

Usages et appropriations du jeu vidéo *Animal Crossing: New Horizons* en contexte de pandémie

Homo Leudens

Volume 9, numéro 1, septembre 2023

Le jeu en temps de pandémie : remède ou échappatoire ?

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1113431ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/1113431ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Université de Montréal Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques

ISSN

1916-985X (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Homo Leudens (2023). Usages et appropriations du jeu vidéo *Animal Crossing: New Horizons* en contexte de pandémie. *Kinephanos*, 9(1), 37–75.
<https://doi.org/10.7202/1113431ar>

Résumé de l'article

Cet article présente les conclusions d'une autoethnographie collective et d'une analyse textuelle assistée par ordinateur dont l'objectif est de comprendre pourquoi le jeu de simulation de vie *Animal Crossing: New Horizons* fut autant joué durant la pandémie et à quelles fins. En s'inspirant de la théorie des usages et gratifications, les auteur·rice·s identifient six besoins exacerbés par le confinement, que les joueur·se·s tentèrent de combler à l'aide du jeu : besoins d'interactions sociales, de repos, d'évasion, d'exutoire, de productivité et d'expression identitaire. L'article s'intéresse non seulement aux affordances du jeu et aux pratiques des joueur·se·s qui favorisent ou nuisent à la réalisation de ces besoins, mais aussi aux appropriations faites par les joueur·se·s pour adapter le jeu à leurs besoins spécifiques en contexte de pandémie.



Volume 9, Numéro 1

Le jeu en temps de pandémie : remède ou échappatoire ?

Septembre 2023

37-75

Usages et appropriations du jeu vidéo

Animal Crossing: New Horizons en contexte de pandémie

Homo Ludens¹

Université du Québec à Montréal

Résumé : Cet article présente les conclusions d'une autoethnographie collective et d'une analyse textuelle assistée par ordinateur dont l'objectif est de comprendre pourquoi le jeu de simulation de vie *Animal Crossing: New Horizons* fut autant joué durant la pandémie et à quelles fins. En s'inspirant de la théorie des usages et gratifications, les auteur·rice·s identifient six besoins exacerbés par le confinement, que les joueur·se·s tentèrent de combler à l'aide du jeu : besoins d'interactions sociales, de repos, d'évasion, d'exutoire, de productivité et d'expression identitaire. L'article s'intéresse non seulement aux affordances du jeu et aux pratiques des joueur·se·s qui favorisent ou nuisent à la réalisation de ces besoins, mais aussi aux appropriations faites par les joueur·se·s pour adapter le jeu à leurs besoins spécifiques en contexte de pandémie.

Abstract in English at the end of the text.

Mots-clés : jeu vidéo, pandémie, confinement, usage, besoin, appropriation, autoethnographie

¹ Cet article présente les résultats d'une recherche menée par plusieurs membres du groupe de recherche Homo Ludens sous la direction de Gabrielle Trépanier-Jobin (volet théorique), Débora Kriskhe Leitão (volet autoethnographie collective) et Jérémie Pelletier-Gagnon (volet analyse textuelle assistée par ordinateur). Il fut co-rédigé par, en ordre alphabétique : Stéphanie Auger-Caron, Chloé Champoux-Rhéaume, Isabelle Desjardins, Patrick Deslauriers, Pierre-Gabriel Dumoulin, Laurence Grondin-Robillard, Débora Kriskhe Leitão, Laura-Iseult Lafrance St-Martin, Louis-David Lalancette-Renaud, Xavier Martel-Lachance, Jérémie Pelletier-Gagnon, Samuel Poirier-Poulin, Mathilde Savoie, Élodie Simard et Gabrielle Trépanier-Jobin. Cette dernière édita les différentes parties de l'article pour en faire un tout cohérent.

Introduction

Le jeu de simulation de vie *Animal Crossing: New Horizons* (*AC:NH*) (Nintendo, 2020) consiste à aménager une île, décorer sa maison, discuter avec des personnages non jouables (PNJs) et visiter les îles d'autres joueur·se·s. Il connut un immense succès durant la pandémie de COVID-19. Six semaines après sa sortie, le 20 mars 2020, 13 millions d'exemplaires du jeu étaient déjà vendus,² soit dix fois plus que le nombre d'exemplaires du premier opus de la franchise vendus entre 2001 et 2006.³ Plusieurs journalistes attribuent ce succès phénoménal au besoin qu'éprouvait un grand nombre de personnes de socialiser et de s'évader durant le confinement (Lamy, 2020; Lucas et Gleeson, 2020; Sylvestre, 2020; Vossen, 2020; Woitier, 2020). Il reste toutefois à comprendre quelles caractéristiques du jeu favorisent la réalisation de ces besoins. Au-delà de la conjoncture favorable dont le jeu bénéficia à sa sortie, quelques semaines seulement après le début du confinement, pourquoi *AC:NH* fut-il préféré à d'autres jeux durant la pandémie?

Dans cet article, nous présentons les conclusions d'une autoethnographie collective et d'une analyse textuelle assistée par ordinateur cherchant à comprendre pourquoi le jeu de simulation de vie *AC:NH* fut autant joué durant la pandémie et à quelles fins. En nous inspirant des besoins que peuvent combler les médias identifiés par la théorie des usages et gratifications (Katz *et al.*, 1973), nous identifions six besoins exacerbés par le confinement, que les joueur·se·s tentèrent de combler à l'aide du jeu *AC:NH* : besoins d'interactions sociales, de repos, d'évasion, d'exutoire, de productivité et d'expression identitaire. Nous nous intéressons non seulement aux affordances du jeu et aux pratiques des joueur·se·s qui favorisent ou nuisent à la réalisation de ces besoins, mais aussi aux appropriations faites par les joueur·se·s pour adapter le jeu à leurs besoins spécifiques en contexte de pandémie.

Cadre théorique

Sur le plan théorique, notre démarche s'appuie sur la théorie des usages et gratifications, qui cherche à comprendre les diverses raisons pour lesquelles les individus se tournent vers un média

² <https://www.cnbc.com/2020/05/07/animal-crossing-is-now-fastest-selling-game-on-the-nintendo-switch.html#:~:text=Nintendo%20said%20that%20%E2%80%9CAnimal%20Crossing,selling%20title%20for%20the%20Switch> (dernière consultation, 28 juillet 2023).

³ https://en.wikipedia.org/wiki/Animal_Crossing (dernière consultation, 28 juillet 2023).

en particulier. Katz, Gurevitch et Haas (1973) identifient cinq catégories de besoins auxquels les médias traditionnels (télévision, cinéma, journaux) peuvent répondre : l'intégration sociale (interagir avec sa famille, ses amis, etc.); le relâchement des tensions (s'évader, se reposer, se divertir, etc.); l'intégration personnelle (acquérir de la crédibilité, de la stabilité, un statut social, etc.); la réalisation d'apprentissages (acquérir des connaissances, s'informer, etc.) et le déclenchement d'émotions (éprouver du plaisir, etc.).

La théorie des usages et gratifications se rattache au courant fonctionnaliste et empirique, puisqu'elle cerne les fonctions qu'un média peut remplir pour un public donné à partir d'enquêtes de terrain. Contrairement à d'autres théories sur la réception des médias, elle met l'accent sur l'usage que les récepteur·rice·s font des médias, plutôt que sur les effets des médias sur les récepteur·rice·s. Elle présuppose que les récepteur·rice·s choisissent librement les médias qu'il·elle·s consomment en fonction de leurs besoins et que les usages qu'il·elle·s en font varient en fonction de leurs dispositions psychologiques et de leur situation sociale (Blumler et Katz, 1974 ; Katz *et al.*, 1973).⁴

Peu de chercheur·se·s en études du jeu mobilisent la théorie des usages et gratifications. Sherry et ses collègues (2006) se basent sur cette théorie pour identifier différentes raisons de s'adonner à une expérience ludique (compétition, défi, interactions sociales, distraction, fantaisie et excitation), alors que Lucas et Sherry (2004) la mobilisent pour évaluer les différences entre les motivations des hommes et des femmes à jouer aux jeux vidéo. Wu, Shu-Ching et Tsai (2010) étudient, pour leur part, l'influence de trois besoins identifiés par la théorie des usages et gratifications (accomplissement, plaisir et interactions sociales) sur le maintien de la motivation et sur le sentiment de présence des joueur·se·s de jeux en ligne.

Alors que la théorie des usages et gratifications s'intéresse généralement aux usages que les récepteur·rice·s font d'un média ou d'un genre médiatique en particulier, nous nous intéressons

⁴ Bien que cette théorie laisse de côté l'influence des messages que véhiculent les médias sur les récepteur·rice·s, cela ne revient pas à nier son existence, ni les rapports de pouvoir que cela implique et les enjeux sociopolitiques qui en découlent.

aux usages que suscita un jeu vidéo spécifique dans le contexte inhabituel de la pandémie de COVID-19. Partant de l'idée que différents jeux répondent à différents besoins, il nous semblait pertinent de s'intéresser aux « affordances » d'*AC:NH*. Ce concept fut inventé par le psychologue Gibson (1979, p. 119) pour référer à ce qu'offre un environnement à un animal donné.⁵ Il est souvent utilisé en études vidéoludiques pour décrire les usages que permet l'environnement d'un jeu vidéo. Alors qu'en ergonomie, les affordances concernent la capacité d'un objet à suggérer son utilisation, l'approche psychologique – privilégiée dans notre recherche – s'intéresse aux possibilités d'action dont les joueur·se·s sont conscient·e·s. Nous n'avons donc pas étudié les affordances du jeu *AC:NH* à partir d'une analyse de ses fonctionnalités, mais plutôt par le biais des témoignages faits par des joueur·se·s.

Nous nous sommes également intéressé·e·s aux « appropriations » d'*AC:NH* par les joueur·se·s pour que le jeu réponde mieux à leurs besoins en temps de pandémie. Sur le plan étymologique, le terme « approprier » signifie « rendre propre à un usage » et le terme appropriation, « l'état de ce qui est adapté à quelque chose » (Bonenfant, 2015, p. 80). S'approprier un jeu vidéo revient donc à mobiliser ses possibilités d'usage pour l'adapter à ses besoins particuliers. Cela implique d'interpréter les règles d'un jeu en fonction de son propre point de vue. C'est d'ailleurs grâce à cette liberté interprétative que les pratiques de jeu ne sont jamais entièrement déterminées par les règles, et que de nouveaux usages peuvent émerger durant la pratique (Bonenfant, 2015).

Approches méthodologiques et épistémologiques

Parmi les 15 chercheur·se·s de notre équipe, 11 ont joué à *AC:NH* durant les deux premières vagues de la pandémie. Nous avons donc opté, sur le plan méthodologique, pour une autoethnographie collective.

L'autoethnographie est une méthode de recherche qualitative qui aide à comprendre un contexte socioculturel en se basant sur les récits autobiographiques des chercheur·se·s relatant leurs expériences personnelles (Ellis, 2004). Anderson (2006) distingue deux formes

⁵ À titre d'exemple, une porte fermée comporte des affordances différentes pour un humain qui peut l'ouvrir, pour une souris qui peut se glisser en dessous et pour un chat qui peut seulement la gratter.

d'autoethnographie. L'approche évocatrice implique, pour l'autoethnographe, de faire une introspection afin de rendre compte des émotions qu'il·elle a vécues, alors que la démarche analytique – privilégiée dans notre recherche – est axée sur des récits autobiographiques plus objectifs, dans lesquels l'interprétation et l'analyse occupent déjà une place importante.

