



**HAL**  
open science

## Articuler les temporalités dans les jeux en ligne massivement multi-joueurs

Laurent Di Filippo

► **To cite this version:**

Laurent Di Filippo. Articuler les temporalités dans les jeux en ligne massivement multi-joueurs. XXe Congrès de la Société française des sciences de l'information et de la communication (SFSIC) : Temps, Temporalités et information-communication, Centre de recherche sur les médiations (Crem; Université de Lorraine); Société française des sciences de l'information et de la communication (SFSIC), Jun 2016, Metz, France. pp.81-94. hal-01331377

**HAL Id: hal-01331377**

**<https://hal.science/hal-01331377>**

Submitted on 13 Jun 2016

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# **Articuler les temporalités dans les jeux en ligne massivement multi-joueurs**

## **Articulating temporalities in massively multiplayer online role playing games**

Laurent Di Filippo, doctorant  
CREM, Université de Lorraine

Nordistik, Université de Bâle

[laurent@di-filippo.fr](mailto:laurent@di-filippo.fr)

Mots-clefs : Structuration, temps, échelles, articulations

Keywords : Structurations, time, scales, articulations

Résumé : Les jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs utilisent de multiples modes de structuration temporelle. Cet article souhaite analyser le rôle des temporalités et leur articulation dans l'expérience ludique par une approche socio-anthropologique des pratiques de jeu. Que ce soit au niveau du cadre fictionnel ou à travers les nombreux usages du temps ordinaire, l'articulation de différents niveaux de temporalité amène aux multiples dimensions qui interviennent dans les structurations des situations sociales.

Abstract : Massively multi-player online role playing games use several modes of temporal structuration. Though a socio-anthropological approach of game practices, this article analyses the role of temporalities and their articulation in the experience of playing. Whether it is on the level of the fictional frame or through the various uses of ordinary time, this articulation of several temporal layers brings us to the multiple dimensions which are at work in the structuration of social situations.

# Articuler les temporalités dans les jeux en ligne massivement multi-joueurs

Laurent Di Filippo

Les jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs, couramment abrégés MMORPG, s'appuient sur de multiples modes d'organisation temporels : durées d'abonnements, progression, événements saisonniers, et autres expressions et mises en scène du passage du temps. Le présent article propose d'interroger l'articulation de différentes temporalités au sein de ces objets d'études, problématique peu traitée sous cette forme dans les études sur les jeux vidéo (Mäyrä, 2008 ; Zagal, Mateas, 2010). Malgré son titre, un ouvrage comme *Espace et temps des jeux vidéo* (Ter Minassian, Rufat, Coavoux, 2012), contient majoritairement des contributions portant sur la structuration et la mise en scène de l'espace.

Le cas d'étude choisi est *Age of Conan : Hyborian Adventures* (AOC), un jeu basé sur les récits de Conan, le personnage créé par Robert E. Howard (Besson, 2007). La méthodologie s'appuie sur une étude ethnographique qui mêle l'analyse de contenu du jeu, l'observation participante sur la longue durée (2 ans), un suivi de l'actualité du jeu sur le temps très long (7 ans), ainsi que l'analyse des supports qui constituent le « métajeu » (Zabban, 2014). L'objectif est de rendre compte des modes de catégorisation temporelle utilisés par les acteurs et présents dans les objets étudiés, dans une démarche qualitative et empirique. J'analyserai leurs manifestations en cherchant à comprendre la performativité de leurs expressions sur les pratiques de jeu<sup>1</sup>. L'objectif visé est de mettre en lumière la « riche réflexion indigène sur la question du temps » (Wendling, 2002 : 223-224) et de proposer une *approche socio-anthropologique de la communication* qui visera à éclaircir les « procédures de structuration » (Bensa, 2006 : 276) des pratiques de jeux, plutôt que des structures, et leur portée organisante dans la vie sociale. Il s'agira ainsi de proposer de nouvelles pistes de recherche dans un domaine où l'école de Palo Alto a souvent été considérée comme un courant dominant (Winkin, 1996 ; Olivesi, 2006 : 194).

