusieurs papas et de nombreux accessoires tout en essayant de devenir célèbre et en se faisant des ennemis à gauche et à droite. Honnêtement, c'est assez banal pour la plupart des joueurs de Sims. Mais James jette un coup d'œil à ma télé et voit ma Sims Elise en train de faire l'amour à sa dernière conquête et me dit "ce n'est pas un autre gars que celui avec qui tu avais un rendez-vous tout à l'heure ?". Sans y penser, je lui réponds "Oui, Elise a une vingtaine de petits amis et 3 fiancés". James a pété un câble, il a commencé à me crier dessus presque immédiatement, me demandant pourquoi je jouerai quelqu'un qui se fait rouler dessus et d'infidèle. Je lui ai fait remarquer que ce n'était qu'un jeu et que je n'avais même pas joué une simulation de moi-même. Elise ne me ressemblait même pas. Cependant, je suis convaincue que cet argument aurait été insensé même si la simulation me ressemblait exactement et portait mon nom, parce que, vous savez, ce n'est pas réel. James a dit que tout ça n'avait pas d'importance parce que seule une pute jouerait à un jeu où l'on peut faire tout ce que l'on veut et faire de son personnage une salope. Il a commencé à me traiter de trompeuse, insistant sur le fait que je devais croire que tromper

---

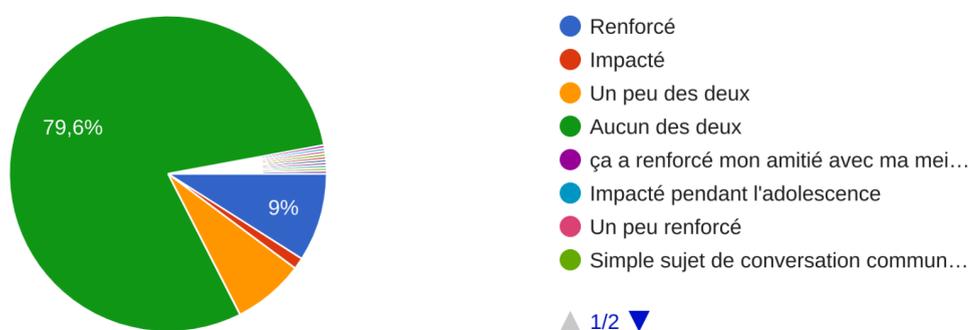
<sup>35</sup> Nom fictif de son petit-ami

n'est pas mal si je jouais à des simulations de ce genre au lieu de créer des personnages fidèles.

Jouer à *Les Sims* peut donc également avoir des impacts négatifs lorsque l'entourage du joueur interprète sa façon de joueur comme étant une représentation fidèle de la personne. Cet impact a été questionné au cours de mon enquête quantitative. Je me demandais si le jeu avait renforcé ou affecté les relations familiales ou amicales des joueurs. En posant cette question, je pensais que la réponse allait être non, que le jeu n'avait pas d'impact sur les relations. En voici les résultats :

Le jeu a-t-il renforcé ou affecté vos relations familiales ou amicales ?

343 réponses



Bien que 80% des répondants répondent que le jeu n'a pas d'impact sur leurs relations, j'ai été étonnée de constater que 9% d'entre eux, soit 31 individus, considèrent que le jeu a permis de renforcer les liens avec les amis ou la famille. L'une des répondantes indique même que « ça a renforcé mon amitié avec ma meilleure amie. Sans les sims, on ne sera plus amies ». Le jeu permet alors à une petite partie des joueurs de conserver des liens avec leurs pairs. Ce sont également 7,3% des répondants qui indiquent que le jeu a à la fois impacté et renforcé les relations. Enfin, seulement 1,2% des répondants indiquent que le jeu a affecté leurs relations, l'une d'elle me livre ainsi que le jeu a eu un effet négatif lors de son adolescence, provoquant un isolement de sa part, qui préférerait se réfugier dans le monde virtuel plutôt que d'affronter le monde réel.

## Conclusion

Ce travail de recherche visait à répondre aux problématiques suivantes : en quoi l'exploration de l'espace social dans le jeu *Les Sims* et les interactions au sein de sa communauté virtuelle contribuent-elles à façonner une sphère sociale numérique pour les joueurs, et comment cela influence-t-il leur expérience de sociabilité en ligne ? C'est dans ce but qu'une enquête a été menée, impliquant alors des observations de terrains variés, une recherche bibliographique complexe ainsi que des méthodes d'enquêtes à la fois qualitatives et quantitatives. Cette analyse a alors débuté par l'examen des motivations qui poussent les joueurs à s'immerger dans l'univers du jeu *Les Sims*, révélant alors que ces derniers sont en grande partie à la recherche d'une vie idéalisée et d'une échappatoire à la vie réelle, tout en cherchant un moyen de divertissement, car bien que complexe, cela reste un jeu. Ces motivations analysées ont permis de se déplacer vers les expériences de jeu. En observant les interactions entre les avatars et également avec le joueur, il est possible d'analyser la création d'une attache émotionnelle des joueurs envers le jeu. Cela notamment dû au fait que le joueur est en capacité de personnaliser son monde et de le créer de toute pièce, veillant ainsi à vivre une expérience de jeu enrichissante et prenante. A cela s'est ajouté une volonté d'étudier la communauté en ligne et l'impact que celle-ci peut avoir sur les joueurs ainsi que les différentes formes d'investissements qui prennent place en son sein. La communauté s'est créée sur les plateformes en ligne et permet de faire vivre un jeu *offline* dans un univers *online*.

Ainsi, il est possible de conclure que l'exploration de l'espace sociale dans le jeu *Les Sims* et les interactions entre les membres de la communauté en ligne contribuent à façonner une sphère sociale numérique pour les joueurs. Cette dernière influence ainsi l'expérience des sociabilités en ligne. Le jeu permet aux joueurs de simuler et de gérer des relations sociales complexes qui reflètent les dynamiques sociales de notre société. Il offre aux joueurs une opportunité d'explorer la sociabilité sous tous ses angles, en comprenant les interactions à la fois amicales, romantiques et conflictuelles. La communauté de joueurs enrichit l'expérience de jeu en offrant de nouvelles possibilités de personnalisation et en créant ainsi des espaces de partages et d'échanges, notamment grâce aux *moddeurs* et aux créateurs de contenu. Les réseaux sociaux numériques ont un rôle important à la fois dans le développement de la communauté, mais également dans son entretien. Ils permettent aux joueurs de se regrouper, de partager des conseils et des astuces, mais aussi de co-créeer du contenu et des histoires. Les groupes et les serveurs en ligne illustrent la façon dont les joueurs sont en mesure de tisser des liens sociaux profonds aux travers de leur passion commune. Le simulateur de vie virtuelle donne alors accès à une forme unique de sociabilité dans laquelle les relations se

développent à la fois entre les avatars mais également avec les joueurs. Cela leur permet de se découvrir et d'influencer leur identité. Le jeu prend la forme d'un espace sûr dans lequel les joueurs peuvent expérimenter divers aspects de la vie sociale, sans rencontrer les conséquences réelles, pouvant être un frein dans l'expression de soi au quotidien. Cela leur permet ainsi d'apprendre et de perfectionner leurs compétences sociales. L'impact de ces interactions virtuelles sur la vie réelle des joueurs est double. D'une part, le jeu permet aux joueurs d'acquérir et de perfectionner des compétences sociales qu'ils peuvent appliquer dans leur vie quotidienne. Les interactions sociales dans *Les Sims* peuvent servir de laboratoire pour l'apprentissage de la gestion des relations, la communication et la résolution de conflits. D'autre part, la relation entre le joueur et son avatar peut devenir si forte que les émotions ressenties dans le jeu peuvent influencer les sentiments réels du joueur. Dans certains cas extrêmes, cela peut même conduire à une déconnexion de la réalité et à une dépendance affective au jeu. Il ne faut cependant pas oublier que *Les Sims* reste un jeu et que nombreux sont les utilisateurs à ne pas entrer dans une connexion profonde avec ce dernier. Pour certains il porte donc une grande importance, mais pour d'autres il n'est rien d'autre qu'un divertissement.

De nouvelles opportunités améliorant la sociabilité dans les jeux vidéo s'offrent à notre société avec les progrès technologiques impressionnants des dernières années. Entre l'émergence de modes multijoueurs, la création de mondes ouverts et l'amélioration du réalisme dans les interactions virtuelles, ce sont des perspectives prometteuses qui s'offrent à nous et notamment au jeu *Les Sims*. Ces avancées pourraient enrichir l'expérience de la sociabilité en ligne en donnant accès à des interactions plus immersives et variées, notamment avec l'intégration de la réalité virtuelle ou de la réalité augmentée, qui transformerait les interactions dans les jeux, donnant un *gameplay* encore plus captivant et réaliste. Ainsi, il ne faut pas sous-estimer l'influence culturelle de ce jeu. En représentant et questionnant les normes sociales et les stéréotypes de genre, il peut contribuer à une meilleure compréhension, voir à une évolution, des dynamiques sociales actuelles. L'exploration des impacts des évolutions technologiques et culturelles sur la sociabilité en ligne est à mon sens un champ de recherche prometteur que la sociologie se doit d'étudier.

## Bibliographie

### Général

#### Ouvrages

Boellstorff Tom. 2013. 46 *Un anthropologue dans Second Life. Une expérience de l'humanité virtuelle*. Université catholique de Louvain (Unité d'anthropologie et de sociologie).

Vincent Berry. 2012. *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*.

———. 2019. *Jeu Vidéo et Adolescence*. Editions Hermann.

#### Revues scientifiques

Lignon, Fanny. 2007. « Les Sims où la vie virtuelle ». *Idées Innovation, concurrence et croissance*(n°150): 50 à 56. (28 mars 2023).

Ryan, Marie-Laure. 2013. « Des jeux narratifs aux fictions ludiques. Vers une poétique de la narration interactive ». *Nouvelle revue d'esthétique* 11(1): 37-50. (28 mars 2023).

Zabban, Vinciane. 2012. « Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo ». *Réseaux* 173-174(3-4): 137-76. (28 mars 2023).

#### Webographie

Soriano, Valérie. 2022. « Étude sur le jeu vidéo en France : profils des joueurs, jeux préférés, supports utilisés... ». *BDM*. (3 novembre 2023).

#### Podcasts

*Bulletin insulaire*, Harvendore

- Animal crossing contre les sims ! 1:05:03

*Choses à Savoir GAMING*

- Un incendie a-t-il créé les sims ? 47:33 minutes

*GAMERS, l'histoire secrète des jeux vidéo* par Europe 1 studio sur Spotify

- Les Sims : une femme aux manettes, 13:32 minutes
- BONUS : Les Sims par Trixy, 04:01 minutes

*Jean Quête D'actu*, JeanBaptisteShow

- Les Sims 5 pourrait être multi, A plague Tale : Requiem..., 1:44:50, de 55:12 minutes à 1:03:50

*J'aime jouer,*

- #121-LAURIANE- Lapin malin et E-sport en passant par Les Sims, 47:33 minutes

*La Caz' Retro*

- #121 : Les Sims (2000), 2:12:58

*Les Mains dans la pop*, studio Nouvelles Écoutes, présenté par Audrey, Coumbis et Mahaut

- #3 - Les Sims, Harry Styles et Bastien Vivès, 45 minutes

*Passion Médiévistes* par Fanny Cohen Moreau

- Jeux vidéo et Moyen Âge #3 - Les Sims Medieval, 31:07 minutes

*Profils* par Arte Radio,

- Ma grand-mère est accro aux Sims, 11 minutes

*Programme B* par Bing Audio, présenté par Thomas Rozec

- Les Sims, histoire de la vie, 23:58 minutes

*The Sims Unplugged*

- Episode 1: What is The Sims ? 40 minutes
- Episode 2: An Interview with a Sims Veteran, 41 minutes
- Episode 3: Pros and Cons of The Sims, 19 minutes
- Episode 4 : Drowning in DLC, 16 minutes

*Topito Happy Hour*, par Benoit Lebreau et Thomas Hercouët

- Top 16 des façons les plus sadiques de tuer des Sims, 1 heure

*Video-nova (gaming)*

- SAREO... Embrasse-moi !! (Sims 4), 18 minutes

### Ouvrages

Gee, J., et Elisabeth R. Hayes. 2010. *Women and Gaming: The Sims and 21st Century Learning*. Springer.

### Revues scientifiques

Beavis, Catherine, et Claire Charles. 2005. « Challenging Notions of Gendered Game Play: Teenagers playing The Sims ». *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education* 26(3): 355-67. (28 mars 2023).

Fontar, Barbara, et Mickaël Le Mentec. 2020. « Les pratiques vidéoludiques des adolescents de 13-15 ans. Différenciations sexuées et rapport hiérarchisé entre les sexes ». *Réseaux* 222(4): 79-112. (28 mars 2023).

LIGNON Fanny. 2011. « DES SIMS ET DES SIMSETTES Quelles représentations sur les jaquettes des jeux ? »

Lorentz, Pascaline. 2011. « La construction des représentations sexuées à travers la pratique ludique : l'exemple des Sims ». *Revue des Sciences Sociales* 45(1): 140-47. (28 mars 2023).

Nutt, Diane, et Diane Railton. 2003. « The Sims: Real Life as Genre ». *Information, Communication & Society* 6(4): 577-92. (28 mars 2023).

Rehbein, Florian, Andreas Staudt, Michael Hanslmaier, et Sören Kliem. 2016. « Video Game Playing in the General Adult Population of Germany: Can Higher Gaming Time of Males Be Explained by Gender Specific Genre Preferences? » *Computers in Human Behavior* 55: 729-35. (28 mars 2023).

## Jeux vidéo et santé

### Ouvrages

Marion Haza., dir. 2019. *Médiations numériques : jeux vidéo et jeux de transfert*.

### Chapitres d'ouvrages

Kern, Laurence. 2012. « Chapitre 3. Effets des jeux vidéo sur les individus ». In *La dépendance aux jeux vidéo et à l'Internet*, Psychothérapies, Paris: Dunod, 31-66. (3 novembre 2023).

### Revue scientifique

Gillet, Guillaume. 2020. « La médiation thérapeutique en groupe Jeu vidéo Les Sims ». *Enfances & Psy* 85(1): 130-39. (28 mars 2023).

Gillet, Guillaume, et Johann Jung. 2019. « L'immersion dans les thérapies médiatisées par le jeu vidéo ». *Bulletin de psychologie* Numéro 561(3): 181-90. (28 mars 2023).

Jung, Johann. 2022. « Quelques repères théorico-cliniques à propos des dispositifs thérapeutiques à médiation jeu vidéo ». *Le Carnet PSY* 254(6): 39-42. (28 mars 2023).

Weismann-Arcache, Catherine, Steve Bellevergue, Lisa Richard-Lefevre, et Jean-Michel Coq. 2019. « Humain, trop humain, inhumain ? Avatars et robots à l'épreuve des dispositifs thérapeutiques ». *Cliopsy* 22(2): 41-55. (28 mars 2023).

### Thèses

Guillet-Nicaisse, Marie-Eline. 2022. « Utilisation d'un jeu de simulation de vie - Les Sims 4 en médiation psychothérapeutique psychodynamique : quand le virtuel devient source d'appropriation subjective et de créativité ». Thèse de doctorat. Paris 10. (28 mars 2023).

## Jeux vidéo et sociabilité

### Ouvrages

Sylvie Craipeau. 2011. La société en jeu(x). Le laboratoire social des jeux en ligne.

### Chapitres d'ouvrages

Lazartigues, Alain. 2016. « Chapitre 1. Quelques rencontres parents-enfants dans l'espace public ». In *Fabriquons-nous de nouveaux enfants ?*, Enfances, Paris: Dunod, 7-27. (28 mars 2023).

### Articles journalistiques

Dunand Clémence «Les Sims sont un véritable dispositif expérimental de pratiques sociales» . 2010. *Les Echos*. (3 novembre 2023).

Guglielminetti, Bruno. 2008. « Technologie - Les jeux vidéo seraient bons pour la vie sociale des jeunes ». *Le Devoir*. (3 novembre 2023).

### Revue scientifique

Donard, Véronique. 2012. « Consolés ». *L'école des parents* 596(3): 28-29. (28 mars 2023).

Martey, Rosa Mikeal, et Jennifer Stromer-Galley. 2007. « The Digital Dollhouse: Context and Social Norms in The Sims Online ». *Games and Culture* 2(4): 314-34. (28 mars 2023).

Rak, Julie. 2015. « Life Writing Versus Automeia: The Sims 3 Game as a Life Lab ». *Biography* 38(2): 155-80. (28 mars 2023).

### Thèses

Lorentz, Pascaline. 2010. « “Le joueur et ses Sims : une interaction socialisante” ».

Lorentz, Pascaline. 2012. « La socialisation du joueur-adolescent : son voyage identitaire avec Les Sims® ». These de doctorat. Strasbourg. (28 mars 2023).

## Pratiques et usages des jeux vidéo

### Ouvrages

Berry, Vincent et al. 2021. La fin du Game? : Les jeux vidéo au quotidien *La fin du Game? : Les jeux vidéo au quotidien*. Tours: Presses universitaires François-Rabelais.

Mélanie Roustan, dir.,. 2003. *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité?* Éditions de l'Université de Lorraine.

Sébastien Genvo. 2003. *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*. Éditions de l'Université de Lorraine.

Tony Fortin, Philippe Mora, et Laurent Trémel. 2005. 22 2006, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux Paris : L'Harmattan*.

### Revue scientifique

Arsenault, Dominic. 2009. « Video Game Genre, Evolution and Innovation ». *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 3(2): 149-76. (28 mars 2023).

Consalvo, Mia. 2005. « Rule Sets, Cheating, and Magic Circles: Studying Games and Ethics ». *The International Review of Information Ethics* 4: 7-12. (28 mars 2023).

Lin, Yu-Ling, et Hong-Wen Lin. 2017. « Learning results and terminal values from the players of SimCity and The Sims ». *Behaviour & Information Technology* 36(2): 209-22. (28 mars 2023).

Ranalli, Jim. 2008. « Learning English with The Sims: exploiting authentic computer simulation games for L2 learning ». *Computer Assisted Language Learning* 21(5): 441-55. (28 mars 2023).

## Annexes

### Entretiens

#### *Entretien n°1 : CW*

**Lou : Je vais commencer par vous demander votre nom et votre prénom s'il-vous-plaît**

C : Alors je m'appelle W---- c'est mon nom de famille, et mon prénom c'est C----

**L : Parfait, bien évidemment votre nom restera confidentiel, rien qu'entre nous deux**

C : Très bien

**L : Alors, ensuite, pourrais-je avoir votre âge s'ilvous-plaît ?**

C : J'ai actuellement 24 ans, et presque toutes mes dents

**L : Très bien pourrais-je savoir quels sont les professions de vos parents s'il vous plaît**

C: mon père travaille dans l'informatique, cadre technicien d'informatique si je dis pas de bêtises et ma mère est consultante en informatique

**L : d'accord donc tout ce qui est informatique, depuis que vous êtes petite vous baigner là-dedans. Est-ce que c'est grâce à ça que vous avez découvert les Sims ?**

C : alors je ne sais plus réellement comment j'ai découvert les Sims, j'ai une amie d'enfance qui joue et mes frères jouaient également aux Sims 2, donc je ne sais plus exactement si c'est par l'un ou par l'autre. J'ai juste des souvenirs de mes frères qui venaient dans ma chambre quand je vois au sims 2 pour me montrer, je crois qu'il y avait un piano dans le jeu, et je me souviens de moi petite sur mon premier ordinateur, euh avec le CD des Sims qui jouait.

**L : d'accord alors petite c'est-à-dire qu'elle a à peu près ?**

C: je dirais peut-être une grosse fourchette mais entre 7 et 10 ans

**L : D'accord donc c'est l'époque à laquelle vous avez découvert les Sims à peu près ?**

c'est ça

**L : D'accord. Merci beaucoup et enfin pour savoir un petit peu sur vos informations personnelles, quel est votre occupation actuelle ?**

je suis étudiante un Master de Sciences de sciences sociales et politiques et à côté de ça je travaille dans le magnifique univers qu'est LEGO

**L : et donc vous êtes en première année de master ou en deuxième**

en deuxième année

**L : Et après ce master vous comptez faire quoi ? Vous avez des plans pour l'avenir ?**

en fait je ne sais pas vraiment, j'hésite à refaire un master en alternance pour me professionnaliser ou alors directement essayer de trouver un emploi à la suite de mon master mais rien n'est sûr

**L : d'accord et si vous faisiez un autre master ce serait dans quel domaine ?**

toujours soit sur la prévention, soit dans des cabinets conseils prévention des risques professionnel, ou pourquoi pas, vu que à l'Université de Bordeaux, enfin si je reste sur Bordeaux, il propose des masters en prévention santé, mais des choses comme ça en alternance auquel on peut accéder après après de la biologie ou licence sociale donc pourquoi pas. J'aime bien l'hôpital.

**L : d'accord bah c'est très bien l'hôpital c'est cool c'est vrai. alors maintenant on va passer à des questions qui sont axées sur la sociabilité en général donc votre expérience de la sociabilité**

ah ben j'ai pas d'amis

**L : alors ma première question est à quoi ressemble votre vie sociale donc en dehors du jeu au quotidien ?**

alors au quotidien... alors je... je fais pas régulièrement de sortie, après il faut savoir que là je ne suis pas avec « ce que j'appellerai mes amis mais véritable amis comme j'ai déménagé à Bordeaux pour mes études. je dois faire la ça fait longtemps mais il y a un verre qui est proposé par exemple mercredi prochain avec ma promotion, ça devait être un par mois après je sais pas si je vais y aller. après sinon c'est... socialement mes collègues avec qui on parle, et sinon ma vie se résume envoyer des messages vocal

**L : des messages vocaux à des amis**

oui des messages vocaux oui

**L : d'accord donc quand vous êtes avec vos vrais amis donc entre guillemets à quoi ressemble votre vie sociale à ces moments-là avant Bordeaux ?**

bah ça dépend j'ai des amis avec qui par exemple on va ça va plus être des soirées enfin pas forcément des grosses soirées projet X mais des petites soirées voilà, il y en a ça va être plus on va aller faire les magasins on va aller faire des petites sorties et il y en a d'autres avec qui bah clairement comme on a mis d'enfance on peut on peut s'organiser des marathons de films et jouer au sims quand on était plus jeune on se partager un ordinateur et on essaie de faire une demi-heure une heure chacune joue son tour. avec que des téléchargements donc ça marchait pas et voilà avec plein de téléchargement en ligne et des contenus additionnels

**L : d'accord bah c'est une très très jolie vie sociale du coup alors de manière générale est-ce que vous êtes satisfaite de votre vie sociale ?**

non

[rires]

**L : et pourquoi cela ?**

bah parce que je me sens quand même un peu seul parce que tous mes amis sont en couple ou alors des amis et comme avec mes amis on peut pas se voir quand j'ai envie de parler à des gens bah forcément ils sont occupés ce que je comprends et comme ici j'ai pas d'amis bah je me sens vite un petit peu seul voilà

**L : d'accord ok. Parce qu'en gros j'ai fait passer un questionnaire déjà et dans beaucoup de réponses ce sont des gens qui ont une vie sociale très très calme, qui ont retranscrit à leur univers dans les sims pour compenser un petit peu et donc c'est pour ça que je pose cette question qui peut avoir l'air méchante parce que moi je pense que si on joue beaucoup Sims notamment c'est qu'on a une sorte de frustration de la vraie vie en fait, voilà c'est une de mes hypothèses de départ alors ensuite je voulais savoir donc pour la communauté les Sims il y a énormément de gens qui passent par internet c'est une communauté virtuelle essentiellement donc je voulais savoir est-ce que toi dans ta vie quotidienne quel rôle joue les interactions en ligne c'est-à-dire les discussions par message dans des groupes des messages vocaux les appels et visio tout ça ?**

qui ne concerne pas forcément les Sims du coup ?

**L : non pas forcément les Sims juste dans la vie de manière générale dans la sociabilité, même sur les réseaux sociaux ce que tu partages tout ça**

alors elle est quand même très forte, elle a eu plusieurs dimensions quand j'étais plus jeune et au lycée et cetera elle était plus partagée ce que je fais des stories des publications des photos et cetera,

après j'ai toujours eu des périodes du coup je discute aussi énormément par message vocaux, j'ai eu une copine où on habite pas du tout on habite à l'opposé et on a pris l'habitude de raconter H24 ce qu'on fait donc toute la journée on peut parler par message vocal et après il y a une autre grosse partie de ma vie qui est maintenant qui commence à prendre fin mais à l'application du coup discord, depuis le confinement j'ai joué énormément dessus donc le chat la messagerie vocal dans des discussions et c'est les plus grosses parties de ma vie dessus ça a été peut-être en 2021 à la suite de 2022 quand j'ai arrêté un master je devais peut-être passer... je me levais à 10h et jusqu'à 4h du mat on était sur discord à jouer et à discuter

**L : d'accord donc c'est un rôle là c'est important quand même les interactions en ligne**

oui voilà dans ma vie oui . après j'aimais pas forcément enfin par exemple, quand je regarde des publications sur Tik Tok je like mais je commente pas jamais des choses comme ça

**L : ouais une façon plutôt passive en fait d'interagir**

c'est ça où je peux mettre en story privé amis proches mais je vais jamais c'est rare que je mette en vrai story que je commente mais voilà et après par exemple, je sais pas si c'est utile pour le mémoire ou si c'est juste psychologique, mais souvent je ne commande pas parce que j'ai peur que quelqu'un je que je connais se voit mon commentaire et se moque de moi

**L : d'accord et comment ça se fait que vous ayez cette peur**

parce que j'ai pas confiance en moi

**L : D'accord et vous pensez que ça joue énormément ce manque de confiance sur vos interactions en ligne ? le fait de d'être juste spectateur et très peu commentateur ou actif on va dire**

oui c'est possible on va dire je sais pas si c'est un impact réel sur ma vie parce que comme je sais pas je peux pas donner une comparaison mais c'est possible que, même sur Twitter, fin en tout cas ça m'empêche de faire des choses donc c'est comme si j'étais pas satisfaite à 100 % de moi-même dans mon rôle

**L : Donc pour continuer dans la sociabilité je voulais savoir quelles sont les activités de loisirs donc celle que vous aimez faire dans votre vie au quotidien ou même parfois de façon ponctuelle quelque chose qui vous fait trépigner d'impatience rien qu'en y pensant ?**

alors il y a beaucoup de choses que je vais vous dire mais beaucoup donc je ne fais pas en ce moment j'aime bien faire la cuisine les gâteaux dans la cuisine, j'aime bien jouer aux jeux vidéos, mais en ce moment je prends vraiment pas le temps de me poser où je suis trop fatigué, j'aime bien

aussi me balader et en ce moment j'aime bien ranger, et du sport aussi mais en ce moment je suis plus sport aquatique

**L : d'accord qu'est-ce que vous entendez par du sport aquatique ?**

tout ce qui touche à la natation et la natation synchronisée, que j'ai fait pendant 11 ans après là j'avais envie de me remettre à la natation basique, c'est un peu plus compliqué parce que j'ai pas de entraînement en tête pour le faire. je voulais y aller mercredi dernier mais j'ai pas pu donc je pensais y aller cette semaine comme c'est le jour de mon shampoing

**L : d'accord et au quotidien vous avez certaines certains loisirs que vous exercez tous les jours ou non c'est vraiment plus dispersé sur la semaine le mois**

je dirais peut-être en ce moment là skin care, je ne sais pas si on pourrait vraiment appeler ça un loisir, j'essaie de la faire pour vraiment ne pas ressembler à rien et je ressemble quand même à rien, mais , et du coup non j'ai pas de loisirs quotidien et c'est très triste

**L : Pourquoi c'est très triste ?**

je sais pas ce que je fais de mes journées, je fais rien, j'ai l'impression

**L : d'ailleurs à quoi ressemble une de vos journées type**

ça dépend des jours de la semaine mais par exemple ce matin je me suis réveillé en ce moment j'ai du mal à me lever je suis tout le temps fatiguée, alors que je suis quand même de bonne nuit je vais me coucher vers 23h30 je me suis réveillé, j'ai mis mon réveil à la base à 8h30, impossible de sortir du lit avant 9h30, euh après, à la base je voulais faire un peu de sport, mais je me suis dit pas grave, je ne me met pas la pression, donc j'ai déjeuner, et je m'étais déjà mis dans l'optique que j'irais à la bibliothèque l'après-midi donc que la matinée je prenais mon temps, donc je me suis juste préparée la matinée. J'ai mangé, je suis allée à la bibliothèque, je suis rentrée et j'ai fait du rangement.

**L : D'accord.**

Mes journées sont un peu comme ça, enfin, souvent j'essaie de travailler mais j'ai du mal à me concentrer, je dois lire beaucoup de textes sur mes études, donc sur mon ordinateur, écrire, c'est, ça me demande beaucoup d'énergie, j'ai un peu du mal, donc euh en ce moment mes matinée quand je travaille c'est travailler le matin, mais ne pas réussir, et partir 1h - 1h30 plus tôt pour faire les boutiques avant d'aller au travail, travail, rentrer, manger, dormir.

**L : D'accord, c'est une journée quand même assez remplie, même si ce n'est pas par des loisirs, ce sont des activités qui demandent du temps et de l'énergie tout de même. Bon après j'avoue que les études et le travail c'est pas forcément un loisir que l'on a envie de faire tous**

**les jours. Alors ensuite, j'aimerais savoir quels sont les endroits dans lesquels vous aimez vous retrouver ? Que ce soit seule, ou avec des amis ?**

AH, mon lit, euh, la mer... euh, en voiture.

**L : En voiture, pour aller n'importe où ? Juste conduire ?**

Ouais voilà, mais même, mais plus avec des amis parce que sinon je, je suis très en colère on va dire, je suis très agressive envers les autres, j'insulte tout le monde.

**L : Ah d'accord, c'est une sorte de frustration que vous laissez sortir en voiture ?**

Ouais je pense, non vraiment je les déteste, quand je suis en voiture j'ai envie de tous les écraser ces merdes humaines, et encore là je suis polie du coup, c'est vraiment des... Les gens je les déteste en voiture, c'est vraiment, ça me rend folle. Mais, euh, et quand je me gare, ça redescend. Après ce qu'il faut savoir c'est que je m'énerve très facilement et que mardi du coup j'ai conduit, je me suis embrouillée avec la meuf du Carrefour, du coup sur le chemin du retour j'étais encore plus énervée. J'ai klaxonné une voiture qui m'a coupé la priorité, cette sale pute, je lui ai souhaité qu'elle meurt, qu'elle crève, des choses comme ça

**L : J'ai hâte de retranscrire l'entretien [rires]. Là vous ne m'avez parlé que d'endroit ou vous aimez vous retrouver seule, enfin plutôt seule, la voiture vous avez dit "avec des amis c'est mieux", mais de base c'est seule. Avec des amis, il y a des endroits que vous privilégiez ? Qui vous permettent de vous évader ou...**

Non, pas spécialement... Je pense que les tables de cuisine, dans le sens ou quand je pense à mes amis, les bons moments que j'ai passé avec eux, que ce soit avec mon enfance d'enfance, je pense à un ami aussi, à moi, ou une copine, c'est souvent la table de cuisine. On se pose, on a le temps, on mange aussi, on est contents, on boit du café, un café, un thé, des conneries, c'est bien. Et après, bah aussi on peut prendre en compte aussi bah par exemple sur discord, bon je suis dans mon lit donc je ne l'ai pas pris, mais je parle à mes amis, on passe un bon moment, on est là pour rigoler et j'ai, des fois quand j'y repense ou quand je joue à Minecraft, je me dis que c'était l'une des meilleures époques de ma life, voilà

**L : Minecraft, c'est parce que vous le lié à Discord et donc vous pouviez jouer en direct avec vos amis ou Minecraft même toute seule ?**

Non, toute seule je me faisais chier mais avec mes amis c'était... Par exemple on était en discussion, on était 3 - 4, voire 3 à être très actif, dont un garçon et une fille, et euh, on mettait, on s'amusait avec les personnages, on mettait des musiques, on se faisait découvrir, avec les personnages Minecraft, y'avait un briquet dans Minecraft, on allumait le briquet et on faisait genre

on était à un concert, on faisait sauter le perso Minecraft sur la musique et je sais pas, je pense à ça et on était bien. On rigolait, on était bien tous les trois je pense.

**L : D'accord, c'est une très jolie anecdote. Je vais maintenant vous poser la dernière question de la catégorie de la sociabilité en général, donc quel moyen privilégiez-vous pour entretenir les liens avec votre entourage ? Est-ce que vous préférez avoir des relations de face à face, ou est-ce qu'être à distance, utiliser des messages, des appels, ce n'est pas plus mal ?**

Non, je préfère Être en face à face parce que, si je réponds vite c'est vraiment que c'est moi qui ai lancé la conversation et que j'ai un problème besoin d'un avis parce que sinon je suis vraiment une merde pour répondre rapidement à des messages, et en fait je suis un peu plus fatigué parce que je suis prise dans d'autres choses. enfin par exemple, même quand je disais que quand je suis sur discord comment rester 8h au téléphone et que en plus, enfin pour que les spectateurs comprennent un peu plus mon message, j'avais une sociabilité forte avec l'un l'un des garçons avec qui j'étais sur discord et du coup je prenais encore moins le temps de répondre parce que j'étais au téléphone H24 avec lui donc je ne répondais à personne avec pendant H24. Et du coup, J'ai perdu mon fil, mais du coup enfin voilà face à face c'est mieux je trouve que ça permet aussi d'être fin par exemple par exemple j'aime bien jouer faire la folle et c'est moins drôle en audio parce que je suis toute seule comparé à une personne

**L : ouais il y a un décalage**

c'est ça

**L : d'accord et bien merci ensuite on va passer à une catégorie que j'ai appelée expérience de jeu et de gameplay donc là on va vraiment rentrer dans le dans le sujet Les Sims donc à partir de là nous ne sommes plus que dans les sims et plus dans un état général. alors ma première question qu'on a un petit peu abordée tout à l'heure, c'est comment avez-vous connu le jeu et quelle a été votre première impression ?**

Alors je vais me rebaser sur la même anecdote je ne serai pas dire qu'elle a été ma première impression, j'ai juste le souvenir que, enfin peut-être que que j'étais bof, je pense que j'ai été dans un mode waouh c'est génial. je me rappelle de mes frères qui qui, comme je vous le disais jouer au piano avec dans les sims on pouvait créer des familles, il y avait aussi des histoires, 'fin moi principalement c'était sur les Sims 2 que j'ai débuté avec les deux sœurs j'ai pu leur nom en tête et les garçons . et les deux sœurs avec l'homme qui vivait dans la maison je me souviens aussi , des maisons un peu moins riches mais elles avaient elles avaient quand même un truc posé sur le toit. Je me souviens aussi de la famille Alto si je ne dis pas de bêtises, il y avait aussi les Vladimir. Enfin, c'était, je me, c'était ouais, un vrai monde, et c'était bien euuhh. Alors, je me rappelle... juste le début de votre question pardon...