Alors que les autoethnographies sont généralement réalisées par un·e seul·e chercheur·se, il existe également des autoethnographies collectives faisant résonner plusieurs voix ensemble (Chang et al., 2013, p. 17). Dans le cadre de notre recherche, nous avons opté pour une autoethnographie collective à « collaboration concurrente » permettant aux chercheur·se·s d'écrire individuellement sur un même sujet avant de mettre leur témoignage en commun (2013, p. 44). Cette méthode implique d'accorder de l'espace et du temps à la réflexion individuelle, pour ensuite regrouper les récits, mettre en lumière leurs similarités et souligner les singularités de chacun·e.

L'écriture revêt une place centrale dans la démarche autoethnographique, car elle permet de se remémorer et de réinterpréter les situations vécues (Ellis, 2004). En octobre 2020, les 11 chercheur·se·s de l'équipe qui jouaient à *AC:NH* depuis au moins un mois relatèrent, dans un journal d'environ cinq pages à simple interligne, cinq moments significatifs de leur expérience de jeu en les mettant en contexte avec leur quotidien durant la situation inédite de confinement. Les consignes pour la rédaction des journaux étaient plutôt souples et l'adoption d'une écriture littéraire était encouragée. Nous avons attribué des pseudonymes aux autoethnographes afin de protéger leur anonymat, puisque certain·e·s d'entre eux·elles relatent des expériences intimes. Toutefois, nous avons pris soin de fournir suffisamment d'informations à leur sujet pour que leur témoignage ne soit pas désincarné.

Les autoethnographes de l'équipe vécurent tous·te·s les deux premières vagues de la pandémie de COVID-19 au Québec (Canada), où les mesures de confinement étaient plutôt strictes. À partir du 23 mars 2020, les garderies étaient fermées jusqu'au 11 mai 2020, les cours à tous les niveaux scolaires se donnaient en ligne jusqu'en septembre 2020, le télétravail était imposé aux employé·e·s qui pouvaient le faire jusqu'en mai 2021, la visite de proches était strictement interdite

au printemps et à l'automne 2020, la circulation entre les zones géographiques était restreinte durant l'automne 2020 et un couvre-feu était, durant certaines périodes, imposé.

Les journaux des autoethnographes furent encodés par un sous-groupe de cinq chercheur·se·s de l'équipe qui identifièrent d'abord les passages s'inscrivant dans les catégories de besoin énoncées dans la théorie des usages et gratifications. Conformément à la démarche inductive généralement priorisée dans un travail ethnographique, il s'agissait également de rester ouvert·e·s à l'émergence de nouvelles catégories de besoin à partir des affirmations récurrentes d'un journal à l'autre. Les catégories de besoin mises de l'avant par la théorie des usages et gratifications se sont néanmoins avérées suffisamment larges et exhaustives pour couvrir tous les besoins exprimés dans les journaux des autoethnographes, à l'exception d'un seul : le besoin de productivité.

Sur le plan épistémologique, notre démarche se basait sur la notion de « jeu situé » (Jennings, 2018), elle-même inspirée par la notion de « connaissance située » (Haraway, 1988), qui reconnaît l'influence de la subjectivité, du contexte de vie et des appartenances socioculturelles des joueur·se·s sur leurs expériences vidéoludiques et sur leur manière d'interpréter un jeu. Dans le cas de notre autoethnographie polyphonique, l'expérience de jeu mise en lumière est multisituée; elle regroupe les points de vue de personnes de différents genres, groupes d'âge, situations familiales et statuts économiques. Elle demeure cependant partielle, puisque les chercheur·se·s de l'équipe sont tou·te·s affilié·e·s à l'Université du Québec à Montréal (Québec, Canada) en tant qu'étudiant·e·s, chercheur·se·s ou professeur·e·s en études du jeu vidéo. Il·elle·s sont donc susceptibles d'avoir vécu des expériences similaires durant la pandémie.

Une autre limite de notre méthode est que plusieurs des chercheur·se·s étaient également participant·e·s à l'étude, ce qui put influencer leurs témoignages et analyses. Cette subjectivité est toutefois cohérente avec l'approche épistémologique de Donna Haraway (1988), qui critique l'impératif d'objectivité présupposant une neutralité et qui plaide en faveur d'un mode de production de connaissances biaisé, situé et incarné. Cette subjectivité est également conforme à l'approche autoethnographique analytique qui repose sur l'interprétation d'expériences vécues, plutôt que sur de simples descriptions (Geertz, 1973, p. 27).

Pour compenser la relative homogénéité des voix des autoethnographes de l'équipe, nous avons complété l'autoethnographie collective par une analyse textuelle assistée par ordinateur de millions de témoignages sur *AC:NH* publiés par des joueur·se·s sur Twitter. Nous avons ciblé cette plateforme parce qu'elle est centrale comme lieu d'échanges entre les joueur·se·s et parce qu'*AC:NH* y était le jeu le plus mentionné en 2020.⁶ Un sous-groupe de trois chercheur·se·s de l'équipe utilisa l'API Twitter pour moissonner les 4 244 752 gazouillis en anglais associés aux mots-clés « animalcrossing », « acnh », « animalcrossingnewhorizons », « animalcrossing community », « acnhcommunity » et publiés par 671 949 utilisateur·rice·s, entre le 17 mars et le 21 juin 2020. Cette période correspond non seulement aux trois jours précédant la sortie du jeu jusqu'aux trois mois suivant sa publication, mais aussi à la première vague de la pandémie.

Le logiciel KHcoder⁷ fut utilisé pour identifier, dans le corpus de gazouillis collectés, la fréquence de certains champs lexicaux pertinents pour notre analyse, notamment celui de la pandémie, du rendez-vous galant, de l'apparence, du vol et de la mobilisation. En isolant les gazouillis dans lesquels figure au moins un mot de chaque champ lexical, nous avons obtenu cinq sous-corpus. KHcoder fut ensuite utilisé pour visualiser le réseau de cooccurrences des mots les plus fréquents au sein de chacun de ces sous-corpus. Nous avons enfin comparé ces résultats aux témoignages des autoethnographes afin de voir si ces témoignages résonnent avec ceux d'un plus large éventail de joueur·se·s.

Cette méthodologie a elle aussi des limitations. D'abord, les gazouillis étudiés font seulement état de ce que les usager·ère·s de Twitter – qui ne représentent d'ailleurs pas l'ensemble des joueur·se·s d'*AC:NH* – sont prêt·e·s à révéler publiquement et capables d'exprimer en 280 caractères. Ensuite, il est impossible de déterminer si certains phénomènes sont fréquemment abordés dans les gazouillis parce qu'ils furent l'objet d'une grande couverture médiatique ou parce que les joueur·se·s en firent directement l'expérience. Le fait que les gazouillis moissonnés furent publiés pendant la première vague de la pandémie permet toutefois de contourner en partie ce problème.

⁶ https://blog.twitter.com/en_us/topics/insights/2021/over-2-billion-gaming-tweets-in-2020- (dernière consultation, 28 juillet 2023).

⁷ Pour plus d'informations sur le fonctionnement du logiciel, voir <https://sourceforge.net/projects/khc/> (dernière consultation, 28 juillet 2023).

Dans notre recherche, cette méthode servit surtout à conférer une plus grande crédibilité aux expériences vécues par les autoethnographes, en montrant qu'elles font écho à celles d'une masse considérable de joueur·se·s. Elle permet aussi d'identifier un autre besoin à combler que ceux abordés par les autoethnographes, soit celui d'exprimer son identité.

Analyse des données

Les données collectées par notre équipe montrent que les besoins d'interactions sociales, de repos, d'évasion et d'exutoire, identifiés dans la théorie des usages et gratifications, furent exacerbés chez les joueur·se·s durant le confinement, et que ces dernier·ère·s tentèrent de les combler en jouant à *AC:NH*. Deux autres besoins liés aux propriétés interactives des jeux vidéo et aux particularités du contexte pandémique furent également identifiés, soit ceux de retrouver une certaine productivité et d'exprimer son identité.

Besoin d'interactions sociales

Un des besoins évoqués dans la théorie des usages et gratifications, de même que dans les témoignages des autoethnographes, est celui d'interactions sociales.

De nombreuses personnes ont souffert de solitude suite à l'implémentation des mesures de confinement dans différents pays pour réduire au maximum les rapports sociaux en présentiel (Ernst *et al.*, 2022). Les témoignages de certain·e·s autoethnographes mettent d'ailleurs en évidence leur besoin de « sociabilité » durant la pandémie. Ce concept, proposé par le sociologue Georg Simmel (1949), réfère à un rapport social au sein duquel l'individu ne cherche rien en dehors du rapport lui-même. Contrairement aux associations sociales instrumentales qui visent l'acquisition d'un statut, l'augmentation de son pouvoir ou encore la survie, la sociabilité s'apparente à un rapport ludique, car elle est intrinsèquement motivée, autotélique et libre. C'est pourquoi Simmel soutient qu'elle est « the play-form of association » (1949, p. 255).

La grande majorité des autoethnographes de l'équipe se procurèrent *AC:NH* parce que leurs ami·e·s y jouaient et qu'il·elle·s voulaient tirer avantage des opportunités de sociabilité qu'offrait ce jeu durant le confinement. La plupart d'entre eux·elle·s n'avaient d'ailleurs jamais joué aux

autres jeux de la franchise et n'attendaient pas la sortie du jeu avec impatience. Pour Geneviève, une étudiante à la fin de la vingtaine qui vivait seule, il fut salvateur de retrouver ses ami·e·s sur leur île durant le confinement : « c'était une façon d'être ensemble sans pouvoir l'être physiquement ». Pour Charles et Kayla, jouer à *AC:NH* fut l'occasion de reprendre contact avec un·e ami·e qu'il·elle ne voyait plus depuis un moment.

AC:NH comporte pourtant peu de fonctionnalités permettant la sociabilité. En effet, la plateforme du jeu ne permet pas la communication verbale et le minuscule clavier tactile du *Nookphone*⁸ rend le clavardage fastidieux. Pour pallier ces lacunes, plus de la moitié des autoethnographes de l'équipe avaient recours, en jouant, à d'autres plateformes de communication permettant de parler avec ou d'écrire à d'autres joueur·se·s, comme *Discord*, *WhatsApp* ou *Messenger*. Afin d'exprimer leurs états d'âme ou d'établir une communication non verbale avec d'autres joueur·se·s, André, Geneviève et Charles utilisaient également les « mimiques »⁹ de l'avatar et s'approprièrent des objets du jeu (pelle, filet ou hache) pour générer des interactions pouvant sembler violentes à première vue, mais exprimant de l'affection dans le contexte du jeu :

Je cherchais continuellement des façons novatrices de m'exprimer auprès de mes ami·e·s. À titre d'exemple, un jour je poursuivais une amie avec une hache et lui donnais des coups à répétition. À première vue, cette action semble violente et toxique. Par contre, dans le contexte, elle devient plutôt une forme de langage non verbal qui renforce la cohésion et le ton humoristique. De manière similaire, frapper quelqu'un·e avec un filet ou une pelle peut être interprété comme une marque d'affection et d'amitié. (André)

Certaines communautés de joueur·se·s, dans *AC:NH*, inventèrent donc de nouveaux langages non verbaux régis par des codes pouvant être difficiles à comprendre pour les non-initié·e·s.

Par ailleurs, le témoignage d'un·e autoethnographe démontre qu'un sentiment de proximité physique avec d'autres joueur·se·s est possible lors d'une partie d'*AC:NH*. Après avoir quitté le nid familial pour emménager avec sa copine et s'être volontairement isolé·e de ses proches en raison de sa vulnérabilité à la COVID-19, Jackie s'ennuyait de sa famille et plus particulièrement

⁸ Téléphone intelligent donné au personnage jouable pour qu'il puisse prendre des captures d'écran, communiquer avec d'autres joueur·se·s, consulter la carte de son île, lire des recettes pour fabriquer des items, faire des achats, créer des designs, consulter l'encyclopédie des créatures capturées, etc.