Dans un premier temps, j'évoquerai les mises en scène de la temporalité au niveau de la diégèse du jeu. Puis, j'aborderai les diverses manières dont le temps « ordinaire » intervient

---

<sup>1</sup> Les termes anglais suivi d'un astérisque (\*) sont les termes utilisés par les joueurs, c'est-à-dire qu'ils forment des catégories d'usage des pratiques ludiques.

dans les pratiques ludiques. Suivant Thierry Wendling (2002 : 222), je désignerai par ce terme « le temps de nos montres, de nos rythmes biologiques, de nos mémoires », tout en précisant les échelles utilisées. Derrière l'aspect cumulatif que constitue la présentation des nombreuses expressions de la temporalité, je montrerai les différentes dimensions d'analyse impliquées et leurs articulations.

## **Temporalité et mise en scène de la diégèse**

### ***L'âge hyborien entre évhémerisme, syncrétisme et romantisme***

L'action du jeu *Age of Conan : Hyborian Adventures* se déroule durant une époque appelée l'Âge hyborien, que Robert E. Howard avait définie comme une période passée de notre propre monde, existant avant qu'un cataclysme n'en change la surface. Dans cette vision évhémeriste, les mythes et légendes contemporains seraient basés sur des faits et des personnages historiques. L'univers du jeu n'est donc pas un « monde secondaire » opposé au « monde primaire » qui serait le monde réel (Wolf, 2012), mais une invention *pré-cataclysmique* du passé de notre monde sur le mode fictionnel.

Les principales régions accessibles du jeu sont inspirées de trois aires culturelles et périodes différentes : La période médiévale scandinave, l'antiquité gréco-romaine et l'Égypte ancienne. Déjà présentes chez l'auteur texan, ces inspirations sont reprises dans le discours promotionnel des concepteurs et sont réunies de manière syncrétique dans le cadre du jeu numérique. Les influences qui nourrissent le cadre fictionnel du jeu constituent une première articulation de temporalités.

L'Âge hyborien a aussi un passé, une période plus ancienne, à laquelle de nombreuses références sont faites à travers la mise en scène de l'espace et de la narration. Dans la trame narrative principale du jeu, les personnages-joueurs vont être confrontés à un sorcier voulant utiliser le pouvoir d'un ancien dieu pour conquérir le monde. De plus, de nombreuses traces de civilisations anciennes telles que des ruines parsèment le jeu. Elles sont des « lieux de mémoire significatifs d'une gloire passée » et « renvoient une aura de mystère et de nostalgie, qui, dans le contexte du jeu, apportent une atmosphère dramatique » (Krzywinska, 2008 : 130-131). Ces « figures de temps anachronique, forcément inactuelles [...] forent notre présent en

y rendant manifestes des zones de mobilité, des stratifications, invitant à des fuites en avant et des remontées du passé » (Beguin, Habib, 2007 : 5). La mise en scène de l'univers fictionnel du jeu l'ancre ainsi dans une continuité temporelle. Un premier mode de structuration du temps apparaît à travers l'arrière plan fictionnel du jeu, présenté comme une période passée, placée dans une continuité temporelle et croisant les références à différentes périodes historiques.

### ***Rythme jour/nuit***

La représentation du passage des jours et des nuits prend deux formes différentes selon que l'on se trouve sur « l'île des débutants », appelée Tortage, ou qu'on ait terminé cette étape introductive. Dans le premier cas, l'écoulement des jours et des nuits n'est pas régulier, il dépend des choix des joueurs d'accomplir certaines quêtes. Par opposition, dans le reste du jeu, une journée dans le jeu correspond à 6 heures de temps ordinaire<sup>2</sup>. L'heure « *ingame\** [en jeu] » est indiquée par une horloge située en haut à droite de l'écran au format heure et minute [hh:mm] classique<sup>3</sup>. Une nouvelle procédure de structuration du temps complète celle de l'arrière-plan fictionnel. Elle renvoie à la part d'expérience subjective et personnelle du temps puisqu'en fonction de la situation, certains joueurs effectuent les quêtes de nuit alors que d'autres, au même moment, effectuent celles de jour, pendant qu'ailleurs, d'autres sont soumis au rythme fixé par les développeurs. Les « régions\* » du jeu, les mécanismes d'organisation temporels et la progression des personnages-joueurs sont articulés dans les pratiques de jeu.