**L : Alors c'était comment avez-vous connu le jeu et quelle a été votre première impression ?**

Ah oui, donc je ne sais toujours pas si c'était avec mon amie d'enfance ou avec mes frères, j'ai plus vraiment de souvenir, et euh, j'ai un autre truc en tête mais j'attend une de vos autre question parce que ça va peut être y répondre

**L : Vous pouvez la dire maintenant**

Ok, c'était plus que quand j'ai joué, aussi par rapport aux familles, je pense que ça va être après, je euh, j'aimais bien être la fille modèle, faire souvent des familles et que les familles soit modèles, riches, voilà

**L : Et vous savez pourquoi vous alliez plus vers la famille modèle ? Parce que vraiment dans les Sims je le rappelle, on peut être tout ce que l'on veut, même roi de la pègre etc... donc pourquoi choisir d'être la famille modèle ?**

Alors parce que je pense que j'ai toujours eu envie d'être en fille d'être la petite fille parfaite la Rory Gilmore qui a des bonnes notes et qui est jolie qui est sage, riche oui et qui s'énerve pas pour rien . Mais par contre parfois j'aimerais bien créer des familles et, par contre avec une tragédie où il y a un des parents qui meurt, ou l'autre qui trompe son conjoint. Donc les enfants doivent vivre malgré cette tragédie. Mes parents sont en vie, à ce que je sais personne n'a trompé l'autre. je l'espère. au cas où

**L : D'accord et bien on espère aussi sinon ce serait très triste. Alors moi il y a une question qui est qui m'interpelle énormément quand je parle des Sims et de jouer au sims c'est pourquoi jouer à un jeu de simulation de vie ? et quel rôle tient ce type de jeu par rapport à d'autres ? donc pourquoi on va se pencher vers les Sims, qui est vraiment une simulation de vie ? c'est comme si on pouvait prendre vie dans un autre petit univers donc pourquoi est-ce qu'on est attiré par ce jeu et pourquoi vous particulièrement être attiré par ce type de jeu ?**

Je pense que c'est un jeu qui est apaisant un peu, quand je pense un peu aux autres jeux auquel j'ai pu jouer c'était plus des jeux de guerre ou alors de avec des niveaux et du coup j'étais toujours il faut toujours que ce soit mon niveau ou alors c'était aussi des jeux à plusieurs là je trouve que c'est bien aussi d'être un jeu ou même si ce serait bien d'y jouer à plusieurs c'est bien aussi on se ressource on a un peu dans notre bulle et ça nous fait un peu un cocon donc c'est ça qui est bien comparé aux autres jeux . et aussi, quelque chose d'autre c'est que alors attendez il faut que je trouve mes mots justes. c'est que, est-ce que vous pouvez aussi répéter la question juste pour que je retrouve mes mots je suis désolé

**L : Alors ma question c'était pourquoi j'ai un jeu de simulation de vie on va rester à la il y a une deuxième partie on la fera plus tard**

et donc pourquoi je joue à un jeu de simulation de vie je pense que c'est parce que c'est dur aujourd'hui de se donner les moyens des choses et que là on peut vraiment tout construire comme ça aurait été on sait que ce sera pas comme ça dans la vraie vie et puis au moins ça permet aussi de prendre vie de créer de créer à l'image qu'on aurait aimé peut-être pas du tout d'ailleurs de mettre ancienne des actions qui sont pas forcément réalisable pour soi et ça donne peut-être aussi un sentiment de contrôle quand on a pas le contrôle dans sa vie on peut au moins contrôler les Sims et je dis pas ça vraiment rigolant je suis sérieuse je ne sais pas vraiment ce que ça me procure mais j'aime bien quand je joue je suis apaisée même si j'ai juste la phase de création des Sims et après j'ai pas le temps d'y jouer j'aime bien

**L : pour vous ce serait plus un moyen d'évasion face à la vie réelle ou ?**

bah oui ou alors de ou alors de de mettre ce que j'aimerais par exemple souvent quand j'ai joué que j'avais un petit garçon un petit Crush j'aimerais bien faire notre famille par exemple des choses comme ça

**L : d'accord très bien et donc la deuxième partie de ma question c'était quel rôle tient ce type de jeu par rapport à d'autres donc vous l'avez abordé un petit peu c'est la façon qui a pas de niveau c'est vrai que dans les sims techniquement il y a pas de fin de jeu il y a pas de but à atteindre, à part quand on meurt de façon stupide sous un clic-clac ou un truc comme ça donc vous vous allez plus privilégier ce qui ce jeu-là face à d'autres ou ça dépend des moments**

alors ça dépend vraiment des moments j'ai l'impression que les Sims pour moi c'est un peu des périodes de phase où je ne peux je peux ne pas y jouer pendant un an et après il jouait tous les jours pendant 4h pendant 3 mois par exemple et c'est ça aussi qui est bien et puis encore une fois les autres jeux j'y joue plus parce que pour faire passer le temps et qu'il faut pas trop se concentrer sur certains jeux et d'autres jeux c'est plus parce que c'était des jeux avec lesquels on jouait entre amis mais voilà les Sims c'est un peu le seul jeu qui m'a bercé et je pense que à part si je sors un jour avec un gamer et du coup on joue à des jeux je pense que maintenant ce sera le jeu l'un des seuls jeux avec je continuerai de jouer

**L : c'est très beau c'est une déclaration d'amour vers les Sims c'est ça**

Oui on veut des promotions pour les add-on s'il vous plaît

**L : Ensuite, j'aimerais vous demander comment décririez-vous votre style de jeu ? Notamment en ce qui concerne la construction du Sims et de son environnement. Ça vous m'en avez un peu parlé en disant que vous vouliez toujours avoir la famille parfaite. Donc comment vous décririez une partie basique ? Est-ce que se serait ancré à la réalité, une amélioration de la réalité, un avenir souhaitable...**

Ouais, plus une amélioration de la réalité plutôt qu'un avenir souhaitable plus parce que, comme j'ai pas forcément des contenus jusqu'à l'infini c'est quand même limité. Je pense à la décoration par exemple, où autre. Et aussi, parce que je peux pas devenir comme le Sim que j'ai créé. Après ça dépend, oui voilà, une partie basique ça sera plus de créer un peu améliorer. Parfois du coup j'aime bien créer les familles, comme je vous disais. Mais parfois, par exemple en ce moment j'aime bien la Star Académie et du coup j'ai eu envie de créer un peu les personnages de la Star Ac'. Donc ça va être des fois ça peut m'arriver, comme ça a pu m'arriver pour des séries, d'essayer de recréer des personnages et d'imaginer leur vie dans le jeu.

**L : vous avez des séries à nous dire, par exemple celle dont vous avez recréé les personnages ?**

Alors euh, je n'ai pas recréé à la perfection, mais parce que, encore, il me semble qu'il y avait le loup garou... J'ai voulu refaire le personnage de Teen Wolf, mais je sais plus si j'avais juste pris leur nom, prénom... Bah Gossip Girl et je crois que c'est tout. Et après par contre ça va plus me servir les séries que je regarde pour les prénoms quand j'ai pas d'idée. Parce que je, j'ai dû très rarement, même quand je jouais avec mes crushs, mettre mon prénom à moi par contre. Je ne m'identifie pas spécialement aux Sims, à la Sim. Même dans mon foyer principal.

**L : Et physiquement vous vous réincarnez dans Les Sims ou vous faites quelqu'un de ressemblant ou l'opposé de vous-même ?**

J'aimerais bien, le seul trait caractéristique est quand le Sim est brun

**L : d'accord**

Déjà les Sims sont grands... Euh, nan mais c'est vrai que souvent je les fais plutôt fines avec une, des poitrines, des fesses, avant on ne pouvait pas mais maintenant on peut choisir la taille de la poitrine, avec un peu de muscles, toujours les cheveux longs et des fois ça m'arrive de mettre la couleur blonde, des fois ça dépend plus quand je veux, quand j'ai envie de la faire blonde, mais sinon ça va être brune, avec des yeux bleus, ou brun ou marrons. Après c'est vrai, je ne sais pas si c'est parce que je suis, parce que je fais très souvent des personnes caucasiennes, c'est très rare que je fasse des personnes métisses ou autres, ou noires, ou même asiatiques, mais là j'en ai fait un peu pour la Star Académie par exemple mais sinon c'est très rare.

**L : c'est plus des Sims qui vous ressemblent physiquement ou qui ressemblent à votre entourage ?**

C'est ça

**L : D'accord, très bien. Alors, ensuite j'aimerais savoir quels sont les éléments de gameplay qui vous captivent le plus ? A savoir créer un Sim, les interactions que vous pouvez avoir avec**

**vos Sim et les pnj, construire une maison... Qu'est-ce qui vous captive le plus dans les Sims et que vous avez envie de faire à chaque partie ?**

Alors, ouais franchement 'j'adore créer des Sims, même si tous ils se ressemblent au final. J'aime bien créer, je m'amuse, je mets plus de temps. Après, la maison je pense que c'est la partie ou j'aime bien créer, mais... j'aime bien créer des personnages et après j'aime bien aussi créer des maisons. Le souci c'est que souvent je crée le personnage, ensuite la maison, et c'est vrai que très souvent quand je commence à jouer aux Sims c'est vers ces heure-là [20h au moment de l'entretien] et du coup je suis très fatiguée par la suite. Et donc euh, finalement je finis un peu par bâcler ou alors j'ai l'impression d'avoir de l'inspiration mais ne pas réussir à la mettre en place. Du coup j'aime bien mais je trouve que ce n'est jamais assez abouti du coup j'aime bien y jouer, voilà. Souvent quand il y a des enfants, j'aime bien quand ils grandissent, et voilà, faire grandir les enfants, leur faire obtenir pleins d'objectifs et voilà.

**L : D'accord, très bien. Et est-ce que des fois vous utilisez la galerie pour récupérer des Sims déjà faits, des maisons déjà faites ? Qui sont partagés par d'autres créateurs.**

Alors, euh, ça c'est très rare par d'autres créateurs. Après par contre y'a les proposés par les Sims et des fois ça m'arrive de reprendre des maisons et des personnages... Nan c'est très rare. Ça arrive que moi j'enregistre un foyer, des fois je les reprends dans d'autres parties. Mais je ne reprends pas souvent des foyers fait, ou des fois je vais utiliser un code de triche pour changer les physiques des personnes.

**L : D'accord, vous voulez les mettre un peu plus à votre sauce ?**

C'est ça

**L : Et enfin, ma dernière question sur l'expérience du jeu et du gameplay ce serait qu'est-ce que vous ressentez lorsque vous jouez aux Sims ?**

Euh... Bah c'est difficile un peu parce que quand j'y joue j'ai l'impression que je suis un peu à morphe tellement je suis concentrée dans le jeu. Mais après, je ressens quand même, bah je suis très concentrée, je fais attention aux besoins, je veux dire que quand, par exemple, si j'ai envie que ma Sim et lui, un autre Sim se mettent en couple et que ça se passe mal, je vais être en colère, par contre si ça se passe bien je vais être bah contente. Je, pareil, si quelque chose se passe mal pour l'enfant, ça nous arrive parfois d'avoir des dilemmes à choisir, notamment dans les Sims 3. Au travail, quel choix il fait et quand il fait le mauvais choix c'est embêtant, par contre quand y'a une promotion c'est cool. C'est, c'est vrai que je, j'ai pas vraiment, en fait j'ai jamais vraiment réfléchi aux émotions que ça me procurait donc euh. Je vais vraiment dire les émotions basiques de si ça se passe bien je suis contente, après par contre si les Sims, si j'ai un Sim qui meurt, euh... Les trois quarts du temps, c'est moi qui l'ai tué. Donc pour rendre plus tragique, mais euh, bon ça arrive des petits accidents de la vie. J'ai pas vu qu'il y avait un incendie qui se déroulait et là je vais être

touchée, mais pas en mode c'est triste, mais c'était pas prévu dans la partie. Bon comme la mort en vrai c'est pas souvent prévu, mais du coup maintenant comment je fais ? Ca m'est déjà arrivé d'avoir une mère avec deux enfants et bah elle est morte quoi, donc mes enfants seront placés et...

**L : fin de la partie**

Fin de la partie quoi

**L : Oui, c'est vrai que la mort c'est le seul moyen de terminer une partie des Sims, lorsque vous n'avez plus personne dans votre foyer.**

Mais par contre comme, c'est vrai, ça je me lasse souvent des foyers que je crée. Donc je pense que je n'ai jamais terminé une partie des Sims.

**L : Ah oui ?**

Oui, j'ai vraiment, soit un personnage que je tue, ou alors la grand-mère, quand je faisais une grand-mère qui vit avec les parents et les enfants, mais sinon

**L : D'accord. Est-ce que vous avez une petite anecdote de jeu, un moment qui vous a rendu super heureuse, par exemple un objectif que vous avez enfin atteint dans les Sims ou un truc qui vous a vraiment énervée ?**

Dans les Sims 2, il me semble qu'il y avait un arbre à fleurs, et, je ne sais pas pourquoi je dis ça maintenant parce que ça correspond pas à mes trucs, mais j'aimais trop quand je suis dans l'arbre à fleurs. Mais sinon ce qui me rend heureuse c'est quand j'atteins mes objectifs de vie sans forcément les avoir trichés, je me rappelle bah forcément dans la famille Brunch parfois j'aimais bien leur prendre pour le coup sans les retoucher, et bah j'aimais bien quand on obtenait la famille au complet, genre avoir les cinq enfants, les choses comme ça c'est bien je trouve d'atteindre l'objectif. Ou même de réussir à s'en sortir financièrement dans les Sims parce que l'inflation ne touche pas que la France mais les Simette coûtent cher et du coup [rires] j'aime bien quand on est une famille nombreuse et qu'on réussit à s'en sortir financièrement sans faire un petit code, c'est motherlode le code c'est ça ?

**L : Motherlode, testingcheats enabled, ou rosebud**

Ouais ce code là

**L : Je connais trop de codes de triches**

[rires] ouais, du coup voilà

**L : Très bien, bah merci. La prochaine catégorie de questions s'intéresse à la communauté les Sims. Alors je sais que vous n'êtes pas forcément énormément dans la communauté les Sims, mais je vais quand même vous en poser certaines comme ça. Alors ma première question est comment avez-vous découvert la communauté Les Sims en ligne ?**

Alors, euh, donc je n'y participe pas mais j'ai vu que c'est souvent proposé par Les Sims, enfin si je ne me trompe pas, on peut se connecter, créer un compte à l'ouverture du jeu.

**L : Ouais, ça c'est plus sur le forum en général, la communauté elle s'étend vraiment sur Discord, sur Instagram, sur Tiktok, Youtube. Youtube depuis très longtemps, c'est toutes les vidéos tuto par exemples qui vont faire partie de la communauté. Et sur Tiktok maintenant on retrouve aussi énormément de vidéos tutos, il y a les streamers sur Twitch ou Youtube, et c'est quelque chose qui a pris donc de l'ampleur.**

Ok, alors du coup sur Youtube c'est quand j'ai voulu regarder surement des tutos, ça m'est déjà arrivé de oui, vouloir regarder des tutos. parce que oui, encore une fois, sans vouloir communiquer avec d'autres personnes, regarder des tutos, ou alors, il me semble, je regardais plus quand ça concernait les sims 2. Même si je regardais à mon âge ce serait plus ça, voir un peu des modèles de vie ou comment je fais, comment ma Sim nanana par exemple. Mais sinon j'ai jamais vu de vidéo sur Instagram, mais sur Tiktok ça m'est arrivé d'en regarder. Et des choses me faisaient rire alors je likais donc ça revenait un peu dans ma page. Ça j'ai appris avec mes copines qui y ont joué mais j'ai très rarement été très à fond dans cette communauté.

**L : Ok, quels sont les aspects de la communauté qui vous attirent le plus ?**

Je dirais l'amusement, mais euh, 'fin parce que souvent je vois des vidéos, il me semble que c'était un, un, un individu qui avait téléchargé le package ou l'on pouvait avoir des armes avec le code de triche, tuer des personnages...

**L : Ah oui, Basemental, Extreme Violence**

Et du coup ça me faisait rire, donc il disait la suite dans la deuxième vidéo, donc je suis parti regarder et j'ai téléchargé après le contenu moi-même

**L : Le contenu qui est très très violent**

Oui [rires]

**L : J'avoue je l'avais installé et je crois que je n'ai fait qu'une seule partie avec parce que les gens qui débarquent chez toi, qui te flinguent, et tu restes là en mode "pourquoi ?". C'est vrai qu'il est hard ce mod.**

Ouais [rires], ouais vraiment

**L : Alors, qu'est-ce que la communauté les Sims vous apporte ? Que cela soit en termes de jeu ou en termes de sociabilité ?**

Bah, par exemple là elle m'a apporté pour le coup des idées, en vrai je joue jamais à ce mode de jeu et je me suis dit en vrai pourquoi pas tester un nouveau mode de jeu. Ça m'apporte aussi, bah, de... Ça participe aussi à ma petite bulle, à des moments. C'est très rare que je sois dans cette communauté, 'fin que je regarde des vidéos de cette communauté, mais quand j'en regarde j'aime bien, je suis à fond, je, je suis là je regarde la suite, pendant 20n minutes je vais regarder des Tiktok de juste ça. Bon, ça paraît pas énorme

**L : Effectivement, ça fait quelques vidéos tout de même**

On va dire que ça fait au moins 20 vidéos donc c'est pas mal

**L : Alors, ensuite en quoi la communauté à-t-elle enrichi votre expérience de jeu ?**

Du coup je, je ne pourrais pas dire si elle a enrichi ou non ma manière de jouer

**L : D'accord, même pas avec la volonté de télécharger des mods ?**

Ah si pourquoi pas, c'est vrai que souvent les mods quand je fais télécharger, hormis celui-ci, c'était souvent moi quand je m'ennuyais, par contre ça m'arrivait de regarder sur internet quel est le meilleur mod et après je regardais les bandes annonces directement réalisées. Et là je me faisais moi-même mon propre avis, qu'est-ce qui me donne le plus envie de jouer.

**L : C'est vrai que l'on oublie souvent que les moddeurs, donc ceux qui font les mods, font également partie de la communauté les Sims. c'est même je pense une grosse partie. On a tendance à aller piocher un mod en se disant bon c'est juste quelqu'un qui crée, mais c'est quelqu'un qui crée pour améliorer le gameplay et de tout le monde, et je pense souvent de leur propre gameplay.**

Mais du coup, par exemple un mod ou un pack d'extension, ça peut être créé par quelqu'un d'autre que le créateur des Sims ?

**L : Alors les packs d'extension, que l'on va trouver sur EA, l'appli, ça va être que par Maxis. Maxis et EA sont en, ils créent ensemble les packs. Et ça va être les packs officiels. Tandis que les mods ne sont pas créés par la 'marque'. Ils sont essentiellement créés par des joueurs, des utilisateurs, parce qu'ils sont gratuits en plus. Donc ce n'est même pas un marché. C'est plus du loisir.**

Ok

**L : Ensuite, quel type de contenu trouvez-vous le plus engageant ? Alors ça c'est surtout vis-à-vis de la communauté. Est-ce que ça va être des posts sur les réseaux sociaux, des vidéos, du texte ?**

Bah, je pense que je dirais du texte et après, là je parle un peu au nom de tout le monde, mais peut-être que je me trompe, mais j'ai l'impression que l'on est quand même dans une société où l'on est tous plus engagés en regardant une vidéo, que quand on lit, par exemple sur le téléphone, y'a des gens qui adorent lire, je ne dis pas ça parce que ce n'est pas mon cas. Mais je pense que concernant les Sims peut-être que ça peut être plus les vidéos pour les gens. En même temps je me dis par exemple que on m'écrit ce qui s'est passé dans les Sims, c'est, ça me fera pas le même ressenti, c'est pas comme si on s'imaginait la lecture dans un livre. C'est plus intéressant de voir vraiment comment ça se réalise dans les Sims. En vidéo.

**L : Oui, je vois. On se sent plus immergé dans le monde quand on a des images pour voir**

C'est ça

**L : Comment choisissez-vous de contribuer à la communauté et quel rôle jouez-vous au sein de celle-ci ?**

Je pense que j'y contribue grandement en y étant pas [rires], j'y contribue pas spécialement, après, je, encore une fois, si on revient sur ce que je disais au début, et que je suis assez passive, je ne sais pas si ça pourrait être intéressant, si j'ai des choses intéressante à dire. Mes Sims sont pas assez développés et mes histoires sont trop basiques pour les partager.

**L : Enfin, on va passer à la dernière catégorie de questions qui s'intéresse à la sociabilité en jeu. C'est bientôt fini, il ne reste que 5 questions. Ma première question dans cette catégorie va être qu'est-ce qui vous attire du point de vue des interactions sociales. Dans le jeu, qu'est-ce qui vous attire le plus au niveau des interactions sociales**

C'est juste dans les discussions et interactions entre Sims ?

**L : Oui**

Bah, est-ce que vous avez un exemple ? Pour vous ça serait quoi ? Car pour moi les interactions, à part les discussions, je ne vois pas d'autres actions, ou alors je ne les met pas ensemble

**L : Bah moi mes interactions préférées je dois avouer c'est la drague, j'aime trop aller voir des hommes, des femmes et draguer, très souvent**

Bah oui, moi aussi c'est clair. Je trouve que c'est l'interaction qui est un peu la plus vivante, on voit vraiment un avant après. Un avant où les personnages ne se connaissent pas et un après où ils se roulent des grosses pelles, tu fais connaissance, tu fais des blagues, y'a la petite barre pour voir qu'ils se rapprochent. En termes de personnages même, 'fin visuellement, tu vois pas de, vraiment de vrais liens. J'aime beaucoup la danse, j'aime bien aussi les blagues. après voilà, quand j'ai envie d'être méchante ça va être de la méchanceté mais je trouve que la méchanceté c'est une blague. Et la drague c'est ce qui se ressent le plus dans les Sims

**L : Ouais, et j'aime bien aussi les interactions que tu peux avoir avec les bébés, c'est-à-dire leur apprendre à parler, à marcher ou tu vois que la communication compte énormément dans le développement des individus. Cela je trouve qu'ils l'ont bien représenté**

Ouais, même le pot. C'est vrai que par contre c'est l'un des trucs je pense qui est le plus, c'est quand ton enfant il apprend à marcher ou l'étape de vie tu as l'impression que tu as vraiment réussi un objectif

**L : Ouais, je suis assez d'accord avec ça, j'aime bien aussi voir évoluer les relations, soit avec tes amis, tes voisins, tes collègues aussi. C'est vrai que pour évoluer dans ta carrière souvent ils te demandent d'avoir de bonnes relations avec tes collègues**

Avec le patron

**L : Ouais, et ça je trouve que c'est assez représentatif, parce qu'on sait que dans le monde du travail tu peux être doué si tout le monde te voit comme un gros con...**

Oui, ça aide pas

**L : Exactement**

Après, je ne sais pas vous, mais moi souvent, quand je crée mes familles et mes sims je rencontre des gens et je triche pour les faire devenir amis ou amis proches

**L : Ça m'arrive des fois ! Quand c'est trop long, parce que c'est vrai que dans les Sims 3 je ne ressentais pas le besoin de faire ça, parce que les relations se créent assez facilement, alors que dans les Sims 4 c'est beaucoup plus long.**

Ok, je l'ai fait dans tous les Sims donc bon [rires]

**L : Eh bah je vous invite à essayer de créer une vraie amitié dans les sims 4 sans code de triche, c'est extrêmement long et ça se dégrade très rapidement, ce que je trouve légèrement plus représentatif de la vie réelle en fait. Alors ma prochaine question c'est comment gérez-vous les relations sociales entre vos Sims dans le jeu ? Et de quelle manière cela reflète-t-il votre propre approche des interactions sociales ? C'est-à-dire est-ce que vous cherchez à avoir des amis, à développer vos relations avec vos collègues... Socialement dans le jeu, qu'est-ce qui vous intéresse le plus et est-ce que ça représente votre vie à vous ?**

Euh, bah je pense que oui, c'est de créer des mais, surtout trouver l'amour. Et, pour mes Sims, j'aime bien créer des histoires d'amour, c'est vraiment je pense les premières choses que je fais. Euh, c'est souvent ça quand je crée, par exemple les parents sont déjà mariés, et y'a les adolescents, je vais les emmener au parc, je fais leur faire rencontrer des adolescents ou des adolescentes, les faire tomber amoureux. c'est vrai que les amis en vrai ça passe un peu après parce que, souvent en plus quand je fais une famille j'aime bien faire des jumeaux ou des jumelles donc euh, je me base un peu sur cette socialisation là déjà, en mode on fait tout ensemble entre sœurs, on fait tout ensemble entre frères, et après avec la copine. Et c'est très rare que je fasse avec des gros groupes d'amis, même les parents ils ont deux amis je pense. Et du coup, est-ce que ça me représente ? Je sais pas parce que euh, parce que, bah je sais pas. Je ne pense pas que c'est mon mode d'être amis, mais parce que c'est difficile d'organiser des sorties entre amis dans les Sims, y'a toujours quelqu'un qui part faire autre chose...

**L : Et dans la vraie vie, est-ce que vous allez privilégier l'amour à l'amitié où ?**

L'amour ne privilégie pas moi mais moi je privilégie l'amour donc c'est dur hein [rires]

**L : D'accord je vois, je vois tout à fait. Alors ensuite, quelles sont les motivations initiales liées à la sociabilité dans le jeu ? Qu'est-ce qui vous donne envie d'entretenir les amitiés, des relations amoureuses, de fonder une famille... Est-ce que c'est réfléchi ou pas du tout, c'est juste comme ça ?**

Bah je pense que quand on y joue ce n'est pas réfléchi, c'est instinctif, mais que, 'fin, il y a quand même, un enjeu sociologique derrière. J'ai, je suis une famille, c'est dur socialement dans la vie quand t'as pas d'amis, quand t'es tout seul, donc forcément, inconsciemment ça me pousse à créer ce genre de choses. Mais par contre, c'est vrai que, pardon je ne sais plus où je veux en venir. Est-ce vous pouvez reposer la question pour que ça me revienne ?

**L : Quelles sont les motivations initiales liées à la sociabilité dans le jeu ? Et qu'est-ce qui vous donne envie d'entretenir des amitiés, des relations amoureuses, de fonder une famille... ?**

Du coup oui, je voulais revenir aux motivations initiales, c'est de passer un bon moment, parce que si ton Sim il est tout seul, tu te fais un peu, un peu chier quoi. C'est pareil, et puis même le Sim tu le

ressens, c'est comme toi, s'il a pas d'interactions il va vite mal hein. Et euh, je trouve aussi que le temps sur le jeu passe plus vite, que c'est, ça enrichit aussi ces souvenirs, ça permet, ouais ça, je trouve que, même jouer à plusieurs, avec plusieurs Sims, c'est plus intéressant.

**L : D'accord, donc il y a vraiment un aspect social dans votre façon de jouer. Vous n'allez pas laisser un Sim tout seul**

Non

**L : Qu'est-ce que vous pensez de la représentation de l'espace social dans le jeu ? Et comment les interactions sociales se comparent-elles à celles de la vie réelle ?**

Bah, alors, je trouve que l'espace social, il est très, il est assez restreint quand même. Moi personnellement je préférais vachement les Sims 2 déjà, ou même les Sims 3, mais surtout les Sims 2 parce que, pour faire les courses, tu étais vraiment dans, tu pouvais discuter avec tout le monde, tu rencontrais vraiment les personnes, alors que maintenant, à part si c'est un lieu découvert, pour les Sims 3 par exemple, sinon t'es enfermé, tu peux pas vraiment voir ce qui s'y passe. Et dans les Sims 4 en plus maintenant pareil, toi t'es dans ta sortie, mais tu n'as pas de visualisation, enfin après c'est pareil sur les Sims 2, mais t'as pas de visualisation sur ce qui se passe. Dans ton foyer, ce qu'il y avait sur les Sims 3. Donc du coup je trouve que c'est un peu restreint. Ça aurait été bien d'avoir le mode des Sims 3, quand ta famille est dehors tu peux quand même voir ton foyer, mais aussi de vraiment voir et créer des interactions dans les restaurants, ou dans d'autres lieux. Je trouve que ça nous coupe vraiment du jeu, parce que par exemple si on envie de draguer un Sim et qu'on l'emmène au restaurant ou au cinéma, on peut pas vraiment voir ce qui s'y passe, du coup, fin ça nous coupe un peu, ça met une barrière au jeu. Après sur la diversité des interactions, bah, c'est un peu différent, moi je sais que je me parle beaucoup toute seule, parfois je sors des phrases comme si c'était des phrases qui se disaient, mais c'est vrai que ça manque un peu en diversité. Par exemple ça sera bien, je sais que des gens par exemple si le, si le Sim a le trait de l'humour, drôle, au fur et à mesure qu'il va découvrir le Sim il pourra au début blaguer pour draguer, mais ça serait bien que plus encore, qu'il y est de plus en plus d'interactions quand on se connaît plus que ce qu'il y a maintenant. Et aussi certaines des, certaines interactions peuvent être un peu mises de côté. Y'avait un truc que j'aimais bien dans les Sims 2, je sais pas si c'est encore le cas dans les Sims 3, j'apprends pas assez dans les compétences, quand on pouvoir entraîner ses enfants, les border au lit. Par exemple changer le bébé, avant y'avait la table à langer, ou prendre le bain.

**L : Si on peut faire prendre le bain à son bambin**

Ok, bah je vais regarder, j'avais plus le souvenir.

**L : Et là dans les Sims 4 ils viennent d'ajouter une table à langer mais elle n'est pas fonctionnelle, c'est juste décoratif, ce qui ne sert à rien. Alors, donc pour vous la façon d'interagir avec les personnages elle est quand même un peu réaliste ou pas du tout ?**

Si elle est quand même réaliste hein, mais, je pense qu'elle pourrait s'améliorer. Je veux dire, jamais en y jouant je me suis dit, j'ai jamais confondu ma vie réelle dans les Sims parce que les interactions faisaient que c'était impossible. Mais par contre y'a quand même de la réalité, parce que oui forcément, quand on veut bien aimer quelqu'un il faut faire connaissance, si quelqu'un m'insulte, je ne vais pas l'aimer, mais s'il me fait beaucoup de blagues on va beaucoup rigoler. Des choses comme ça

**L : D'accord, et est-ce que vous retrouvez les schémas lors d'interactions réelles avec votre entourage ? Est-ce que des fois dans votre tête vous vous dites "a je peux dire ça, ça", un peu comme la bulle que l'on a quand on est en interaction avec d'autres Sims ?**

Mais dans la vraie vie ?

**L : Ouais**

Non, mais parce que j'ai jamais réfléchi comme ça, je ne me suis jamais posé la question. Mais consciemment ça m'a, ça me l'a déjà fait mais j'ai pas le souvenir.

**L : Alors, ensuite j'aimerais savoir quel rôle joue la créativité sociale dans votre expérience de jeu ? C'est pas exemple créer un beau Sim, avoir une belle maison, un bon travail, ou totalement l'inverse ? Vraiment ce qui nous caractérise socialement, plus dans une vision de classes sociales. Pour vous ça joue quel rôle ?**

Ouais si c'est important quand même. Après je pense pas, je, si, quand même un peu. Par exemple, ça m'est arrivé de faire des parties où ça peut être une femme qui vit seule, avec un ou deux enfants de bas âge et qui est en travail à mi-temps, qui vit dans une petite maison ou elle se partage la maison avec ses parents, ça c'est typique d'un, fin voilà, socialement plus pour la précarité. Après y'a énormément de femme qui vivent en monoparentale. Par contre après ça va aussi m'arriver de créer une grande famille, avec la mère qui est chirurgienne de renommée mondiale, le père qui est PDG d'une grande entreprise, les enfants qui sont dans le privé. Mais ça va souvent être ces deux modèles là, c'est très rare que je fasse des familles intermédiaires, donc classe moyenne si je puis dire. Souvent ou très pauvre, qui ont du mal à s'en sortir. Mais du coup ça sera toujours famille monoparentale et je préfère jouer qu'avec des Sims féminins. Et, fin, de la manière que je crée plus souvent des personnes caucasiennes, mais après, quand ça va être deux parents, je vais créer une famille riche, toujours avec la petite trahison, mais après ça s'éloigne du caractère social ou sociologique.

**L : Quels éléments de la vie quotidienne trouvez-vous particulièrement intéressants à recréer dans les Sims ? Et est-ce que vous cherchez à représenter votre vie ou bien au contraire à vous en éloigner ?**

Je ne fais grand chose en soit, je ne fais rien de plus que ce que les Sims font en vrai. Sauf qu'eux apprennent à faire du piano, des compétences, à jouer aux échecs, ce que moi je ne fais pas. Mais, non en vrai je ne sais pas. Par exemple, ça pourrait être sympa de créer des transports en commun. J'aime bien les repas en famille, et euh, bah je, je crois que c'est tout. Par exemple, je sais pas si ça va bien répondre à la question, mais souvent quand je crée une partie, c'est comme si c'est vraiment le jour de l'emménagement mentalement et dans ma famille, et donc pendant les deux - trois premiers jours c'est à 19h par exemple, la journée les enfants jouent dans le jardin, à 20h ils vont prendre leur douche, après on fait à manger avec tout le monde dans la cuisine et après ils mangent ensemble. Après les enfants regardent la télé et vont se coucher et les parents prennent du temps pour eux. Du coup, c'est un peu créer, ouais, c'est pas la débandade, il y a quand même un schéma horaire qui existe. Et j'aime bien recréer un peu ce, ces normes un peu

**L : Donc en faisant ça vous cherchez à représenter votre vie ou pas du tout ?**

Franchement c'est pas ma vie car c'est pas forcément ce que je fais, mais ça revient à la petite fille modèle, c'est le schéma modèle.