⁹ Animations programmées exprimant la colère, la surprise, la jubilation, etc.

de sa sœur. *AC:NH* lui fournit l'opportunité de passer une soirée « magique » en compagnie de cette dernière. Dans un passage de son journal, cet·te étudiant·e dans la mi-vingtaine décrit ce qu'iel ressentit au moment où leurs avatars, assis côte à côte, guettaient le ciel dans l'attente de la prochaine étoile filante :

Toute la distance physique du « monde réel » qui nous séparait n'existait plus. Les deux personnages sur l'île étaient devenus notre réalité. C'est comme si nous étions réellement assis·e·s l'un·e à côté de l'autre en train de discuter, comme nous le faisons lorsque nous étions enfants devant une vraie pluie d'étoiles filantes. (Jackie)

Charles et Geneviève soulignent l'importance de l'appareil photo du *NookPhone* pour immortaliser les moments de sociabilité dans le jeu : « Ces premières rencontres dans *AC:NH* étaient ponctuées de plusieurs photos que nous prenions pour capturer ces moments passés ensemble dans le jeu. [...] Ces photos sont le souvenir de moments vécus dans le jeu ayant remplacé ceux que l'on ne pouvait pas vivre en présentiel » (Geneviève).

Par ailleurs, une participante témoigne du fait que la sociabilité ne passe pas juste par des interactions entre joueur·se·s à l'intérieur du jeu, mais aussi par des interactions entre joueur·se·s sur les forums en ligne qui concernent le jeu. Peu de temps après la sortie d'*AC:NH*, Hélène, une étudiante à la fin de la vingtaine qui habitait avec son copain durant le confinement, se rendait régulièrement sur la page du groupe Facebook *Animal Crossing New Horizons Qc*, où des joueur·se·s québécois·e·s discutaient de leurs expériences dans le jeu, se racontaient des anecdotes et posaient des questions sur le jeu.

Notre analyse textuelle assistée par ordinateur renforce, pour sa part, l'idée que le jeu était souvent utilisé pour rester en contact avec des ami·e·s durant le confinement. En extrayant, du corpus principal, les gazouillis comportant au moins un mot du champ lexical de la pandémie,¹⁰ nous avons obtenu un sous-corpus de 47 643 gazouillis. Or, si l'on observe le réseau de cooccurrences des termes les plus fréquents dans ce sous-corpus, on retrouve le groupement de mots suivant : « *friend* », « *hang* », « *visit* » et « *island* » (voir les éléments en mauve sur la figure 1). En plus d'avoir facilité la sociabilité, *AC:NH* semble avoir permis à certain·e·s joueur·se·s de participer à

¹⁰ *Isolation, lockdown, stayathome, quarantine, coronavirus, corona, virus et covid.*

des rituels de socialisation et rites de passage interdits durant le confinement, comme une fête d'anniversaire. En effet, le groupement de mots susmentionné comporte également les termes « *celebrate* », « *birthday* » et « *party* » (voir les éléments en mauve sur la figure 1).

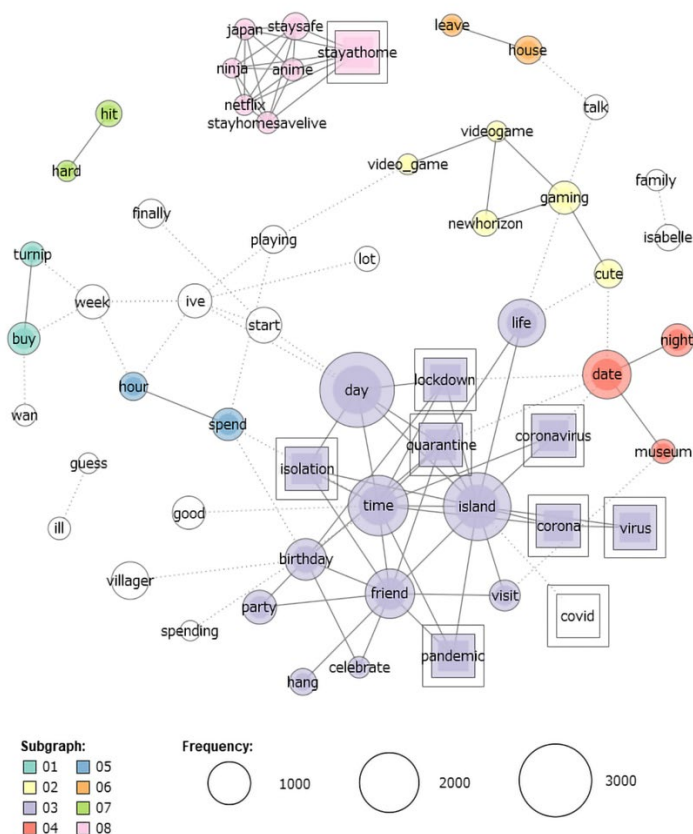


Figure 1 : Réseau de cooccurrences des mots les plus fréquents dans le sous-corpus de gazouillis liés à la pandémie

Si l'on se fie aux témoignages des autoethnographes, l'usage du jeu pour recréer différents rituels de socialisation est facilité par l'éventail d'objets mis à la disposition des joueur·se·s, de même que par la possibilité d'importer des photos et de dessiner sur des chevalets afin de personnaliser le décor. Les items liés à la thématique de l'Halloween, par exemple, permirent à Béatrice, une étudiante dans la mi-vingtaine vivant avec une colocataire qui jouait aussi à *AC:NH*, de célébrer cette fête avec ses ami·e·s, tout en restant à la maison. Daniela, une professeure au début de la quarantaine qui habitait seule et qui avait récemment immigré au Québec au moment du premier confinement, pu célébrer la fête nationale de son pays d'origine avec ses proches dans *AC:NH* grâce à certains items fournis par le jeu qui permettaient de l'évoquer. C'est toutefois une liste de

chansons traditionnelles partagée sur *WhatsApp* qui lui permit, au final, de reproduire l’ambiance particulière de cette fête.

En plus de la difficulté à entretenir des amitiés durant le confinement, certaines relations amoureuses étaient aussi grandement affectées par la situation. Kayla, une étudiante au début de la trentaine, ne put voir son copain pendant plusieurs semaines parce qu’elle n’était pas autorisée à se rendre dans la zone géographique où il habitait. Un jour où cette situation la frustrait particulièrement, elle décida d’orchestrer une cérémonie de mariage dans *AC:NH* avec leur avatar respectif, en utilisant différents items pour créer l’atmosphère adéquate. Elle s’appropria même l’objet « masque de beauté » pour créer l’illusion que son copain avait écrasé le gâteau de mariage sur le visage de son avatar (voir la figure 2). Elle prit ensuite quelques photos qu’elle partagea avec son copain et sa sœur. Ce « photo-roman » les fit bien rire et permit à Kayla « d’évacuer un peu de frustration grâce à l’autodérision ».



Figure 2 : Cérémonie de mariage organisée par Kayla sur son île

Par ailleurs, jouer à *AC:NH* en mode « *party play* » – permettant à un maximum de quatre personnes de jouer sur le même écran – fournit l’occasion à Charles et sa copine, qui s’étaient installé·e·s dans le même appartement pour traverser le premier confinement, de solidifier leur relation autour d’un intérêt commun et de se créer une bulle à l’écart de leur colocataire : « D’une façon inusitée, notre routine de couple s’installait par le biais d’*AC*, dans la mesure où c’était

devenu, avec le temps, notre espace virtuel à nous au sein de l'appartement, où l'espace était commun à trois personnes » (Charles).

Même si les autoethnographes de l'équipe n'abordent pas le sujet des rendez-vous galants dans l'environnement du jeu, que ce soit avec leur partenaire, de nouvelles flammes ou des inconnu·e·s, l'analyse textuelle assistée par ordinateur permet de constater que c'était une pratique courante au sein de la communauté de joueur·se·s durant la première vague de la pandémie. En isolant du corpus principal les gazouillis comportant au moins un mot du champ lexical du rendez-vous galant,¹¹ nous avons, en effet, obtenu un sous-corpus de 16 626 gazouillis (voir la figure 3).

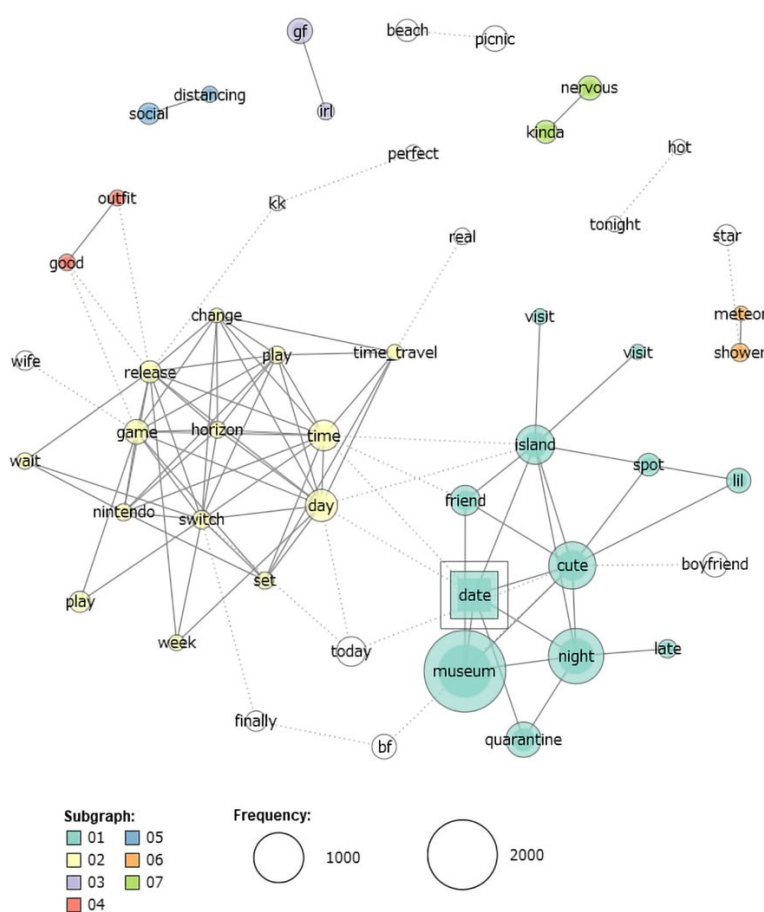


Figure 3 : Réseau de cooccurrences des mots les plus fréquents dans le sous-corpus de gazouillis liés au rendez-vous galant

¹¹ *Edating, edate, date, dating, playdate, datenight, animalcrossingdate, acnhdate, datemate* et *quanrantinedate*.