On pourrait penser que la vitesse accélérée de l'écoulement des jours peut prêter à confusion, mais ce n'est pas le cas. Dire que les multiples expressions temporelles du jeu sont « incohérentes », comme le fait Jesper Juul (2005 : 152), est insuffisant pour rendre compte des processus de structuration en cours puisqu'à la manière du dualisme temporel des échecs, qui inclut le temps des coups et les temps de l'horloge, cette articulation ne pose pas « d'inquiétude d'ordre métaphysique » (Wendling, 2002 : 233) aux joueurs. Ce qui semble incohérent à certains chercheurs ne l'est souvent pas pour les acteurs, concepteurs ou joueurs. On touche ici à la limite de l'étude des jeux uniquement à travers leurs contenus que l'approche socio-anthropologique permet de dépasser par la prise en compte de l'expérience

---

2 Dans d'autres jeux comme *La quatrième prophétie* ou *The Saga of Ryzom*, l'écoulement des jours est également plus rapide que le temps « ordinaire », mais, par contraste, certains concepteur font le choix de faire des journées en jeu de 24 heures, dans *World of Warcraft* ou *Lord of The Rings Online* par exemple

3 La division des journées en tranches de 24 heures correspond à un développement de l'organisation du temps chez les anciens Babyloniens (Vetter, Taïeb, 2014 : 14).

des acteurs.

### ***Des formes d'intemporalité***

Aux mises en scène du temps qui passe, il faut ajouter un certain nombre de manières dont le temps ne passe pas, que j'appellerai des *formes d'intemporalité*. Les personnages ne vieillissent pas et les temps de voyage entre différentes zones ne varient pas en fonction du moyen de locomotion ou de la distance. La plupart des personnages-non-joueurs ne bougent pas et se trouvent toujours aux mêmes endroits à tout moment et les ennemis morts reviennent à la vie. Contrairement à d'autres jeux<sup>4</sup>, ni les saisons ni les années ne s'écoulent. Ces formes d'intemporalité donnent alors une impression de figement du jeu. L'expérience ludique oscille entre la permanence des éléments qui font du jeu une œuvre partiellement fixe et permettent de reproduire certaines actions et le changement qui évite au jeu de devenir trop répétitif, problématique fondamentale de nombreuses recherches liées au temps (Vetter, Taïeb, 2014 : 9).

### ***Une temporalité hors de l'horloge : la progression du personnage***

Tous les modes de structuration du temps ne se mesurent pas selon des durées d'horloge ou de calendrier. Certains sont induits par la progression du personnage-joueur sur plusieurs échelles : son niveau général, son niveau joueur contre joueurs, l'arbre de compétences appelé « progression parallèle » ou encore ses compétences d'artisanat. Le niveau général lui donne accès à des capacités qui deviennent plus efficaces au cours de sa progression et à de nouveaux objets. Il permet aussi d'accéder à certaines quêtes ou à certaines zones du jeu réparties suivant leur difficulté et sert de pallier à l'avancée de la trame narrative. Le niveau définit donc un ordre de progression croissant duquel découle un ensemble de caractéristiques de l'expérience ludique, à la croisée de l'arrière-plan fictionnel, des trames narratives des quêtes et du système de jeu.

La vitesse de progression est variable et n'est pas calculée sur une base régulière de temps. Elle est mesurée numériquement en suivant une logique croissante, puisque les niveaux de personnage ne régressent pas. Au même titre que le « temps des coups joués » aux échecs

---

<sup>4</sup> Dans *The Saga of Ryzom*, les concepteurs tiraient partie de tels changements aussi bien visuellement, que pour mettre en place des éléments de *Gameplay* originaux : migrations de groupes d'animaux et des variations dans les possibilités de récolte de matériaux pour l'artisanat

(Wendling, 2002 : 218), ce processus constitue une « conception temporelle originale ». Il participe directement à définir l'expérience ludique et à l'attrait pour ce type de « jeux temporels et évolutifs » (Marti, 2012 : 80).

Une fois cette progression achevée, le jeu ne se termine pas pour autant, puisque c'est à ce moment que commence ce qui est appelé le contenu « *end game* [de fin de jeu] », comme les raids (Taylor, 2006 : 41). Nombre de défis, tels que des donjons à explorer, sont prévus pour des personnages ayant atteint le niveau maximum. Une fois arrivée à ce stade, la progression du personnage peut être mesurée par l'accumulation d'équipements puissants.

## **Le temps ordinaire au service des pratiques**

### ***Durées d'effet, récupération, dégâts***

Les combats impliquent différentes expressions temporelles. Selon sa classe, c'est-à-dire sa fonction, chaque personnage-joueur dispose de capacités en rapport avec le combat qui déterminent les actions qu'il peut accomplir. Nombre d'entre elles possèdent une « durée d'effet » exprimée en temps ordinaire, tout comme l'utilisation d'accessoires ou d'objets. De plus, la plupart des capacités nécessite un temps de récupération entre deux utilisations, appelé « *cooldown*\* [refroidissement] »<sup>5</sup>, également mesuré en temps ordinaire.