**L : D'accord, enfin on arrive à notre dernière question. En quoi jouer aux Sims offre-t-il une expérience sociale unique par rapport à d'autres formes de divertissement ?**

Encore une fois, je pense, en fait on peut créer tout de A à Z et que rien n'est jamais défini, même si on a quand même des restrictions en termes de, d'interactions, ou en termes de déplacements et tout dans le jeu, on est quand même un fort libre arbitre, rien n'est jamais joué et encore une fois, on peut ralentir le temps et jouer longtemps sur une partie, c'est vraiment le, le fait de créer à l'infini et même si on recrée 36 fois les mêmes histoires, du coup ce qui est souvent ce que je fais, eh bah je suis quand même contente de recréer 36 fois les mêmes histoires et c'est pas avec un autre jeu, par exemple je vais me lasser. Et je peux y jouer toute seule, d'un côté je suis seule mais je ne me retrouve pas dans la solitude et je vois pas le temps passer comme ça peut le faire avec d'autres jeux.

**L : Très bien ! Et bien merci beaucoup. Est-ce que vous avez des éléments à ajouter ?**

Non mais je vous remercie de m'avoir interrogé pour l'entretien.

**Entretien n°2 : DM**

Entretien DM

**L : Bonjour, dans un premier temps, est-ce que tu peux me rappeler ton nom et ton prénom ?**

Je m'appelle D\_\_\_ M\_\_\_\_, mon prénom D et nom de famille M

**L : D'accord, j'avoue que j'ai eu un doute au début, parce que quand tu m'as mis tes coordonnées tu m'as mis M\_\_\_ D\_\_\_, et je me suis dit, c'est dans quel sens ?**

Oui j'avoue que ça perturbe

**L : Ouais ! Alors est-ce que tu peux me donner ton âge ?**

J'ai 18 ans

**L : 18 ans, d'accord. Et j'ai vu que tu es actuellement étudiante, c'est ça ?**

Oui, eh là je suis en première année SHS

**L : D'accord, donc tu es en licence ?**

Yes

**L : SHS, c'est général ?**

Oui c'est ça ?

**L : Tu es à l'Université Gustave Eiffel ?**

Oui !

**L : Ah oui d'accord !**

Oui du coup, le Google Form je l'ai vu sur l'Instagram, de je ne sais plus qui

**L : Du BDS SHS je pense**

Oui

**L : Ok, très bien. Du coup t'es pas loin. En même temps ça va te former un peu à ce que tu feras. Ça commence en L1 les entretiens de socio il me semble.**

Oui

**L : Alors, est-ce que je pourrais connaître l'occupation de tes parents ?**

Euh mon père est ingénieur en informatique et ma mère est éducatrice spécialisée

**L : Très bien, et donc toi ton occupation actuelle, est-ce que tu as un travail à côté des études ou études à temps plein ?**

Euh non, études à temps plein

**L : Alors, donc là on va passer à la première série de questions concernant mon mémoire. Ici on a fait les questions générales pour établir un profil de ta personne. Et donc là on va passer sur la sociabilité générale. c'est comme ça que j'ai appelé cette partie de questions. C'est sur ta sociabilité au quotidien. Ma première question c'est à quoi ressemble ta vie sociale en général ?**

[rires] Je ne sais pas comment répondre

**L : Ouais c'est un peu compliqué. C'est à dire ta vie sociale, les activités que tu fais au quotidien, à qui tu parles, si tu as des amis proches avec qui tu vas parler. Ta vie sociale même en ligne, elle compte**

Bah, bah j'ai je dirais deux copines proches du lycée, à qui je parle, avec qui je sors souvent. Après j'ai mon copain et après à l'université je me suis fait un ami j'ai envie de dire, un vrai ami avec qui je parle à l'extérieur. bah on s'envoie des messages, des Tiktok, et c'est tout. Après comme activité je ne fais pas d'activité particulière.

**L : D'accord, bah c'est très bien. Et de manière générale t'es assez satisfaite de ta vie sociale ?**

Franchement ouais, franchement ouais

**L : D'accord, tu n'as pas besoin de plus ou de moins ?**

Non c'est ça

**L : Et donc dans ton quotidien, est-ce que les interactions en ligne elles jouent un rôle ?**

Euh non, non, franchement non, après je suis un peu j'ai envie de dire timide, j'ose pas trop interagir et tout, donc non. Mais c'est vrai que parfois c'est cool.

**L : Et pour toi les interactions en ligne ça se définit comment ?**

Euh, après euh, bah moi je dirais plus par rapport aux jeux vidéo, tu sais tu vas rencontrer quelqu'un, commencer à jouer avec et te faire une sorte d'ami virtuel. Et pour moi c'est ça en fait.

**L : D'accord. Est-ce que par exemple réagir à un post sur Facebook, bon je sais Facebook c'est un peu mort, Twitter, Instagram, Tiktok...**

Alors, je fais ça très rarement, mais euh

**L : Tu likes les vidéos, les posts ?**

C'est ça, je commente jamais

**L : Parce que tu es timide c'est ça ? Tu n'oses pas commenter ?**

C'est ça, parce que je trouve pas mes mots, à part quand c'est mes copines, elles font des vidéos, tu sais je les sauce un peu, mais c'est tout, c'est vraiment tout.

**L : Je vois, je tiens à te rassurer, je suis pareil, je ne commente absolument jamais, je trouve ça trop gênant.**

Oui

**L : Alors, au quotidien, qu'est-ce que tu as comme activité de loisir ?**

Euh, je fais de la course à pieds, je fais de la course à pieds avec ma mère, et euh, et je dessine. Fin pas énormément mais ça me prend quand même une petite partie quoi. Je dessine, je lis, après c'est vraiment parce que j'essaie de quitter mon téléphone un peu, parce que ces dernières années j'étais vraiment collée à mon téléphone. J'essaie de lire, de dessiner et voilà. Et c'est tout

**L : D'accord, et tu dessines depuis longtemps ?**

Oui, j'ai commencé, je prenais des cours de dessin en sixième. après j'ai arrêté en quatrième, parce que j'ai déménagé et après j'ai commencé à dessiner toute seule, tranquillement, tu sais j'ai un carnet. Quand je vois des belles images je les refais, et dès que j'ai l'inspiration, fin l'inspiration, tu vois ce que je veux dire, stylées, je le fais.

**L : D'accord, donc tu dessines essentiellement sur papier ? Pas sur tablette ?**

Non non, sur papier, j'aime bien le papier

**L : Ouais, c'est agréable, puis l'odeur des crayons de couleur, de tout. Moi aussi je préfère le papier ! Et niveau livres, tu lis un genre particulier ou tu aimes tout ?**

J'aime bien, franchement j'aime trop la science-fiction, j'ai trop ça. Et là je commence avec New Romance, mais pfiou, c'est surtout mes copines m'ont lancé dans ça, j'ai commencé à acheter des livres et tout. Et je commence à bien kiffer. Voilà

**L : Je suis pareil, je me suis fait influencer par le Booktok, là-dessus j'avoue**

[rires] Oui

**L : Et en socio, on lit beaucoup de texte, est-ce que ça t'intéresse les textes de socio, ou c'est trop ?**

Ouais, non franchement y'a des bons textes et tout. Bah après c'est, bah notre prof de TD nous donne un poly et après on lit, on doit lire et franchement c'est intéressant. Après parfois j'avoue j'ai, j'ai lu 40% du poly, mais à chaque fois c'était intéressant, c'était vraiment intéressant pour le coup.

**L : C'est qui ton prof de TD ?**

Oh, il s'appelle P-H, ah je m'en rappelle plus de son nom.

**L : Tu l'as pas vu depuis longtemps ?**

Oui

**L : D'accord. C'est juste par curiosité, ne t'en fais pas. Alors, est-ce que tu as des endroits particuliers dans lesquels tu aimes te retrouver, que ça soit seule ou avec tes amis ? Et ça peut être un lieu réel, des lieux réels, ou des lieux virtuels.**

Euh, bah je dirais avec mes amis, euh, bah du coup vu que j'ai que deux copines, bah y'en a une qui est parti pour les études, bah ma copine qui est restée genre, tu vois, j'aime bien être avec tranquille, on se voit, parfois je dors chez elle, parfois je mange chez elle, c'est vraiment cool. Après toute seule dans ma chambre, ça c'est vraiment vraiment cool voilà. Et euh, après, euh vu que je vois pas trop mon copain et bah, fin si je le vois beaucoup, mais la semaine, on joue aux jeux vidéo ensemble, du coup on se retrouve sur ça et voilà.

**L : Ok, vous jouez à quels jeux vidéo ensemble ?**

Là maintenant on joue à Genshin Impact, c'est le seul jeu en commun qu'on a, donc euh

**L : Et vous avez joué à d'autres jeux ensemble ?**

On a joué à, on a essayé Fortnite, mais moi j'aime pas. y'a Brolala, Overwatch, mais c'est vraiment, c'est le seul jeu Genshin auquel on a accroché nous deux.

**L : Je vois, et ça fait longtemps que tu es avec ton copain ?**

Ça va faire 6 mois

**L : D'accord, eh bah vous avez un bel historique de jeu quand même !**

Ouais !

**L : Avec ton copain vous vous retrouvez souvent pour jouer ou vous faites d'autres activités ?**

Je vais dire, beaucoup pour jouer, mais après euh, après on regarde beaucoup de films ensemble. C'est films, ou des fois on dort, ou on sort, voilà.

**L : Très bien. Alors, pour entretenir tes relations avec ton entourage, tu vas privilégier quel moyen ? Tu préfères le face à face ou appeler, envoyer des messages, faire des visios ?**

Bah j'arrive, c'est plus facile pour moi d'envoyer des messages, appelés aussi. Je dirais que dès que je peux, dès que je peux, le face à face. Je préfère le face à face.

**L : Ok, et ta timidité elle joue sur tes relations de face à face ? Par exemple avec tes connaissances, les gens de ta classe ?**

Euh, bah non même pas en fait. En fait je trouve que je suis assez sociable, c'est juste que, c'est juste que dans la vie réelle en fait. Après, sinon sur les réseaux et tout je suis hyper timide.

**L : Ah c'est assez rigolo ça, en général c'est plutôt l'inverse. Sur les réseaux tu affiches ta vraie identité ?**

Non, je mets une photo de profil et c'est tout

**L : D'accord. Alors là on va passer à une autre série de question que j'ai appelée expérience du jeu et gameplay et ça va vraiment s'intéresser aux Sims. Comment est-ce que tu as connu le jeu et quelle a été ta première impression quand tu y as joué ?**

J'avais ma cousine, qui a trois ans de moins que moi, je crois que c'était en cinquième / quatrième. Elle avait eu à Noël sur l'ordi, elle avait eu un ordi et les Sims et vu qu'elle est tout le temps là pour les vacances, genre vraiment tout le temps, à chaque vacances elle peut venir elle vient, c'est trop bien. Du coup un jour elle débarque et tout et elle me dit "ouais j'ai eu les Sims". Je connaissais pas, je me suis dit "wesh c'est quoi ça", et du coup vu qu'elle elle y jouait souvent, elle me le laisse. Et là je te jure, j'ai découvert ça, j'étais, j'étais c'est trop bien. Eh j'ai joué des heures, j'ai fait mais c'est quoi ça. Euh, et en plus elle m'aidait tu sais. Vu que y'avait les CC, je pouvais personnaliser comme je voulais et tout, et du coup voilà. Après j'ai, ouais c'est ça, c'était ça la question ?

**L : Ouais, c'était comment est-ce que tu as découvert le jeu et quelle a été ta première impression quand tu y as joué ?**

C'était euh, ouais c'était les Sims 4, ouais je crois. Et genre c'était trop bien. Tu sais tu avais les persos, tu les contrôlais, tu pouvais mettre pause, t'avais les saisons, tu pouvais les habiller et tout, j'ai direct kiffé. J'ai kiffé de ouf

**L : Et donc tu n'en avais jamais entendu parler avant ?**

Jamais, jamais, jamais

**L : Est-ce que tu sais quand est-ce que c'est sorti le premier opus des Sims ?**

Alors là, je dirais dans les années 1900 et quelques ou 2000, ah non ?

**L : C'est sorti en 2000. Donc ça fait 24 ans que ça existe, donc c'est vieux maintenant. Tu sais sur quelles consoles on peut y jouer ? Consoles, PC ? Toi j'ai vu que tu étais sur Playstation.**

Oui

**L : Ouais, on peut y jouer sur PC, Playstation et à l'époque, c'était sur DS**

Oh ouais

**L : Ouais, c'est vieux. Et j'ai encore mon jeu sur la DS ahah. Donc toi tu as commencé sur PC et tu es passée sur PS ? Il y a une différence entre les deux jeux ?**

Ouais, franchement, avant j'étais, du coup quand elle est partie je l'avais sur Xbox. Mais j'avais la version restreinte, c'était gratuit et non. Non ma mère elle me l'avait offert mais sans les mods, et du coup je vais sur Xbox et je jouais et bah du coup, je m'en souviens vraiment plus, mais je passais des nuits dessus parce que c'est dans ma chambre. L'erreur, je passais des nuits sur les Sims. Et après du coup on l'a revendu et c'est arrivé gratuit. Direct quand je l'ai vendu c'était gratuit, j'étais trop contente. Et direct je l'ai mis sur la play et c'est vrai que, les manettes, c'est grave chiant. Parce

que, parce que tu sais sur ordi pour contrôler, zoomer, construire, c'est largement plus simple alors qu'avec la manette ça m'a pris genre un mois pour m'habituer et c'est trop chiant. Mais vu que je voulais vraiment y jouer je me suis quand même habituée et voilà.

**L : Et tu ne l'as pas pris sur PC parce que tu n'as pas de PC ou parce que tu n'avais pas envie?**

J'ai pas de PC. J'ai mon ordi, mais mon père, il ne voulait pas parce que ça allait prendre de la place et j'ai pas de place.

**L :** Ça prend énormément de place.

Et lui, il a son ordi, mais oui, ça prend de la place.

**L :** ça prend de la place et il faut un PC puissant sinon ça te dégingue le PC. Moi j'ai deux PC qui sont morts à cause des sims et depuis j'ai investi dans un PC gaming parce que sinon c'est mort. Mais je comprends en tout cas parce qu'à l'époque j'avais joué au sims 2 sur Playstation 2 et j'ai vite abandonné parce que ça me soulait trop les contrôles. Quand t'es habitué au PC en plus, c'est d'une lenteur pour faire quoi que ce soit. En plus il me semble que sur Playstation tu peux pas avoir accès aux mods.

Non, j'ai tout essayé, j'ai tout essayé. j'étais trop triste.

**L :** Ah tu m'étonnes parce que c'est vrai que les sims 4 il est un peu relou le jeu de base il n'est pas très intéressant comparé aux autres sims tu sais pas si tu as joué aux sims 3

Non, non, j'ai pas joué en fai

**L :** il est trop bien. Il est trop bien. C'est mon sims préféré, je pense. Il est très bien et t'as plus de choix déjà dans le jeu de base que dans les sims 4. Voilà, donc je voulais savoir également, pourquoi est-ce que tu choisis de jouer à un jeu de simulation de vie? Qu'est-ce qui t'intéresse là-dedans?

En soit, c'est vraiment le contrôle, ça fait psychopathe, mais le fait que je contrôle tout. Après il y a des accidents, les incendies et tout, mais après j'ai envie de dire que c'est les aléas, c'est marrant, ça fait partie du jeu et tout, mais le fait que je contrôle exactement tout, c'est ça, j'ai trop d'effets. C'est les outfits, tu vas faire ça, tu vas faire ci, tu vas faire ça, tu vas faire ce métier, tu aimes trop.

**L :** C'est vrai que tu peux tout décider de la vie de ton sim, ça c'est un truc qui est très, très plaisant. Je sais qu'en général je joue avec un seul perso, je fais une famille et tout, mais il y en a un ça avec mon chouchou. Les autres je m'en fiche, ils font ce qu'ils veulent, mais ceux-là, souvent une femme en plus. Je vais pas la lâcher. Alors comment est-ce que tu décrirais ton style de jeu, notamment en ce qui concerne la réalisation de ton sim et de son environnement? Est-ce que tu vas te rapprocher de la réalité? Est-ce que tu vas créer un univers?

Ah non, je me rapproche vraiment de la réalité. J'essaie de faire un truc vraiment réel. Enfin réel, tu sais, je prends des trucs... Parfois, tu sais, je prends des... Alors, je faisais ça. Quand j'étais sur Xbox, genre, je prenais des chanteurs de Kpop. Enfin, parce que j'étais un peu fan. Et là, je faisais toute l'équipe, pareil. Enfin, pas un pareil, mais tu sais, j'essayais, tu vois. Pareil, et du coup, alors, je lui ai... J'essaye d'un peu de faire un voile si c'était chanteur, mais ça ne marchait jamais. Et du coup, franchement, ça ressemble plus à la vie réelle au fait ou finale. Je fais... Parfois, c'est que je fais des petites folies en mode... Ils ont des couleurs bizarres et tout, mais c'est vrai que dans la plupart de mes familles, elles sont vraiment plus dans le réalisme.

**L : D'accord. Et tu te recrée toi ou tes amis, tes membres de ta famille dans le jeu?**

J'avais fait l'erreur, j'avais fait toute ma famille, ils sont tous morts. J'étais trop dépité, après j'ai tout arrêté, j'ai arrêté de me faire moi-même, j'étais trop triste.

**L : Ça t'a pas fait bizarre de te faire toi-même et de te contrôler comme ça ?**

Si genre moi qui me contrôle moi, ça fait grave bizarre mais c'était marrant.

**L : En plus t'avais fait ton sim qui te ressemblait bien ?**

En fait, je suis nulle à faire les sims, les tenues chez Fer, mais les visages en plus avec la manette, c'est trop chiant. Et du coup, je prends un archétype, prends directement archétype, je mets les cheveux et tout. Et du coup, voilà. C'est pas très ressemblant, mais tu sais, c'est ma couleur, c'est mes cheveux et tout.

**L : Je vois. Et donc pour les maisons etc, est-ce que tu te rapproches aussi de ce que tu connais ou tu fais des maisons réalistes ou...**

En fait, je trouve que l'on a la bibliothèque à l'heure du temps. Je ne vais pas, je la modifie comme je veux de fois. Je mets les couleurs, je change l'intérieur et tout.

**L : En plus, souvent sur la galerie des intérieurs ils sont trop moches alors que les extérieurs, ils sont pépites.**

Mais vu que j'ai pas les mods, il y a plein de trucs qui disparaissent. Ah oui.

**L : Oui, c'est vrai que ça devrait être lourd, ça.**

Ah oui, oui, c'est trop lourd, mais bon.

**L : Ouais, et il y a du contenu additionnel sur PlayStation, les kits que sort EA?**

Euh... Non, pas que, je, j'ai pas

**L : Par exemple le pack saison, ou là il y a le dernier à louer qui est sorti.**

Ah non il y a rien du tout.

**L : Vous avez fait ça sur Play?**

Non...

**L : Ah votre gameplay doit être pourri.**

J'attends ma cousine à chaque fois.

**L : Ah, tu m'étonnes! Alors, ma prochaine question, c'est quels sont les éléments de gameplay qui te captivent le plus? Genre, vraiment, quand tu lances une partie, qu'est-ce que t'as hâte de faire?**

Il y a les enfants, genre, les faire grandir et tout, ça je kiffe. Après, j'aurais aimé avoir le pack au travail, mais sinon les envoyer au travail, moi je kiffe, genre ils partent et tout, ils disent ils ont une vie quoi, tu vois. Et ouais, c'est sans fait de les voir grandir et tout, avoir une carrière et tout, je kiffe.

**L : D'accord. Et la création de Sims, ça passe après ou ?**

Après, parce que vu que je suis sur manette, c'est long, c'est chiant et combien de fois ça m'est arrivé, j'ai oublié de sauvegarder. C'est trop

**L : Mais ça, ça fait mal au cœur ça en plus.**

Beaucoup

**L : Alors, ensuite, qu'est-ce que tu ressens quand tu joues au Sims?**

franchement je sais pas mais je sais que je vais passer des heures je sais que je m'assois je vais être productive c'est que je vais faire des familles je vais faire je vais les faire grandir et tout je vais faire si ça si ça mais franchement je pourrais pas dire ce que je ressens mais c'est plus un mélange d'excitation et et le fait que je sais que genre je vais être productive

**L : D'accord, super. Et est-ce que tu joues à d'autres jeux du coup?**

Du coup, je joue à Dead Sheen Impact, je joue à Overwatch et pour le moment, c'est tout.

**L : D'accord. T'as des phases de jeu, à peu près? T'as des moments où tu vas jouer plus à un autre jeu qu'à un autre?**

Ah oui, il y a aussi Animal Crossing. Et du coup, oui, là, je l'avais eu à mon anniversaire. J'ai joué non-stop une semaine et j'ai tout lâché. Et là, je reviens dans ma phase Animal Crossing, mais parce que c'est plus pratique, la Switch, je peux la transporter et tout. Mais là, je suis vraiment dans ma phase Genshin depuis une semaine. Et du début d'année, c'était vraiment les sims, genre de janvier jusqu'à juillet. C'était les sims, sims, sims, sims. Et Overwatch, ça date de l'année dernière, mais de temps en temps, quand j'ai des amis qui jouent, j'y joue.

**L : D'accord, je vois. Ce qui me semble que t'avais dit que t'avais un petit rituel pour les Sims que tu jouais le samedi soir et le dimanche matin. Ça, c'est toujours en cours ce petit rituel ?**

Maintenant, je fais que le dimanche matin, parce que le samedi soir, je suis trop fatiguée, je ne sais pas pourquoi. Samedi, c'est bloqué, parce que soit je fais mes devoirs, soit voilà, et du coup, du coup, c'est vraiment le dimanche matin et maintenant, je dirais tout le dimanche. Tout le dimanche, je me joue, donc ouais, tout le dimanche. Mais vraiment, à l'époque, c'était vraiment... Samedi soir, et j'enchaînais dès les 6 heures du mat, je commençais...

**L : Ah oui, quand même.**

Parce que vu que les gens, ils faisaient la grasse mat, et moi, vu que, je ne sais pas... Vu que toute la semaine, je me réveillais à 6 heures pour aller à l'école, mon corps se réveillait directement à 6 heures et je n'arrivais pas à me rendormir. Donc ça, je restais dans mon lit, soit voilà. Mais du coup, ce que je sais, c'est que directement, je jouais. Mais vraiment...

**L : Je faisais pareil quand j'avais le temps, à l'époque. En plus ce qui est traître avec les sims c'est que tu te dis ouais je vais pas jouer très longtemps. Tu passes la journée et tu remarques même pas tellement t'es concentré dans le jeu. C'est vrai que c'est un peu une boîte de Pandore ce jeu. Tu rentres dedans, je sais pas quand t'en sors. Alors du coup là c'était des questions sur la communauté des sims. Donc je ne vais pas te poser les questions parce que c'est mais j'aimerais savoir pour toi la communauté des sims c'est quoi quand on te dit communauté des sims tu penses à quoi?**

Moi, je dirai tout le side YouTube, donc tout ce que les personnes postent, comment ils font leurs perso, je crois que s'il y avait Devauvo, je crois qu'il y avait ça. Il y avait d'autres, ma cousine elle kiffait et tout et pour moi, c'est ça. En fait, la communauté Sims, je vois le side YouTube, mais c'est tout. Après, j'en ai vu sur Pinterest.

**L : Ouais, Pinterest a beaucoup d'inspiration.**

Et après, j'ai pas vu surtout sur Instagram, Twitter, TikTok, j'ai rien vu de ça.

**L : Ah ouais, justement la communauté les sims, je l'ai définie à la fois par les membres sur les réseaux sociaux, parce que sur TikTok, tu as une énorme communauté les sims, parce que tu as des personnes qui font des live, qui créent, qui font les vidéos, qui font aussi des vidéos sur les challenges. Je pense que tu as déjà entendu parler des challenges ? Ou ça te dit rien ? Par exemple, le challenge d'avoir 100 bébés, lui il est devenu assez populaire sur YouTube.**

C'est bon, je m'en souviens. Ah c'était trop bien. J'ai essayé. Mais bon, ça n'a pas marché.

**L : Moi j'ai eu tellement la flemme parce que sur Sims 3 encore j'aurais pu le faire, mais sur les Sims 4 élevé un bébé, ils sont trop relous.**

Non, il faut changer la couche, il faut changer.

**L : Ouais. Soit, si je le fais, je désactive les besoins parce que flemme. Donc, ouais, sur TikTok, il y a une très, très grande communauté. Facebook aussi, j'ai découvert ça et il n'y a pas très longtemps. Mais sur Facebook, il y a énormément de monde. Et il y a Instagram aussi. Il y a énormément de hashtags sur les Sims d'ailleurs. Et Twitch. C'est bon, ils ont envahi Twitch comme animal crossing, il y a les Sims aussi. Et YouTube, bien évidemment, c'est the OG YouTube. Donc voilà. Et la communauté, moi, je pense qu'il y a aussi les modeurs. En tout cas, t'y as pas trop accès aux mods du coup sur PlayStation. Mais c'est vrai que quand on joue sur PC, les mods, je pense que c'est devenu obligatoire. Donc voilà, c'était juste pour savoir comment tu visualisais la communauté les Sims. Alors, enfin, je vais passer à, je me semble que c'est ma dernière catégorie. Donc, elle s'intéresse à la sociabilité en jeu. Donc, c'est-à-dire la façon dont tu vas faire interagir tes personnages dans le jeu. Tu m'entends?**

Oui.

**L : D'accord. Donc, alors, comment est-ce que tu développes ton cercle d'amis dans les Sims? Et est-ce que ça ressemble à la façon dont tu peux le faire dans la vraie vie?**

Ouais, en fait quand je les fais, je leur cherche des partenaires ou des amis ou autre. Je vais souvent dans les lieux publics, genre les bars, les restaurants, les parcs et tout. Et directement, je vais faire parler à des gens, mais après je ne fais pas vraiment ça. Mais c'est vrai que quand je suis dans l'espace public, ou ça comme ça, enfin pas dans le métro de tout, mais genre si je suis dans la classe ou dans un parc et tout, genre une personne, si j'ai envie de lui parler, parce que je ne sais pas, genre elle lisait un livre que je lit ou autre, je vais aller lui parler en fait. Et du coup je me dis je suis pareil dans les sims, et du coup voilà.

**L : D'accord très bien. Et pourquoi quand tu joues, tu te fais des amis, tu trouves l'amour ou tu construis une famille virtuelle dans le jeu?**

Après, c'est souvent par les, à cause des émotions, en plus, je sais pas si ça s'appelle comme ça. Mais j'aime bien, tu sais, quand il parle avec des gens, enfin, c'est divertissement, c'est ça, les sociabilités.

**L : Oui, quand tu remplis tes jauges**

En fait, moi, j'ai une mini obsession, j'aime bien quand c'est tout le temps rempli, j'aime bien quand ils sont allés. Et donc du coup, et en plus, souvent, genre, souvent, je prends les sims avec les traits de caractère, famille, famille, sociable et tout. Donc du coup, voilà.

**L : D'accord. Et t'arrives de fois de créer juste un foyer avec un seul sim et de le laisser dans son coin ou pas?**

Ah non, non, non, non, je n'ai jamais fait ça. Je faisais ça au début, tout au début.

**L : Ah ouais?**

Ouais, c'est genre donner de la maison de base avec une cuisine, un truc et tout.

**L : Ouais, les tout petits.**

Les sims l'appuient là, je sais ça, avec une personne et après, je voyais comment faire ça et tout. Pour tester le jeu, tu vois, après, j'ai commencé à arrêter.

**L : C'est vrai que c'est un peu chiant aussi quand on a qu'un seul SIM parce que quand il va au boulot, t'es derrière ton PC, en même, derrière ton écran tout court. Alors est-ce que tu trouves que les relations sociales qu'il y a dans les SIMs sont proches de la réalité? Par exemple, quand tu vois les SIMs interagir, créer des relations, est-ce que tu trouves que dans le vrai monde, on pourrait transposer ça?**

Non.

**L : Pourquoi?**

Après, il y a toujours le délire, tu sais, quand tu veux lui faire parler à quelqu'un, il y a toujours présentation. C'est genre, c'est pas directement une action, genre une action normale. Et ça, ça va. Franchement, ça va, ça va pas dans la réalité. Après, dès que tu fais ta présentation, ça peut partir en cacahuète. Donc, je pense pas, dans la réalité, dès le début, tu vas embrasser la personne, tu vas la draguer. Enfin, peut-être, mais c'est pas pareil, en fait, dans notre société, tu vois. S'il y a un petit décalage, mais en fait, c'est marrant. Tu vois, là, dans les sims c'est intéressant

**L : Pourquoi c'est intéressant ?**

Parce qu'en vrai de vrai, moi aussi, j'aurais aimé me présenter vite fait et si à personne je l'aime pas, je la baffe direct, après je ne vais pas faire ça, je suis trop gentille, mais je me choisis dans les sims, c'est assez d'opportunité là. Et c'est ça que je trouve ça, j'en ai l'intéressant.

**L : C'est vrai que tu pourrais faire ça. Alors, en ce qui concerne la créativité dans le jeu. Comment tu t'en sers en créant les sims, les maisons ou autre? Et moi ce que je voulais savoir aussi, c'est par rapport à la création. Souvent dans l'espace social, par exemple, si t'es riche, t'as envie de le montrer avec une grande maison, des beaux vêtements de marque. Qu'est-ce que toi tu vas faire des sims et des maisons socialement hautes? Ou, tu t'en fiches de ça.**

Ah ouais, je vais faire des trucs socialement hauts, genre, je sais plus, y'a une famille, y'a une famille, je ne sais plus où, elle est grave riche, à chaque fois je la prends, je détruis toute la maison, et je fais une maison, mais waouh, genre M sur 4 étages et tout. Alors que si je pouvais aller jusqu'à genre 10 étages, je pourrais, mais bon, mais bon.

**L : Tu peux le faire dans le souterrain après**

Ouais, après c'est, je fais des souterrains, mais je ne sais pas, une fois j'avais fait ça, et genre, mes sims, ils n'allaient que en bas, genre, en fait, y'avait pas de maison, genre, je fais des trucs en bas, je me mets arrêtez, arrêtez, et du coup j'ai dû enlever, mais ouais, genre, tu sais, je fais des trucs un peu modernes, tu sais, genre, une façon, genre, un peu, peut-être, tu vois, sur Instagram et tout, genre, je mets des belles décors, après tu sais, je mets des belles clôtures et tout, l'intérieur, ça, il y a des déco et tout. Après, quand je les habille, honnêtement, vu que j'ai pas de mode, j'ai pas de CC, c'est basique pour tout le monde.

**L : Mais quand tu es sur le PC de ta cuisine, par exemple, tu vas te lâcher un peu plus ?**

Elle a tous les mods, sans pas tous, mais tous les mods, elle avait, elle avait visité Adine, oh je me l'ai suivi, buté, c'était trop bien et elle avait chien et ça aussi, et je me suis fait care ça, care chien, et trop bien et mais ouais, quand je suis chez ma cousine, ça met le paquet, ça met le paquet direct, tu vois ?

**L : Bon, totalement, et bien on arrive à la fin de l'entretien, donc est-ce qu'il y a des éléments que tu aimerais rajouter ou non? Et bah du coup, je te remercie beaucoup pour le temps que t'as pris pour me répondre.**

De rien

**L : et c'était très sympathique. Et je vais te souhaiter bon courage pour la licence.**

*Entretien n°3 : MT*

**L : Alors, est-ce que tu as déjà participé à un entretien comme ça ?**

Alors non, mais j'en ai déjà fait pendant mes études

**L : D'accord, en étude de quoi ?**

Bah j'étais en études, j'ai fait études culturelles, sur le genre, j'ai vite lâché, mais j'ai eu mon diplôme, mais je travaille pas du tout là-dedans

**L : D'accord, donc si tu as déjà les bases c'est top. L'entretien en général il dure entre 45 minutes et une heure, et moi je l'ai divisé entre plusieurs catégories. La première catégorie sera informations personnelles, donc de base pour faire un profil socio de la personne à qui je parle. Ensuite je vais avoir une catégorie de la sociabilité en général, donc comment tu t'en sors dans ton espace social, tes amis, tes activités, etc... Après j'ai des catégories qui vont concerner exclusivement le jeu, une catégorie expérience de jeu et du gameplay, donc comment tu joues en gros, une autre sur la communauté Les Sims, donc comment tu communique avec les autres personnes faisant partie des communautés, et une dernière partie qui est la sociabilité en jeu, donc la c'est comment tu fais pour que ton Sim ait des relations, en gros.**

D'accord, ok

**L : Voilà, si tu as des questions n'hésite pas et si tu es partante, on peut commencer**

Ok pas de soucis, bah ouais, vas-y, on peut

**L : Donc ma première question elle est toute simple, c'est comment tu t'appelles, donc ton nom et ton prénom. Ne t'en fais pas, ça ne sera que pour moi**

Donc M [REDACTED] T [REDACTED]

**L : Et tu as quel âge ?**

J'ai eu 25 ans hier !