Dans ces gazouillis, plusieurs joueur·se·s décrivent le jeu comme une activité permettant de renforcer les liens avec leur partenaire de vie, mais également comme un lieu propice à une première rencontre amoureuse. Selon certain·e·s joueur·se·s, les activités proposées par le jeu, comme la capture d'insectes, la pêche et, surtout, l'observation des pluies d'étoiles filantes au clair de lune, sont propices à la romance (voir les éléments en orange sur la figure 3). D'autres joueur·se·s évoquent la possibilité de s'appropriier divers items pour organiser des activités qui ne sont pas explicitement proposées par le jeu, tel qu'un pique-nique sur la plage (voir les éléments en blanc sur la figure 3). Nombreux sont, en outre, les joueur·se·s qui identifient le musée du jeu comme un endroit où faire une sortie romantique. Si l'on observe le réseau de cooccurrences des mots les plus fréquents dans le sous-corpus de gazouillis liés au rendez-vous galant, on retrouve, en effet, le groupement de mots « *date* », « *night* », « *museum* » et « *quarantine* » (voir les éléments en turquoise sur la figure 3). Un de ces gazouillis, par exemple, indique que : « *when you can't go out for *real* dates cause the countries is [sic] in lockdown, virtual museum date it is* ». Il faut dire que ce lieu intérieur fournit l'intimité nécessaire pour un rendez-vous galant, en plus de mettre en valeur les fossiles, insectes, poissons et peintures collectés par le·la joueur·se à qui l'île appartient. Par ailleurs, un autre groupement de mots dans ce sous-corpus indique la fréquence élevée de l'expression : « *first date, kinda nervous* » (voir les éléments en vert sur la figure 3). Une lecture qualitative des gazouillis associés à ce groupement de mots et un examen des photos qui y sont rattachées révèlent toutefois que plusieurs joueur·se·s font preuve de sarcasme à propos d'un tête-à-tête avec un·e villageois·e (qui sont des PNJs). L'emploi de cette expression sur les réseaux sociaux ne garantit donc pas la concrétisation d'une romance entre joueur·se·s.

Cela dit, les nombreux PNJs d'*AC:NH* ont, eux aussi, comblé un besoin d'interactions sociales chez certain·e·s autoethnographes de l'équipe. Leur présence constante et leur réactivité favorisaient, en effet, le développement d'un sentiment d'attachement envers eux. Daniela, par exemple, s'enticha d'une autruche haltérophile séductrice nommée Sprocket, au point de vouloir voyager dans le temps (*time travel*)¹² pour la voir plus souvent. Cela lui fit d'ailleurs réaliser à quel point elle souffrait de solitude : « J'étais tellement seule, dans un autre pays pendant une

¹² Pratique consistant à modifier la date de la console pour progresser plus rapidement dans le jeu, changer de saison ou rejouer un événement spécial.

pandémie, que je commençais à avoir des sentiments pour une autruche robot accro à la gym! » Charles développa, pour sa part, un sentiment d'attachement envers une autruche paresseuse, excentrique et rigolote nommée Cranston. Se faire saluer par elle tous les matins soulagea, en partie, son manque de contacts sociaux. Il vécut également un « petit moment unique, plein de chaleur binaire, d'entrain et de gaîté » lorsque les villageois·e·s de son île organisèrent une fête surprise pour souligner son anniversaire (voir la figure 4).



Figure 4 : Fête d'anniversaire surprise pour Charles organisée par les villageois·e·s de son île

Dans le même ordre d'idées, discuter avec les villageois·e·s était l'un des plus grands plaisirs d'Hélène dans le jeu. Elle avait même pris l'habitude d'organiser une petite fête chaque fois qu'un·e villageois·e quittait son île (voir la figure 5). Elle aurait souhaité que le jeu permette d'encadrer les photos prises avec eux·elles pour leur offrir en cadeau en témoignage de son affection.



Figure 5 : Fête de départ pour Aaron organisée par Hélène sur son île

Néanmoins, tous·te·s les autoethnographes ne partagent pas cet attachement pour les villageois·e·s. Elias était, pour sa part, agacé par les dialogues interminables et répétitifs avec les PNJs, qui lui apparaissaient davantage comme des automates que comme de petits animaux de compagnie attendrissants. Il faut dire que les interactions avec les PNJs dans *AC:NH* sont, à certains égards, « futiles »¹³ étant donné le manque de choix de répliques attribués aux joueur·se·s (Cesar, 2020). Par ailleurs, il ne faudrait pas croire que les interactions en ligne – que ce soit celles avec d’autres joueur·se·s ou celles avec les PNJs – comblaient entièrement les besoins de sociabilité des joueur·se·s et remplaçaient parfaitement les interactions en face à face pendant la pandémie. Même si Charles apprécia la fête d’anniversaire que lui ont organisée les PNJs de son île, celle-ci ne remplaçait pas la célébration en présentiel qu’il aurait voulu avoir avec ses proches. Il déplorait, en fait, que son avatar ait plus de contacts physiques avec les villageois·e·s que lui avec ses ami·e·s.

En outre, tous les rapports sociaux dans *AC:NH* ne relèvent pas de la sociabilité. En effet, les rapports sociaux qui s’y déroulent sont souvent de type utilitaire lorsqu’il s’agit, par exemple, d’échanger des ressources pour progresser plus rapidement dans le jeu. Contrairement à la sociabilité, ces rapports utilitaires peuvent difficilement briser la sensation d’isolement que beaucoup ressentaient dans le contexte de la pandémie. Le témoignage de Geneviève indique toutefois qu’un rapport social initialement utilitaire peut se transformer en rapport de sociabilité. En effet, il lui arriva de faire des échanges de ressources avec une amie et de finir par « passer la soirée sur [son] île à ne pas voir le temps passer et à juste avoir du plaisir ». En outre, ses rapports sociaux dans *AC:NH* sont devenus de plus en plus « utilitaristes » au fil du temps : plutôt que de rencontrer ses ami·e·s seulement pour passer un moment ensemble, elle le faisait désormais principalement pour obtenir des items et collecter des ressources. Ainsi, les différents types de rapports sociaux entretenus dans le jeu ne sont ni stables ni mutuellement exclusifs.

¹³ Le concept d’« interactions futiles » de Fortugno réfère aux moments où les joueur·se·s se font assigner une tâche qui semble réalisable, mais qui, dans les faits, est mécaniquement impossible. Cesar (2020) s’approprie ce concept pour référer au manque de choix lors des dialogues avec les PNJs dans *AC:NH*.

Besoin de repos

Un autre besoin identifié par la théorie des usages et gratifications et ressenti par quelques autoethnographes de l'équipe durant le contexte pandémique est celui de repos.

La pandémie de COVID-19 plongeait certain·e·s autoethnographes de l'équipe dans des situations exténuantes, et ce, pour différentes raisons. Les tâches domestiques s'alourdissent considérablement pour Iris durant la première vague de la pandémie. Cette professeure dans la mi-trentaine devait travailler à domicile tout en s'occupant de son bébé à temps plein en raison de la fermeture des garderies durant deux mois. Ne pouvant plus bénéficier de l'aide de sa gardienne, de ses parents, ni même de son conjoint (réquisitionné 7 jours sur 7 pour superviser la fabrication de ventilateurs mécaniques), son quotidien était devenu épuisant. Quand les garderies rouvrirent finalement et qu'Iris pu souffler un peu, elle se procura *AC:NH* dans l'optique de prendre du temps pour elle. Étant donné la possibilité d'y progresser à son rythme et de fixer ses propres objectifs, *AC:NH* lui semblait le jeu tout désigné pour relaxer. Certains objectifs et mécaniques du jeu lui apparurent toutefois rapidement comme des obstacles à sa détente. Lorsque Tom Nook, le villageois responsable de la construction des bâtiments, lui indiqua, après seulement quelques minutes de jeu, qu'elle avait une importante dette à rembourser, Iris sentit un poids supplémentaire sur ses épaules :

En plus des couches, des biberons, du lavage, des repas à préparer, il me faudrait maintenant bûcher du bois, ramasser des mauvaises herbes et pêcher pour rembourser ma dette. Une panoplie de nouvelles tâches journalières venaient de s'ajouter à ma trop longue liste d'obligations. (Iris)

Chez les autoethnographes qui n'avaient pas d'enfant, l'épuisement dû au contexte pandémique prit d'autres formes qu'une surcharge de travail domestique. Comme beaucoup d'employé·e·s soudainement forcé·e·s au télétravail, Daniela devait passer presque toutes ses journées devant le petit écran d'un ordinateur portable, assise sur une chaise inconfortable. Jouer à *AC:NH* sur la console portable Switch, affalée sur son canapé ou couchée dans son lit, lui donnait l'occasion de s'éloigner de son poste de travail peu ergonomique. Un élément du jeu nuisait toutefois au besoin de repos physique de Daniela. Puisqu'elle est un « oiseau de nuit » qui travaille parfois jusqu'à six heures du matin, elle vécut l'impératif de se lever le dimanche matin pour acheter des navets

(pouvant être revendus à meilleurs prix plus tard dans la semaine) comme une « discipline » semblable à celle de « l'ascèse protestante ».¹⁴ Elle laissa d'ailleurs rapidement tomber cette stratégie d'enrichissement et développa des astuces pour atteindre ses objectifs avec peu d'argent, comme utiliser des palissades pour donner à ses ponts rudimentaires l'apparence de vrais ponts. Daniela n'était pas la seule à trouver l'achat et la revente des navets fastidieux. Geneviève arrêta également de s'adonner à cette pratique pour des raisons similaires. La présence du groupement de mots « *buy* », « *turnip* », « *hour* », « *spend* », dans le sous-corpus de gazouillis liés à la pandémie, laisse également croire qu'un nombre important de joueur·se·s était préoccupé par l'heure à laquelle se déroulait cette activité (voir les éléments en turquoise et en bleu sur la figure 1).

Pour d'autres autoethnographes du groupe, ce n'étaient pas les objectifs et les mécaniques du jeu qui nuisaient à leur besoin de détente, mais les comportements excessifs des joueur·se·s qui cherchaient à optimiser leur performance. Selon André, étudiant et chargé de cours au début de la trentaine, qui vivait chez sa mère durant la première vague de la pandémie, les idées de lenteur et de relaxation que véhicule le design du jeu et les discours qui en font sa promotion étaient court-circuitées par les pratiques de jeu particulièrement intenses de certain·e·s « *power gamers* ». Cette course à la performance mit une telle pression sur Geneviève qu'elle eut envie d'abandonner le jeu. Francis, un chercheur dans la mi-trentaine, ressentit également « une sorte de vertige désagréable » lorsqu'il vit des joueur·se·s réaliser des exploits comme collectionner tous les meubles d'une même série ou aménager chaque zone de leur île selon une thématique différente. Quant à Hélène, elle fut outrée par les « voleurs et arnaqueurs » qui vendaient des items du jeu sur *Facebook*, *Reddit*, *Nookazon* ou *Nook.market* à des prix déraisonnables. Si l'on se fie à l'analyse textuelle assistée par ordinateur, elle n'était d'ailleurs pas la seule à être choquée par cette pratique illégale.¹⁵ Parmi les gazouillis du corpus principal, 6 125 comportent au moins un mot faisant partie du champ lexical du vol.¹⁶

¹⁴ Daniela fait ici référence à la théorie de Weber (1905) selon laquelle la discipline imposée par le protestantisme vise à produire des corps dociles et les transformer en force de travail.

¹⁵ <https://animalcrossingworld.com/2020/06/nintendo-acknowledges-real-money-animal-crossing-new-horizons-sales-against-terms-of-service/> (dernière consultation, 28 juillet 2023).

¹⁶ *Theft, steal, stealer, stealin, stealing, steal, damage et damaged.*

Besoin d'évasion

Le besoin d'évasion, pouvant être comblé par un média selon la théorie des usages et gratifications, fut fortement ressenti durant la pandémie de la COVID-19.