Les dommages infligés aux ennemis ont aussi un lien étroit avec la temporalité. Ils sont généralement exprimés en « dommages par seconde » ou « *DPS*\* [*damage per second*] ». Le temps participe donc au calcul des dommages infligés afin d'exprimer une valeur moyenne relative à son efficacité. De plus, les statistiques du personnage présentent les valeurs des dommages qu'il peut occasionner. Ces dernières, modifiées par un ensemble de facteurs et par des calculs dont les formules sont inaccessibles aux joueurs, donnent une valeur finale exprimée en « *DPS* », échelle de mesure principale utilisée par les joueurs<sup>6</sup>.

Plusieurs autres mécanismes utilisent des échelles de temps ordinaire : capacités d'augmentation des dommages, réduction des cycles de récupération, régénération de points de vie ou de magie, durée d'un sprint. Durant certains combats qui demandent de la

---

5 Le terme français est « cycle » mais il n'est quasiment pas utilisé par les joueurs.

6 L'acronyme « *DPS* » est aussi le nom générique donné aux personnages dont la fonction principale est d'occasionner des dommages à l'ennemi, par contraste avec les « *tank*\* » qui sont là pour encaisser des coups, ou les « *healer*\* [soigneurs] » qui guérissent les personnages-joueurs.

coordination, les joueurs s'aident parfois de scripts qui automatisent les décomptes de temps. Cette première esquisse donne une nouvelle assise concrète au fait qu'il n'y a pas simplement une opposition entre « en jeu » et « hors jeu », ou « fiction » et « réel ». Au contraire, les procédures de structuration du temps de l'activité ludique s'inspirent, à bien des égards, d'échelles de mesure ou de formes d'expression « ordinaires », notamment du « système international d'unités » (SI). Dire que les joueurs peuvent « vivre des aventures hors du temps et de l'espace du quotidien » (Ter Minassian, Rufat, 2012 : 5) à travers les jeux vidéo est erroné et simpliste, car cela véhicule l'idée d'un monde séparé du reste de la vie proche des conceptions du jeu qu'on trouve dans la définition de Roger Caillois. Les prochains développements vont nous confirmer que comme pour les échecs, le jeu « ne se contente pas d'immerger chaque compétiteur dans une parenthèse ludique » (Wendling, 2002 : 218).

### ***Organisation hebdomadaire : Raids, attaques de forteresses, et classement de Guildes***

Les raids sont des activités de groupe réunissant jusqu'à 24 personnages-joueurs simultanément et consistent en des combats contre l'environnement (PVE), c'est-à-dire que les ennemis sont gérés par la machine serveur et non par d'autres joueurs. Les groupes y affrontent les ennemis et les « *boss\** » les plus puissants du jeu, afin de récolter les récompenses les plus avantageuses. Les combats sont difficiles et nécessitent de l'entraînement, ainsi qu'une bonne gestion et de la coordination pour accumuler petit à petit les trésors. Chaque *boss* ne donnant qu'un nombre réduit d'objets de façon aléatoire, les joueurs doivent effectuer les mêmes combats de nombreuses fois pour amasser toutes les récompenses possibles. La réussite de ces épreuves, tout comme la mort des personnages et les nombreux « *try\** [essais] », ne doivent pas être perçus comme des répétitions, mais comme une progression relativement lente qui inclut l'acquisition de « *loot\** [butins] » et le développement de « *skill\** [compétence] », c'est-à-dire l'habileté des joueurs.

Pour prolonger les durées d'abonnement au jeu, les concepteurs ont mis en place une limite hebdomadaire à la réussite d'un *raid* : chaque *boss* ne peut être tué par les mêmes personnages qu'une fois par semaine. Il faut ensuite attendre le « *reboot\** [réinitialisation] » des « instances ». Les groupes de joueurs s'organisent donc sur cette base pour décider des moments où ont lieu ces activités. Ce rythme est lié au fait que les joueurs ont le plus souvent des emplois du temps basés sur une période hebdomadaire, du fait de leur travail par exemple et peuvent être présents de façon régulière chaque semaine. Vinciane Zabban (2011 : XX)