**L : Ah bah bon anniversaire en retard alors !**

Oh merci [rires]

**L : Est-ce que je pourrais savoir les activités de tes parents si c'est possible ?**

Euh ma maman elle est à la retraite, et mon papa bah il est décédé donc euh voilà

**L : D'accord, bah désolée...**

Non y'a pas de soucis, c'est pas un problème

**L : Et toi c'est quoi ton occupation actuelle ?**

Moi je suis gestionnaire dans une assurance à la personne, style, je ne sais pas si je peux donner l'entreprise ou je travaille

**L : Tu peux donner si c'est pertinent je le mettrai**

Je travaille chez Malakoff Humanis

**L : D'accord très bien, et ça fait longtemps que tu travailles ?**

Euh, je suis en CDD là-bas, ça fait un an et demi, donc je vais bientôt partir

**L : D'accord, tu as quoi comme ambition après ?**

Euh, ambition après, passer mon permis et retrouver dans la même branche. J'ai bien aimé donc euh, aucun rapport avec ce que j'ai fait comme études

**L : D'accord, c'était ma question. Études, tu as juste fait celles que tu m'as dit au début ou tu as fait autre chose ?**

J'ai fait un BTS assistant manager

**L : Ok**

En fait j'aurai voulu continuer dans la RH mais je me suis orientée vers la mauvaise, les mauvaises ah, la mauvaise licence, donc en fait je me suis retrouvée dans une licence qui au début ne me plaisait pas et qui finalement en continuant ça m'a plut mais c'est difficile de trouver un métier dans ce domaine quoi...

**L : Ouais, ouais je vois. Et tu as fait ou tes études par curiosité ?**

**03:28:24**

Euh sur Lille

**L : Ok, donc tu es de Lille c'est ça ?**

Ouais c'est ça

**L : D'accord, très bien, bon alors maintenant on va passer aux questions de sociabilité générale. Donc j'aimerais savoir à quoi ressemble ta vie sociale en dehors du jeu, c'est-à-dire ce que tu vas faire avec tes amis ou toute seule au quotidien, ce que tu aimes faire, ou te retrouver...**

Ok, alors moi je sors beaucoup avec mon copain du coup, on va beaucoup au cinéma, resto, même se balader comme ça de temps en temps c'est super aussi, euh, ensuite mes amis en fait je les vois une fois de temps en temps, mais on n'habite plus à côté, donc niveau social avec mes amis c'est plus au téléphone, c'est plus compliqué, parce que ma maman habite un peu plus loin et mes amis sont vers le point où est ma mère

**L : D'accord, je vois**

Donc c'est plus dès qu'on a l'occasion de se voir on se voit, mais on bouge pas forcément. On papote dans un coin calme, ou on va au café au dernier recours.

**L : D'accord, c'est bien les cafés**

Ouais, c'est très très bien.

**L : Si tu as envie d'ajouter des choses n'hésite pas**

Nan c'est juste que c'est des lieux calmes donc on peut discuter de tout et des rien sans forcément avoir peur de ce que l'on peut dire. Par exemple si je suis dans un lieu où je suis chez elle, ou si je suis chez moi, il y a des choses que j'ai pas forcément envie que ma mère entende ou vice-versa, c'est pas plus mal

**L : Ouais, c'est des lieux que tu trouves plus intimes d'une certaine manière**

Ouais voilà, c'est ça, c'est ça

**L : D'accord très bien. Et de manière générale, tu es satisfaite de ta sociabilité, de tes relations ?**

Oui, parce que je me dis, en fait je suis très sociable, et je m'adapte à n'importe quelle situation. Par exemple, quand je suis arrivée dans mon travail je connaissais personne et c'est une tranche d'âge différente de la mienne, c'est la quarantaine, cinquantaine... donc j'avais peur de pas me sentir très à l'aise et finalement ça s'est fait tout seul. Des fois j'ai l'impression qu'elles ont mon âge carrément. Donc euh, j'ai pas ce problème de, de, me mettre des limites en fait, même quand je

papote. Bon des fois c'est pas très intéressant pour eux ce que je peux dire car on a pas forcément les mêmes sujets, mais euh, voilà quoi. Y'a une collègue avec qui je partage les mêmes centres d'intérêts par exemple

**L : Ouais, et ça ça te plait ?**

Ouais j'aime bien, je me retrouve un peu en elle, je ne vais pas dire que je me projette un peu en elle plus tard parce que pas du tout, mais je me dis qu'en fait les mêmes occupations peuvent perdurer dans le temps et c'est agréable

**L : Ouais, c'est-à-dire les mêmes occupations ?**

Bah, c'est une collègue qui joue beaucoup aux jeux vidéo donc forcément on parle beaucoup du sujet les Sims aussi. Et euh, aussi sujet de, de, des jeux de switch tout ça. Principalement sur les jeux vidéo avec elle ahah

**L : D'accord, bah c'est super sympa ça !**

Ouais c'est cool et puis on parle des nouveautés, tout ça, c'est cool !

**L : Pour les pauses à midi c'est cool ça**

Ouais c'est pas mal !

**L : D'accord, et bah top. Et moi je voulais savoir, dans ton quotidien, quel rôle jouent les interactions en ligne ? Est-ce que tu vas souvent parler en ligne à des gens ? Que ça soit des inconnus ou tes amis, des connaissances, etc...**

Ouais tout le temps, c'est du matin au soir. je suis beaucoup réseaux sociaux, malheureusement... et en fait je vis toute seule sur Lille donc je me réfère à ça pour avoir du contact, je ne sais pas si tu vois ? Genre ma maman elle est loin de moi donc euh, si je lui parle pas par message j'ai pas de nouvelles.

**L : Oui oui je vois**

Par contre pareil pour mon frère ou même certains amis. C'est bête à dire mais j'ai des amis virtuels aussi, que j'ai jamais rencontré, donc euh c'est, c'est vachement agréable de parler à une certaine communauté, tout ça, c'est, du matin au soir j'avoue [rires]

**L : Il n'y a pas de mal à ça du tout, moi je trouve ça cool**

Je suis coupable [rires]

**L : Et donc tu m'as dit que tu vivais seule, donc ton copain aussi c'est interaction en ligne ?**

Mon copain c'est souvent les weekends, parce que la semaine c'est compliqué avec le travail tout ça. Le week end et pendant les vacances, quand j'ai des jours, quand il a des jours, on se retrouve quoi

**L : D'accord, lui aussi il est de Lille ou plus loin ?**

Il est à 20 minutes de Lille donc ça va, c'est pas horrible.

**L : Je vois ça. Est-ce que tu pourrais me dire quelles sont tes activités de loisirs donc ce que tu aimes faire au quotidien, les week-ends, des fois de façon ponctuelle?**

Ok bah moi j'aime, par-dessus tout, j'aime les jeux vidéo, c'est mon petit coin, mon petit coin quoi, mon petit passe-temps tout ça. Après j'aime bien, je lis beaucoup aussi.

**L : D'accord.**

Tout ce qui est aussi films / séries. Et j'aime bien aussi aller dans les bibliothèques mais ça c'est toute seule.

**L : D'accord, jamais avec une autre personne ?**

Non, parce que j'aime bien me retrouver moi dans mon univers, entre guillemets. Être isolée un petit peu, ça fait aussi beaucoup de bien, donc c'est un peu les moments où je peux souffler, en fait.

**L : Ouais, je vois totalement. Et donc tu m'as aidée que tu aimais lire. Ah, tu voulais continuer ? Si tu as des choses à dire n'hésite pas.**

J'allais dire aller au cinéma, tout ça, mais ça revoit un peu ce qui est série film, du coup.

**L : Ouais.**

Mais quand c'est plus une sortie, je pourrais...

**L : Ça compte aussi, les sorties que tu aimes faire, tout ça, ça fait partie des loisirs**

Ouais, mais après, je sais pas si c'est pas vraiment un loisir, mais moi j'aime beaucoup famille, donc... Je vais souvent chez ma grand-mère, dès que j'ai le café en weekend, bah hop, je prends le train et puis hop. Tu pars, donc c'est... Ouais, j'aime bien en fait avoir du contact. Donc si j'ai pas de contact, par exemple, un week-end, je sais que ça va pas aller, il va falloir que je sorte, sinon quitte à aller au centre commercial toute seule, faire un petit tour, sans forcément rien prendre, juste prendre l'air et puis voir des gens.

**L : D'accord. Ouais, t'as besoin d'une présence, quand même.**

C'est ça, c'est ça. C'est pour ça que j'ai un petit chat. Au moins, je suis partie tout seul, sinon ça serait vraiment compliqué.

**L : Il s'appelle comment, le petit chat?**

Pixel.

**L : C'est trop mignon, tu restes vraiment dans l'espace gaming.**

Oui, c'est vrai, sans vouloir en plus.

**L : Non mais j'adore les chats, c'est pour ça que j'ai demandé son prénom.**

Il n'y a pas de soucis, il n'y a pas de problème.

**L : Alors du coup, les livres que tu lis, c'est quel genre?**

Alors moi, au début je lisais des livres de témoignage un peu. C'est des histoires un peu sordides, mais je ne sais pas si tu vois Natasha Kankouche par exemple. Je lis son récit, tout ça. Ah mais par contre je me suis dit détachée des trucs parce que ça prend beaucoup au trip et vu que bah en fait je me projette un peu dans tout, je me sentais un peu mal donc j'ai coupé la lecture.

**L : Ouais, ouais, je peux comprendre que des fois ce sont un peu durs à avaler en fait toutes les histoires qu'on peut lire en temps.**

Ah ouais c'est ça. Et là je suis sorti, je suis tombée dans les livres Hunger Games. Donc grâce à la sortie du film récent du coup du dernier bah ça m'a donné envie des liens, je ne les avais jamais lu en fait et je suis tombée fan des livres.

**L : Bah franchement ils sont géniaux, c'est eux qui m'ont mis dans la lecture, bon là je raconte ma vie mais c'est vraiment des excellents livres.**

Ah oui bien c'est vraiment, pis c'est un univers que j'adore, tu vois.

**L : Puis Suzanne Colline s'écrit très bien je trouve.**

Oui aussi. En fait, en ayant vu les films on se répertorie un peu au livre et en fait on voit que c'est un peu différent. Du coup c'est marrant de dire que... Dans le film il manque certaines parties du livre qui sont pas mises et pourtant c'est vachement intéressant à savoir.

**L : Ouais, ouais. Ça malheureusement c'est dans beaucoup de trucs, je sais pas si t'as lu les vues Harry Potter par exemple, c'est exactement pareil.**

Ouais ben c'est ça. Je suis pas fan d'Harry Potter j'avoue, j'aime pas trop l'univers un peu magie, mais voilà c'est plus l'univers Hunger Games divergent tout ça.

**L : D'accord, le Labyrinthe ?**

Ouais là aussi, ouais.

**L : La plus grosse différence entre les films et les livres.**

Ouais c'est ça, c'est vraiment les films différents fois et j'aime aussi les livres d'amour, After, tout ça, j'aime beaucoup. Je suis un peu dans le cliché.

**L : Non mais ne t'en fais, je pense qu'on est un peu dans le même cliché toutes les deux.**

Super.

**L : Moi quand je suis à fond sur la Dark Romance à l'heure qu'avant j'étais en mode « mais c'est quoi ce truc? » et voilà, je suis partie dans ce côté sombre, j'étais influencée par TikTok, je l'avoue. Et les films et les séries ça suit du coup cet univers ou t'en as d'autres?**

J'en ai d'autres mais alors en termes de séries, j'avoue qu'en ce moment où je regarde Game of Thrones, c'est compliqué de dire que c'est dans le même genre. Ouais, ça reste assez. Après, ça reste d'une époque différente, j'ai envie de dire, mais après j'aime beaucoup, l'une de mes séries préférées, c'est prison break par exemple, pourtant il y a une sacrée différence entre les deux.

**L : Ouais, ça revient un peu avec tes livres sur les témoignages, en quelques sortes.**

Ouais, c'est vrai, c'est vrai, après une nouvelle série, je suis plus... J'aime beaucoup aussi ces séries, du coup, des télé-réalités un peu. Ok. J'aime bien, je ne sais pas pourquoi, mais j'aime beaucoup. Ça permet de s'évader, de décompresser. Franchement, je regarde ça, je suis contente.

**L : Je le vois totalement. Dans ta vie, il y a des endroits dans lesquels t'aimes bien te retrouver, donc, soit seule avec des amis. Tu m'as dit à la bibliothèque, tout à l'heure, dans les cafés.**

Oui, la bibliothèque. Après, ma chambre. Après, je dirais aussi, j'aime bien être dans le bus, c'est bizarre, mais juste sentir les roues qui roulent, ça m'apaise en fait avec la musique, tout ça.

**L : D'accord.**

C'est pas tout le monde. C'est spécial, hein, mais... Au début, ça ne me plaisait pas du tout, et finalement, j'ai trouvé un côté positif à ça. Après le travail, avant d'aller au travail, en fait, ça me prépare psychologiquement à me dire, « Bon là, tu vas faire ça, tout ça, quoi? »

**L : D'accord. Moi, je trouve ça plutôt cool.**

Chacun est comme il est, hein. Non, je ne juge pas.

**L : Moi, je ne jugerais pas. Je suis neutre, totalement. Et dans tes relations, quel moyen tu privilégies pour parler avec ton entourage? Tu vas plus être en face-à-face, ou tu vas préférer les interactions en ligne?**

Je vais préférer... Alors, je dirais, avec mes amis, ça serait plus en ligne, parce que... Je ne sais pas. C'est spécial, je dirais, parce qu'en fait, il y a des choses que je préfère dire par message que face-à-face. Des sujets un peu plus délicats, où je n'ai pas forcément parlé face-à-face à la personne, où je vais plutôt dire... On va plutôt en parler par message doucement, petit à petit, quoi. Et je n'ai pas ce problème-là avec mes proches proches, par exemple ma mère, mon copain, mon frère, où je peux tout leur dire, il n'y aura pas de blocage entre guillemets.

**L : D'accord, ouais. C'est plus au niveau de l'affinité que tu as envers la personne.**

Je pense que ça joue beaucoup.

**L : Et les personnes dont t'es le plus proche, tu préfères les voir vraiment?**

Ouais, oui, oui, oui. Si je suis toute seule tout le temps, ça serait compliqué, je pense.

**L : Ouais. Tu penses que tu serais triste si t'étais seule tout le temps?**

Je pense que je déprimerai, oui. Parce que, déjà, pendant le confinement, ça a été une période un peu compliquée, parce qu'au début, j'étais toute seule, et puis je suis vite partie chez ma maman, parce que ça n'allait pas. Et je me voyais, je mangeais plus tout ça, en fait. Donc ça commençait à venir un peu dangereux, donc j'ai vite pris un peu. un aller-retour, enfin un d'aller sans le retour, et je suis restée tout le long du confinement, du coucher ma mère, laissant mon appart ici sans... enfin j'ai tout laissé quoi. Sinon je sais pas comment j'aurai fini, honnêtement. Il me manquait le lien social et le fait de sortir, j'avais l'impression d'être en prison parce que je vis dans un petit studio, donc je vis le tour en fait.

**L : C'est vrai que dans un petit espace et seul mentalement,**

c'était dur.

**L : J'imagine, j'espère que tu as réussi à bien vivre la fin du confinement quand tu retournes chez ta maman.**

Oui après bah c'était des vacances un peu.

**L : Bon bah attends mieux alors. Alors maintenant on va passer à la catégorie donc expérience du jeu et du gameplay. Donc ma première question c'est comment tu as connu le jeu et quelle a été ta première impression?**

Alors, j'ai regardé des vidéos sur Youtube, du coup, et ça a porté dans notre jeu, je sais plus c'est quoi, un vieux jeu, je sais plus, je crois que c'est... Y'avait vraiment pas de rapport, c'était genre ma bimbo, un truc comme ça. Et y'avait une suggestion, les sims, ce gameplay, je dis, oh, je connais pas, j'avais cliqué, j'étais petite en plus. Et j'ai beaucoup aimé le jeu, ce qu'il y a, c'est que ça coûtait cher, et c'était encore en DVD, en développé là sur le PC, mais mon PC il suivait pas, donc j'étais, ma mère, elle me disait, non, ça marchera pas, et tout. Et mon, du coup, ma première impression, ça a été, oh, ça a l'air vraiment cool, parce que, en fait, je voulais me représenter dedans et faire une vie

parallèle, en fait, à la mienne, du coup, faire ma vie dans les sims. Mais à mon avis, ça, c'est un peu toutes les petites filles ou les petits garçons qui voient les premiers jeux, oh, je vais me faire, et puis finalement... Finalement, non, vous n'aurez pas dû.

**L : Carrément.**

Ça tourne vite en rond, parfois, quand on est pas de petits... Petits trucs, tout ça, vous. Bon, voilà.

**L : D'accord. Et pourquoi t'aimes bien jouer à un jeu de simulation de vie? Qu'est-ce que ça t'apporte par rapport à d'autres jeux, d'autres styles de jeux, comme la guerre, la voiture, tout ça?**

C'est apaisant. Jeu de guerre, ça va dans tous les sens. On n'arrive pas forcément à se focaliser sur un objectif, quoi. Alors que là, on est posés, il y a de la petite musique, il y a même les sons, tout ça, qui sont vachement agréables, je trouve.

**L : Ouais.**

Donc, on s'y sentirait presque, en fait, même avec les bruits d'ambiance, tout ça. Donc, c'est vachement agréable et apaisant, je trouve.

**L : Je suis d'accord là-dessus. Et moi, il y a quelqu'un à qui j'ai fait passer cet entretien avant, qui m'a dit qu'il y avait un truc, bien dans les sims c'est qu'il n'y a pas de niveau ni vraiment de fin.**

Oui c'est vrai

**L : c'est pour ça que ça dure aussi longtemps les parties en général.**

C'est ouf, interminable.

**L : Comment tu décrirais ton style de jeu, ce qui concerne la construction du sims, de son environnement, est-ce que tu veux rester proche de la réalité, est-ce que tout doit être carré ou est-ce que tu te laisses aller?**

Tu parles globalement ou juste la construction par exemple de la maison?

**L : Là c'est construction de la maison et du sims principalement.**

Alors le sims j'aime beaucoup que ce soit réaliste en fait donc j'ai beaucoup de cessez tout ça dans mon jeu de modification. Parce qu'en fait si j'en mets pas je trouve que le jeu il fait beaucoup moins réaliste et ça me plaît moins. Il n'arrive pas, par exemple, l'étage de rousseurs, je ne trouve pas qu'à quoi qu'un face réaliste dans le jeu de base, en fait. Même la texture des cheveux, tout ça, ça me... Il y a des trucs qui me dérangent. Et après, la maison, je dirais... J'essaie de me faire des... Souvent, je

fais des plus petites maisons. Enfin, je préfère ce qui est petit et tassé, en fait. Il n'y a pas beaucoup de place, tout ça. Peut-être que je me retrouve dedans, en fait, vu que je vis dans un petit trou, je ne sais pas.

**L : C'est possible, en vrai.**

J'ai envie qu'il vit la même galère que moi. Et c'est assez réaliste, mais en fait, j'aime pas construire donc ça m'énerve vite. Je préfère aller piocher dans la galerie, prendre un truc qui me plaît, modifier un peu les meubles, mais, des fois, ça m'énerve.

**L : Ouais, c'est long.**

Faire les toits, les murs, mettre un escalier, oh là, ça m'énerve.

**L : Ouais, en plus, les toits dans les Sims 4, là, c'est une tannée.**

Ah ouais, c'est compliqué. Je sais pas, je n'aime pas du tout. Je préfère les escaliers en colimaçon, là, que les trucs raides, là.

**L : Ils ne veulent pas nous les mettre, les escaliers en colimaçon.**

Ils pourraient, ils pourraient pourtant.

**L : Mais ce serait tellement simple.**

Ah, ça manque.

**L : Totalement. Et donc, t'aimes pas la construction, la création de Sims, ça t'aime bien ou pas?**

Création de Sims, oui, j'aime beaucoup, surtout au niveau du visage.

**L : Ok, pourquoi spécialement?**

Beaucoup de petits détails, même, en fait, si j'aime bien, c'est qu'on puisse carrément modeler tout, le nez, la forme, la taille, la forme de la bouche, la mâchoire, les joues, je sais pas, je le façonne un peu comme je veux. Je sais que le sim sera propre à ce que moi j'ai envie qu'il soit et pas un peu basique comme ceux de base. Ou par exemple dans le 3 ou on ne pouvait pas vraiment toucher le visage.

**L : C'est vrai, c'était très limité comparé à Sim's 4.**

Oui, c'était compliqué.

**L : Et t'aimes bien jouer, enfin le gameplay en lui-même quand t'as fini de créer ton Sims et ta maison, vraiment le jeu en lui-même.**

Alors oui, mais alors sachant que par exemple quand je vais créer une nouvelle famille et que je crée les Sims et la maison, j'arrête tout de suite après parce que ça m'énerve. C'est trop long, déjà on perd du temps à créer tout ça pour finir le pas jouer derrière.

**L : Je connais aussi.**

Mais ouais c'est fou.

**L : Et donc quand tu reprends ta partie après tu passes en mode gameplay.**

Ouais ça y est j'attaque, gameplay. Quelle carrière, qu'est-ce que je vais lui faire, qu'est-ce que je vais leur faire vivre? Et des fois, je viens même à écrire des notes dans mon téléphone pour savoir qu'est-ce que je peux leur faire pas.

**L : Oui carrément.**

Ouais, des fois quand je n'ai pas d'un spi, parce qu'en fait, je peux y jouer pendant un moment, et puis au bout d'un moment, j'en ai marre. J'en manque d'inspi, donc ça traîne, c'est toujours la même chose, pardon. Du coup, j'essaie de me donner des petites idées, puis je me dis que ça peut être sympa, mais ça ne tourne jamais comme je veux, donc j'abandonne.

**L : La frustration.**

C'est catastrophique.

**L : Et de manière générale, tu te sens comment quand tu joues au Sims?**

Ça dépend. Des fois, je peux être par exemple top, parce que tout se passe comme j'ai prévu. Mais le fait qu'il y a un incendie, ça peut me mettre vachement énervé pour ça. Ça va me souler les bugs, tout ça.

**L : Ouais, plutôt les choses que tu ne peux pas contrôler, en fait.**

Ouais, des fois, on me dit, mais calme-toi, tu vas casser l'ordi.

**L : Ah oui, ça t'énerve vraiment, en fait.**

Ah oui, je parle derrière mon PC quand je joue, du coup, je leur parle comme s'il m'entendait, je dis, allez, il va faire ça. Il ne fait pas, donc ça me frustre, en fait. Et c'est bête, mais c'est ma réaction, du coup.

**L : Ce n'est pas bête, je comprends.**

J'y mets un peu trop de cœur, des fois.

**L : Je sais que ça m'énerve quand ils vont laver leur vaisselle dans la salle de bain, et pas dans la cuisine.**

Ah mais maintenant, on peut choisir et ça, c'est cool.

**L : Ouais, j'avoue, je n'ai pas joué depuis un moment, parce que je n'ai pas le temps. À chaque fois, je vais y jouer, puis il y a toutes les mises à jour à faire, puis les mods à réactualiser, ça me saoule.**

C'est vrai que ça peut être vite long, surtout que si tu as beaucoup de pack ou quoi.

**L : Exactement.**

Et du coup maintenant, on peut sélectionner Evier ou Lavabo, donc il n'y a plus de problème.

**L : Ouais mais c'est génial ça.**

Ouais c'est incroyable.

**L : Parce que j'avais pris l'habitude, je fous tout dans le laver, ça les basta quoi.**

Ouais voilà. Mais tu vois, du coup ça ne paraît pas super réaliste du coup quand on fait ça nous-mêmes tu vois.

**L : Effectivement. Donc toi tu cherches le réalisme plutôt quand tu joues?**

Ouais un peu. Je cherche à ce que ça se passe bien sans que j'ai forcément besoin d'intervenir à part pour les besoins ou quand j'ai envie qu'il fasse quelque chose. Mais par exemple quand il y a les assiettes qui traînent ou quand il y a de la poussière je ne sais pas que ce soit fait par eux entre guillemets.

**L : Ouais ouais je vois totalement.**

Je préfère que ça tourne au réalisme ou quoi voilà.

**L : Et du coup est-ce que tu joues à d'autres jeux que les sims?**

Oui je joue, en ce moment je joue beaucoup à Stardew Valley. Je ne sais pas si tu connais.

**L : Ouais je vois.**

Donc, je suis retournée dedans et c'est vachement apaisant aussi, donc voilà. Du coup, il y a aussi Disney Dreamlight. Et après, je joue beaucoup au nouveau Mario qui est sorti, il n'y a pas aussi longtemps que ça. Sur la Switch. Et voilà, globalement, au PC, je joue principalement aux Sims. Et en ce moment, je joue un jeu web, je ne sais pas si ça compte, si ça compte c'est Amour sucré. J'ai suivi la hype et je m'y suis remis dedans.

**L : C'est vrai que j'ai vu qu'on en parlait beaucoup sur TikTok en ce moment d'Amour sucré, comme si ça avait fait un comeback énorme.**

Bah ouais, mais c'est énervant parce qu'on ne peut pas avancer, c'est pareil. Ça me soule. Du coup, des fois, je me dis qu'on va faire regarder des vidéos et pas m'inclure dans le jeu, parce que déjà, ça va me ruiner et...

**L : Je vois, ouais. Parce qu'Amour sucré, je crois que c'est un truc où tu peux avoir des diamants pour faire certaines actions ou des trucs comme ça, non?**

Ouais, tu as des PA, sauf que quand tu parles, ça t'emmène vingt, donc t'as plus rien au bout de trois phrases. Donc t'es obligé de mettre de l'argent, en fait. Mais c'est super cher, en fait. Encore, tu pourrais regarder des vidéos ou tout ça. Ok, c'est mieux, je trouve. Mais non, il faut mettre de l'argent. C'est chiant, ça coûte cher.

**L : C'est ça. Je vois que là, on est à vingt-neuf minutes. Ouais, voilà, c'est bon. Donc là, il y a un petit message, je ne sais pas si tu l'as aussi. En gros, moi, je ne paye pas Zoom, la réunion devra prendre fin d'ici 10 minutes donc je pense pas qu'on ait fini l'entretien d'ici dix minutes je pense que le lien marchera encore si on se reconnecte de nouveau dessus et sinon je t'enverrai un nouveau lien. Voilà c'était la petite appartée il n'y a pas de problème et donc maintenant on va passer à une autre catégorie l'avant-dernière, ne t'en fais pas je vais pas te retenir trop trop longtemps non plus. Alors celle-ci c'est la communauté les sims, donc la communauté moi je l'ai définie à la fois par les membres sur les réseaux sociaux mais également les modeurs, les créateurs sur la galerie, les streamers, tiktokers, youtubeurs etc... Donc ceux qui participent à alimenter les conversations et les contenus du jeu voilà**

ok d'accord ok

**L : Donc ça veut dire que en tant que joueur tu fais partie de la communauté même si tu commentes pas forcément, si tu crées pas forcément mais voilà la communauté c'est vraiment un grand ensemble à mon sens**

oui oui ok je vois je vois je peux peut commencer par par exemple la communauté, est-ce qu'on peut différencier plusieurs communautés, ou là pardon, genre la communauté Facebook et celle par exemple de Discord?

**L : Si tu veux comme tu veux. Parce que là je vais avoir une petite question et tu réponds comme ça t'arrange.**

Ah oui ok d'accord ouais.

**L : Je ne te demande pas de décrire la communauté comme ça ne t'en fais pas, ce serait trop compliqué.**

C'est un peu difficile de décrire une grande communauté comme ça.

**L : C'est vrai que c'est une communauté assez énorme donc si je te demandais ça je pense qu'on en aurait pour 4 heures.**

Ouais il y en aurait à dire.

**L : Exactement, donc je commence par une question assez soft je pense c'est comment as-tu découvert la communauté les sims en ligne?**

Bah en faisant des recherches, j'avais des questions et en fait peut-être que je vais m'éloigner un peu de ta question, je m'excuse mais je trouve ça vachement intéressant d'échanger avec des personnes qui jouent au même jeu et à qui du coup on peut se refléter un peu.

**L : Ouais je vois totalement. Et tu t'es rapproché, tu cherchais où?**

Je cherchais premièrement sur Facebook parce que c'est de grands groupes donc c'est toujours intéressant qu'on a une question quand il y a plus de monde.

**L : Oui.**

Et après je suis tombée sur un discord du coup des sims et c'est là où je me rends plus souvent.

**L : D'accord. Il y a une raison à ça?**

Non peut-être qu'on a la possibilité de discuter alors que sur Facebook c'est un peu plus compliqué d'avoir une conversation suivie. En fait c'est un peu plus petit, c'est des conversations un peu plus privées, c'est pas privées parce que c'est exposé aux yeux de tous mais... Mais il y a moins de personnes qui peuvent s'en mêler tout ça, quoi. Enfin, j'arrive pas à promuler, excuse-moi.

**L : Il n'y a pas de soucis, ne t'en fais pas, franchement. Vas-y à ton rythme, dis ce que tu peux ou veux dire. Il n'y a aucune obligation, en fait.**

Et après, sur le Discord, il y a aussi d'autres sujets de conversation, donc je trouve ça intéressant aussi, de savoir qu'on partage aussi, on peut partager les mêmes centres d'intérêt. Alors que sur Facebook, c'est vraiment les 4 points. C'est le groupe SIMs 4, c'est que du SIMs, c'est que du SIMs.

**L : Oui, je vois. T'es dans plusieurs groupes Facebook ou serveurs Discord ou vraiment un seul?**

Discord, je suis sur un, et Facebook, j'en suis sur plusieurs. C'est bien aussi. Il y a le gros, il y a le gros, après, il y a avec les mods, tout ça. Les histoires aussi, j'aime bien suivre, comme ça, ça m'inspire.

**L : Pour t'inspirer, tu vois des fois sur Twitch, YouTube, TikTok, etc?**

Alors, Twitch pas du tout, YouTube, oui, j'y vais beaucoup, je suis plusieurs YouTube sims, du coup. Oui. TikTok, c'est que je vois des extraits de temps en temps, mais du coup, du coup, on regarde la vidéo, bah forcément après, on a d'autres extraits derrière. Mais j'avoue que TikTok, j'ai un peu du mal quand ça projette un peu des jeux vidéo.

**L : Ah ouais? Pourquoi?**

Ouais, je sais pas, je me dis que c'est pas le lieu. Ouais, ouais, je vois. Parce que pour moi, TikTok, c'est plus des petites vidéos courtes, marrantes, tout ça. Après, des fois, par exemple, quand ils font des live-sims sur TikTok, je vois pas trop l'intérêt sachant que la communauté est plus sur YouTube. Après, il y en a qui sont suivis, ouais, sur TikTok parce que c'est plus court, justement, mais je sais pas, j'ai du mal. Pourtant, ça n'empêche pas d'en regarder.

**L : La contradiction.**

Ah, c'est super contradictoire. Mais je préfère YouTube au niveau de l'influence entre guillemets, si je puis dire, parce que tu regardes une vidéo, oh, il y a une autre YouTube, est-ce qu'il y a fait le même? Si tu vas aller regarder, oh, il y a un YouTuber là, tu vas cliquer et puis après, tu t'en sors plus.

**L : Ouais, ça fait 10 heures que tu es en train de regarder des vidéos et tu ne dis que c'est ça.**

C'est ça. Et le pire, c'est que je peux en regarder plusieurs à la suite sans être lassée de la série Sims, quoi.

**L : Ouais, ouais, je comprends.**

Par exemple, le cent baby, je peux regarder tout d'un coup. Je me dis, il faut que j'arrête. En plus, il n'y a pas vraiment d'intérêt derrière à faire le divertissement, sinon ça ne m'apporte rien personnellement de regarder une vidéo comme ça, quoi.

**L : C'est plus simple à regarder qu'à faire. Parce que les bébés dans les sims, y a rien de pire!**

Ah! Surtout avec l'ajout des nourrissons, ohlala!

**L : Ah ouais, ils sont horribles, ils peuvent rien faire à part pleurer!**

Ah c'est bien franchement mais je trouve qu'ils auraient dû mieux l'axéque ça parce que... Attendre qu'ils grandissent pour l'apprendre à le mettre debout, ça m'énerve! On a le temps de rien faire! Ah du coup,

**L : moi tout le temps je l'ai fait grandir direct.**

Ah ouais, tu triches!

**L : Ah totalement, je suis une grosse tricheuse sur les sims, j'adore tricher!**

Ah ouais? Les codes de triche et tout?

**L : Ouais! Ah oui oui! T'aimes pas ça?**

Moi il faut jouer avec qui qu'il a l'air! Ouais, les pauvres quand même

**L : t'es un peu sadique!**

Les triches d'argent et tout, ah non, moi je dis faut qu'ils bossent pour avoir de l'argent! On va faire du jardinage!

**L : Ouais faut qu'ils triment quoi, ils apprennent la vie.**

Ouais voilà, l'argent ça tombe pas du ciel.

**L : D'accord. Tu veux leur enseigner des leçons quoi en fait.**

Ouais les pauvres. Ils sont pas heureux avec moi.

**L : Je vais appeler la société protectrice des Sims. Donc par rapport à la communauté, qu'est-ce qu'elle t'apporte? Par exemple, que ce soit en termes de jeux, en termes de sociabilité, est-ce que tu les considères comme un groupe auquel tu peux parler, ou est-ce qu'ils t'inspirent sur ta façon de jouer etc?**

Je dirais que... Sur ma façon de jouer, tu entends quoi par là?

**L : Bah par exemple, quand on voit des challenges, est-ce que tu as envie de les recréer, est-ce que tu vois des inspirations, leur influence en fait ?**

Exactement. Je dirais que oui, franchement je suis une tricheuse. En fait, il y en a qui sortent des challenges. Je trouve ça vachement intéressant, quand eux les font, par exemple, quand des fois je veux avoir envie de le faire, je vais trouver ça nul. C'est une fois... Il faut savoir que je me lasse vite. J'ai du mal à garder une famille plus une génération. Et pourtant, j'ai envie d'en faire plus. Mais je n'y arrive pas. Et du coup, quand c'est des challenges, type génération, legacy, tout ça, je n'y arrive pas. J'y arrive pas. Et pourtant, j'adore voir les gens du groupe Facebook, ou Discord dire, oh, regardez mon arbre généalogique. Je me dis que c'est génial. Pourquoi je n'y arrive pas? Franchement, je ne me donne pas les moyens.