En raison du confinement à domicile, Iris avait constamment envie de changer de décor. L'un de ses principaux objectifs, dans *AC:NH*, était de bâtir une énorme maison sur un terrain enchanteur, qui se distinguerait de son modeste bas de duplex dans le monde hors jeu. L'éventail limité d'objets à sa disposition au début du jeu et les options restreintes du kit de personnalisation l'empêchaient toutefois de créer un décor à son goût. Elle dut jouer plusieurs dizaines d'heures et recevoir un généreux don de clochettes¹⁷ d'une amie, avant d'être minimalement satisfaite du décor de ses six pièces.¹⁸ Elle était particulièrement ravie par son bureau numérique, qui surclassait de loin son bureau à domicile :

Avec son parquet de bois en chevrons, ses immenses fenêtres voutées, ses imposantes bibliothèques remplies de livres, son foyer de briques, son tourne-disque rétro et sa table de billard, ce bureau à domicile était sans conteste plus luxueux et chaleureux que la petite pièce froide et sombre dans laquelle je télétravaille tous les jours depuis le début de la pandémie. (Iris)

Chez certain·e·s autoethnographes, le besoin d'évasion était plutôt lié à l'inaccessibilité de certains services et de certaines activités au début de la pandémie. La copine de Francis, par exemple, fit l'acquisition d'une piscine dans le jeu pour satisfaire l'envie qu'elle avait d'en installer une dans sa cour durant l'été où les piscines publiques étaient demeurées fermées au Québec. La satisfaction liée à cette acquisition fut toutefois brève, puisque la piscine est un objet non interactif que les avatars ne peuvent pas utiliser. En outre, les mécaniques de jeu n'encouragent pas ce genre d'activité oisive. Comme l'explique Francis, « il n'y a pas de pause ni de vacances pour les habitants d'*AC:NH* qui mènent une course effrénée pour l'accumulation de ressources et l'achat de meubles; pas même pour une petite trempette! »

¹⁷ La monnaie dans *AC:NH*.

¹⁸ Chaque partie débute avec l'installation d'une tente qui se transforme en maison devenant de plus en plus spacieuse au fur et à mesure que le·la joueur·se rembourse sa dette.

Iris, qui eut aussi peu d'occasions de se baigner cet été-là, réussit à vivre un moment d'évasion grâce à la possibilité, dans *AC:NH*, de nager dans l'océan :

Une fois revenue sur mon île, j'ai longuement nagé au clair de lune. [...] Je me suis laissée flotter un moment et j'ai, pendant quelques secondes, eu l'impression de sentir la douceur de l'eau sur ma peau. J'ai alors réalisé à quel point la baignade me manquait. (Iris)

Lorsque l'hiver débuta et que la neige recouvrit le gazon de son île, Iris connut toutefois une déception similaire à celle de la copine de Francis. Sachant qu'elle ne pourrait pas, dans le monde hors jeu, se rendre au spa nordique, comme elle avait l'habitude de le faire régulièrement chaque hiver, Iris remplaça sa piscine numérique par un bain carré en bois duquel s'échappe de la vapeur. Puisque son avatar ne pouvait pas s'y prélasser, l'installation de ce jacuzzi de fortune ne lui apporta toutefois qu'une « mince consolation ».

Chez quelques autoethnographes du groupe confiné·e·s en contexte urbain, le besoin d'évasion se manifesta par une envie d'être en contact avec la nature. Au début de la pandémie, Daniela installa une douzaine de plantes dans son appartement et confectionna des terrariums pour assouvir ce besoin. Son envie de vivre dans un environnement naturel se transposa ensuite dans le jeu : elle garnissait les pièces de sa maison numérique d'insectes, de fossiles et de plantes, tout en laissant le plus possible son île à l'état originel. Hélène tenta aussi de préserver l'aspect naturel de son île en plantant beaucoup de végétaux et en construisant peu de routes. Si l'on se fie à son témoignage, plusieurs éléments dans le design du jeu l'aidèrent à se dépayser, que ce soient les textures, les éclairages, les couleurs ou encore, les sons du ruissellement de l'eau et du bruissement des feuilles (voir la figure 6).

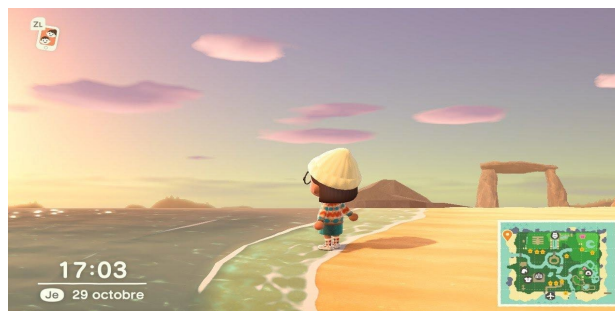


Figure 6 : Coucher de soleil sur l'île d'Hélène

Avant de jouer au jeu, Francis espérait pouvoir se promener dans une forêt pour cueillir des fruits, capturer des insectes et pêcher, à l'instar de ce qu'il aurait fait vers la fin de l'été si les parcs nationaux avaient été ouverts à tous·te·s sans réservation. Toutefois, certains objectifs et mécaniques du jeu compromirent son besoin de « se connecter avec la nature ». En effet, Francis réalisa que son île « déserte » serait bientôt bondée de villageois, et que l'expérience de jeu dans *AC:NH* est fondée sur l'achat et la construction d'une panoplie de meubles, d'objets décoratifs et de vêtements qui encombreraient rapidement sa petite île. Même si le jeu se présente comme un « bac à sable » (*sandbox*) dans lequel les joueur·se·s contrôlent pleinement la destinée de leur île, explique-t-il, les mécaniques du jeu encouragent la colonisation de l'île et poussent certain·e·s joueur·se·s à agir à l'encontre de leurs désirs. Francis se tourna alors vers la confection d'un terrarium dans le monde hors jeu pour combler son besoin de contact avec la nature auquel le jeu ne fut pas en mesure de répondre.

Alors qu'André souffrait d'une « *cabin fever* »¹⁹ en raison du quotidien « répétitif et monotone » en confinement, décorer son île en ajoutant des éléments ici et là, en faisant l'acquisition d'objets prisés et en reconfigurant des bâtiments le plongea en « état d'incorporation »²⁰ durant lequel il put « [s]'évader » dans un lieu autre que son domicile. Pour Kayla, qui vivait chez sa sœur pendant le confinement, *AC:NH* l'aida au contraire à oublier qu'elle se trouvait « loin de chez [elle] » dans une situation pandémique peu confortable et un peu irréaliste ». Cet exemple illustre à quel point les besoins et usages diffèrent selon la situation particulière des joueur·se·s.

Besoin d'exutoire

Le besoin d'échapper au climat anxiogène généré par la pandémie se fit aussi ressentir chez certain·e·s autoethnographes. *AC:NH* leur apparaissait alors comme un bon moyen de se couper de tout ce qui concernait le coronavirus.

¹⁹ Impression que l'espace se rétrécit, qu'il est redondant et qu'il rend fou, souvent provoquée par le fait de rester trop longtemps au même endroit.

²⁰ André fait ici référence à une expression qu'utilise Calleja (2011) pour référer à ce que la plupart des chercheur·se·s appellent l'immersion, soit un sentiment de transport dans un univers autre.

Dans le contexte d'incertitude du premier confinement, lors duquel les écoles, les milieux de travail et les commerces ont subitement fermé, *AC:NH* permit à Geneviève, une « anxieuse de nature », de « garder un certain contrôle sur le stress inévitable qui vient avec une telle situation », en la tenant occupée et en la transportant dans un endroit paisible. De manière similaire, jouer à *AC:NH* aida Charles à se changer les idées et fut « apaisant » pour Béatrice qui était déstabilisée par l'incertitude générale engendrée par la pandémie.

Toutefois, la possibilité d'échapper momentanément à la situation pandémique anxiogène était parfois compromise par le fait que certain·e·s joueur·se·s faisaient référence à la pandémie dans le jeu, en faisant porter un masque à leur avatar, en demandant à leurs visiteurs de masquer leur avatar pour visiter leur île, en donnant à leur île des noms comme « Corona », « Corona city », « Covid » et « Wuhan » ou en publiant, sur les forums de discussion, des images de villageois·e·s malades, accompagnées de commentaires comme « il a attrapé le coronavirus! » (Hélène). Le témoignage d'André démontre toutefois que tourner la situation pandémique en dérision aidait certaines personnes à évacuer le stress. Cet autoethnographe s'appropriait, en effet, la mimique « éternuement » pour faire un pied de nez au virus et à l'actualité centrée sur la pandémie :

Cette action se voulait un contrepoids au climat de peur et de méfiance à Montréal : peur de se faire contaminer ou de contaminer, effroi d'une visite à l'épicerie, crainte d'un passant sur le trottoir qui émet des sons étranges, etc. Le jeu permettait enfin d'éradiquer toutes les règles sanitaires (pourtant nécessaires à l'extérieur du jeu) et de s'en moquer temporairement. (André)

Puisque le relâchement des tensions est l'une des fonctions de l'humour (Morreall, 2020), surtout lorsque les conventions sociales contraignantes sont tournées en dérision (Bakhtine, 1978), il n'est pas étonnant que la transgression satirique des règles sanitaires ait momentanément libéré André de leur emprise.

Besoin de retrouver une certaine productivité

L'analyse des témoignages fournis par les autoethnographes permet d'identifier un autre besoin exacerbé pendant la pandémie et en partie comblé par le jeu *AC:NH*. Ce besoin, qui n'est pas mentionné dans la théorie des usages et gratifications, est celui de retrouver une certaine productivité.

Durant le confinement, la plupart des autoethnographes de l'équipe qui étaient aux études se sont retrouvés sans cours, sans travail et sans routine. *AC:NH* vint donc combler le besoin qu'avait Geneviève de « rester occupée » et lui donna « une raison de [s]e lever le matin ». Lorsqu'elle débloqua l'outil de terraformation, Geneviève se donna l'objectif de construire une île cinq étoiles et se mit à regarder des vidéos sur YouTube pour trouver des astuces. Béatrice, qui joua plus de 800 heures à *AC:NH* durant cette période, vécut une expérience similaire. Alors qu'elle traversait une « crise existentielle », jouer à *AC:NH* lui procura une forme de « structure » avec des objectifs concrets à atteindre. Rembourser l'hypothèque de sa maison numérique, débloquer les mécaniques de terraformation et atteindre le score de cinq étoiles étaient devenus ses « mini-projets » quotidiens. Dans le même ordre d'idées, *AC:NH* permit à Charles de se fixer des objectifs journaliers mesurables et quantifiables, aux paramètres précis, qu'il pouvait facilement réussir. La productivité était devenue tellement importante pour lui qu'il en était venu à transgresser les règles du jeu en changeant la date de la console pour parvenir à ses fins.

Même si Iris était surmenée durant la pandémie et qu'elle n'avait pas besoin de retrouver une certaine productivité, elle apprécia la facilité, dans *AC:NH*, à accomplir de multiples tâches en quelques clics. Alors que dans sa réalité quotidienne de jeune mère, les tâches domestiques étaient toujours à recommencer, celles accomplies dans le jeu avaient des effets concrets et durables : « La progression était tangible. Je me sentais donc plus productive dans le jeu que dans mon quotidien. Mon "travail" était, en quelque sorte, davantage récompensé dans le jeu que dans la vie de tous les jours » (Iris).

Toutefois, jouer à *AC:NH* de manière intensive nuisait à la productivité hors jeu de certains autoethnographes. Kayla, par exemple, passa presque qu'une journée entière à essayer d'obtenir les ingrédients pour cuisiner une dinde dans *AC:NH* à l'occasion de l'Action de grâce, plutôt que d'avancer l'écriture de son mémoire de maîtrise. Geneviève et André passèrent, pour leur part, beaucoup de temps à jouer à *AC:NH* durant le confinement, plutôt que d'écrire leur mémoire de maîtrise ou thèse de doctorat.

Puisque l'accès aux salons de coiffure était restreint pendant la première vague de la pandémie, il est intéressant de constater la présence du groupement de mots « *hair* », « *change* » et « *color* » dans le sous-corpus de gazouillis liés à l'apparence (voir les éléments en mauve pâle sur la figure 8). Une lecture qualitative des gazouillis liés à ce groupement de mots révèle que des joueur·se·s souhaitaient modifier le style capillaire de leur avatar afin qu'il corresponde à leur chevelure négligée dans le monde hors jeu : « If my hair gets any longer, I'm going to have to change my hairstyle in Animal Crossing ».

Plus encore, la présence du groupement de mots « *outfit* », « *today* » et « *day* », dans ce sous-corpus, indique l'importance que les joueur·se·s d'*AC:NH* attribuaient à la tenue vestimentaire journalière de leur avatar (voir les éléments en bleu sur la figure 8). Une lecture qualitative des gazouillis liés à ce groupement de mots laisse d'ailleurs croire que les habits sont l'une des récompenses les plus convoitées dans le jeu : « I work harder than my day job for Tom Nook but then you get fun outfits! This was my favorite today. I swapped the dress shoes for red sneakers ». Une pratique répandue chez les joueur·se·s d'*AC:NH* consistait d'ailleurs à publier, sur Twitter, une photo de leur tenue du jour en énonçant les objectifs qu'il·elle·s se fixaient pour la journée : « This is my cute lil outfit for today! My plan is to work on a park area around my museum! »

À la lumière des résultats obtenus grâce à l'analyse textuelle assistée par ordinateur, nous avons demandé aux autoethnographes de l'équipe de rédiger un paragraphe supplémentaire sur leur besoin d'expression identitaire s'il·elle·s pensaient l'avoir ressenti. L'objectif était, non pas de confirmer l'existence de ce besoin, mais de mieux comprendre comment il était en partie comblé par le jeu. L'analyse de ces témoignages additionnels révèle que certain·e·s autoethnographes éprouvèrent aussi un besoin d'expression identitaire durant la fermeture des magasins, des lieux de travail et des endroits publics intérieurs, qu'il·elle·s assouvirent partiellement par la personnalisation de leur avatar, de leur île ou de leur maison.

L'une des frustrations de Daniela, durant le confinement, était de ne pas pouvoir afficher son style vestimentaire rétro. Elle s'amusa donc à habiller son avatar avec des robes à pois, des chaussures colorées et des accessoires flamboyants. Pour Béatrice, la mode et les vêtements qu'elle porte au

quotidien sont une forme d'expression et de créativité. Privée de ce véhicule expressif, puisqu'elle sortait seulement de la maison pour faire son épicerie, elle prit l'habitude d'aller tous les jours voir les vêtements en vente aux magasins de son île et des îles de ses ami·e·s.

Alors que plusieurs jeux empêchent l'expression d'une identité de genre atypique (Trépanier-Jobin, 2013), l'éventail varié de vêtements, accessoires, peaux, yeux, nez, bouche, joues, etc. et l'absence d'une assignation de genre aux avatars, dans *AC:NH*, permet à plusieurs autoethnographes de conférer à leur avatar l'apparence de leur choix. Certain·e·s optèrent pour des traits physiques similaires aux leurs, de même que pour des vêtements et accessoires qu'il·elle·s ont l'habitude de porter en dehors du jeu. Béatrice, par exemple, désirait créer sa « propre projection dans cet univers vidéoludique ». La ressemblance entre elle et son avatar était telle qu'elle recevait plusieurs commentaires à ce sujet. Le fait que ses ami·e·s ne pouvaient plus la voir en chair et en os incita Iris à se créer un avatar qui lui ressemble physiquement. Elle utilisa même le motif « empreinte de pattes de chien », pouvant être appliqué au sol, sur un vêtement, sur une toile, mais aussi sur le visage de l'avatar, pour recréer le grain de beauté distinctif sur sa joue gauche.

D'autres autoethnographes ne considéraient pas leur avatar comme un prolongement d'eux·elles-mêmes. Kayla personnalisait son avatar pour qu'il lui ressemble « un peu, mais sans plus ». Geneviève ne chercha pas, au départ, à se représenter à travers son avatar, mais finit tout de même par le faire de façon « inconsciente ». Quant à Hélène, elle préférait avoir un avatar qui lui plait plutôt qu'un avatar qui lui ressemble. C'est pourquoi elle opta pour une couleur de cheveux et des vêtements qu'elle n'oserait jamais arborer dans le monde hors jeu. Quant au rapport que Béatrice entretenait avec son avatar, il changea à partir du moment où elle transforma son île en forêt tropicale; elle le voyait désormais comme un « personnage à part entière plutôt qu'une représentation de [s]a personne dans l'espace vidéoludique » et se mit à l'habiller comme une exploratrice. Quant à Francis, mettre une fleur sur la tête de son avatar à l'apparence masculine était davantage un moyen de faire un pied de nez aux conventions de genre que d'exprimer une identité de genre hors norme.

André et Iris exprimèrent, pour leur part, leur identité à travers le design de leur île ou de leur maison. Par exemple, le nom et le drapeau de l'île d'André étaient inspirés d'un de ses albums de musique préférés. Le besoin qu'avait Iris d'exprimer ses goûts en matière de design intérieur était toutefois compromis par les options de personnalisation limitées en début de jeu. Alors qu'elle voulait une maison numérique plus lumineuse que sa maison physique, la plupart des choix de murs ne comportaient pas de fenêtres. Iris ne possédait pas, non plus, les recettes permettant de fabriquer des meubles personnalisables, et il lui manquait des clochettes pour acheter des items coûteux qui lui plaisaient comme un comptoir de cuisine en marbre.

Même si aucun témoignage des autoethnographes n'en fait état, l'analyse textuelle assistée par ordinateur démontre qu'*AC:NH* répondait au besoin d'exprimer ses convictions politiques ou son mécontentement envers les autorités, dans un contexte où les protestations publiques étaient interdites ou risquées pour la santé. Le nombre de gazouillis du corpus principal comportant au moins un mot du champ lexical de la mobilisation²² s'élève, en effet, à 38 464 (voir la figure 8). Il faut dire que la crise sanitaire débuta peu de temps après les manifestations à Hong Kong contre le régime chinois et sévissait toujours lors des protestations contre le racisme systémique suivant le meurtre de George Floyd par trois policiers aux États-Unis.

²² *Protest, protester, activism, campaign, politics, political, rights, freedom, supporter, support, movement, justice, rally, petition, democracy, hong kong, blm, blmacnh, justiceforgeorgefloyd, george floyd, blacklivesmatter, black lives matter* et *black_lives_matter*.

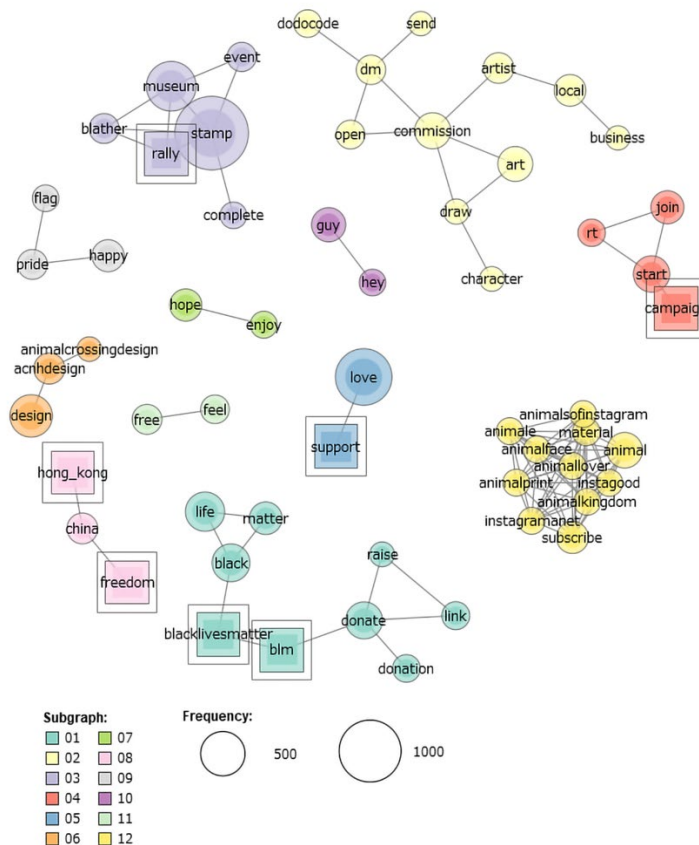


Figure 8 : Réseau de cooccurrences des mots les plus fréquents dans le sous-corpus de gazouillis liés à la mobilisation

La transposition de ces protestations dans le jeu fut possible grâce à l'appropriation créative, par les joueur·se·s, des outils permettant de personnaliser des pancartes, des vêtements et des drapeaux au moyen du pixel art (BBC, 2020 ; Hernandez, 2020). Les manifestant·e·s utilisèrent ensuite les réseaux sociaux, comme Twitter, pour faire circuler des images de leurs protestations en ligne. Puisqu'*AC:NH* fut rapidement banni en Chine (BBC, 2020) et que les actions politiques sont plus efficaces lorsqu'elles s'enracinent dans un lieu physique (Gerbaudo, 2012), on peut toutefois se demander à quel point *AC:NH* peut réellement satisfaire ce besoin.

Discussion

Les résultats de notre autoethnographie collective et de notre analyse textuelle assistée par ordinateur renforcent plusieurs théories en études du jeu vidéo qui nuancent les idées préconçues sur les impacts négatifs de ce média, tels que l'isolement, les problèmes de santé mentale et la

violence (Cover, 2006). L'Organisation mondiale de la santé, par exemple, ajouta le « trouble du jeu » à l'*International Classification of Diseases* en 2018.²³ Même si l'organisation lança, au début de la pandémie, la campagne #PlayApartTogether²⁴ pour encourager les jeunes à jouer à des jeux vidéo en ligne avec leurs ami·e·s plutôt qu'à leur rendre visite, elle ne nuança pas sa position par rapport aux jeux vidéo suite à la pandémie.

Notre étude démontre, quant à elle, qu'*AC:NH* fut bien plus qu'un mal nécessaire pendant le confinement. Le fait qu'*AC:NH* ait permis aux joueur·se·s de rester en contact avec leurs ami·e·s ou de renouer avec d'ancien·ne·s ami·e·s pendant la pandémie consolide l'idée de Bonenfant (2011) selon laquelle les jeux vidéo multijoueurs sont des environnements propices à la socialisation, dans lesquels peuvent se développer ou se consolider des amitiés sincères. Même si les interactions sociales en ligne sont médiatisées par des dispositifs technologiques, elles sont aussi « réelles » que les interactions physiques, puisqu'elles génèrent des émotions tangibles. Ce phénomène s'explique par la capacité des humain·e·s à ressentir la présence d'autrui et à déchiffrer certaines émotions à partir de signes abstraits (Bonenfant, 2011, p. 214). Comme les témoignages des autoethnographes de l'équipe en font foi, les relations sociales en ligne sont toutefois fondées sur un répertoire de signes et sur des modes de communication différents des relations en face à face, comme le clavardage, les émoticônes, les mimiques des avatars, etc. Le fait que le besoin de socialisation des autoethnographes ne fut pas entièrement satisfait par *AC:NH* durant la pandémie renforce, pour sa part, l'idée de Bonenfant selon laquelle les interactions en ligne ne peuvent pas remplacer les interactions en face à face, mais sont complémentaires à elles, dans la mesure où elles permettent la multiplication des lieux où peuvent être entretenus des rapports de sociabilité (2011, p. 222).