**L : Des fois, c'est bien d'entretenir une famille. sur plusieurs générations, etc.**

Bah c'est ça, ouais, c'est compliqué, c'est... En fait, j'ai l'impression que je fais un peu trop répétitif, du coup, ça m'intéresse plus.

**L : Ouais, je vois ce que tu veux dire. Alors là, il nous reste 30 secondes, donc on pourrait se déconnecter et essayer le lien, pour si ça remarque. À tout de suite. C'est ça que j'aime pas avec Zoom, c'est juste le plaisir de te déconnecter pour que tu réutilises le même lien.**

Bah je savais pas que ça déconnectait au bout d'un moment.

**L : Quand t'as pas la version payante, ou une version de société, etc.**

Ouais. Forcément, l'argent c'est le bonheur.

**L : Exactement. Alors que tu vois, tu te déconnectes 30 secondes, tu te reconnectes sur le même lien, ça ne te dit plus rien. Ah là là. Alors du coup, on en était à l'influence sur le jeu. Je sais pas si tu voulais rajouter quelque chose dessus.**

Non, je pense pas. Et tu me dis si je réponds pas vraiment tes questions.

**L : Des fois, tu réponds deux questions en même temps, donc c'est bien. Pour l'instant, tu n'es pas parti en dehors.**

Ok, ça va. Parce que des fois, j'ai l'impression de m'éloigner un peu du sujet.

**L : Des fois, quand tu t'éloignes du sujet, tu explores des choses que je n'ai pas forcément vu. C'est pour ça que je te laisse aller où tu veux aller.**

Ok, ça marche.

**L : Tu vois, c'est plus intéressant de laisser une personne s'exprimer, plutôt que de lui dire que je m'en fous.**

Ouais, tu peux. Ou tu peux parler.

**L : Non, tu dis des choses très intéressantes. Ne t'en fais pas.**

Ok, ça va alors.

**L : Et donc, la deuxième partie de la question, c'était, est-ce qu'en termes de sociabilité, la communauté t'apporte quelque chose? Est-ce que tu t'es fait des amis via la communauté? Est-ce que t'as l'impression que ça en soutient quelque chose comme ça?**

Alors des amis? Non, je ne pense pas. Après, je peux savoir que je ne suis pas très active sur les groupes en général, les groupes Facebook. Même celui Discord, je parle une fois de temps en temps, mais c'est plus pour dire bonjour que de renseigner quelqu'un ou d'avoir un problème avec le jeu. Après, un soutien, je dirais oui quand même, parce qu'il m'est arrivé des petits soucis l'année dernière et ils l'ont su par les modérateurs, du coup, à qui j'avais parlé. Parce qu'il y avait un concours en cours et finalement, j'avais dit que je pouvais plus le faire. Et ce que j'aimais, c'est que tout le monde est venu me prendre des nouvelles après, en fait, pas forcément, en disant ce que j'avais mais que j'allais pas pas très bien quoi. Donc j'ai trouvé ça super agréable et je me suis sentie je dirais pas importante mais utile un petit peu envers le groupe du coup. Malgré ma non présence quotidienne quoi.

**L : C'est sympa en vrai quand t'es malade que des gens viennent prendre, quand t'es malade ou que tu vas pas bien avec des gens prennent de nouvelles de toi sans raison apparente finalement.**

Oui c'est ça.

**L : C'est vrai que ça fait du bien au moral en plus.**

Bah oui mais j'étais vraiment et puis ça m'a permis du bon au coeur et puis j'ai dit oh bah c'est cool. Et après les modo me parlaient en privé pour savoir vraiment si c'était pas pour dire j'allais bien comme ça mais si vraiment j'allais bien quoi.

**L : Je vois, sympa franchement. Beaucoup de bienveillance finalement.**

Ouais j'aime beaucoup ça le groupe discord.

**L : Alors tu m'as dit que tu utilisais pas mal de CC, tu utilises des mods aussi?**

Oui j'en utilise, du coup c'est des modes un peu réalistes et qui ramènent pas mal d'animations dans ce qu'ils peuvent faire parce qu'on peut dire c'est un peu basique, c'est toujours la même chose.

**L : C'est vrai.**

C'est plus des petits, je joue souvent avec des couples. Donc les mods de grossesse, amour, tout ça j'aime bien, par exemple la garde partagée j'aime beaucoup. C'est sympa, on aime les poses qu'on peut avoir avec le mod de grossesse qui permet vraiment d'avoir des animations quand la sim c'est enceinte parce que sinon on n'a pas grand chose à part parler au bébé, toucher le ventre.

**L : Et puis l'accouchement tout pourri où on voit rien**

Dans le berceau direct, hop !

**L : Je ne sais pas si c'était celui de grossesse mais j'en avais un où on pouvait accoucher dans une petite piscine.**

Oui c'est celui-là, c'est réaliste.

**L : C'est vrai que c'est des trucs qui ne sont pas proposés de base alors que la grossesse c'est quelque chose d'assez basique comme s'il y a un truc de simulation de vie en plus.**

Oui c'est vrai, c'est mal pensé sur ce coup.

**L : Il y a quand même pas mal de choses qui sont mal pensées dans les sims mais il y a beaucoup de choses qui sont bien pensées aussi mais on voit toujours le négatif.**

Oui aussi, on voit toujours le négatif de toute façon.

**L : Exactement. Alors, pour les contenus sur les sims, qu'est-ce que tu trouves le plus engageant? Les vidéos, les postes sur les réseaux, conversations, qu'est-ce qui va t'attirer le plus?**

Les vidéos.

**L : Les vidéos, ouais.**

Ouais, c'est pas prise de tête. Puis quand tu regardes généralement, c'est pour un peu décompresser, en tout cas, moi aussi, ce que je fais. C'est apaisant, c'est pas... En fait, les sims, c'est vachement apaisant pour moi. Même à regarder... En fait, je suis un peu des youtubeuses qui sont calmes dans leurs vidéos, tout ça. Donc c'est... Je sais pas, j'aime bien c'est pépère, c'est... À son rythme, pas de... pas de stress. Et quand même quoi. C'est peut-être juste un qui, quand je regarde ces vidéos, crie un peu plus. Mais... C'est divertissant, quoi. Ouais.

**L : Et tu regardes souvent des vidéos de créatrices ou de créateurs? Tu trouves qu'il y a plus de femmes?**

Je trouve qu'il y a plus de femmes sur Youtube. En fait, depuis que j'ai trouvé mes référents, je ne cherche pas plus loin, je ne cherche plus en fait. Surtout ce que c'est des vidéos qui sont postées par exemple tous les deux jours ou voir tous les jours.

**L : Ah oui?**

Oui. Oui. Puis j'en suis peut-être 4 ou 5 de personnes? Un petit cercle, et je me dis que c'est déjà pas mal parce que quand c'est 20 minutes, 20 minutes, waouh

**L : Oui c'est vrai que ça commence à faire un peu long.**

Oui, c'est ça. Puis les vidéos à côté, qu'on peut suivre d'un autre contenu.

**L : Oui. Et tu vas regarder des vidéos sur les sims tous les jours ou tu fais des pauses quand même?**

Non, pas tous les jours. Je fais des pauses. En fait, il faut vraiment que la vidéo m'attire. Tu sais, après ça m'attire tous généralement, sinon je ne les suivrai pas. Ah quoi que il y a des vidéos où par exemple c'est les kits magie, paranormal, tout ça, ça je vais pas les regarder parce que je sais que je n'aimerais pas.

**L : D'accord. Ouais, tu es vraiment pas dans un univers magie.**

Ouais, non, magie, loup-garous, zombies, vampires, ça m'intéresse pas en fait. Après je me dis est-ce que c'est pas parce que je ne suis pas trouillard peut-être? Mais c'est pas un univers qui m'appelle quoi, pas du tout. Et pourtant j'ai les kits, pourtant je les ai.

**L : Ah tu les as en plus?**

Je les ai mais je n'ai jamais joué avec.

**L : Ah ouais? C'est dommage ça.**

Ah ouais, je me dis qu'il faudrait que je m'y mette vraiment parce que c'est de l'argent jeté par les fenêtres. Et puis ça coûte cher quand même, mine de rien. Bah ouais, donc... Il faudrait que je m'y mette. En fait, j'ai envie de découvrir par moi-même, tu vois. Des fois, ils font des vidéos, ça m'énerve, les pouvoirs magiques, je ne comprends rien. Voilà quoi.

**L : D'accord. Non mais je vois, je vois. Je peux comprendre.**

Pas mon monde, tu vois. C'est plus mon réalisme à fond, pas magie, paranormal. Encore paranormal, je joue avec quand même parce que ça peut paraître réaliste de temps en temps. Mais voilà, genre vampire, ça n'intéresse pas du tout.

**L : Je comprends. Est-ce que toi, tu contribues à la communauté? Est-ce que tu vas publier du contenu dessus, interagir sur les postes ou pas? Tu es plus passive?**

Alors, j'interagis, je mets plutôt des petits j'aime, des petits likes. Mais je n'ai pas de photos, je participe pas à la vie active, en gros, de la communauté en publiant ce que je peux faire. Mais j'aime bien, par contre, c'est avoir parfois la vie, je sais pas si par exemple, je vais revenir sur le Discord encore, mais il y a plusieurs catégories, genre photos CUS, photos Sims 3, tout ça. Et on a vu que je suis toujours fourrée dans le CUS, j'aime bien avoir les avis sur mes personnages par exemple. À voir ce que je pourrais changer, ce que je pourrais supprimer, rajouter, comment je l'appelle. Voilà.

**L : Ok, c'est bien aussi.**

Mais je le fais pas sur Facebook.

**L : Pourquoi?**

Je sais pas.

**L : C'est pas assez intime sur Facebook?**

Bah, même pas. En fait, je dirais que c'est plus parce qu'il y a des personnes que je connais qui sont sur le groupe et je pense que ça me gênerait. Je pense que ça me plairait pas que, pourtant, les groupes, il y en a plein. Je sais pas. C'est pas, c'est comme ça.

**L : D'accord. Il peut ne pas y avoir d'explications.**

Oui, bah oui.

**L : Du coup, est-ce que tu t'es mis dans des Discord ou des groupes Facebook d'autres jeux?**

Oh oui, j'en ai plein. Oui, sur Facebook, j'ai beaucoup de groupes de jeux auxquels je participe toujours pas, mais je suis mis en fait.

**L : Ok. Comme ça, ça permet de rester encore...**

Je t'en liste un peu, non?

**L : Si tu as envie**

Bah, du coup, il y aurait Animal Crossing. Star of the Valley, toujours. Après, Pokémon aussi, j'aime beaucoup.

**L : D'accord, classique.**

Oui, voilà, c'est des jeux. Et j'aime bien aussi, c'est un jeu, ça s'appelle Nostel, c'est très vieux.

**L : D'accord, je crois que j'en ai entendu parler.**

Mais j'aime bien, c'est sympa. A part qu'il y a beaucoup de tricheurs.

**L : Ah oui?**

Ah mais les gens, ils arnaquent beaucoup, parce que c'est un jeu où on peut acheter, par exemple, des petites armes avec des gemmes, et on peut acheter des gemmes aux personnes. Sauf que les personnes, ben, elles vont pirater le compte et puis c'est tout quoi. Tu les verras jamais, tu verras ni l'arme ni les gemmes.

**L : Eh ben, super.**

Ouais, mais après, il ne faut pas se laisser faire non plus, les gens, ils devraient le savoir.

**L : Oui, oui, ça c'est super vieux. Quand j'étais petite, ils avaient déjà ça sur Dofus.**

Voilà, Dofus.

**L : Ouais, ça date pas maintenant.**

Oui, c'est vieux.

**L : Merci, c'est gentil.**

On a le même âge non ?

**L : Ouais, heureusement, sinon je le prendrai très mal.**

Oh non, on ne peut pas. Non, c'est correct.

**L : Donc maintenant on va passer à la dernière catégorie. Donc c'est la sociabilité en jeu. Donc c'est en fait comment tu développes la sociabilité de tes sims. Donc quand tu te fais des sims et qu'ils interagissent avec les personnages non jouables ou même les autres personnes de ton foyer, est-ce que ça ressemble à comment tu vois les relations dans la vraie vie? Les interactions qui sont disponibles, est-ce que pour toi c'est représentatif de celle que tu as dans la vraie vie?**

Alors je dirais qu'au premier rapport, oui, par exemple quand on est à la salle de sport qui se présente, il n'y a pas de problème, tu vois, c'est réaliste. Mais quand il commence à discuter de, je ne sais pas quoi, à se faire des blagues d'un coup, il parlait d'un, il était en train de lui donner des paroles d'encouragement pour faire du sport et d'un coup il va lui faire une blague de la main vibrante, je comprends pas. Je comprends pas du tout l'intérêt en fait. Du coup c'est pénible parce que ça me frustre évidemment. Et en plus je me dis mais enfin on ferait pas ça dans la vraie vie, tu vas pas sortir une poignée de main vibrante là. Je ne sais pas, après je me dis c'est pas la vraie vie les sims mais quand on y reflète un peu, c'est compliqué. Par exemple, ils vont être là, ils vont discuter, ils se rencontrent, ils vont se faire un câlin, bah non, je ne suis pas comme ça.

**L : On ne fait pas des câlins, des inconnus.**

Mais non, c'est bizarre. Ou je n'aime pas non plus, c'est par exemple quand on a des enfants, que tout le monde vient lui parler, tout ça, j'apprécie pas le truc en fait. En fait quand j'ai des enfants, j'ai pour plus de les prendre après en perso principal, mais dans les relations, du coup il y a plein de monde et puis dès qu'ils meurent, ils sont tristes, ils ne les connaissent même pas. Oh la la, j'ai hâte de ne pas les supprimer comme ça alors c'est pénible.

**L : Ah faut tricher pour les supprimer.**

Oh ouais, pas ça je veux faire, je triche toi.

**L : Ah, quand même.**

Oui quand même, j'ai des petits codes.

**L : Donc quand tu joues, est-ce que tu fais en sorte que ton Sim, il ait des amis, des relations, etc. Où est-ce que tu le laisses plutôt tout seul?**

Alors, déjà je fais toujours un personnage femme. Je ne sais pas pourquoi, c'est que ce sera toujours une femme. Sans animaux, sans enfants, sans tout seul. Elle est solo et puis... Alors, depuis que maintenant les ados, ils peuvent vivre tout seul, je fais beaucoup d'ados. Et en fait, ce que je fais, c'est qu'avec les mods, l'ado peut tomber en centre en étant ados. Et je fais beaucoup ça, je ne sais pas pourquoi, mais avec quelqu'un qui est déjà créé parce que c'est pas... Moi je fais un sim si je me concentre sur le sim, c'est pas du genre gérer qu'un sim c'est à côté sinon je ne m'en sors pas du tout. Et du coup, j'ai tendance à lui créer sa vie en fonction de la personne qu'elle rencontre. Alors, du coup, il y a après-bas, c'est parti. Mais ouais, c'est beaucoup ça, c'est une femme, ado, qui est au lycée donc des amis elle en a, mais plus elle grandit plus elle a moins d'amis. Alors que je n'arrive pas du tout, c'est à gérer la vie sociale du sim, c'est la vie de famille, par exemple. J'arrive pas.

**L : Ah ouais, tu sais pourquoi tu n'arrives pas?**

Non, je ne sais pas. Des fois je me dis que ça serait bien de faire venir son ami, d'avoir venu, alors que son enfant est à l'école. Non, je n'arrive pas, il y a plein de trucs qui arrivent donc je n'ai pas le temps. Et quand il s'appelle, tu peux venir là? Non, je raccroche. Après, il demande, il est 20h, non,

c'est pas possible. C'est bête parce que j'aimerais des fois je vois ma sim, elle est toute seule la pauvre. J'aimerais bien lui faire des amis, faire une petite soirée. Par exemple, maintenant on peut faire des soirées pour le sexe du bébé, tout ça. Bah non, je n'arrive pas. Les anniversaires, ils sont trois et ils vont me fêter à trois. C'est tout, il n'y a personne. Et encore, je me dis pas, je me dis que le voisin, je vais pouvoir le relooker, lui faire amis avec ma famille. Bah non, je n'arrive pas. Je n'arrive pas. Pourtant j'essaye mais je me dis c'est perdu d'avance, j'arrête.

**L : Bon bah ta sim restera seule.**

Oui elle restera seule avec son enfant.

**L : Seule est fatiguée du coup. Du coup est-ce que tu te trouves... V**

Les relations sociales sont ici mais elles sont compliquées à gérer je trouve. J'aime pas en fait la manière dont c'est fait. Je trouve qu'il me manque, je demande... Je sais que... J'arrive pas à parler, je suis désolée.

**L : Il n'y a pas de soucis.**

Sur le PC on peut leur parler en ligne tout ça mais je trouve que ça manque d'un réseau social vraiment. Pas comme le sims je sais plus quoi là, avec le lapin.

**L : Oui, oui.**

C'est pas pareil ça, ça fait plus un truc en mode, ouai, voilà mais ça, j'aimerais bien vraiment quelque chose où on peut mettre des photos où on peut interagir par exemple et ça ferait augmenter l'amitié un peu plus quoi, parce qu'il doit probablement exister des mods comme ça

**L : Il me semble qu'il y en a un, j'en ai un en plus comme ça qui fait que t'as plus d'interaction sur le téléphone et tout je me souviens plus du tout de son nom par contre Mais ouais En tout cas t'en as et tu peux avoir de nouvelles interactions sur le téléphone ou même de nouvelles interactions avec les membres de ton foyer, etc Je me souviens**

Je crois que c'est tout ce que c'est ça qui me manque

**L : Je crois qu'il s'appelle social activities ou quelque chose comme ça**

Ok, bah je regarde C'est un moment où j'ai pas joué Ouais que je regarde

**L : Et t'as commencé à répondre à une de mes questions qui allait venir Je voulais savoir si pour toi les relations sociales dans les sims sont proches de la réalité C'est-à-dire quand tu vois la barre d'amitié qui augmente ou qui baisse en fonction de ce qu'il fait et de ce que le sim fait en fait Est-ce que pour toi c'est représentatif de tes relations à toi par exemple?**

Je ne pense pas parce que ça va vite, honnêtement. Tu mets en couple ta sim et après elle est déjà mariée. Et au niveau des amitiés c'est tout ou rien en fait. Des fois on va avoir du mal à grimper

l'amitié Et autrement on va faire par exemple c'est la journée des farces, on va faire une farce de la pouffe et on va perdre juste pas combien de barre d'amitié pour ça Ils font ça extrêmement en fait Je fais ça à une amie dans ma vie elle le prend mal comme ça bah c'est pas mon amie Des fois Ils vont rencontrer une personne Ils vont aller dans un resto, ils vont parler au serveur, le serveur c'est leur amie, ça m'énerve. Du coup limite il faudrait mettre un asocial comme trait, mais après pour les faire vivre c'est compliqué. D'ailleurs là c'est vrai que maintenant que tu parles de ça, je ne m'amène pas comment on rend du point que tu vois. C'est vrai que ça m'a toujours choqué, vraiment c'est le mariage au bout de deux jours.

**L : Et déjà deux jours t'es gentille.**

C'est extrême, un jour après ça y a un enfant, ils sont mariés, ils ont des enfants, disons que c'est rapide.

**L : C'est vrai que c'est méga rapide par fort, après c'est nous qui choisissons que ça se passe comme ça.**

C'est vrai.

**L : C'est vrai que c'est nous qui choisissons souvent que ce soit aussi rapide parce que quand je trouve que quand on laisse le Sim en autonomie, il ne va pas souvent vraiment développer les relations ni rien, il ne va plus se rester dans son coin à les nager dans la piscine et ça, ça me rend ouf.**

Il va regarder la télé, il va servir des verres d'eau.

**L : Exactement, notre Sim est associable si on n'est pas là pour lui faire avoir des potes.**

Mais c'est vrai, c'est vrai, ils sont chez eux et ils ne sortent pas de la rigueur, ils vont sortir pour aller pêcher et puis il y a encore...

**L : Dans les Sims 3, ça a beaucoup, ils vont pêcher tout seul, mais au Sims 4, moi, je trouve...**

Ah, je ne sais pas, ça dépend les coins, je pense.

**L : Oui, parce que je suis rarement à côté d'un coin de pêche et ils ne vont jamais pêcher les Sims. Je crois que j'ai oublié la compétence pêche dans les Sims 4. Alors que dans les Sims 3, ça y allait, je voulais tous les poissons.**

Ah ouais, la collection carrément.

**L : Ouais, je désactivais les besoins de mes Sims et j'allais pêcher pendant des jours.**

Ah oui d'accord, le pauvre.

**L : Je voulais tous les poissons, pareil pour la compétence sport, je désactivais les besoins et je les fait courir sur le tapis jusqu'à ce qu'ils aient toute la compétence sport.**

Ah oui d'accord, ah oui, t'es une folle des compétences.

**L : Ouais, j'aime trop les compétences, je vis pour les compétences.**

Ah ouais, c'est vrai, c'est dur des fois.

**L : Ouais, mais je trouve ça tellement satisfaisant quand ils ont tous toutes les compétences et que tu peux tout faire après.**

Ouais, mais après, du coup, tu t'ennuies.

**L : Ouais, c'est pas faux. C'est pour ça qu'après, je commence une nouvelle partie.**

Vachement utile

**L : Ouais, mais c'est très contradictoire de jouer au Sims.**

C'est comme par exemple leur temps de vie. Soit c'est trop court, soit c'est trop long et encore je trouve que le temps moyen c'est trop long. Ah ouais? Ouais, des fois, quand ils sont vieux, je dirais, tu vas mourir ou...

**L : C'est vrai, quand ils sont vieux, c'est chiant. Mais ça, tu sais que tu peux régler?**

Bah ouais, je crois, mais on ne peut pas régler les temps quand ils sont...

**L : Normalement si, tu peux régler chaque tranche de vie. Moi, en général, tu vois, les nourrissons et tout. Tu comprends pas avec les Sims 3? Mais je crois que sur les Sims 4, on peut le faire aussi.**

Bah ouais, mais j'ai jamais vu ça.

**L : Sur les Sims 3, je sais qu'on pouvait le faire.**

Quand ils étaient bébés, c'était un jour.

**L : Ouais, je faisais pareil.**

Quand ils étaient adultes, c'était 200 jours.

**L : Ouais, pareil, mais exactement pareil. Mes animaux aussi, je les mettais toujours au max parce que je voulais pas les voir mourir.**

Ouais, moi aussi ça.

**L : Dans les Sims 4, quand ma poule elle meurt, j'ai envie de mourir aussi. Ouais! Ma petite poule, elle est gentille comme tout, pourquoi elle meurt?**

Ah c'est pas mal ça!

**L : Même si j'ai envoyé un message à mon conjoint, j'ai fait ma poule elle est morte! Il ne comprenait que dalle! C'est ma poule! Ma petite poule! Elle vient de faire un petit œuf!**

Ça va elle m'a laissé un œuf avant de mourir!

**L : J'espère qu'il peut être couvé là! Mais qui va le couve vu que n'ai ma poule! En bref, des fois il y a des situations, voilà!**

Ah ouais, fou! Non, c'est vrai qu'il y a quand même beaucoup de choses à revoir!

**L : Exactement!**

C'est pas fini, ils sortent encore des kits !

**L : Ouais, ils ne veulent pas lâcher les Sims 4!**

Je trouve ça bien, tu vois. Les Sims 3, je trouve que c'était un super bon jeu les Sims 3, j'adorais! Quand les Sims 4 sont sortis, je ne voulais pas jouer aux Sims 4, je voulais rester sur les 3, mais ils ne sortent plus rien, il n'y a plus de mise à jour, il n'y a plus rien!

**L : C'est très dommage d'ailleurs, parce que les Sims 3, s'il était encore mis à jour, il serait joué!**

Ah, j'y jouerai encore! C'était vraiment... C'était mieux, il y avait des interactions au moins bébêtes, c'est que dans les Sims 4, c'était plus difficile d'avoir une relation sociale par exemple!

**L : Ouais, c'est vrai!**

Même amoureuse, c'était dur de... Il ne voulait pas de nous! Parce que là, ça y est!

**L : Dans les Sims 3, déjà, avoir le monde ouvert, ça a changé la façon de faire les choses! Je sais que dans les Sims 4, je sors plus**

C'était vraiment une perte de temps! C'est ça aussi, à mon avis, moi mon sim il reste toujours enfermé chez lui, il ne sort pas, mais on a vu que le temps de chargement est tellement long, j'ai le temps d'aller bosser et revenir, et c'est toujours en train de charger quoi!

**L : C'est ça, et puis le temps est long, et c'est là où il y a le plus de bugs sur les temps de chargement, comme ça! C'est vrai que ça donne pas envie de sortir, sortir, aller au bar, aller à la salle de sport, je suis désolée, je me mets un bar dans ma maison, je me mets une salle de sport aussi, c'est ça quoi.**

Mais c'est ça, c'est vrai en plus, c'est ça.

**L : C'est le jeu qui fait qu'on ne veut plus jouer.**

C'est le jeu qui fait que nos sims ne sont pas sociables.

**L : Dans les Sims 5, en préparation, qu'est-ce que tu aimerais voir?**

Bah un monde ouvert déjà.

**L : Le retour d'un monde ouvert, des voitures.**

Après je ne sais pas, parce que je t'avoue que je ne me suis pas vraiment regardée les vidéos de sims 5, je ne peux pas regarder ce qui se préparait, comment est-ce que ça pourrait sortir tout ça. Parce que je me dis que ce n'est pas encore finalisé, parce qu'il faut que ce soit des kits de sims 4.

**L : il continue de faire vivre les sims 4 donc ce qu'il a se pensé qu'ils vont pas le délaissé comme ils ont délaissé les sims 3 peut-être ça**

c'est une bonne chose après à ce qu'il paraît il va être gratuit il n'y a pas moyen et

**L : je ne sais pas si t'as vu mais il y a quelques jours apparemment le jeu a été piraté et il a été leaké sur internet ouais donc moi j'ai pas été cherché parce que ça m'intéresse pas plus que ça mais apparemment on a déjà une première version des sims 5**

ah oui d'accord ok ok bon sympa alors

**L : ouais on espère que ce sera mieux que que le 4**

ouais c'est ça ouais j'aime bien notamment j'aime bien je repose c'est un petit bug qui font que c'est ça des fois tu es là tu joues puis il va y avoir un bug bah tu t'as pas sauvegardé t'as perdu 5 heures de jeu

**L : ouais c'est vrai ça c'est horrible**

ça m'est déjà arrivé je peux te dire que j'ai supprimé la partie tellement tu perds 5 heures de jeu tu veux faire quoi là-bas

**L : ouais mais je me souviens d'un truc qui m'a foutu la haine c'est une fois je faisais une partie juste après avoir acheté tiny home et j'étais trop contente je fais ma partie je crée ma sim je crée ma petite maison là ma mini maison toute mignonne 5 minutes de jeu elle meurt dans le canapé pendant le lit clic-clac là. Je me suis dit mais c'est quoi cette mort de merde déjà**

il y a un petit petit pourcentage de chance je crois

**L : mais oui mais la première chose qu'elle fait elle va dormir pour la première fois le truc se referme sur elle elle meurt**

Ouais c'est C'est chiant, c'est comme ça.

**L : Mais on se fiche de moi.**

C'est pour ça que je les mets pas ces trucs-là.

**L : Moi, je les mets, mais quand j'ai une bonne compétence bricolage et que je peux directement les modifier.**

Ouais, voilà. Parce que sinon, c'est long. Oui, c'est vrai. Trop de défauts.

**L : Exactement. Faudrait le gameplay des Sims 3 et le graphisme des Sims 4.**

C'est ça, ouais. Un mélange des deux, ça serait parfait. Mais comme, tu vois, avant, on pouvait gérer les animaux, là, on ne peut pas.

**L : Ouais, ça me frustre de fou. Je déteste.**

Je me suis dit, peut-être qu'ils vont régler ça avec le pack ranch, tu vois. Ah, du tout. J'ai le cheval. Bah, ça sert à quoi? Bah, rien. Ça sert à rien. Non, non, c'est...

**L : Eh ouais. Sinon, moi, j'ai terminé toutes mes questions.**

Ok, super. Je suis contente si j'ai pu...pu être utile.

**L : Eh ben franchement, c'était un super moment, très agréable. T'as répondu super bien à mes questions, t'as dit des choses très intéressantes.**

Ok, super.

**L : Je te remercie si t'as envie d'ajouter des choses que tu n'as pas encore dites, tu peux le faire.**

Non, je pense que j'ai bien parlé, tu vois à quel point je suis sociable.

**L : Ouais, c'est vrai que tu es sociable, non mais c'est très agréable d'être avec quelqu'un comme ça, parce que notre peur en tant que sociologue, c'est d'être face à quelqu'un qui dit oui, non.**

Ouais, qui ne ne développe pas, tout ça. C'est ça. Est-ce que tu as trouvé d'autres personnes pour faire des entretiens comme ça? T'as mis un petit paquet quand même?

**L : Alors pour l'instant, tu es mon quatrième entretien.**

Oh, c'est cool, il t'en faut combien à peu près?

**L : Je me suis mis comme limite personnelle 5 à 10. Après, j'ai pas de restriction, mais je trouve que plus il y en a, plus c'est représentatif en fait.**

Ouais.

**L : Donc voilà, je devais en avoir un ce matin, mais la jeune femme ne s'est jamais présentée.**

Ah, super. Je peux pas dire oui l'autre fois.

**L : Exactement. Vous notez dans son agenda?**

La perte de temps

**L : Ouais, mais bon, ça va, je dois rendre mon mémoire fin mai, donc j'ai encore un peu de temps.**

Ouais, ça va. Bon courage en tout cas.

**L : Et bah merci, merci beaucoup d'avoir pris ce temps pour moi. C'est très gentil de ta part.**

Et si tu as besoin d'une quelconque info ou quoi, t'as mon numéro, tu peux me contacter.

**L : D'accord. Et bah je n'hésiterai pas, alors je te remercie beaucoup et je vais te laisser à ta soirée alors.**

Ouais, ça marche. Merci beaucoup.

**L : Merci à toi. Bonne soirée.**

Salut, bonne soirée. Bon courage.

**L : Merci.**

#### *Entretien n°4 : Marilyn*

Et là, je commence à avoir le coup de barre, à être fatigué et tout. J'ai dit en plus tout à l'heure j'avais rendez-vous avec toi, j'ai dit pourvu que je m'endors pas, quoi.

**L : Ouais mais ça va là, t'es pas trop fatiguée ?**

Non, ça va, là, heureusement, j'ai ma tablette, je suis allongée dans mon lit, ça va.

**L : D'accord, bon ben, est-ce que tu as déjà participé à un entretien comme ça ?**

Non, c'est une première pour moi, quand j'avais vu ton formulaire, d'ailleurs, j'avais complètement oublié ce formulaire, c'est quand j'ai vu ton message, je me suis dit ouh, j'avais zappé.

**L : D'accord**

Mais euh, sur Facebook, il y avait une autre personne, je ne sais pas si c'est toi mais il y avait une autre personne qui avait fait le même projet que toi, carrément.

**L : Bah c'est possible que ce soit moi sur Facebook aussi.**

Non parce que les formulaires n'étaient pas les mêmes.

**L : Ah, d'accord. Bon bah, je ne sais pas, alors. Donc je vais t'expliquer un petit peu qui je suis et ce que c'est en fait, comme ça va tu pars pas de zéro. Donc moi, je m'appelle Lou, je suis étudiante en master 1 de culture et métier du web. Donc on fait un petit peu tout ce qui touche au numérique, que ce soit du graphisme, du codage, programmation, tout ça. Et donc cette année, je dois faire un mémoire de recherche pour valider mon M1 et j'ai choisi de le faire sur les sims parce que je joue aux sims depuis que je suis petite. Et donc j'ai trouvé un moyen d'avoir un sujet qui le lie à la sociologie. Donc mon master, c'est en science humaine et sociale, donc la sociologie c'est une grande partie. Et voilà. Et donc j'ai fait le questionnaire dans un premier temps pour avoir une approche qu'on appelle quantitative, donc avoir un large choix de réponse parmi les répondants. J'ai eu 341 réponses sur mon formulaire, donc ça fait beaucoup de monde. Et donc après, j'ai sélectionné des personnes pour faire un entretien individuel. Donc là, c'est un peu plus long avec des questions plus précises et cet entretien, il va être enregistré, donc juste le son, mais il n'y a que moi qui vais l'écouter, personne d'autre n'y aura accès. Ton nom ne sera jamais dévoilé. Ça, c'est une question de confidentialité. Et donc voilà, j'ai plusieurs questions à te poser. Tu y répondras comme tu veux. Et voilà. Si tu as des questions, n'hésite pas d'ailleurs.**

Ok, pas de soucis

**L : Donc moi, mon entretien, je l'ai divisé en grandes parties. Donc la première partie, c'est une que j'ai appelée informations personnelles. Donc ça, en sociologie, c'est pour établir un**

**profil de la personne à qui on parle. Donc ça aide pour avoir des données sociales dans un grand angle. Ensuite, je vais avoir une partie sur la sociabilité en général. c'est-à-dire sur ta vie à toi en général, pas forcément dans le jeu, mais comment tu sociabilises au quotidien. Ensuite, une partie sur l'expérience du jeu, une autre partie sur la communauté les sims, et une partie sur comment tu joues en fait.**

Okay.

**L : Voilà, donc tu me dis quand t'es prête, quand t'as envie de commencer et on y va.**

D'accord je t'écoute

**L : D'accord très bien. Alors, est-ce que tu peux me donner ton nom et ton prénom s'il te plaît?**

mon vrai prénom ou mon pseudo que j'utilise sur les réseaux ?

**L : Bah les deux, si c'est possible.**

Alors mon prénom c'est O■■■■ et mon pseudo sur les réseaux je me fais appeler Marilyn Monroe.

**L : D'accord, il y a une raison particulière à ça?**

Oui, c'est parce qu'en fait je suis fan de Marilyn Monroe et je voulais une thématique qui me corresponde plus ou moins et du coup je me suis dit autant me faire appeler Marilyn Monroe mais en général les gens ne m'appellent pas Marilyn Monroe, ils m'appellent juste Marilyn, parce que Marilyn Monroe c'est un peu long.