Les interactions sociales entre joueur·se·s d'*AC:NH* ayant eu lieu sur les forums de discussion illustrent, par ailleurs, ce que McGonigal appelle la « sociabilité ambiante » [*ambient sociability*],

²³ <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder> (dernière consultation, 23 juillet 2023)

²⁴ <https://www.businesswire.com/news/home/20200328005018/en/Games-Industry-Unites-to-Promote-World-Health-Organization-Messages-Against-COVID-19-Launch-PlayApartTogether-Campaign> (dernière consultation, 23 juillet 2023)

c'est-à-dire une forme d'interaction sociale qui n'est pas basée sur des liens directs, mais plutôt sur le sentiment d'être connecté·e aux autres, d'être inclus·e dans une communauté et d'avoir accès à ces membres (2010, p. 90). Quant à l'attachement de certain·e·s autoethnologue·s pour les PNJs, il révèle l'existence d'un type de sociabilité propre aux jeux vidéo auquel les chercheur·se·s en études du jeu vidéo devraient davantage s'intéresser.

Les témoignages des autoethnologues qui perçurent leurs séances de jeu dans *AC:NH* comme des occasions de se reposer renforcent l'association de longue date entre le jeu et le repos. Cette association remonte aux écrits d'Aristote (323 av. J.-C., p. 1337b), qui réduisait le jeu à un moyen de se détendre avant de se consacrer à une activité plus sérieuse et plus noble comme le travail. Deux millénaires plus tard, McLuhan (1964) réitérait l'idée que jouer est une réaction d'adaptation au stress du travail quotidien, tout en donnant à cette activité une fonction plus positive. Selon lui, jouer nous libère momentanément des tensions que nous inflige la machine sociale et de la pression qu'impliquent la routine et les conventions (1964, p. 368). Une étude plus récente de Collins et Cox (2014) confirme cette intuition en établissant une corrélation entre le temps passé à jouer à certains types de jeux vidéo, particulièrement les jeux de tir et d'action, et la réduction des tensions liées au travail.

Le fait qu'*AC:NH* ait permis à certain·e·s autoethnologues de s'évader temporairement de l'espace physique dans lequel il·elle·s étaient enfermé·e·s pendant le confinement illustre par ailleurs le potentiel immersif des jeux vidéo, c'est-à-dire leur propension à transporter les joueur·se·s dans des univers simulés pour leur faire momentanément oublier où il·elle·s se trouvent (Murray, 1997). Cela démontre également que les jeux vidéo avec des environnements 3D navigables pouvant être explorés avec un avatar, comme *AC:NH*, sont particulièrement propices à « l'incorporation » du·de la joueur·se dans l'environnement numérique (Calleja, 2011, p. 169). Le fait qu'une autoethnologue ait senti l'eau de l'océan d'*AC:NH* sur sa peau et qu'un·e autre autoethnologue ait perçu la présence de sa sœur grâce à la proximité de son avatar montre qu'une

immersion « viscérale »²⁵ et « sociale »²⁶ est possible dans un jeu comme *AC:NH* (Arsenault et Picard, 2008).

Les témoignages des autoethnographes qui perçurent leurs sessions de jeu dans *AC:NH* comme des occasions d'évacuer leur stress dans le contexte anxiogène de la pandémie font, pour leur part, écho à l'idée de Pascal selon laquelle jouer détourne notre attention de nos dures conditions d'existence et nous aide à ne plus penser à notre éventuelle mort (1670, § 414). Pour Pascal, cette fonction du jeu nous éloigne d'une partie de nous-mêmes, mais nous aide à vivre avec peu de moyens, comme ce fut le cas lors de la pandémie.

Par ailleurs, la motivation qui poussa certain·e·s autoethnographes à jouer à *AC:NH* semble similaire à celle qui incite les gens à faire ce que Campbell appelle un « rêve éveillé » [*daydreaming*], soit échapper à la réalité ennuyeuse de la vie de tous les jours pour plonger dans des scénarios imaginaires beaucoup plus stimulants (1994, p. 510). Leurs témoignages illustrent également la théorie de McGonigal (2011, p. 49) selon laquelle les jeux vidéo, contrairement à la « réalité », offrent des buts clairs, des résultats concrets et atteignables, de même qu'une rétroaction constante, permettant de mieux jauger ses progrès et d'avoir un sentiment de « productivité bienheureuse » [*blissful productivity*] (2011, p. 53). Dans son ouvrage *Reality Is Broken*, McGonigal (2011) explique l'exode de masse vers les environnements vidéoludiques par le fait qu'ils permettent aux joueur·se·s de réaliser des accomplissements plus grands que dans leur quotidien, comme transformer une île déserte en endroit paradisiaque. Dans un contexte pandémique, cette affirmation provocante semble plus juste que jamais.

Le fait que certain·e·s autoethnographes ne considèrent pas leur pratique de jeu intensive dans *AC:NH* comme quelque chose d'entièrement positif soutient l'idée de Campbell selon laquelle le

²⁵ Bien qu'Arsenault et Picard (2008) décrivent l'immersion viscérale comme un sentiment de vertige, d'étourdissement ou de transe, favorisé par les jeux ultra-rapides dans lesquels la stabilité de l'image est constamment ébranlée, nous pensons que ce concept peut s'étendre à toutes formes d'immersion qui impliquent des sensations corporelles, incluant les sensations tactiles.

²⁶ Bien qu'Arsenault et Picard (2008) ne décrivent pas l'immersion sociale dans leur article, nous croyons que ce type d'immersion, favorisé par les interactions sociales entre les joueur·se·s, implique le sentiment que les autres joueur·se·s sont présent·e·s.

rêve éveillé peut amener ceux et celles qui s’y adonnent à percevoir le monde « réel » comme étant ennuyeux et à se retirer de plus en plus de la vie ordinaire (1994, p. 510). La situation dans laquelle se sont retrouvé·e·s plusieurs autoethnographes durant la pandémie est toutefois exceptionnelle. Elle est, en fait, similaire au monde dystopique décrit par Suits (1978), dans lequel toutes les nécessités instrumentales sont prises en charge pendant que les citoyen·ne·s en font que jouer toute la journée. À partir du mois d’avril 2020, le gouvernement canadien mit en place un programme d’aide financière pour les personnes ayant perdu leur emploi ou subi une baisse de salaire en raison de la pandémie. Or, comme le conclut Suits (1978) dans son essai, se sentir utile est nécessaire au bien-être. Ne plus exercer d’activités instrumentales risque donc de générer un sentiment de futilité.

Notre autoethnographie collective et notre analyse textuelle assistée par ordinateur renforcent également l’idée que l’avatar joue un rôle central dans l’expression de l’identité des joueur·se·s « puisqu’il donne une "image" grâce à laquelle se présente le joueur » (Bonenfant, 2013, p. 185). Plusieurs témoignages remettent en question l’idée que le monde hors ligne donne lieu à des expériences incarnées [*embodied*], alors que les environnements vidéoludiques donnent lieu à des expériences désincarnées [*disembodied*], car, comme l’explique Taylor, les avatars servent de « matériel » à partir duquel l’incarnation en ligne peut opérer (2006, p. 40). Ceci explique d’ailleurs pourquoi la proximité des corps de deux avatars peut provoquer des sensations tangibles (Taylor, 2002) et pourquoi il est possible qu’une autoethnographe ait ressenti le contact de l’eau sur sa peau lorsque son avatar se baignait dans l’océan d’*AC:NH*.

Le fait que la plupart des joueur·se·s aient réussi à créer un avatar à leur image, lorsqu’il·elle·s souhaitaient que celui-ci soit « l’extension » d’eux·elles-mêmes (Therrien, 2013), ou encore un avatar à la mesure de leurs aspirations, lorsqu’il·elle·s optaient pour une « identité projective » (Gee, 2003),²⁷ nous incite à nuancer l’idée selon laquelle les joueur·se·s ne peuvent pas créer l’identité en ligne de leur choix (Bonenfant, 2013), notamment parce que les options de

²⁷ James Paul Gee (2003) différencie l’identité « réelle » des joueur·se·s et l’identité « virtuelle » de l’avatar d’un troisième type d’identité qu’il nomme l’« identité projective » et qu’il décrit comme le genre de personne que les joueur·se·s cherchent à construire à travers leur avatar et qui répond à leurs aspirations.

personnalisation des avatars sont limitées par les normes sociales et les conventions de genre (Trépanier-Jobin, 2013).²⁸ Le large éventail d'options pour personnaliser l'avatar et l'absence d'un choix de genre, dans *AC:NH*, illustrent qu'il y a eu des progrès sur cet aspect dans les jeux vidéo depuis la dernière décennie.

Le fait que la personnalisation de l'île ait été, pour certain·e·s autoethnographes, leur principal moyen d'exprimer leur identité, illustre pour sa part un phénomène que Pearce appelle « l'identité en tant que lieu » [*identity as a place*] (2009, p. 2). Ce phénomène se produit lorsque les joueur·se·s créent un univers de jeu vidéo qui devient un marqueur de leur identité individuelle ou collective (2009, p. 14).

Enfin, notre étude démontre que la théorie des usages et gratifications est pertinente pour l'étude des jeux vidéo, en particulier pour les recherches basées sur les témoignages de joueur·se·s. Elle indique également que cette théorie ne doit pas nécessairement être appliquée à la réception d'un média, mais qu'elle peut également être utilisée pour comprendre ce qui motive la consommation d'une production médiatique particulière dans un contexte donné.

Conclusion

En conclusion, notre autoethnographie et notre analyse textuelle assistée par ordinateur permettent de comprendre que certains besoins évoqués dans la théorie des usages et gratifications, comme les besoins d'interactions sociales, de repos, d'évasion et d'exutoire, furent exacerbés durant les deux premières vagues de la pandémie de COVID-19. Elles mettent également en évidence deux autres besoins particulièrement criants dans le contexte pandémique, soit ceux de retrouver une certaine productivité et d'exprimer son identité.

²⁸ Trépanier-Jobin (2013) donne l'exemple du jeu *The Sims Social* (EA, 2011) dans lequel les choix de bouches, nez, yeux et cheveux sont différents pour les avatars mâles et femelles et dans lequel l'utilisation des vêtements « féminins » est restreinte aux avatars femelles et vice versa. Dans ce jeu, il est donc pratiquement impossible de se créer un corps androgyne, transgenre, etc.

De manière générale, le jeu *AC:NH* semble avoir fourni l'opportunité aux joueur·se·s de partiellement assouvir ces besoins grâce à ses caractéristiques et affordances. La possibilité de visiter des ami·e·s sur leur île et la présence constante de PNJs qui s'adressent aux joueur·se·s facilitaient les interactions sociales. L'option de prendre des photos sur le *Nookphone* permettait d'immortaliser les moments de sociabilité, alors que l'éventail varié d'activités à faire et d'objets à la disposition des joueur·se·s aidait à recréer certains rituels de socialisation et rites de passage. La liberté de progresser à son rythme, de se fixer ses propres objectifs et de jouer dans le confort de son salon ou de son lit fournissait l'occasion de se détendre. La richesse des textures, des couleurs et des sons du jeu aidait à se dépayser et à oublier la crise sanitaire du monde hors jeu. La possibilité d'atteindre facilement des objectifs concrets permettait de se sentir productif, alors que les options de personnalisation de l'avatar, des objets, des maisons et de l'île facilitaient l'expression d'identités et de convictions politiques.

Dans certains cas, les affordances limitées du jeu entravaient toutefois la réalisation de ces besoins. La petite taille du clavier du *Nookphone* et les dialogues redondants des villageois·e·s nuisaient à la qualité des interactions sociales. La nécessité de jouer un nombre très élevé d'heures pour pouvoir progresser, l'obligation d'acheter des navets le dimanche matin pour s'enrichir et le fait que les mécaniques du jeu n'encouragent pas les activités oisives compromettaient la détente. La nature non interactive d'objets comme la piscine et le bain en bois empêchait de réaliser, dans le jeu, certaines activités qui étaient inaccessibles pendant la pandémie. L'impératif de coloniser l'île pour progresser empêchait de s'évader de son environnement urbain et de se reconnecter avec la nature. Le prix élevé de certains articles et les options restreintes du kit de personnalisation rendaient plus difficile la création d'un avatar, d'une maison ou d'une île à son image. Les pratiques de jeu intensives ou illégales de certain·e·s joueur·se·s faisaient obstacle à la détente, alors que les références sérieuses ou humoristiques à la COVID-19 dans le jeu empêchaient d'échapper complètement à la réalité pandémique.