**L : Et tu l'utilises sur quelle plateforme, ton pseudo ?**

Alors mon pseudo je l'utilise sur ma chaîne Twitch, sur ma chaîne YouTube et sur mes pages Facebook qui sont reliées au sims et sur le Discord.

**L : D'accord. Et ça fait longtemps que tu l'utilises ?**

Bah, depuis que j'ai commencé mes réseaux sociaux sur les sims pour éviter qu'en fait, y ait ce mélange de mon prénom, mon vrai prénom, et mon prénom à moi, parce qu'une fois, en fait, j'avais commencé à créer ma chaîne Twitch et à streamer et j'ai rencontré quelqu'un de formidable et en fait, on discutait tout ça et en échangeant elle s'est proposée gentiment de faire mes overlays, je sais pas si c'est ce que c'est des overlays. Elle m'a fait des overlays sur le thème Marilyn et du coup j'ai dit j'étais fan de Marilyn mais j'ai pas d'idée qu'en fait moi je téléchargeais des overlays parce que sur twitch tu as deux possibilités soit tu payes et tu achètes des overlays et en fait à le contour qui compris de la webcam tu as le truc pour la pause quand tu as un pause et que tu t'en vas par exemple faire pipi après quand tu arrives quand ton live va commencer quand ton live est terminé quand tu discutes un salon pour discuter avec les gens avant de commencer le live c'est des trucs qui sont complets et après tu en as qui sont gratuits, que tu peux télécharger, qui sont aussi complets mais

parfois il se peut qu'il y a des gens qui sont leur propre overlays à eux et du coup ils les ont mis dans la spécificité où il y a tous les overlays. Moi ça m'est arrivé que j'ai flashé sur un overlay qui était gratuit et une personne l'a vu que je l'ai utilisé elle m'a demandé si je voulais bien l'enlever gentiment car c'était son overlay personnel et du coup elle voulait pas que les gens utilisent son overlay. J'ai dit y'a pas de souci mais dans ces cas là il faut pas le laisser en vue de tout le monde parce qu'il y a d'autres joueurs qui peuvent l'utiliser et du coup il m'a dit oui c'est vrai j'ai pas pensé à me dire que j'avais peur de perdre mon overlay alors du coup j'ai conseillé de le mettre dans une clé usb ou sur un disque dur et du coup elle l'a levé et moi je me suis dit c'est vrai que si je prends un overlay gratuit ou même un payant quelqu'un peut payer pour avoir le même que le mien et du coup ça sera pas ma thématique à moi et du coup j'aurais l'impression d'avoir plagié quelqu'un ou d'avoir copié quelqu'un là au moins j'ai un overlay et mon overlay à moi et c'est mon tam à moi qui me correspond

**L : D'accord, est-ce que tu citerais ton identité, tout simplement en fait?**

Oui, voilà.

**L : Ok, et ton identité visuelle ? Pardon, vas-y.**

Pardon, c'est-à-dire l'identité visuelle ?

**L : c'est juste la façon dont tu te décris par le design. Par exemple, ton overlay, ça va faire partie de ton identité visuelle. Tu m'as dit que c'était inspiré de Marilyn, c'est ça?**

Oui, en fait, mon overlay, si tu veux, en fait, c'est une thématique sur Marilyn Monroe de, où tu vois le dessin en de Marilyn Monroe, il y a du rose, et du coup, c'est vraiment inspiré de Marilyn Monroe avec une touche de noir et blanc pour faire un style un peu à la fois de New Yorkais, et une thématique cinématique. Tu sais, le logo du cinéma, là, avait les petits clapets et tout, c'est vraiment une thématique comme ça, qu'elle a eu l'idée, et à la fois, la thématique aussi, sur l'idée de brunch. On tient le côté rose, la petite tasse de thé, le petit gâteau, je ne sais pas si on dit le gâteau à l'américaine, mais le gâteau que tu dégustes avec le petit thé, et tu penses qu'on sait vraiment sur quoi, la thématique, ça correspond à mon identité.

**L : D'accord, je vois, bah super. Est-ce que tu pourrais me donner ton âge, s'il te plaît?**

Alors, quel âge tu me donnerais ?

**L : Alors, je sais que dans le questionnaire, tu m'as dit 33-45 ans. Tu t'es mise dans cette tranche d'âge, donc...**

Et en fait, cette année, j'ai eu 33.

**L : D'accord, ok. Et tu joues au sim ps depuis que t'as qu'elle là, à peu près?**

Alors en fait moi je joue depuis 11 ans voire même plus, en fait moi j'ai connu les sims grâce à ma petite sœur, ma petite sœur jouait au sims 1, moi ça m'avait plu mais je savais pas qu'il y avait des

extensions et je voulais à tout prix le même jeu et du coup on m'a acheté pas les sims 1, mais comme ils allaient sortir une suite et c'était les sims 2 beaucoup plus évolués parce qu'en allant les sims 1 on pouvait avoir des enfants mais ils grandissaient pas, c'était pas évolué comme maintenant et j'ai eu les sims 2, après en faisant les magasins j'ai vu qu'il y avait une suite et j'ai compris qu'il y avait des extensions ça m'a plu j'ai bien aimé y jouer et si c'était quemoi personnellement je serais resté sur les sims 2, après ils ont sorti les sims 2, ouais parce que c'était facile et c'était sympa après il y avait des choses que je trouvais que c'était mal fait, je m'expliquais pourquoi après je vais parler une seconde des sims 3, après ils ont sorti les sims 3 j'ai été curieuse, j'ai été tenté, j'ai acheté j'ai pas acheté les extensions parce que les sims 3 m'ont moyennement plu, alors peut-être parce que quand je les ai acheté c'était le début et il fallait un temps d'adaptation et que le jeu ça m'élire mais j'ai pas aimé le concept dans le sens où en fait pas acheter une maison ça ou elle c'était respecté tout ça, le décor était joli mais par contre dès que tu faisais à manger ton sims il allait par exemple déjà pour à manger, faisait pas manger comme ça, pas aller que t'aïlles au supermarché, faire les courses et t'achètes tous les ingrédients qu'il te fallait pour la recette donc ça c'était bien fait parce que c'est vraiment un réaliste, quand tu veux faire chez toi des pâtes à la carbonara tu sais qu'il te faut des tagliatelles, du lard fumé, du parmesan et un jaune d'œuf, mais si t'as pas tous les ingrédients tu peux pas réaliser ta recette, donc ça dans le principe la sims 3 c'était bien. Par contre ce que je n'aimais pas, c'est qu'une fois que ton sim avait fini il allait faire pipi et prendre sa douche et bien là en fait au final il n'avait pas le temps de manger les pâtes qu'elles étaient déjà périmées quoi, c'était pas top. Après il y avait le concept où en fait tu pouvais tout colorer, par exemple tu fais ton mur vert et ta baignoire, tu pouvais la colorer en vert comme ton mur, ou ton par terre, et ça c'était bien si tu veux faire des belles couleurs, tu peux colorer ta baignoire, ça je trouve ça sympa mais c'était pas tip top. C'est comme ils faisaient le principe ou par exemple à la sim 3 où je n'ai pas aimé on avait un magasin qui pouvait acheter du linge, au final ça servait strictement à rien parce que ton sims il allait dans l'armoire et il avait déjà tout apporté de main au niveau du linge.

**L : D'accord, ouais je vois**

et ce que je n'ai pas aimé c'était les trous de... je ne sais pas si on dit les trous de balle ou les trous de lapin, par exemple dans *Les sims 2* moi j'allais au restaurant, je voyais mon sims manger au restaurant parce que je rentre dans le restaurant tout ça, là en fait dans sims 3 ton sims est rentré dans le restaurant mais en fait je ne le voyais pas il a rentré, tac, normal et t'entendais juste les gens parler et le bruit des assiettes et on sortait et voilà le seul endroit dans la sims 3 ou tu pouvais entrer, c'était la piscine municipale

**L : Mmh, c'est vrai.**

je trouve ça dommage. C'est pour ça que je n'ai pas adhéré les sims 3, par contre les sims 2, moi j'ai bien aimé le seul truc que j'ai pas aimé et que je disais tout à l'heure c'était université. Université il était bien parce qu'on avait les sororités on avait les maisons des filles et des garçons mais ça c'était mal foutu alors ce que en fait quand ta sim sait téléphoner, dans les sims 2 je ne sais pas si tu as connu, tu appelais pour passer un casting, pour savoir si tu pouvais intégrer la sororité et en fait tu avais un casting à passer, rencontrer tout le monde, faire tes preuves. Une fois que tu avais fait des

preuves ils te disaient si oui ou non tu étais accepté et quand tu étais accepté à cette sororité en fait le petit truc c'est que toi t'étais contente puisque tu étais accepté mais il fallait que tu t'occupes des autres personnes dans la maison il y avait déjà 4 filles donc plus toi ça fait 5 donc quand tu as accepté en fait tu t'occupes de toi même plus des autres filles supplémentaires? Et je trouve ça dommage, au lieu de faire intégrer le sim c'est que les autres qui passent leur vie de l'autre côté c'était à toi de t'en occuper comme si c'était tes sims et je trouve ça dommage

**L : Ouais, c'est vrai, je vois. Là, tu m'as parlé des sims 1, 2 et 3, et qu'est-ce que tu penses des sims 4?**

*Les sims 4* j'aime bien, à part que, par exemple, j'aurais aimé certaines choses qu'on n'a pas, par exemple les voitures, j'ai bien aimé qu'ils nous aient écouté pour les tables allongées, j'aurais aimé que quand on ait le pack cheval, on puisse voir nos sims faire les compétitions, assister aux compétitions, pour le pack université, moi j'étais jusqu'au bout, j'ai terminé ma sim j'ai eu son diplôme, j'ai été déçu vers la fin, j'aurais aimé qu'on voit mes sims entrer, mais pas dans mon trou de lapin, assister, s'asseoir sur la chaise, comme on voit à l'américaine, tu t'asseoir sur la chaise, on t'appelle, tu te lèves, là, à ce moment-là, tu montes ton podium, tu récupères ton petit diplôme, tu es applaudi. J'aurais aimé que si la sims a des parents, ça passe comme dans les sims 2, moi en fait, tes parents t'accompagnent à l'université, ils versent leur petite larme parce que tu pars à l'université, pas, c'est un petit détail con, mais ça aurait été sympa, j'aurais aimé que quand la sims, elle ait son diplôme, les parents assistent à la remise des diplômes, et à la fin, j'aurais aimé que les gens soient sur l'estrade, ils jettent tous leurs chapeaux. Là à l'heure actuelle, la sims, elle a sa remise des diplômes, elle est contente, elle ressort, et les autres aussi, en fait, ils se trouvent dans la rue, dans la rue, ils se mettent à jeter leur chapeau comme ça.

**L : Ouais je vois**

J'ai bien aimé le concept des sims 4 universités parce que à l'heure d'aujourd'hui tu peux vivre soit dans une chambre étudiante, soit dans une maison à plusieurs, soit dans une maison que tu achètes, soit tu peux vivre hors du campus, et ça c'est pas mal parce que tu peux être chez papa et maman tout en allant à l'université et j'ai bien aimé le concept. Après il y a d'autres choses que j'ai moins aimé par exemple avec années lycée, on voit nos sims aller en cours et assister au cours. Ça c'est plutôt pas mal, pourquoi ils ne nous ont pas fait ce système à l'université? Genre ça aurait été sympa ou il doit voir notre sims aller dans le bâtiment

**L : c'est vrai.**

Par exemple, j'aurais aimé que notre sim aussi à l'université, eh bah dans le logement ou tu loue à l'université, j'aurais aimé qu'on ait une cafétéria à l'intérieur, pas qu'on ait le truc ou en fait ton sim il est là, il a un frigo dans la chambre, pourquoi pas, mais j'aime pas le concept, ou la sim il faut qu'elle aille à l'autre bout, en sortant de son bâtiment, qu'elle aille à l'autre bout pour aller au réfectoire, parce que si ta sim elle a dormi, elle va à partir du 7h00, le réfectoire s'est fermé et en fait, tu manges pas à quoi.

**L : Ouais, c'est vrai que c'est mal pensé un petit peu.**

Le même concept qu'on avait dans les sims 2 ou la sims 2, on avait une cafétéria. On avait quelqu'un qui venait qui nous faisait à manger le soir, le matin et le midi. Il faisait à manger pour tout le monde, à partir d'une certaine heure, il partait. Et c'était premier arrivé, premier servi pour la nourriture, s'il n'y avait plus à manger, c'était pas grave, puisqu'on avait une gazinière à notre portée de main et un frigo à notre portée de main. Donc soit on prenait le manger que la dame ou le monsieur avait fait, soit on pouvait se faire nous-mêmes à manger, ça c'était bien. Et j'aimais bien aussi le conseil dans les sims 2 ou sur place, on avait une salle informatique et on avait un coin bibliothèque. Là, en fait, c'est bien d'avoir un coin bibliothèque où tu vas te promener dans la ville et tu tiens le coin bibliothèque. Mais, encore une fois, les bibliothèques, je trouve ça mal foutu. En temps normal dans la vraie vie, quand tu vas à la bibliothèque, tu as une carte de bibliothèque. Tu vas à la bibliothèque, tu empruntes un livre pour l'emmener chez toi pour le lire. Là, je vois pas le concept... On prend pas le concept dans les sims à la bibliothèque. À part lire un livre, avant de moments, ton film, s'il a envie de faire pipi, bon, il y a des toilettes sur place. Mais quand ton film, s'il a envie de manger, il faut que tu arrêtes de lire ou tu rentres chez toi. C'est pas logique. Dans ce cas-là, tu installes une bibliothèque chez toi, c'est exactement la même chose. Oui, ça donne un peu plus de gameplay d'avoir une bibliothèque. Mais encore une fois, on n'a pas de divertissement dans une bibliothèque, en temps normal, dans les sims. J'estime que ça serait bien qu'ils améliorent le système de bibliothèque pour que les sims puissent, par exemple, aller à la bibliothèque, par exemple, pour emprunter un livre et leur ramener, ou pour ceux qui n'ont pas d'ordinateur chez eux, ou qui ont un ordinateur mais n'ont pas internet chez eux, aller à la bibliothèque pour faire des recherches sur internet, tu vois. Ça, ça serait plus sympa, ça serait plus fun. Après, c'est que mon avis, mais c'est des petits détails à la con que les sims ne pensent pas forcément.

**L : Ouais, c'est vrai.**

Et moi, je trouve que ça aurait été beaucoup plus sympa, quoi. Pour la bibliothèque. Après, il y a d'autres choses que je ne vais pas citer parce que la liste serait longue et que ça ne me vient pas tout de suite en tête. Mais c'est des petits détails tout bêtes comme par exemple la supérette quand tu vas faire tes courses. Je me rappelle, dans les sims, tu rentres dans la supérette avec la vitrine, et bien on aurait pu aller faire nos courses. C'était sympa dans les sims 2, pourquoi ils ne l'ont pas mis dans les sims 3, et les sims 4, pardon, ton sims y rentre, il va faire ses courses. ça aurait été sympa? Moi, j'aurais bien aimé avoir ça dans les sims, là ça a encore un trou de balle, c'est comme chien et chat. On ne comprend pas pourquoi nous allons faire un petit chien et chat, le premier animal de compagnie, parce que c'est pas cohérent. Autant de nous le mettre, ne réunir les deux dans le même pack, parce qu'en fait, par exemple, dans un exemple tout bête, dans chien et chat, on a tout ce qu'il faut pour les chiens et les chats. Celui qui n'achète pas chien et chat, et qui prend juste le premier animal de compagnie. Il a un kit complet, on a soit disant des premiers animal de compagnie, et je ne suis pas d'accord, parce que les animal qui nous ont mis, on n'a pas que ça. Un premier animal de compagnie, tu peux avoir un chat, tu peux avoir un chien, tu peux avoir un poisson, un rat, tu peux avoir un péron pied, tu peux avoir plein d'animaux, mais la liste serait long. Et là, mon premier animal de compagnie, oui, on a les animaux en cage, c'est sympa, mais ils nous ont mis des paniers

pour chien et des gamelles pour chien et chat. Donc du coup, les gens, ils me disent, ouais, ouais, on a ça dans le kit. Mais en fait, s'ils veulent l'utiliser dans le jeu, ils ne pourront pas l'utiliser, parce qu'ils n'ont pas chien et chat. Mais leur pack, premier animal de compagnie, pour moi, il n'est pas cohérent, parce qu'on n'a pas que ça comme premier animal de compagnie. Et je trouve ça dommage. Ils auraient pu pousser le bouchon un peu plus loin. Par exemple, premier animal de compagnie, ils auraient pu mettre une petite animation, genre, puisque c'est premier animal de compagnie, c'est un animal que tu décides soit d'acheter, soit tu peux l'offrir, on serait sympa, genre, vu qu'on a saison, pourquoi pas, pour un anniversaire ou pour saison, offrir un premier animal de compagnie à son animal. L'animation aurait été sympa, on aurait mis le petit chat, un petit chien dans la boîte, il ouvre la boîte, surprise. Et là, il y a le petit animal, ça aurait été vachement sympa, une petite animation, on rigole à tout. Ce sont des petits détails de tout bête, c'est comme bowling, le kit bowling, eh ben, il ne sert à rien. Moi, je l'ai, et heureusement, je l'ai payé en promo, mais je regrette, parce qu'à l'heure d'aujourd'hui, moi, il y a des accessoires, il y a une vitrine, une décoration avec des trophées, tu as une piste à bowling ou ça change de couleur. Ton sim, il prend du plaisir, il joue au bowling, mais la vitrine avec les fameuses coupes, elle sert strictement à rien, parce que c'est que de la déco. Et du coup, quand tu joues au bowling, ton sim, s'il ne fait même pas de compétition de bowling, donc je ne vois pas pourquoi ils ont mis des trophées. Encore, ton sim, il pouvait avoir la possibilité avec le kit bowling de faire des concours en bowling, là, j'aurais dit ouais, c'est crédible, mais au final, la vitrine, elle n'est pas crédible.

#### **L : Je vois que de quoi tu parles.**

Et je trouve ça, très dommage. Et encore, j'ai pas cité d'autres packs et que... c'est pas ouf, mais... Mon but, c'est pas d'écraser les sims. Mon but, c'est que les sims... En fait, c'est faire un effort et qu'ils s'améliorent un peu plus, parce que c'est vrai, jusqu'à là, maintenant, ils ont commencé à faire des efforts. Mais, ça serait bien que les sims pensent aussi au créateur, qui fait des maisons, parce que souvent, ils veulent faire bien les choses. Mais, par exemple, ils ont voulu faire bien des choses avec le pack chevaux. Mais leur pack chevaux, c'est un flop total. Moi, qui a déjà fait du cheval, on cure pas les chevaux de seuls côtés. Normalement, tu fais tous les sabots et des deux côtés. Pas qu'à droite. Ton cheval, tu fais pas que le brosser, tu le laves. Moi, quand j'entendais, oui, avant de la sortie des packs chevaux, ils ont été visiter un ranch pour s'inspirer, pour un jeu vidéo et tout. Et quand je vois que, en fait, tu as des bons ranch, tu as des beaux equities, tu peux fabriquer ton propre ranch et tout, c'est pas mal. Mais, à l'heure d'aujourd'hui, ils n'ont pas pensé que de nous mettre en endroit pour laver notre cheval, c'est dommage.

#### **L : En plus c'était déjà dans les sims 3, il y avait une station de lavage dans les sims 3 pour les chevaux**

Moi, j'aurais aimé qu'on puisse laver notre cheval. C'est comme par exemple dans chien et chat, c'est tout bête hein, mais ils nous ont mis une clinique vétérinaire pour qu'on puisse soigner notre animal, chose qu'on n'avait pas dans les sims 2. Donc ça, c'est bien. Mais pourquoi ils n'ont pas poussé le bouchon un peu plus loin? Ils nous ont pas fait une boutique où on peut acheter des accessoires pour les animaux. Pourquoi ils nous ont pas fait un toiletteur pour pousser le truc encore

un peu plus loin? Ça aurait été sympa d'emmener notre chien, notre chat au toiletteur et se faire chouchouter. Ils ont fait des tentes au spa pour qu'on se détende. Pourquoi nos animaux ne pourraient pas se détendre? Ça aurait été vachement sympa. Ça aurait emmené la petite pouce qu'il faut. Moi, je me rappelle, dans les sims 2, on avait un endroit pour acheter des animaux, un magasin. Dans le magasin, tu pouvais acheter aussi quelques petits accessoires. Tu avais des vitrines, une vitrine pour chat et une pour chien. Et en fait, quand tu le cliquais dessus, ça t'emmenait directement dans le CUS. Tu pouvais créer ton animal et après, tu sortais, tu atterrissais dans la boutique. Tu pouvais acheter des petits colliers, des petits accessoires et tout. Et tu avais même une baignoire pour laver ton animal dans la boutique. Ça, c'était sympa. Après, c'était pas un visine, mais j'aimais bien la petite boutique. Là, en l'occurrence, dans les sims, ça s'arrête à une clinique vétérinaire. Et si il me disait, on ne l'avait pas. Bon, ils se sont améliorés, mais j'aurais aimé avoir un toiletteur, ça aurait été...

**L : Dans le questionnaire, tu m'as indiqué que tu étais salariée. Est-ce que tu pouvais me dire quelle occupation tu as?**

Alors moi je travaille dans une entreprise pour jeunes en difficultés et je travaille dans la cuisine.

**L : D'accord. Et tu fais quoi exactement?**

Alors ça dépend, il y a des fois où je fais de la pluche, où j'ai épluché des légumes, tout ça. Il y a des fois où je fais de la planche, par la grosse planche, je mets de la petite planche, on met des trucs dans des bacs, et en fait, il faut la vaisselle, des tasses, des machins. Après, je fais le nettoyage, parce qu'en fait, il faut nettoyer ce qu'on a pucher, et le sol, tout ça. Et après, je fais le service, où en fait, la nourriture est posée dans les plats, et on met dans les plats, et je mets la table pour le nombre de personnes qui viennent manger. Mais attention, les gens qui viennent manger ne sont pas des clients de l'extérieur, c'est des jeunes travailleurs qui travaillent dans l'enceinte de l'entreprise où je travaille. simplement. On a un effectif tous les matins, ils font l'appel pour savoir qu'il est présent ou qu'il n'est pas présent, on reçoit les chiffres, on fait le calcul, on met la table pour le nombre de personnes. Par exemple, sur la feuille, c'est marqué 7 tables de 4, donc je fais 7 tables de 4, une table de 3, et après, je mets ma table, et après, le midi, on serve dans les plats, et on prend juste les plats sur la table, et on fait le midi, on annonce une table de 4, une table de 5. simplement.

**L : D'accord, très bien. Est-ce que vous savez à quelle ville tu travailles ?**

Moi ? Sur Marseille.

**L : Marseille, ok, très bien. Ça fait longtemps ?**

'Fin c'est pas vraiment Marseille... Oui ça fait un petit moment

**L : Donc tu me disais c'est à côté de Marseille, c'est ça, dans la région de Marseille ?**

En fait, si tu veux, moi je dis Marseille, mais en fait, c'est pas vraiment Marseille, c'est du côté de Marignane, mais comme les gens ne connaissent pas forcément, je dis Marseille, parce que je fais partie du département 13.

**L : d'accord très bien donc là on a passé les questions générales on va se mettre aux questions sur la sociabilité en général donc moi j'aimerais savoir à quoi est-ce qu'elle ressemble ta vie sociale au quotidien c'est à dire qu'est-ce que tu aimes faire, quelle personne tu vois ?**

Alors moi je vois mes amis, ça m'arrive de voir mes amis dans un temps, après il m'arrive de, comme j'aime beaucoup la cuisine, je cuisine, je fais la pâtisserie, après ça m'arrive aussi comme je suis streameuse mais pas que, je fais des vidéos YouTube et du coup j'ai un concept différent des autres personnes avant d'avoir créé ma chaîne YouTube, d'avoir créé mes pages sims, j'ai vérifié toutes les pages sims qui existent dans le monde et l'univers sims et c'est pareil pour le discord et du coup je voulais pas comment discord ressemble à ce des autres mais c'est pas possible parce que en fait quand tu es dans l'univers sim c'est que tu crées un discord, un discord a toujours quand même, même si on ne va pas ressembler à quelqu'un d'autre et qu'on ne va pas plagier quelqu'un d'autre tu peux pas l'appeler autrement parce que c'est comme ça, après des salons aux discussions, il y a une discussion générale, tu peux pas l'appeler autrement, il y a des salons, c'est pareil que les autres après moi j'essaie de me différencier des autres et pour me différencier des autres moi en fait je propose du contenu sims c'est à dire mod CC mais pas que je propose aussi un endroit où on peut jouer Animal Crossing après j'ai fait des salons spécifiques où je propose un lien grâce à un bot qui diffuse quand il y a des jeux qui sont gratuits hormis des sims mais pas que, aussi je fais un sondage un peu comme toi mais en fait il y a tous les packs et les gens peuvent donner leur avis où il y a des emojis et ça peut aider les autres à choisir. Avant j'avais un salon spécifique pour chaque pack mais j'ai dû supprimer parce qu'en fait au bout d'un moment au discord ils te disent que tu ne peux plus rajouter de salons dans cette catégorie là donc du coup j'ai fait les packs et j'ai trié par packs et du coup j'ai mis les packs à 50, les packs à 20, les packs à 10 et les packs à 5 euros et j'ai tout réunis ensemble et quand il y a des promos, je marque dans les salons, en ce moment il y a telle promo, telle promo, n'hésitez pas à profiter de cette promo car ça vaut le coup. Je partage les petits bon plans, et pour les mods et les CC au début j'en postais régulièrement. Maintenant du coup comme j'ai beaucoup de pages, j'ai fait un système qui convient plus ou moins à tout le monde mais moi je ne fais pas comme tout le monde où je vais présenter des CC pour dire de présenter des mods ou des CC c'est à dire que quand je fais une recherche pour mod ou de CC, les CC ça peut être des meubles, des vêtements, ça peut être des décors et du coup quand sampler et que j'estime que c'est joli et que ça rend bien dans le jeu, ça s'appelle du alpha ou du maxi match mais en fait je fais une vidéo youtube où je vais présenter le CC et j'en vois là, je vais télécharger ça pour moi, si ça vous intéresse, je vous mets en barre de description le lien du créateur, comme ça vous pouvez aller voir son catalogue et comme ça on ne dit pas que j'ai plagié ou que je me suis approprié le CC, je mets toujours le lien du créateur comme ça les gens ils ont juste cliqué son lien et ça les amène directement sur la page du créateur. Alors après une fois que j'ai fait ça, j'ai une page facebook, sur la page facebook il y a une page qui s'appelle mod et de suite tu vas retrouver tous les mods, après j'ai une autre page facebook où en fait il va avoir les CC et là les CC sont triés différemment que discord, c'est-à-dire que par exemple sur discord les CC sont triés par catégorie en fait par exemple

les vêtements sont triés pareil que la catégorie du CCUS, c'est-à-dire dans CCUS ça a dit quotidien etc avec chaque vêtement que tu vas retrouver sur le discord, quand les gens vont cliquer dessus, ils savent que ce vêtement dans CCUS il sera quotidien c'est pareil chez les hommes et pour les chaussures je ne l'ai pas fait spécialement parce que en fait en général les chaussures on les trouve toujours dans la catégorie de tous les jours, donc je n'ai pas estimé que après j'ai fait une partie où il y a marqué Ikea, j'ai marqué Ikea sale de bain, qui a cuisiné le salon, ça l'a mangé pour les plantes j'ai marqué baobab, pour la catégorie bébé j'ai marqué autour de bébé après j'ai fait un coin où il y a marqué Bifterie, quand on se présente des maisons, j'ai marqué agence immobilière vraiment pour me remarquer des autres discord. Et pour la page Facebook, pour les CC, j'ai fait un catalogue où il y a le nom du créateur et sur le catalogue, il y a le nom du créateur plus les liens avec les photos de ce que les gens vont trouver dans le catalogue et ça les emmène directement sur le créateur. Et du coup, quand tu cliques sur la photo, il y a le lien du créateur et si c'est un compte patreon, mais comme je ne peux pas mettre le lien, je ne peux pas taguer la photo parce que c'est patreon, je fais l'inverse, je mets la photo en plus, mais je mets le lien dans le catalogue. Et ça évite que, parce que quand c'est sur une photo, les gens, ils ont juste allé par exemple sur photos, sur Facebook, ils cliquent sur la photo et ça les emmène directement sur le lien. Ils n'ont pas besoin de cliquer sur le catalogue. Par contre, quand c'est patreon, ils sont toujours obligés d'aller sur le catalogue. Et ce que je fais, quand je présente un CC, comme je l'ai dit, je le mets en barre de description sur la chaîne YouTube, et après, je le poste sur le Discord, et en plus du Discord, je le mets sur la page Facebook le même jour. Et comme ça, ça alimente. Ça alimente en fait le Discord, la page Facebook, et je ne compte pas la chaîne YouTube, puisque la chaîne YouTube, il est déjà depuis longtemps le lien du créateur. Et du coup, j'ai alimenté les trois réseaux sociaux en même temps. Et c'est pas mis à l'abandon, parce qu'avant, c'était trop de boulot. Et en fait, il y a des fois où je postais rien sur la chaîne Facebook, et des fois que je postais trop sur Facebook. Et du coup, j'en ai rien de ça, ça faisait plus de 2 ans, limite que je ne mettais rien sur les pages, et du coup, je ne veux pas que les gens croient que c'était à l'abandon. Donc du coup, j'ai trouvé un système pour alimenter toutes mes pages comme ça. Je fais une pierre deux coups. Et j'ai une autre page qui s'appelle l'histoire d'Aurélie et d'Alex, où je raconte l'histoire de Mes sims avec des postes photos et un texte. Et du coup, oui, j'ai voulu me démarquer des autres joueurs qui font du RP. Les autres joueurs postent des photos et un texte. Moi, pour me démarquer des autres personnes, j'ai décidé d'intégrer la communauté à participer à l'histoire. Et je donne un exemple, quand ma sim a dû emménager à l'université, je fais un vote avec la photo de Jean-Pierre Foucault, et j'ai fait un petit questionnaire dans lequel l'université Aurélia devait aller. Et les gens ont dû voter. Et du coup, j'ai pris celles qui avaient le plus de voix en université, et ma sims a été à l'université de Brichester. Ça fait participer à l'incompréhension de l'histoire d'Aurélie Daleks. Quand ma sims devait passer un dîner en amoureux parce qu'elle avait des enfants et ça faisait longtemps qu'elle n'était pas sortie, ma sims a habillé, je l'ai pris en photo, et j'ai laissé choisir les gens la tenue. Et je trouvais ça sympa que les gens participent à l'histoire. Comme ça, ils ne suivent pas que l'histoire, en même temps ils participent. Et ça, j'aime bien faire participer à la communauté, leur partager des choses, discuter avec les gens, et si je peux les aider dans les sims pour les mods, ou leur partager des petites astuces, ou leur partager des astuces qui sont gratuits, parce que souvent les gens, en fait, ils téléchargent des CC, et je ne comprends pas mon jeu, je ne comprends pas mon jeu, je ne veux pas

démarrer, je ne comprends pas pourquoi ça ne marche pas. Alors il y en a, ils ne savent pas, il y a des mises à jour, il y en a, ils ne savent pas qu'il faut des mèches, il y en a, ils ne savent pas qu'il faut activer les contenus personnalisés, et le script dans le jeu, il y en a, ils ne savent pas qu'en fait, parfois, si tu n'as pas chier à ça, tu ne peux pas télécharger le CC, ou tu ne peux pas télécharger le mod. Et bien moi, je fais des petites vidéos pour aider les gens, parce que moi je sais qu'à mon époque, quand j'ai commencé à jouer au Sims, j'ai commencé à télécharger des CC, j'étais vraiment une quiche, et à chaque fois je demandais tout le temps de l'aide, parce que j'avais mes mods, ils étaient cassés, et je ne comprenais pas qu'il y avait des mises à jour, et j'aurais aimé qu'à cette époque, les gens m'aident pour m'expliquer tout ça. Alors moi, si je peux aider les gens, je le fais avec grand plaisir. Voilà.

**L : D'accord. Et tu dirais que tu passes combien de temps par jour à gérer tous tes réseaux différents ?**

À pratiquement tous les jours, jusqu'au moins j'ai de la sens j'ai fini tous les jours à 15h et j'ai un planning, c'est très simple mon planning c'est lundi, en fait le lundi quand je finis à 15h je rentre, je prends ma douche je commence à tourner ma vidéo et après ma vidéo je commence à faire mon montage et ma vidéo sera diffusée, celle du lundi que j'ai tourné sera diffusée le jeudi à partir de 20h30 après je commence à écrire pendant que mon montage se fait je commence à préparer l'histoire d'Aurélie et d'Alex pour le mercredi si je n'ai pas le temps de tourner ma vidéo, je la fais le mardi et le mardi si j'ai tourné déjà ma vidéo, le mardi sur un repos, et comme je suis en repos je profite d'être soi en vocal sur mon discord, sur le discord d'une amie, et c'est le moment, c'est mon moment à moi où je discute avec des gens, les aides, et je fais en même temps une recherche de mod, de cc je suis à la vue de tout nouveau mod, de tout nouveau cc et comme je télécharge des mods ou des cc il y a des fois, il y a des créateurs que j'ai déjà pris sur ces jeux mais je prends pas tout mais je m'informe quand même, si on fait des choses nouvelles pour tenir au courant les gens, attention, ce créateur a fait des choses nouvelles je n'ai pas téléchargé, mais allez voir son catalogue je le dis sur la page après ça m'arrive aussi le mercredi à 10h les gens, ils ont une histoire d'Aurélie et d'Alex le mercredi je suis en repos mais je fais ma recherche de mod et de cc après le jeudi les gens ils ont la petite vidéo à 21h30 et je suis en repos. Et le vendredi comme toute la semaine finie à 15h, le vendredi quand je rentre, je fais ma douche et je tourne ma vidéo pour le pour le lundi et après je fais mon petit tournage pour mettre en scénar ma vidéo avec le petit message de fin je réfléchis au texte du mercredi parce que soit je le fais le lundi ou soit je fais le vendredi et en fait je fais mes photos en même temps et le samedi à 21h jusqu'à 23h je stream et à 23h j'arrête le stream et le dimanche normalement il est censé avoir la rediffusion à partir de 10h du stream mais je sais pas pourquoi sur Youtube ils me refusent mes vidéos stream donc pour le moment c'est mis de côté et j'ai une autre page que je vais pas parler et qui est disponible je crée des tableaux dans les sims qui sont disponibles dans ma galerie sims, ils sont gratuits et les gens peuvent me passer des commandes de tableaux, il faut juste qu'ils m'en vont une photo ou un thème moi je leur fais la thématique et pour les trouver dans ma galerie il faut marquer contenu personnalisé, mais attention c'est pas c'est pas considéré, c'est pas un cc mais je sais pas pourquoi quand je les crée dans le jeu la galerie me les affiche contenu personnalisé, je sais pas pourquoi du coup moi je cherche pas à comprendre du moment que les gens peuvent les télécharger et qu'ils sont contents mais moi ça me

va et je pars sur des thématiques assez sympathiques, je suis parti sur un thème qui allait avec vie aux rentres, celui qu'on avait du vin j'ai fait des tableaux avec par exemple hérvéravins, des graves de raisins je suis parti sur un style provençal et j'ai vu que ça a plu j'ai fait un thème Harry Potter sur des tableaux parce que les gens ont aimé j'ai fait un thème avec des tableaux Marilyn Monroe, j'ai fait un thème sur des animaux il y avait des chats après j'ai fait des thématiques un peu luxueuses j'ai fait des tableaux Chanel, Dior, j'ai fait des tableaux Vuitton j'ai fait des tableaux Christian Dior et je suis parti sur d'autres thèmes il y a une fille que je suis qui est streamers, qui s'appelle Laza elle avait fait une église dans les sims et qu'on n'a pas pour son église j'ai rajouté un petit truc personnel et ça c'est pour moi et j'ai fait des tableaux vitraux avec des images qu'on peut retrouver dans les églises, comme la sainte-marie ou la vierge, tu vois, des trucs assez... Bon, j'en ai pas fait trop pour respecter la thématique des sims parce que par rapport aux religions, ce que je peux comprendre, mais c'est comme le parc mariage, en parlant d'églises, d'accord, il y a une religion, les gens n'ont pas l'église, mais ils n'auraient pu faire en sorte que les gens se marient à la mairie, tu signes juste un papier à la mairie, donc c'est dommage, quoi. Ça aurait été sympa

**L : Je vois du coup t'es très très investie dans la communauté les sims, comment tu la découvrites cette communauté? J'ai vu que tu as rejoint pas mal, tu as rejoint des discord, des groupes facebook, des forums, tout ça.**

Je ne vous connaissais pas du tout qu'il y avait des communautés Discord et j'ai suivi une fille qui avait une page Facebook, je ne sais pas si je la connais, elle s'appelle Licorne et sur les réseaux Facebook elle s'appelle Blanche.

**L : Moi je la connais sur Discord.**

Et elle a des pages Facebook, et plusieurs, et sa sim elle s'appelle Blanche. Et en fait, elle a une page spécifique sur sa sim Blanche, mais pas que, à l'époque, elle avait une page où tu pouvais commenter des maisons sur mesure, c'était gratuit. Elle construisait avec CC ou sans CC. Et au départ, c'était elle toute seule, après, comme ça a cartonné, elle a eu toute une équipe qui travaillait en collaboration avec elle. Entretemps, il y a eu de Covid. Et forcément, les gens, pendant le Covid, tout le monde était confiné. Les enfants n'étaient plus à l'école, c'était compliqué pour construire quand il y a des enfants. Donc du coup, ils ne savaient plus le temps, il fallait que les enfants, ça peut se comprendre. Et après, il y en a qui avaient carrément plus envie, il y en a qui avaient plus le temps. Donc, elle s'est retrouvée toute seule à la construire. Et après, moi, j'ai arrêté de commander chez elle, parce qu'en fait, le temps d'attente était trop long. Et après, j'ai appris qu'il y avait des communautés sur Discord. Et j'ai rencontré quelqu'un sur Discord qui avait une page ou tout ça. En fait, elle faisait de la construction. Elle, je ne savais pas qu'on pouvait passer commande. Et quand j'ai su qu'on pouvait passer commande, elle m'a présenté une amie à elle qui était sur son Discord et qui, à l'époque, construisait dans les sims. Et qui m'a fait des constructions de malades. Et quand j'ai passé commande, elle m'a mis en relation avec la bonne personne qui pourrait faire ma thématique que j'avais besoin dans les sims. Parce que c'était plus son univers à elle et son style. Et elle avant, c'était une grande joueuse de sims, avec beaucoup de CC. Et du coup, elle a arrêté, grâce à cette personne. Parce qu'ils ont fait découvrir l'aspect des sims dans un autre angle. Ils ont fait montrer

que, en fait, dans les sims, si tu n'utilises pas les CC, c'est bien. c'est bien quand t'as qu'un pack ou deux packs, ça améliore ton jeu et y'a un peu plus de choses. Pas de soucis. Mais en fait, quand tu es un joueur de CC, et que tu fais une maison avec des CC, si demain tu enlèves une des CC, tu t'aperçois que ta maison est vide. Et je parle que pour les meubles. Et encore, si tu installes des CC fenêtres ou portes, et que demain le CC est cassé, et que tu dois jeter ton dossier CC de la maison à la poubelle, pour en refaire un nouveau rang, et que le créateur a fermé. Là-bas, tu verras que ta maison est hyper vide. Parce que, en fait, elle avait beaucoup de CC. Et si tu t'amuses à la meubler uniquement avec des meubles qu'on a dans les sims, c'est une mission impossible, parce que la maison a été adaptée pour les CC. Et du coup, tu t'aperçois que tu peux le faire. Mais en fait, tu t'aperçois que la maison, elle paraît tellement vide, et que le meuble n'est pas fait pour cette maison. c'est pas possible. Parce qu'il y a une différence. Quand c'est des CC maxi match, ça passe. Parce que les CC maxi match, c'est des CC qui sont pareilles que les sims. Mais quand c'est des CC alpha, c'est pas la même chose. Parce que c'est des CC très réalistes à la vraie vie. Et du coup, si tu les enlèves et que tu mets un CC du jeu, ta maison, elle ne paraît vide, puisque la maison, en fait, elle a été adaptée pour les CC alpha. Et du coup, ils ont oublié, alpha, ils sont un peu plus grands. Et du coup, la maison est très grande. Donc du coup, c'est une galère. Que ce soit pour les portes ou les fenêtres. Et je l'ai déjà vécu, cette expérience. Et du coup, c'est vrai que moi, quand je présente des CC, je le dis toujours. Ouais, c'est le genre des CC, mais à petite dose, plus comme avant. Et je vais rajouter juste le petit truc qu'on n'a pas dans les sims. c'est tout con. Dans les sims, on n'a pas les sonnettes. C'était déjà un mod qui permet d'avoir les sonnettes dans le jeu, avec la petite caméra. Et j'ai fait une vidéo là-dessus. Parce que j'ai bien aimé le concept. Avant, quand quelqu'un a réussi, il peut sonner à la porte, à la caméra, à la photo, avec le nom de la personne qui a sonné. Tu peux désactiver la sonnette. Tu peux choisir, je crois même, la sonnerie. Et ce qui est marrant, et moi, je l'ai désactivé parce que c'était chiant, c'est qu'il détecte le mouvement quand tu passes de la porte. Et du coup, à chaque fois, comme au chien, il passait la porte, j'avais le message, Médor est rentré dans la maison, Duchesse il s'est rentré. À chaque fois, ça me disait ça, j'en avais vraiment marre, parce que pour me dire que le chien ou le chat passait, c'était chiant. Et je désactivais cette option, c'est pas utile et par contre il y a une option que j'ai bien aimé c'est que ton sim peut sonner à la porte faire le coup de la sonnette il sonne et il s'en va. Moi j'ai voulu le faire et je l'ai fait et quand j'ai fait mon sim s'il est parti en courant en plus pas ça je me dis va se cacher dans les buissons, pas loin de la maison, mais ah non non, en fait il sonne il part en courant il s'en va tout au bout du quartier mais en dehors de son terrain lui et quand tu le cherches il est vraiment parti loin comme si il se promenait quoi alors c'est au début c'est rigolo mais après c'est pas marrant c'est pas marrant quand tu pars à l'autre bout. Et là aujourd'hui j'ai fait une vidéo où il y a un mod qui va sortir et je recommande ce mod ça va sauver la vie à certaines personnes c'est pour ceux qui sont des enfants en temps normal quand tu as un enfant tu en as un ton sim là il est en train d'imaginer la situation ton sim c'est dans sa cuisine et en fait il est en train de préparer à manger et juste après manger il faut qu'il aille faire pipi et prendre sa douce et là ce moment là son bébé se met à pleurer elle entend le bébé pleurer donc du coup elle arrête de cuisiner la douche ça s'en va les toilettes ça s'en va elle monte en haut faire à manger mais elle éteint pas de gaz donc entre temps son plat continue de cuisiner et là le feu se déclenche alors elle va arrêter le feu, elle va arrêter le feu et après une fois que le feu est arrêté son plat cuisine et il n'est plus en marche et elle monte en haut ou elle va dans

la chambre en bas pour s'occuper du bébé. Grâce à ce mod là ton bébé peut pleurer et ton sim ça va il va pouvoir continuer son action, c'est-à-dire continuer à préparer à manger ou finir de faire pipi ou bien finir de prendre sa douche. Et je trouve ça plutôt pas mal parce que à chaque fois c'était vraiment embêtant quand ton sims ne finissait pas son truc que souvent si tu joues normal et que tu triches pas que ton sims a vraiment un videur pipi que ton sims a vraiment faim et qu'il est rouge ou qu'il s'en mauvaise parce qu'il a vraiment besoin de prendre une douche c'est pas agréable d'autre temps parce qu'au plus t'attend et ton sims s'y recule et s'occupe de l'enfant et bah en fait ça le décale sur la nourriture ou sur autre chose et après pas du mal à gérer quand c'est qu'un sims ça va mais quand il y en a deux c'est plus compliqué et alors moi j'ai testé le mod en vidéo c'est bien il ne faut pas le faire quand tu lis par exemple ce quand tu lis même si ton bébé pleure tu vas continuer à lire et si la jauge n'est pas rempli jusqu'au bout et bah du coup ton sims il peut pleurer et là les services sociaux arrivent. Il faut le faire vraiment quand ton sims prend sa douche ou parce que lire même s'il a fini il va continuer de lire le livre jusqu'au bout je vais t'attacher quand tu n'as pas fini de lire et ça c'est pas un truc à faire je le dis dans la vidéo parce que après pour peindre ça encore ça passe mais lire non il vaut mieux quand c'est juste les besoins ou dormir ou voilà

**L : D'accord, je vois. Et je voulais savoir, la communauté des sims au quotidien, elle t'apporte quoi?**

Alors moi, la communauté les sims, elle m'apporte, on va dire, quelque chose de bien. Parce qu'en fait, ça me permet que, par exemple, c'est totalement bête, je vais partir sur un mod pour que tu puisses comprendre. En fait, dans les sims, il y a eu deux mods, où il y a eu la zoophilie, je sais pas si tu sais ce que c'est un peu la zoophilie

**L : Ouais je connais de nom**

ou en fait, un humain, en temps normal, peut faire crac-crac avec un animal. Et après, on a eu un mod viol où en fait, le sims, en temps normal, tu peux te faire violer. Et si le mec a décidé, ou la fille a décidé, et que t'es mince, ou que tu n'as pas de force, eh bien, tu ne peux pas échapper. Et du coup, dans les sims, ils ont fait un mod aussi comme celui-ci. En temps normal, dans la vraie vie, moi, je n'adhère pas à ça, et dans les sim ps, eh bien, je n'adhère pas à ce genre de choses, parce que en fait, j'adhère et je n'adhère pas. Pourquoi j'adhère et pourquoi je ne n'adhère pas? Parce que ça montre de la violence. Et c'est un mod qui n'est pas fait à être dans les mains d'enfants. Mais malheureusement, les enfants mentent toujours et disent qu'ils ont 18 ans. Et je me dis d'un côté, je préfère que ça soit un mod comme ça dans le jeu. Comme ça, il y a des gens dans la vraie vie qui sont frustrés, mais je préfère qu'ils fassent ça dans le jeu que dans la vraie vie, si tu vois ce que je veux dire. Et du coup, moi, en fait, quand je suis dans mon quotidien chez moi, c'est mon quotidien à moi, c'est ce que je fais tous les jours. Quand je suis dans les sims, ça me permet de m'évader. Par exemple, quelqu'un qui est gay, dans la vraie vie, il ne va pas l'assumer, parce que soit il va se faire mettre à la porte par ses parents, ou la honte, la peur du rejet des gens, le jugement. Dans les sims, c'est le moment où tu es au sims et c'est ton moment à toi que tu fais ce que tu veux. Donc tu peux créer un personnage qui est gay, lesbienne, bi, tu racontes ce que tu veux dans les sims. c'est ton jeu à toi, c'est ton histoire, et du coup, personne ne peut te juger puisque c'est ton histoire et c'est qu'un

jeu. Après, il y a que toi qui peut savoir si tu es bi ou lesbienne, ou si tu es hétéro, il y a que toi qui peut le savoir, mais c'est ton moment où tu t'évades, donc tu peux raconter ce que tu veux, c'est qu'un jeu. Donc les gens, après, ils vont voir ton jeu, même si tu fais un partage d'écran ou tu communique ou tu discutes avec des gens. Pour eux, c'est qu'un jeu. Ils vont dire, ouais, c'est qu'un jeu. En fait, ils ne pensent pas que cette personne, elle est comme ça. Et du coup, cette personne, ça va lui convaincre, ça va lui convaincre très bien, ça va lui aller très bien. Puisque les gens ne vont pas passer que forcément cette personne, elle est bi ou elle est hétéron ou elle est lesbienne. Parce qu'elle va penser que c'est un jeu, c'est son histoire du jeu et c'est son moment où elle va s'évader. Par exemple, quelqu'un qui est malade, en fait, il voudrait oublier un instant qu'il est malade. Qu'est-ce qu'il va faire? Il va s'occuper. Là, il va aller dans le jeu, il va s'inventer l'autre histoire, ou il va se faire lui ou un autre... Hein? Pardon?

### **L : J'ai pas parlé.**

Ah au temps pour moi. Il va s'évader, il va créer une autre histoire où il va se dire que ça c'est moi dans le jeu, je ne suis pas malade, et du coup ça va l'évader de son quotidien où il passe tous les jours à l'hôpital, tu vois, et c'est ça, c'est ça, la communauté des sims, c'est échanger avec d'autres personnes, discuter avec d'autres personnes, et quand tu discutes avec d'autres personnes, ce qui est bien, c'est que tu ne parles pas forcément que des sims, tu parles d'autre chose, et tu te rends compte que cette personne, elle elle a les mêmes centres d'intérêts que toi, par exemple ma modratrice Célia, c'était pas ma modratrice, au départ c'était une fille que j'ai rencontrée via quelqu'un d'autre, et qui m'a invité sur le Discord, et quand j'ai demandé comment était le Discord, il m'a dit ouais, c'est sympa, on est sur le Discord, parfois elle vient en vocal, on discute, etc, et tout, c'est déjà bon, discuter, tout, ouais, ok, et c'est bizarre, je vais sur le Discord, je vois qu'il n'y avait jamais personne en vocal, et cette personne en fait m'avait clairement menti, mais ça c'est pas grave, je vais pas rentrer dans les détails, et en discutant avec cette personne, à qui apportait une Discord, je vais dire je suis pas à l'aise en vocal, ah bon, d'accord, je voulais savoir comment en fonction de le Discord, puisque mon ami, était mon ami qui n'est plus, m'a dit que je suis pas du tout, et en discutant avec elle, elle me dit que quand je viens, c'est souvent même mon conjoint, c'était son conjoint à l'époque, mais ce n'est plus, elle me dit, voilà, elle me dit honnêtement, je préfère être honnête, et quand il est en vocal je suis pas à l'aise, parce qu'en fait, il me parle, comme si on avait élevés les cochons ensemble, et en fait pas du tout quoi, moi je le connais ni d'Eve ni d'Adam, et il ne peut pas me dire, ma gâtée, mon machin, on n'est pas, voilà quoi, ça ne se fait pas, je dis si tu veux, je peux lui parler et lui dire, comme ça, il ne le dira plus, et en discutant avec elle, elle écrit, elle me dit qu'elle n'est pas à l'aise en vocal, et je demande pourquoi. Et là, elle m'explique tout ça, et je dis, tu sais, moi aussi, j'ai un discord, et toi, attention, je ne suis pas là pour faire ma pub, et je dis, mais si tu veux venir, il n'y a pas de soucis, puisque je vois que tu présentes des CC, peut-être qu'il y a des CC qui vont te plaire, et que tu pourras porter sur ton discord, elle me dit oui, pourquoi pas, et tout, et là, en fait, elle me dit, mais moi, je suis plutôt cc, elle me dit, je suis plutôt cc, comme dans les sims, tu vois qu'il n'y a pas de problème, même si toi, tu es cc, c'est plus réaliste, c'est que tu aimes ça, je n'ai pas spécialement, comme sur les internet, je marque cc, et en fait, je trouve les CC qui me plaisent, je les partage sur Facebook, sur ma page discord, et tout, et là, en discutant avec elle, je dis, écoute, je vois que tu postes pas mal de CC qui sont machins, et là, elle me dit ben ouais,

et je la vois, et tout, et elle me dit c'est dommage que tu mets pas un peu des 2 chez toi, parce que peut-être que les gens n'aiment pas le alpha, et peut-être qu'ils vont aimer le maxi match, ça serait bien d'avoir un peu des 2. Je dis oui, je n'ai pas pensé moi, en général, je poste ce que moi, j'utilise, mais c'est vrai que je pourrais poster un peu des 2 pour qu'il y en ait pour tous les goûts. Et là, est-ce que ça te dirait de faire un partenariat, et j'ai dit voilà ce que je te propose, dis-moi, je propose des CC réalistes chez toi, et toi, tu postes des CC comme dans les sims chez moi, quand tu postes des CC chez toi, tu les postes chez moi, et moi quand je vais en poster chez moi, je les poste chez toi, et là, elle dit ok, pas de problème, moi ça me va, au moins il y a des 2, des 2 côtés ça me va, ok, pas de problème. On continue à échanger et à discuter petit à petit, et là, je demande quel âge elle a, et là, elle me dit son âge, qu'elle va avoir bien tout, elle avait 17 ans, elle me dit qu'elle va avoir bien tout 18, et entre-temps, elle a eu plus que 18, et là, ça m'a refroidi, parce qu'elle était plus jeune que moi, et moi j'ai la trentaine, et en fait, j'ai dit, ça me gêne un peu, et en fait, je me suis rendu compte, quand on dit que je discutait avec elle au fur à mesure, et bien c'est moi en plus jeune, et ça, c'est marrant. Voilà, je me suis retrouvée en elle parce que, par exemple, moi, quand je vais à Action, je fais des trucs et elle me dit « Ouais, tu fais quoi de beau? » c'est là je dis, j'ai été à action, j'ai acheté ça. Et tout, elle s'est dit « Bah si tu veux, je te montre. » Elle me dit « Ouais, pas de problème, donc je lui montre. » Elle me dit « Ah oui, je l'ai vu et tout. » Elle me dit « Il est bien ou pas? » Oui, il est bien. Du coup, on échange sur les choses que j'achète à Action sur notre magasin et tout. Et, je, de fil en aiguille, on continue à discuter. Et proposer, c'est de vouloir être modratrice chez moi. Pour poster, pour des CC, pour donner des infos sur les sims, pour s'occuper surtout de la partie bot. Parce que moi, je ne suis pas douée pour les bots. Et du coup, j'ai demandé si elle était d'accord de m'aider pour les bots et tout. Donc, elle vérifie les bots. Quand je crée des salons, je vérifie les permissions, mais elle passe toujours derrière moi pour vérifier que je ne me suis pas trompée, qu'il n'y ait pas un truc que j'ai oublié. Parce que, même si tu seras un salon sur un discord, je ne sais pas si tu as déjà créé un salon sur un discord. Mais en fait, il te demande, il te demande un petit peu voir le salon, qui peut écrire, est-ce que cette personne, peut-je t'en faire le nom du salon, est-ce qu'elle peut supprimer le salon, etc. Et du coup, quand tu coches les cases, il se peut que parfois tes yeux fatiguent et tu sautes une case. Alors, du coup, elle vérifie par sécurité. Et après, j'ai une autre personne sur le discord, qui est aussi modo. Mais elle est là pour faire le gendarme, mais j'ai posé quelques conditions que je ne voulais pas qu'elle passe que le gendarme. En fait, s'il y a un problème pour le discord, elle est là pour le régler ou bannir quelqu'un. Et pour faire régner l'ordre. Mais je voulais aussi que, si elle voulait, elle pouvait streamer les sims ou d'autres jeux, poster des mods ou des CC. Ou elle pourrait aussi s'occuper de la partie des salons, aussi si elle souhaitait. Mais comme elle n'est pas trop douée pour les permissions et pour gérer le bot, c'est plutôt l'autre personne qui va gérer ça. Et du coup, elle va s'occuper quand il faut poster des textes ou si j'ai un texte à poster, plus mon staff, elle va vérifier les photos d'orthographe parce que moi, je me comprends dans mon texte. Mais parfois, c'est pas compréhensible pour les autres. Donc du coup, elle va re écrire mon texte, c'est la même chose que moi, je voulais dire, mais en plus court, il ne faut pas que ça soit un roman parce que parfois, elle écrit des romans et qu'en une phrase, tu peux dire la même chose. Et je ne pense pas forcément. c'est plus simple pour tout le monde. Et du coup, pour revenir à Celia, qui est bien, c'est comme je le disais tout à l'heure, cette personne n'était pas du tout vocal. Petit à petit, elle a commencé à se lâcher et on a commencé à faire des vocals en NP. Et

petit à petit, elle ne montrait pas en caméra. Mais on discutait, on échangeait pour des vocals. Et petit à petit, on s'est fait confiance et on s'est échangé nos numéros de téléphone personnels. Et ça, je trouve que c'est un grand pas vers l'humanité parce que ça ferait quelqu'un d'autre qui, à propos d'elle, n'aurait pas, parce qu'elle n'est pas à l'aise en vocal. Et elle fait que des MP ou le staff. Après, c'est arrivé deux ou trois fois qu'en MP, elle mette la caméra, mais c'est vraiment rare. Et quand on fait des vocals où il y a tout le monde, il faut qu'en général, moi ou Alison est là. Parce que sinon, elle n'est vraiment pas à l'aise. Direct. Et je suis contente, parce que grâce à moi, j'ai réussi un petit peu à faire en sorte qu'elle ait confiance à être en vocal. Parce que je peux comprendre, même si tu n'es pas à l'aise, que tu connais pas du monde, je remarquais par contre quand elle stream ces jeux comme Valorant, elle est avec ses potes, on voit son visage, ou parfois on ne le voit pas, et elle stream, et en fait là elle est à l'aise parce que les gens l'écrivent, mais c'est un autre univers et elle se lâche, et qu'en proposant un vocal tu vois qu'à un moment je ne suis pas à l'aise moi, et je suis contente quoi, voilà. c'est pourquoi quand tu m'as posé la question qu'est-ce que tu as apporté sim, c'est bien ça apporte tout ce que j'étais cité.

**L : D'accord. Et tu joues à d'autres jeux et t'es investi dans d'autres jeux quand tu l'es pour les sims?**

Alors, j'ai joué aussi, j'ai joué Animal Crossing, j'ai joué Mario, j'ai joué Mario, le dernier Mario qui est sorti, Wonder, Mario Odyssey, j'ai joué à fae farm. fae farm, c'est un peu comme Animal Crossing, où en fait, tu dois planter des trucs, tu dois faire pousser pour gagner de l'argent, tu dois ramasser des trucs pour fabriquer des objets, un peu comme dans Animal Crossing. Et j'ai téléchargé et acheté Stardew Valley, j'ai le même principe que fae farm, et un peu Animal Crossing. Et le concept est sympa, c'est une histoire, il faut que tu lises. Après, je joue à des jeux sur la tablette pour me détendre et pour répéter de me lasser des sims, où je joue à Candy Crush, Mobile Witch, et Linda Hood, je sais pas si ça te parle comme eux, Linda Hood, c'est une histoire d'une célébrité, et en fait, c'est un jeu de lecture où tu as une image, tu as un texte, alors au début de l'histoire, tu as des chapitres, et au début, ils vont te opposer de choisir entre ça et ça, c'est à dire, et toi, qu'est-ce que tu ferais, droite ou gauche, il y a des fois, ils t'oblisent à choisir cette option, donc tu n'as pas le choix et tu cliques, il y a des fois, ils te proposent, mais quand tu te proposes de choisir, en fait, ils t'enlèvent un diamant, le diamant, on va dire que c'est de l'argent, ils t'enlèvent un diamant, et du coup, là, tu es obligé, c'est toi qui as choisi avec le diamant, tu n'as pas avec le diamant, mais tu as choisi et eux, ils t'enlèvent un diamant, et du coup, au bout d'un moment, quand tu choisis soit l'option de base, ils ne t'enlèvent pas le diamant, soit tu choisis l'autre option, ils t'enlèvent le diamant, et d'au bout d'un moment, ils diminuent, et après, tu as plus de diamants, et quand tu as plus de diamants, soit tu ne sors pas carte bleue et tu payes, tu achètes des diamants et tu as plusieurs montants de diamants, donc tu as des diamants qui ne sont pas chers, donc tu n'en as pas beaucoup, et après, au plus c'est cher, au plus tu en as, et tu peux choisir, et après, si tu as fini ces diamants que tu n'en as plus, tu as toujours la proposition, soit tu choisis ça, soit tu choisis le truc de base, mais si tu choisis l'autre truc, tu vas te dire, ah, vous avez plus de diamants, vous pouvez payer, ou alors, comme tu n'as plus de diamants que tu ne veux pas payer pour un jeu, tu prends l'autre option, et du coup, ça m'est aggravé dans le cours de l'histoire où la sims avait eu un problème, et en fait, elle devait appeler en fait son copain, et en fait, soit il me proposait de dire la

vérité et de l'appeler, ou soit de ne pas l'appeler et de laisser passer. Alors moi, je voulais choisir l'option appeler, mais je ne pouvais pas parce que j'avais des diamants, je n'avais plus de diamants, et il a fallu choisir l'autre option, et du coup, la sim, ça l'est parti, et elle n'a pas prévenu, et du coup, l'autre a cru que c'était terminé, et qu'elle faisait la gueule tout simplement. Et après, il y a des jeux que je vois aussi, c'est sur la Wii, mais ce n'est pas vraiment des jeux, j'ai Animal Crossing sur la Wii, j'ai les Mario, et j'ai un autre truc, c'est pour faire du sport, où en fait, tu as une balance, tu te mets dessus, et tu peux faire des séances de yoga, mais pas que, tu as des mini-jeux, en plus des séances de yoga, et ce qui est bien, et que par exemple, quand tu fais un exercice de yoga et que tu t'améliores, au début, ils vont te demander de remplir ton poids, ton âge, etc. Et pendant combien de temps, tu veux perdre du poids, ou tu veux te muscler, et tu as un calendrier, tu montes sur le truc, tu fais les exercices, et en fait, quand tu as fini les enchaînements et les exercices, à ce moment-là, il y a des jeux, et quand tu vas jouer au jeu, il y a des enchaînements, et les enchaînements des jeux qu'il y a, c'est les mêmes enchaînements que tu as déjà travaillé dans les exercices de yoga, et ça, c'est vraiment formidable.

**L : Ça a l'air pas mal.**

Ouais, ça a l'air pas mal. c'est dommage qu'ils font plus de jeux sans l'aoui, parce que c'est une vieille console, mais j'aime bien. Après, ça m'arrive, où il y a des jeux que je ne joue pas, et que je n'ai jamais joué, mais je ne peux pas jouer parce que je suis epileptique. Alors, je regarde juste les autres joueurs, jouer, parce que moi je ne peux pas y jouer. Il y a des fois où je ne peux pas regarder, parce que je sais que mon cerveau va dire non, même si je ne joue pas, je sais que mon cerveau va dire non, tu ne peux pas, donc je ne regarde pas. Mais, par contre, il y a des fois où c'est marqué interdit sur la boîte, et du coup, je ne me prive pas. c'est-à-dire que ce n'est pas parce qu'il me dit que c'est interdit que je vais me priver, sinon tu t'arrêtes de vivre à ce moment-là. Et moi, je n'ai pas envie de m'arrêter de vivre pour des jeux, donc je fais quand même attention, je ne suis pas folle non plus, mais je te teste, et je vois si le graphisme quand j'allume le jeu. Je vois si le graphisme, je peux le supporter ou pas, et je continue à jouer. Si je vois que je ne peux pas, j'arrête. Alors, ce que je fais, c'est que quand c'est marqué, que c'est déconseillé, et tout, que je fais, c'est que si je vois que je ne vais pas supporter, je joue au jeu, mais je ne joue pas une heure, pas comme avec les sims.

**L : Ouais, tu te réserves un peu.**

Voilà, je me réserve un peu pour la prochaine fois et ce n'est pas plus mal parce qu'en fait, ça donne envie d'y rejouer et de savoir ce qui va se passer.

**L : c'est vrai que les sims, quand on se lance dans une partie, on peut passer des heures dessus sans voir le temps passer.**

c'est exactement ça, la dernière fois j'étais choquée parce que je ne savais même pas moi. Et je l'ai su comme ça dans les sims. J'ai joué un bon moment dans les sims. Parce que j'aime bien quand ça soit carré. c'est complètement con, je vais te donner un détail, moi je ne suis pas doit en construction. Mais quand je mêle des maisons et que je commande des maisons, c'est moi qui les mêle. Bon alors, quand j'ai pas le temps, je les fais meubler. Elle est commandée une maison, c'est

con mais quand je mêle une maison dans les sims, il faut que ma maison soit parfaite comme dans l'avri. Dans l'avri chez moi, sur ma table, j'ai une corbeille, avec des fruits. Ou alors, j'ai un vase avec des fleurs. c'est maintenant dans les sims, sur ma table, que ce soit table basse ou table de cuisine ou table de salamanger. Il faut qu'il y ait un vase, il faut qu'il y ait une corbeille à fruits, une boîte à mouquois, ces petits détails à l'incon. Mais voilà. Il faut qu'il y ait ça, ou une télécommande. Il faut vraiment qu'il y ait. c'est comme par exemple, c'est tout bête. Moi, chez moi, c'est normal dans ma maison. On a une salle de bain et les toilettes séparées. Dans les sims, j'ai salle de bain et toilette séparée. Mais je ne sais pas pourquoi. Il faut que j'ai les toilettes dans la salle de bain. Surtout que c'est inutile, si j'ai des toilettes, si je mets dans les tâches que j'ai des toilettes en bas, et en haut séparées, mon sims n'a pas besoin d'avoir les toilettes dans la salle de bain. Non, je ne sais pas pourquoi. Si je n'ai pas les toilettes dans la salle de bain, dans les sims, ça me pertume. Et pourtant, dans la vraie vie, ils ont l'horreur d'avoir les toilettes dans la salle de bain. Pour moi, tu es là, tu es en train de faire tes besoins, et d'un coup, il y a ton copain, ton conjoint. Il rentre, pendant toi, tu fais tes besoins et lui, il va prendre sa bouche. c'est pas... c'est pas gine, d'accord. c'est ton conjoint, il t'a déjà vu nu, ce n'est pas la question. Et... Ça me dérange que mon conjoint, il a entendu ce que je fais quand je fais aux toilettes, pendant que lui, il prend sa douche.