L'appropriation créative des fonctionnalités du jeu devint alors un moyen, pour certain·e·s joueur·se·s, de l'adapter à leurs besoins spécifiques. Ainsi, des coups de filet et de pelle furent performés pour exprimer de l'affection à ses visiteur·se·s; des palissades furent utilisées pour faire

des ponts à faible coût; un masque de beauté fut porté par un avatar pour donner l'impression d'un gâteau écrasé sur son visage au cours d'une cérémonie de mariage; une fleur fut mise dans les cheveux d'un avatar à l'apparence masculine pour faire un pied de nez aux conventions de genre; des vêtements, pancartes ou drapeaux furent personnalisés avec du *pixel art* pour reproduire un rite de passage, exprimer une identité ou protester contre la dictature ou le racisme systémique.

Alors que les jeux vidéo sont encore largement perçus comme une menace pour la santé des joueur·se·s, notre étude démontre qu'ils peuvent favoriser le bien-être des joueur·se·s en les aidant à satisfaire certains besoins fondamentaux. En mettant de l'avant ses aspects positifs, notre étude contrebalance les paniques morales courantes à l'égard des jeux vidéo. Puisqu'*AC:NH* sortit peu de temps après le début de la pandémie de COVID-19 et puisque notre étude fut menée avant la fin du confinement, il n'est toutefois pas possible de comparer l'utilisation du jeu dans un contexte pandémique à son utilisation dans un contexte pré-pandémique ou post-pandémique. Plus d'études devront donc être réalisées pour démontrer que la pratique vidéoludique peut être une saine habitude, même en dehors d'un contexte aussi atypique que celui de la pandémie.

Bibliographie

ANDERSON L. (2006), « Analytic autoethnography », *Journal of Contemporary Ethnography*, vol. 35, n°4, p. 373-395.

ARISTOTE (2015 [323 av. J.-C]), *Les politiques*, Paris, Flammarion.

ARSENAULT D. & PICARD M. (2008), « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif: les trois formes d'immersion vidéoludique »,
<https://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/arsenault,-picard---le-jeu-video-entre-dependance-et-plaisir-immersif_0.pdf> (dernière consultation 10 juillet 2023).

BAKHTINE M. (1978), *Esthétique et théorie du roman*, Paris, Gallimard.

BBC. (2020), « Animal Crossing removed from sale in China amid Hong Kong protests », *BBC*,
<<https://www.bbc.com/news/technology-52269671>> (dernière consultation 10 juillet 2023).

BLUMER J.G. & KATZ E. (1974), *The Uses of Mass Communications: Current Perspectives on Gratifications Research*, Sage Publications.

BONENFANT M. (2015), *Le libre jeu. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*, Montréal, Liber.

BONENFANT M. (2013), « Rôle de l'avatar et identité en ligne dans les jeux vidéo », in R. Bourassa & L. Poissant (dirs.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Montréal, PUQ, p. 171-194.

BONENFANT M. (2011), « Pour un changement de paradigme. Évaluer l'amitié dans les jeux vidéo en ligne », in C. Perraton, M. Fusaro & M. Bonenfant (dirs.), *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*, Montréal, PUM, p. 205-226.

CALLEJA G. (2011), *In-Game. From Immersion to Incorporation*, Cambridge, The MIT Press.

CAMPBELL C. (1994), « Consuming goods and the good of consuming », *Critical Review*, vol. 8, n°4, p. 503-520.

CESAR M. (2020), « Fear Thy Neighbour: Socialisation and Isolation in Animal Crossing », *Loading: The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 13, n°22, p. 89-108.

CHANG H., NGUNJIRI F. & HERNANDEZ K-A. (2013), *Collaborative autoethnography*, New York, Routledge.

COLLINS E. & COX A. (2014), « Switch on to games: Can digital games aid post-work recovery? », *International Journal of Human-Computer Studies*, vol. 72, n°8-9, p. 654-662.

ELLIS C. (2004), *The Ethnographic I: A Methodological Novel About Autoethnography*, Oxford, Altamira Press.

ERNST M., NIEDERER D., WERNER A. M., CZAJA S. J., MIKTON C., ONG A. D., ROSEN T., BRÄHLER E. & BEUTEL M. E. (2022), « Loneliness before and during the COVID-19 pandemic: A systematic review with meta-analysis », *American Psychologist*, vol. 77, n°5, p. 660-677.

GEE J. P. (2003), *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*, New York, St.-Martin's Press.

GEERTZ C. (1973), *The Interpretation of Cultures*, New York, Basic Books.

GERBAUDO P. (2012), *Tweets and the Streets: Social Media and Contemporary Activism*, Londres, Pluto Press.

GIBSON J. J. (2014 [1979]), *The Ecological Approach to Visual Perception*, Londres, Psychology Press.

- HARAWAY D. (1988), « Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective », *Feminist Studies*, vol. 14, n°3, p. 575-599.
- HERNANDEZ P. (2020), « Animal Crossing's escapist fantasy is getting a reality check », *Polygon*, <<https://www.polygon.com/2020/6/2/21277972/animal-crossing-new-horizons-black-lives-matter-acnh-nintendo-switch-politics>> (dernière consultation 10 juillet 2023).
- JENNINGS S. (2018), « The Horrors of Transcendent Knowledge: A Feminist-Epistemological Approach to Video Games », in K. Gray et D. Leonard (dirs.), *Woke Gaming: Digital Challenges to Oppression and Social Injustice*, Seattle, University of Washington Press.
- KATZ E., HAAS H. & GUREVITCH M. (1973), « On the use of the mass media for important things », in *American Sociological Review*, vol. 38, n°2, p. 164-181.
- LAMY C. (2020), « Entre course aux clochettes et spéculation sur les navets, "Animal Crossing", le grand jeu du confinement », *Le Monde*, <https://www.lemonde.fr/m-le-mag/article/2020/05/08/animal-crossing-le-grand-jeu-du-confinement_6039020_4500055.html> (dernière consultation 10 juillet 2023).
- LUCAS E. & GLEESON S. (2020), « Animal Crossing, le succès de Nintendo devenu une bouffée d'air pour les confinés », *La Presse*, <<https://www.lapresse.ca/affaires/techno/2020-05-01/animal-crossing-le-succes-de-nintendo-devenu-une-bouffee-d-air-pour-les-confinés#:~:text=Con%C3%A7u%20exclusivement%20pour%20la%20console,dans%20le%20monde%20en%20r%C3%AAvent>> (dernière consultation 10 juillet 2023).
- LUCAS K. & SHERRY J. L. (2004), « Sex Differences in Video Game Play: A Communication-Based Explanation », *Communication Research*, vol. 31, n°5, p. 499-523.
- MCGONIGAL J. (2011), *Reality is Broken: Why Games Make us Better and How They Can Change the World*, New York, Penguin Press.
- MCLUHAN M. (1964), *Understanding Media: The Extension of Man*, New York, McGraw-Hill.
- MORREALL J. (2020 [2012]), « Philosophy of Humor », in E. N. Zalta (dir.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, <<https://plato.stanford.edu/archives/fall2020/entries/humor/>> (dernière consultation 10 juillet 2023).
- MURRAY J. H. (1997), *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York, The Free Press.
- PASCAL B. (1962 [1670]), *Pensées*, Paris, Éditions du Seuil.
- PEARCE C. (2009), *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*, Cambridge, MA, The MIT press.

SHERRY J.L., LUCAS K., GREENBERG B., & LACHLAN K. (2006), « Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference », in P. Vorderer & J. Bryant (dirs.), *Playing computer games: Motives, responses, and consequences*, Mahwah, Lawrence Erlbaum, p. 213-224.

SIMMEL G. (1949), « The sociology of sociability », *American journal of sociology*, vol. 55, n°3, p. 254-261.

SUITS B. (2005 [1978]), *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Peterborough, Broadview Press.

SYLVESTRE O. (2020), « "Animal Crossing: New Horizons" : c'est maintenant ici que je vis », *Le Devoir*, <<https://www.ledevoir.com/culture/ecrans/575366/animal-crossing-new-horizon-c-est-maintenant-ici-que-je-vis>> (dernière consultation 10 juillet 2023).

TAYLOR T. L. (2006), *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, Cambridge, MA, The MIT Press.

TAYLOR T. L. (2002), « Living digitally: Embodiment in virtual worlds », in R. Schroeder (dir.), *The social life of avatars*, Londres, Springer, p. 40-62.

THERRIEN C. (2013), « La présence vidéoludique : de l'illusion à la projection dans l'écosystème affectif de la fiction », in R. Bourassa et L. Poissant (dirs.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Québec, PUQ, p. 224-247.

TRÉPANIER-JOBIN G. (2013), « Le cyberthéâtre des identités: performances et performativité du genre dans les environnements numériques », in R. Bourassa et L. Poissant (dirs.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Québec, PUQ, p. 249-272.

VOSSEN E. (2020), « Tom Nook, Capitalist or Comrade? », *Loading*, vol. 13, n°22, p. 109-134.

WEBER M. (2003[1905]), *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism*, Mineola, Dover Publications.

WOITIER C. (2020), « Jeu vidéo: *Animal Crossing: New Horizons*, décryptage d'un phénomène », *Le Figaro*, <<https://www.lefigaro.fr/medias/jeu-video-animal-crossing-decryptage-d-un-phenomene-20200320>> (dernière consultation 10 juillet 2023).

WU, J.-H. SHU-CHING W. & TSAI H.-H. (2010), « Falling in Love with Online Games: The Uses and Gratifications Perspective », *Computers in Human Behavior*, vol. 26, n°6, p. 1862-1871.

Fondé en 2006, le groupe de recherche Homo Ludens s'intéresse aux aspects sociaux, philosophiques et sémiotiques du jeu dans une perspective communicationnelle. Affilié au

Laboratoire en médias socionumériques et ludification de l'Université du Québec à Montréal, le groupe de recherche Homo Ludens est codirigé par Maude Bonenfant et Gabrielle Trépanier-Jobin. Il compte une quinzaine de membres dont la plupart sont professeur·e·s ou étudiant·e·s aux cycles supérieurs en études du jeu. Ensemble, il·elle·s ont mené des recherches sur des sujets aussi variés que : la communication et la socialisation dans les jeux vidéo en ligne ; la règle, la triche et la ruse ; l'avatar et l'identité en ligne ; la recherche en laboratoire avec des joueur·se·s ; le langage ludique ; le jeu en temps de pandémie ; les effets affectifs et émotionnels des jeux ; la conscientisation par le jeu et les jeux à sensibilisation écologique. La liste des activités du groupe peut être consultée au : <https://homoludens.ca/>

Abstract

This article presents the findings of a collective autoethnography and a computer-assisted text analysis aimed at understanding why the life simulation game *Animal Crossing: New Horizons* was played so much during the pandemic and for what purposes. Drawing on the uses and gratifications theory, the authors identify six needs that were exacerbated during the confinement that players attempted to fulfill with the help of the game: the needs for social interactions, relaxation, evasion, escapism, productivity, and identity expression. This article investigates the game's affordances and the players' practices that helped players to or prevented them from meeting these needs, but also the appropriations made by the players to adapt the game to their specific needs in the context of the pandemic.

Keywords: video game, pandemic, lockdown, need, use, appropriation, autoethnography