**L : Oui, oui.**

c'est... Voilà. c'est pas la même chose. Et moi, j'en garde ces petits détails. Chez moi, par exemple, dans ma maison, nous, on a une maison moderne, que si on nous rend ça, on sait qu'on pourra vendre la maison plus facilement, puisque c'est le style IKEA, et c'est le truc comme ils aiment les jeunes, et la cuisine américaine. Ou en fait, avant, on avait une cuisine ferme, et maintenant, une cuisine nouvelle. Et du coup, on a salon. On a... Parce qu'avant, on avait le salon, il a fallu la manger. Il a la cuisine fermée. Maintenant, on a le salon ouvert, avec le canapé, la télé. Il a fallu la manger dans le salon. Et dans le salon, au fond, c'était un ancien salon, nous avons transformé, on a fait une cuisine avec un comptoir à l'américaine, et des tables bourrées. Et c'est vachement sympa. Mais moi, dans les sims, il faut que dans ma cuisine, il y ait toi, un comptoir, ou soit une table à cuisine, et il me faut, automatiquement, une table à s'en à manger. Donc, la table de la cuisine va être plus petite, parce que c'est une table de cuisine. Mais la table à s'en à manger faut qu'elle soit grande pour recevoir du monde, et un canapé, une télé. Et évidemment, il me faut une cheminée, automatiquement, mais chez moi, j'ai pas de cheminée, j'ai des chauffages, parce que la cheminée, on la virait. Mais j'aime bien avoir la cheminée dans les sims, et j'aime bien aussi avoir les chauffages, mais je veux dire, si tu peux pas avoir le chauffage, juste la cheminée, soit là, soit là. Mais non, il me faut les deux. Je sais pas pourquoi. Et ta main est fantastique, tu te rapproches plutôt de la réalité quand tu es dans tes constructions ou des fois tu t'inspires d'autres univers. Maintenant je m'inspire un peu de tous les univers par exemple, on va partir sur Vampire et Monde Magique. Monde Magique, je suis partie sur le thème Charmaine pour Vampire. Il y en a, ils ont fait tous la série Vamparise, ou je ne sais plus comment ça s'appelle, qui est passée sur Monde. Voilà, ils sont partis sur ça. Moi je ne connais que de nom, je n'ai pas vu la série parce que ce n'est pas le style de série que j'aime. Et moi j'étais persuadée, quand ils allaient sortir le Vampire, tout le monde allait partir sur Twilight. Et bien, personne n'est parti sur Twilight. Et bien moi, je suis parti sur Bella et sur Edward Cullen dans les sims. Et après, il m'est venue une idée dans les sims et j'en ai fait une

vidéo. Et en fait, j'ai fait, avec la sortie, Sabrina a la partie sorcière et j'ai fait Edward Cullen. Et j'ai voulu faire une thématique pour savoir si la sims tombe en scène. Elle fallait avoir un bébé Vampire, ou un bébé sorcier, ou un humain. Et là, je me suis dit, il faut que je teste. Mande de pont, moi, je n'ai pas eu de chance, c'est que la sims a eu des jumeaux. Et sur les jumeaux, elle a eu un Vampire et une sorcière. Donc moi, je me suis dit peut-être que ça va être, elle va partir de la mer, elle va partir du père. Non, en fait, elle a eu les deux. Bon, soit, et moi, on m'a dit, parce que moi, quand je fais la thématique, ça a beaucoup plu. Et on m'a dit, en fait, tu le sauras quand ton sims sera à dos des cents pas avant. Bon, j'ai passé nu alors, et j'étais dégoûtée. Et en fait, ce qui s'est passé, c'est que je ne sais pas si c'était un bug du jeu. Quand ma sims a raccouché, elle a eu les berceaux normales. Et en fait, normalement, quand un Vampire, ou un sorcier, ou un loup-garon. Sorcier, Vampire, loup-garon, et on a quoi d'autre. c'est tout, ouais. Oui, mais ça sera terrible, je ne compte pas. Je compte au niveau des... Ouais, c'est tout. Et bien, ces trois-là. Quand un sims, c'est un ou l'autre, quand elle va accoucher, en fait, elle va avoir un berceau. Et en fait, si elle a le berceau du monde magique, c'est que c'est un sorcier. Si elle a un berceau normal, c'est un humain. Si elle a un berceau vampire, c'est que c'est un vampire. c'est comme ça que tu sais que c'est un vampire. Et du coup, moi, dans ma vidéo, j'explique que quelqu'un m'avait dit qu'en fait, on le savait que quand le sims serait à dos. Et je suis vraiment désolée d'avoir fait de vous avoir dit que j'ai vraiment hâte parce qu'on le saura quand ce serait à dos. Et du coup, je retestais quand même, en faisant une autre partie. Et je me suis aperçu que, en fait, j'avais eu un lit vampire, et là, j'ai dit, bon, mais là, j'avais fait une vidéo spéciale, etc. Et je tenais à préciser que quelqu'un m'avait dit qu'on le serait quand le sims serait à dos, mais pas forcément, en fait. Au final, j'ai retesté de mon côté. Et en fait, je tenais à préciser que c'est aléatoire. c'est le jeu qui va choisir si on a un humain ou un vampire ou une sorcière. c'est aléatoire. Niko Et du coup, la première vidéo avait accroché, mais la deuxième vidéo n'avait pas tellement accroché pour les vampires et sortir. MBC 뉴스 이덕영입니다. Je vais faire un peu de tout, c'est-à-dire que je vais faire le CUS pour appuyer des cils sous du roll-out king, je vais faire de la meublement, je vais aussi faire de la construction, je vais aussi partager des astuces, quand il est sorti par exemple pas que c'était des décorations d'intérieur, on mettait le meubles pour faire les dressings à chaque fois il sautait, c'est-à-dire quand on en p'tit partait sur les courses, on le saut gardait, on revenait, on avait ce bug où les meubles sautait, j'ai partagé la petite astuce pour ceux qui ne le savent pas, en fait c'est très simple, on met notre meubles dans la pièce, une fois qu'on a fini, on sauvegarde la maison dans notre bibliothèque, une fois que la maison est sauvegardée dans la bibliothèque, on va vers la bibliothèque, on s'assure que notre maison est bien dans notre bibliothèque, et à ce moment là, on passe le terrain au bulldozer, et on remet la maison qui est dans notre bibliothèque sur les mêmes terrains, et là, une fois que c'est installé, on continue notre jeu, on continue à décorer, et tout, et là on peut sauvegarder, on peut aller promener, mais meubles ne vont pas sauter, et c'est la même astuce pour ceux qui ont le pas que la bibliothèque a 5€, et comme ça, ça n'habite que les meubles, en fait ils sautent, et du coup j'ai partagé cette astuce, et ça a cartonné, et là la dernière fois j'ai fait une challenge dans les sims, et du coup c'était marrant, j'avais fait deux soeurs jumelles, et il y avait la jumelle numéro 1, la jumelle numéro 2, identique, et du coup je les ai appelées numéro 1, numéro 2 pour que les gens arrivent à suivre, donc la jumelle numéro 1 était habillée avec des vêtements cécés, la jumelle numéro 2 n'était pas habillée, elle était toute nue, l'objectif de cette vidéo c'était de habiller la sims

numéro 2, mais il y avait une difficulté supplémentaire, c'était que la sims numéro 2 devait être habillée avec des tenues 0 cécées, et ce qu'on a uniquement dans le vd sims, en plus de cela, il fallait qu'elle soit habillée, pareil que sa soeur, c'est à dire que si sa soeur portait une jupe en cuir, il fallait que dans les sims je trouve une jupe en cuir qui ressemble à la même que sa soeur, mais c'est compliqué parce que dans les sims, les cécés et les vêtements des sims se ressemblent pas forcément pareil, on sait pas le même design, donc du coup j'ai galéré pour trouver une jupe avec une ceinture, j'ai trouvé une jupe avec une ceinture mais elle n'était pas en cuir, mais ça ressemblait à la jupe de sa soeur, malgré que c'était pas en cuir, et du coup à la fin on a visité le rappel de la soeur numéro 1, et après on a fait la soeur numéro 2 et à chaque fois je mettais de la première tenue à la soeur numéro 1, je montrais, et la tenue numéro 2 pour dire voilà ça c'est la vraie tenue et ça c'est la tenue des sims, et je le dis dans la vidéo ce qui est bien c'est que ça a permis de relouquer la sims et j'essaye de se faire un effort, et ce qui m'a permis aussi de ne pas utiliser le cécé, d'utiliser des vêtements des packs, et du coup comme j'ai utilisé des vêtements des packs, il y a des packs ou des vêtements que je n'utilise jamais parce que je ne sais pas avec quoi le mettre, comment l'utiliser, parce que j'utilise des vêtements cécés, et du coup là ça m'a permis de redécouvrir des vêtements que je n'utilisais pratiquement pas ou jamais, et ça m'a permis de découvrir des vêtements qu'on a et que je ne savais même pas qu'on avait et qui sont hyper jolies, et ça c'est sympa quand tu fais ce genre de vidéo, voilà.

**L : D'accord, c'est super intéressant tout ça.**

Oui c'est intéressant, voilà.

**L : Ok, je vois que je t'ai retenu un peu plus longtemps de prévu et en plus tu m'avais dit que t'avais un appel avec quelqu'un d'autre.**

Ouais, mais je pense que la personne ne m'a pas répondu, je pense qu'elle a dû m'oublier. Elle m'a dit que dans une heure ou deux heures, elle serait disponible. Là, elle est toujours par là, si ça se trouve, elle a commencé à manger, s'installer sur son canapé, elle a dit sans dormir. J'ai l'habitude avec cette personne, elle a toujours des imprévus et elle me prévienne que le lendemain. Donc, je m'y attendais même si elle m'a laissé un message tout à l'heure. Donc, même si elle a dit oui, oui, je serais là pour le vocal, elle n'était pas... J'ai dit qu'il fallait qu'elle m'appelle sur le Discord et qu'elle ne m'a pas appelé, donc c'est qu'elle n'a pas chié. No, go. Mais si à l'avenir tu as d'autres questions d'air ou de ce genre, moi je suis preneuse pour les mettre dans mon discord parce que je pense que ça peut être intéressant ce genre de choses à l'avenir sur le discord.

**L : Ouais franchement ce sera avec plaisir, normalement c'est le seul que je ferai mais...**

Ça m'intéresse travailler avec toi parce qu'en fait, je t'explique, j'aimerais bien faire un projet comme ça, mais différemment de ce que tu as proposé là, pour poser la question aux gens, parce que moi je suis curieuse, c'est pas de comment ils ont connu les sims, c'est à quoi leur servent les sims à l'heure d'aujourd'hui? Est-ce que c'est un moment pour oublier leur quotidien, comme je le disais tout à l'heure, qu'ils sont malades, qu'ils veulent effacer leurs problèmes de leur quotidien oublier, ou c'est leur moment d'étente? Et est-ce que ça leur arrive que dans les sims ils créent une partie qui

leur correspond totalement dans la vraie vie, et qu'en fait ils n'assument pas dans la vraie vie, et en fait ils créent leur vraie vie dans les sims, parce que dans la vraie vie ils n'assument pas, si tu vois bien.

**L : Ouais, je vois totalement ce que tu veux dire, c'est une partie que j'étudie et il y a beaucoup d'ouvrages dessus, de livres super intéressants qui ont été faits par des psychologues et des sociologues là-dessus. c'est ce qui m'a donné envie en partie de faire mon mémoire là-dessus parce que c'est très intéressant. Les sims je ne le savais pas mais c'est utilisé comme un outil pédagogique par les psychologues et psychiatres, surtout pour les plus jeunes, en fait pour les aider à surmonter des problèmes dans la vie parce qu'ils peuvent justement faire une autre vie dans le jeu et c'est super intéressant tout ça.**

Oui, en plus de bas, les sims, c'était pas vraiment des sims, à la base les sims, c'était un logiciel pour un architecte, pour pouvoir présenter une maison. Quand tu vas créer une maison, en général les architectes, ils ont des logiciels où ils montrent comment on va être la maison au clignon, c'est à dire que là la maison est vide. En fait, il va montrer la disposition, comment il voit la salle de bain, comment il voit la cuisine. Si le client n'est pas content, il peut gommer et mettre autre chose à la place, c'était fait pour ça. Et en fait, après, ça n'a pas fonctionné, parce que en fait, ça ne s'est pas fait. Et je me remarque si, il a vu que sa fille jouait à une maison de poupée, et là il a eu cette idée là de créer des sims, où on peut jouer à travers un ordinateur, parce que quand tu es plus grand, tu ne peux plus voir la poupée. Donc du coup, ce serait sympa d'avoir un jeu de simulation depuis et tout ça. Et c'est grâce à sa fille qu'il a eu la petite idée de créer le jeu des sims. c'est comme ça que ça s'est fait. Et de base, les sims, ce n'est pas spécialement pour jouer. En fait, ça pourra prendre à compter les mètres carrés dans le jeu des sims.

**L : Ah bah ça je ne le savais pas du tout**

c'est ce qu'on m'a dit, on m'a dit que les sims, ça a été créé par rapport à l'histoire de la fille de Maxime et pas que le bas s'est fait pour qu'on puisse savoir compter les mètres carrés et gérer les besoins des sims. Parce qu'à l'heure d'aujourd'hui, non, on sait se gérer tout seul un sim dans le jeu, c'est compliqué. c'est vrai. Après, je sais que ça, ça pourrait peut-être intéresser. Il y a des gens, ils ont fait une étude là-dessus, ou en fait, ils ont créé un personnage. Sur un personnage, ils l'ont mis dans le jeu, ils l'ont fait la maison et tout, ils l'ont laissé. Ils ont laissé le genre marche, et en fait, ils sont partis manger, en laissant le jeu annulé, et ils ont fait leur vie tranquillement. Mais pendant que le jeu tournait, ils avaient enregistré, avec un logiciel, la partie. Donc la partie, le logiciel filme toute la partie de la sims. L'humain partait manger, regardait à télé, il revenait une heure après, donc forcément, le sims, soit elle était vivante ou morte. Et du coup, il s'est installé, il mettait le jeu, en fait, la logicielle s'oppose, comme quoi il avait terminé, et coupait le logiciel. Et là, à ce moment-là, ils retournent dans le menu pour quitter le jeu.

Et là, ils regardent pendant toute la durée de la vidéo qui s'est passée dans le jeu, et ils notent son sims. À 4h, il a été faire pipi. À 5h du matin, il a allumé l'ordinateur. À 6h du matin, il a été se faire à manger. Et du coup, elle a tout noté. Et du coup, elle a fait une sondée, où elle s'est mise dans la peau de son sims, et elle a reproduit tout ce qu'elle a noté sans le carnet. Que son sims a fait. Et du

coup, quand son sims, à 4h du matin, est allé jouer à l'ordinateur, elle a mis le réveil. Et à 4h du matin, elle était jouée au sims, à 6h. Elle a mangé la vidéo. Et il y en a plusieurs qui l'ont fait. Moi, j'avais pas une traîne, parce qu'il y a plusieurs qui sont reproduits ça. C'était assez sympa. Moi, ça m'a tenté à faire l'expérience, mais je n'ai pas voulu la faire. Parce que, en fait, là, il faut se montrer en... en caméra. Et en caméra, ça ne me dérange pas de me montrer mon visage en caméra sur Twitch. Mais là, c'est filmé ton quotidien, et si le sims'est allongé dans le lit, je n'ai pas envie qu'on me voyait un pyjama, je n'ai pas envie que... montrer forcément ma maison ou ma cuisine. Donc, non. Les sims, ça reste les sims. Après, j'aime bien voir ce genre de vidéo, parce que, si c'est un conneau, par exemple, il y a une sims, une femme, sa sims, à partir de telle heure, elle a plus fait cra craque. Donc, du coup, comment reproduire ça dans ma vidéo, à partir de telle heure? Donc, du coup, elle s'est mise dans le lit avec son conjoint, et elle a juste bougé les bras. Et elle a fait des bruits, comme ils font les sims. Et c'est assez marrant. Après, à un moment donné, il y a son sims, en fait, en fait. Donc, je me dis, bon ben, là, tu ne peux pas péter sur mesure, c'est pas possible. Elle va rajouter des effets spéciaux. Non. D'un coup, son conjoint qui était assis à côté d'elle, il s'est mis à péter, carrément, et il avait... Mais il a vraiment péter pour le bon, elle, elle n'en pouvait plus, parce que l'hausse d'heure, ça sentait mauvais. Elle a dit, ah, tu pu. Et, en fait, le truc qui était marrant, c'est qu'elle a dit à son conjoint qu'il pu. Elle a dit, je ne dis pas ça pour la vidéo, c'est pas un montage, on a mis des effets spéciaux. Avec de la mise, c'est vraiment mon conjoint qui a péter, et il semble vraiment mauvais, je le dis dans la vidéo, et je n'ai pas honte. Et, elle dit, par contre, oui, on a rajouté, en effet spéciaux, la petite fumée qui sort d'effets à ce mon conjoint. On a juste rajouté ça comme effet spéciaux, mais, ou sinon, mon conjoint a vraiment péter, et ça sent vraiment mauvais pour la petite appartée. Et c'était vraiment rigolo sur le coup, mais moi, je sais que je n'aurais pas pu. Après, je respecte.

**L : Ah c'est vrai que c'est montrer son intimité, ce genre de contenu, donc tout le monde n'a pas envie de le faire aussi.**

Oui, c'est ça. Moi, j'ai bien aimé. Ah, c'est vrai. Mais je me dis que ça pourrait être sympa à l'avenir, de détailler des formuleurs comme ça sur le petit cas, parce que ça pourrait être élevé pour l'avenir, pour entre-chose, ou quoi. All right, all right, see you later. Maintenant, je veux dire, tu m'as en amené sur le Discord, donc tu vas pouvoir, si tu as besoin d'autres choses ou on est formulaire, on peut s'organiser un jour où tu n'as pas forcément vraiment cours, et on voit quand moi je suis disponible tout le temps, les après-midi, mais ce que je veux dire, c'est que moi, il faut que je m'organise, que je n'ai pas de vidéo à tourner, et comme ça, on a bien le temps de formuler la chose, pour que ça soit clair pour tout le monde et contre un cible pour tout le monde.

**L : Ouais, ouais, je vois ce que tu veux dire. Eh bah ça marche, bah écoute j'hésiterai pas si j'ai des questions ou des idées à t'envoyer un message.**

Ouais, tu m'envoies un message, comme ça je vois avec toi, si le formulaire me branche, si le truc me branche, comme ça, ça peut être intéressant, surtout pour une vue, hein. Et si tu as d'autres questions, tu n'hésites pas à les poser sur le Discord, d'ailleurs, tu peux poser des questions que tu veux sur le Discord, soit en général, donc si c'est vraiment pour les sims, parce que je sais pas si t'as

rejoint le call en P ou le Discord aussi, mais tu n'hésites pas, si tu n'y peux, tu peux rejoindre le Discord et poser les questions aussi dans le salon des sims, parce que peut-être qu'il y a des gens qui vont te répondre.

**L : D'accord et bah je ferai un tour là dessus en tout cas je te remercie beaucoup pour le temps que t'as pris parce que c'est vraiment gentil**

Par contre, si ça t'intéresse, je pourrais présenter la personne avec qui je suis en vocal. Parce que je pense que si je te présente la personne, tu pourrais lui exposer ton projet de le formulaire et ça pourrait marcher sur son discord. Et tu comprends, parce que je sais qu'ils sont réactifs sur son discord quand tu poses des questions. Par exemple, il y avait un sondage sur son discord. c'est tout comme, est-ce que vous dites ton chocolat croissant, ou chocolatine, ou les noiseries? Et du coup, les gens ont répondu dans le sondage, alors là c'est chocolatine, moi c'est peint au chocolat, moi c'est les noiseries, et du coup c'était intéressant. Donc je me dis sinon on va répondre à ce genre de question tout bête, un petit formulaire comme ça, ça pourrait les brancher. Et peut-être que ça l'enfermerait, et ça pourra leur apporter quelque chose au final, voilà.

**L : D'accord. Et bah je vais réfléchir à tout ça.**

Voilà, et on se reconnaît. Je vois que c'est à l'heure ou à l'heure où je vais exposer le truc. Et... Sur ce, je vais te laisser comme ça. Je laisse parler aux autres personnes, si c'est d'autres personnes à parler aujourd'hui. Et peut-être à une prochaine.

**L : D'accord, bah je te souhaite une bonne soirée et merci beaucoup encore.**

Tchau, tchau, tchau, tchau, tchau.

## Table des illustrations

Illustration 1 (p.30)



Illustration 2 (p.34)



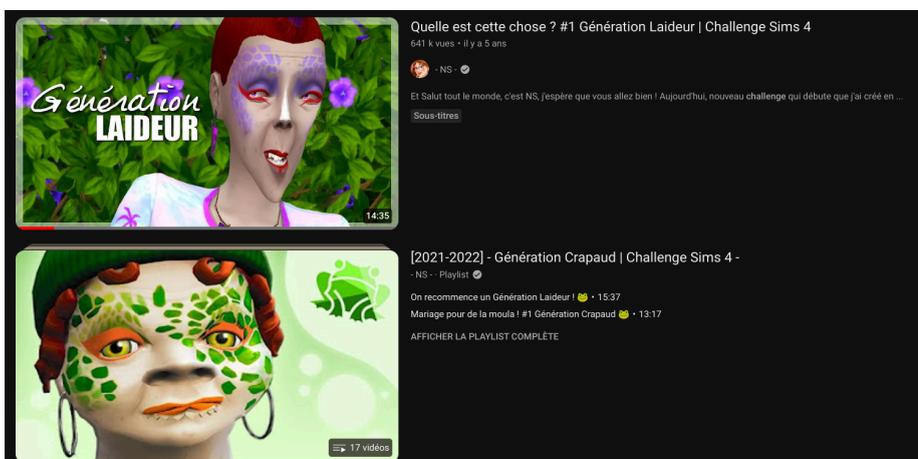
Illustration 3 (p.34)



Illustration 4 (p.47)



Illustration 5 (p.48)

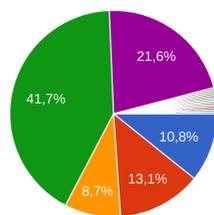


Vidéos sur Youtube reprenant les Let's Play du challenge "Génération Laideur"

Illustration 6 (p.75)

À quelle fréquence interagissez-vous avec d'autres joueurs sur les réseaux sociaux numériques ?

343 réponses



- Quotidiennement
- Hebdomadairement
- Mensuellement
- Rarement
- Jamais
- J'étais actif sur des forums (de moddi...
- Ponctuellement
- À l'époque, tous les jours. Aujourd'hui...

▲ 1/3 ▼

## Grille d'entretien

### A. Informations personnelles

1. Nom, prénom,
2. âge,
3. CSP parents
4. occupation actuelle

### B. Sociabilité générale

5. A quoi ressemble votre vie sociale en dehors du jeu ?
  - Les réponses au questionnaire ont montré que de nombreuses personnes ont une vie sociale assez calme, qu'ils sont plutôt casaniers et introvertis.
6. De manière générale, en êtes-vous satisfait ?
7. Quel rôle jouent les interactions en ligne dans votre quotidien ?
8. Quelles sont vos activités de loisir ?
9. Quels sont les endroits dans lesquels vous aimez vous retrouver ? Soit seul, soit avec des amis ?
10. Quels moyens privilégiez-vous pour entretenir les liens avec votre entourage ? (Les voir en face à face, appel, messages)

### C. Expérience du jeu et gameplay

11. Comment avez-vous connu le jeu et quelle a été votre première impression ?
12. Pourquoi jouer à un jeu de simulation de vie ? Quel rôle tient ce type de jeu par rapport à d'autres ?
13. Comment décririez-vous votre style de jeu, notamment en ce qui concerne la construction du Sim et de son environnement ?
14. Quels sont les éléments de gameplay qui vous captivent le plus ?
15. Que ressentez-vous lorsque vous jouez aux Sims ?
16. Jouez-vous à d'autres jeux ?

#### D. Communauté *Les Sims*

La communauté *les Sims*, je la défini à la fois par les membres sur les réseaux sociaux, mais également les moddeurs, les créateurs sur la galerie, les streamers, tiktokeurs, youtubeurs etc... Ceux qui participent à alimenter les conversations et les contenus du jeu. Les joueurs, même ceux passifs dans leurs interactions ou peu connectés, font bien évidemment partie intégrante de la communauté.

17. Comment avez-vous découvert la communauté *Les Sims* en ligne ?
18. Qu'est-ce qui vous incité à vous y joindre ?
19. Comment avez-vous intégré la communauté *Les Sims* ?
20. Quels sont les aspects de la communauté qui vous attirent le plus ?
21. Qu'est-ce qu'elle vous apporte ? Que cela soit en termes de jeu, ou en termes de sociabilité.
  - Comment les discussions ont-elles influencé vos choix dans le jeu ou l'approche du gameplay ?
22. En quoi la communauté a-t-elle enrichi votre expérience dans le jeu ? Qu'est-ce qu'elle apporte à votre façon de jouer ?
23. Quels types de contenus trouvez-vous les plus engageants ? (Vidéos, posts sur les réseaux...)
24. Comment choisissez-vous de contribuer à la communauté, et quel rôle jouez-vous au sein de celle-ci ?
25. Êtes-vous aussi investis dans d'autres communautés ?

#### E. Sociabilité en jeu

26. Comment tu développes le cercle d'amis de ton Sim ? Est-ce que ça ressemble à comment tu vois les relations dans la vraie vie ? Pourquoi tu te fais des amis, trouve l'amour, ou construit une famille virtuelle dans le jeu ? Ou au contraire, pourquoi tu laisses ton personnage tout seul ?
  - Qu'est-ce qui vous attire du point de vue des interactions sociales ? Comment gérez-vous les relations sociales entre vos Sims dans le jeu, et de quelle manière cela reflète-t-il votre propre approche des interactions sociales ?
  - Quelles sont les motivations initiales liées à la sociabilité dans le jeu,

qu'est-ce qui vous donne envie d'entretenir des amitiés, des relations amoureuses, de fonder une famille etc...

- Ou au contraire qu'est-ce qui pousse à isoler notre avatar (dans le cas où l'enquête ne privilégie absolument pas la sociabilité dans le jeu, il est intéressant de savoir pourquoi)

27. Les relations sociales dans Les Sims sont-elles proches de la réalité ? Est-ce que les interactions dans le jeu, comme augmenter ou diminuer une jauge d'amitié, te rappellent des trucs qui se passent vraiment dans la vie ?

- Que pensez-vous de la représentation de l'espace social dans le jeu ? Comment les interactions sociales se comparent-elles à celles de la vie réelle ?
- Est-ce que pour vous, la façon d'interagir avec les autres personnages est réaliste ? Les interactions proposées, les actions à mener, la jauge de relation qui augmente et descend.
- Retrouvez-vous ces schémas lors d'interactions réelles avec votre entourage ?

28. Comment tu utilises la créativité dans le jeu, que ce soit en créant des Sims, des maisons, ou autre ?

- Quel rôle joue la créativité sociale dans votre expérience de jeu ?
- Par exemple créer un beau Sim, avoir une belle maison, un bon travail, ou l'inverse.

29. Qu'est-ce qui te plaît à recréer des tranches de vie quotidienne dans Les Sims ? Tu reproduis ta vie ou tu t'en éloignes ?

- Quels éléments de la vie quotidienne trouvez-vous particulièrement intéressants à recréer dans *Les Sims* ? Cherchez-vous à représenter votre vie ou bien au contraire, à vous en éloigner ?

30. En quoi jouer aux Sims est différent d'autres divertissements pour toi ? Pourquoi préfères-tu jouer à un jeu de simulation de vie plutôt qu'à d'autres types de jeux ? Qu'est-ce qui le rend spécial pour toi ?

- En quoi jouer aux Sims offre-t-il une expérience sociale unique par rapport à d'autres formes de divertissement ?
- Pourquoi privilégier un jeu de simulation de vie face à d'autres modes de jeu

## Questionnaire

Entre la réalité et la simulation : la représentation de l'espace social dans Les Sims

Bonjour à tous ! Je suis Lou, étudiante en Master 1 culture et métiers du Web. Dans le cadre de mon mémoire, je réalise une enquête qui porte sur l'espace social au sein et autour de la franchise Les Sims !

Le questionnaire est privé, je suis la seule à y avoir accès, les réponses restent donc confidentielles.

1. Comment vous appelez-vous ?

---

2. Quel âge avez-vous ? \*

- Moins de 18 ans
- 18 - 25 ans
- 26 - 32 ans
- 33 - 45 ans
- 46 - 52 ans
- 53 - 65 ans
- Plus de 65 ans

3. Quelle est votre situation actuelle ? \*

- Lycéen.ne
- Étudiant.e
- Salarié.e
- Retraité.e
- Sans emploi
- Autre : \_\_\_\_\_

4. Vous êtes : \*

- Une femme
- Un homme

- Je ne souhaite pas le préciser
- Autre : \_\_\_\_\_

### Habitudes de jeu

5. Depuis combien de temps jouez-vous aux Sims ?

- Moins d'un an
- 1 à 5 ans
- 5 à 10 ans
- 10 à 15 ans
- 15 à 20 ans
- Plus de 20 ans

6. Comment avez-vous découvert Les Sims et qu'est-ce qui vous a incité à commencer à y jouer ?

---

---

---

---

7. À quelle fréquence jouez-vous aux Sims ?

- Quotidiennement
- Hebdomadairement
- Mensuellement
- Rarement
- Par phase
- Jamais

8. Combien d'heures en moyenne par semaine consacrez-vous à jouer aux Sims ?

- Moins d'une heure
- 1h - 2h
- 2h - 5h
- 5h - 10h
- 10h - 20h
- Plus de 20h

9. Avez-vous des rituels ou des habitudes liés au jeu, comme jouer à des moments spécifiques de la journée ou de la semaine ?

---

---

---

---

10. Sur quel support jouez-vous ?

- PC
- Playstation
- Nintendo DS
- Téléphone
- Autre : \_\_\_\_\_

11. Quels titres des Sims avez-vous joués (par exemple, Les Sims 2, Les Sims 3, Les Sims 4)

---

---

---

---

### **Autour de la communauté Les Sims**

12. Avez-vous rejoint des communautés en ligne dédiées aux Sims ?

- Oui
- Non

13. Si oui, quel(s) type(s) ?

- Forums
- Groupes Facebook
- Discord
- Autre : \_\_\_\_\_

14. À quelle fréquence interagissez-vous avec d'autres joueurs sur les réseaux sociaux numériques ?

- Quotidiennement
- Hebdomadairement
- Mensuellement
- Rarement
- Jamais
- Autre : \_\_\_\_\_

15. Avez-vous rencontré des amis dans la vie réelle grâce aux Sims ?

- Oui
- Non

16. Quelle importance accordez-vous à votre réseau social en ligne autour du jeu ?

- Beaucoup d'importance
- Une importance modérée
- Peu d'importance
- Aucune importance
- Autre : \_\_\_\_\_

17. À quelle fréquence utilisez-vous les réseaux sociaux pour discuter des Sims ou partager du contenu lié au jeu ?

- Quotidiennement
- Hebdomadairement
- Mensuellement
- Rarement
- Jamais

18. Comment percevez-vous la communauté de joueurs des Sims ?

- Comme une famille
- Comme des amis
- Comme un groupe d'appartenance
- Comme une communauté étrange
- Je n'y prête pas attention
- Autre : \_\_\_\_\_

19. Avez-vous déjà participé à des compétitions ou des événements en ligne liés aux Sims ?

- Oui
- Non

20. Si oui, lesquels ?

---

---

---

---

21. À quel point vous sentez-vous connecté(e) à la communauté des joueurs de Sims ?

- Très connecté.e
- Moyennement connecté.e
- Peu connecté.e
- Pas du tout connecté.e

22. Participez-vous activement à des discussions en ligne ?\*

- Oui
- Non
- Parfois
- Autre : \_\_\_\_\_

23. Avez-vous déjà été témoin d'actes de harcèlement ou de comportements négatifs dans la communauté des joueurs de Sims ?

- Oui, de façon répétée
- Oui, mais rarement
- Non

24. Quelles améliorations ou fonctionnalités supplémentaires souhaiteriez-vous voir dans le jeu pour renforcer la sociabilité en ligne ?

---

---

---

---

## Création de contenu

25. Vous arrive-t-il de créer du contenu pour le jeu ?

- Oui
- Non

26. Partagez-vous vos créations Sims (maisons, personnages, etc.) en ligne ?

- Oui
- Non

27. Si vous avez un compte, une page ou un forum dédié au partage de créations :

---

28. Comment décririez-vous l'impact des Sims sur votre créativité et votre expression artistique ?

- Impact important
- Impact modéré
- Peu d'impact
- Pas d'impact

## Gameplay

29. À quelles activités sociales participez-vous le plus dans le jeu (discussions, mariages, visites de maisons, etc.) ?

- Discussions entre Sims
- Fêtes / mariages
- Entretenir des histoires d'amour
- Faire évoluer les familles
- Autre : \_\_\_\_\_

30. Les Sims vous permettent-ils d'exprimer des aspects de votre personnalité que vous n'exprimeriez pas autrement ?

- Oui
- Non

31. Utilisez-vous des mods ou des contenus personnalisés dans Les Sims ?

- Oui, des mods
- Oui, du contenu personnalisé
- Oui, les deux
- Non

32. Si oui, à quelle fréquence et dans quel but ?

---

---

---

---

33. Comment réagissez-vous aux mises à jour et aux extensions du jeu ?

- Cela me plaît car du nouveau contenu est disponible
- J'anticipe car cela amène de nombreux bugs
- Cela ne m'intéresse pas
- Autre : \_\_\_\_\_

### **Les Sims et la vie sociale**

34. Comment le jeu influence-t-il votre perception de la sociabilité dans le monde réel ?

---

---

---

---

35. Comment décririez-vous l'impact des Sims sur votre vie sociale ?

- Impact important
- Impact modéré
- Peu d'impact
- Pas d'impact

36. Le jeu a-t-il renforcé ou affecté vos relations familiales ou amicales ?

- Renforcé
- Impacté
- Un peu des deux
- Aucun des deux
- Autre : \_\_\_\_\_

37. Quels sont les principaux avantages sociaux que vous tirez de jouer aux Sims ?

- Un contrôle sur la vie sociale de l'avatar
- Une connaissance des interactions sociales
- Une vision d'ensemble du fonctionnement de la sphère sociale
- Autre : \_\_\_\_\_

38. Est-ce que jouer aux Sims a influencé votre choix de carrière ou d'études ?

- Oui, mon choix de carrière
- Oui, mon choix d'études
- Oui, les deux
- Non

39. Si oui, de quelle manière ?

---

---

---

---

40. Comment gérez-vous l'équilibre entre votre temps consacré au jeu et vos autres activités sociales ou professionnelles ?

- Mes activités passent avant le temps de jeu
- Le temps de jeu passe avant les autres activités
- Autre : \_\_\_\_\_

41. Le jeu vous a-t-il permis de maintenir des relations à distance avec des amis ou des proches ?

- Oui
- Non

## Les Sims et le bien-être

42. Dans quelle mesure le jeu a-t-il contribué à votre bien-être émotionnel ?

- Il y a grandement contribué
- Il y a contribué
- Il y a peu contribué
- Il n'y a pas contribué

43. Avez-vous déjà ressenti des émotions fortes (joie, colère, tristesse, etc.) en jouant aux Sims ?

- Oui
- Non

44. Pouvez-vous expliquer pourquoi ?

---

---

---

---

45. Dans quelle mesure le jeu vous permet-il de créer des représentations de votre vie idéale ou de vos fantasmes ?

- Il me permet de réaliser tout ce que je veux
- Il me permet de réaliser certaines choses
- Il ne me permet pas de réaliser ce que je veux
- Je ressens de la frustration vis-à-vis de la création
- Autre : \_\_\_\_\_

## Poursuite de l'enquête : vers l'entretien individuel

*Merci d'avoir répondu à ce formulaire. La prochaine étape de mes recherches passe par des entretiens (questions-réponses) !*

46. Seriez-vous d'accord pour être contacté pour un entretien individuel ?

- Oui
- Non

47. Si oui, merci de laisser votre nom, prénom, numéro de téléphone et adresse mail afin que je puisse vous contacter

---

---

---

---