explique que « l'organisation du raid en amont, est l'histoire d'une visibilité sur la disponibilité de dix, vingt-cinq (ou plus) joueurs dont le niveau de performance (tant en termes de capacité à jouer qu'en termes de capacité à interagir avec le collectif) est – dans l'idéal — connu et reconnu ». C'est pourquoi, organiser ce type d'activités en amont est souvent nécessaire. L'emploi du temps de la guilda devient collectif (Coavoux, 2010 : 48) et l'expérience subjective et personnelle du temps se transforme en une expérience sociale (Legeay, 2015 : 15-16). Durant ma période d'enquête, les raids étaient principalement organisés le soir, afin de réunir un maximum de personnes. Ce mode d'organisation renvoie à une opposition entre temps libre et temps de travail (Yonnet, 1999). Cependant, plutôt que de voir dans le jeu une forme « d'évasion » ou de « coupure » avec le reste de la vie, il faut l'envisager comme une activité qui s'insère parmi d'autres activités, sur la base de mesures et de procédures de structuration du temps identiques et globales.

Le temps « ordinaire » hebdomadaire intervient aussi dans les attaques de forteresse qui peuvent voir s'affronter jusqu'à 96 joueurs. Ces derniers doivent choisir l'heure d'attaque à l'avance, parmi plusieurs créneaux proposés, et ce n'est que durant ce laps de temps, appelé « fenêtre d'attaque », qu'une forteresse peut être conquise. L'interface de gestion des attaques prend la forme d'un agenda indiquant les 5 jours à venir, selon le calendrier ordinaire, découpés en différentes plages horaires. Les créneaux sont généralement choisis quand un maximum de joueurs est là pour attaquer ou défendre, c'est-à-dire le soir. Là encore, l'emploi du temps des joueurs a une influence sur les pratiques.

Dernier exemple, le classement des guildes d'un serveur se fait lui aussi sur une base hebdomadaire. Chaque semaine, selon les activités de leurs membres, les guildes accumulent des points qui font avancer le niveau de la guilda et donnent accès à des quêtes et des récompenses spéciales.

### ***Le calendrier annuel : événements saisonniers et anniversaires***

À une échelle plus longue, plusieurs types d'événements ont lieu sur une base annuelle et utilisent le calendrier grégorien. En premier lieu, les concepteurs du jeu mettent en place des « événements saisonniers ». Durant une période d'environ 3 semaines, fin octobre/début novembre pour Halloween, fin décembre/début janvier pour le solstice d'hiver, les joueurs ont la possibilité d'accomplir des quêtes et de gagner des récompenses liées à ces thématiques. Cela participe à établir un lien entre le rythme du monde ordinaire et celui du monde de jeu

(Krzywinska, 2008 : 134).

Une observation sur la longue durée permet de relativiser l'idée qu'il s'agirait de cycles qui se reproduisent. Ces événements n'existent pas depuis le début du jeu, mais se mettent en place après un certain temps d'exploitation ou en fonction d'autres priorités de développement. De plus, ils ne se reproduisent pas toujours à l'identique, puisque des quêtes s'ajoutent d'une année sur l'autre ou peuvent être interrompues. Cela interroge en retour les conditions d'émergences et de maintien de telles célébrations, car les « pierres blanches dans le calendrier » (Lardellier, 2013 : 25), n'ont pas toujours existé et se transforment au cours du temps.

La date d'anniversaire de sortie du jeu constitue un autre exemple d'usage du calendrier grégorien. À cette occasion, les concepteurs proposent des offres spéciales d'abonnement, d'achat d'objets, ou du contenu exclusif. Pour les quatre ans d'*Age of Conan*, le texte suivant apparaissait sur le programme de lancement du jeu, dit « *launcher\** » :

« Cette semaine, le jeu fête ses quatre ans ! Alors que bien plus de trois millions de visiteurs ont exploré l'hyboria en quête d'aventure, le moment est de nouveau venu pour nous tous de fêter ce qui rend le monde du roi Conan si spécial à nos yeux ! Vive tous ceux qui recherchent gloire et fortune au milieu de nombreux périls de l'Hyboria.

Bien évidemment, une telle fête ne peut se concevoir sans cadeaux ! Cette année encore, le roi a décrété que ses fidèles serviteurs devaient être récompensés pour leur bravoure. Nous vous avons donc préparé plusieurs offres spéciales, ainsi que des cadeaux pour les joueurs premium comme pour les joueurs gratuits ! »

Le texte mélange volontairement les niveaux diégétique et non diégétique, jouant sur les frontières entre fiction et réel. Comme pour les événements saisonniers, les modes de structuration du temps se croisent et se mêlent dans le discours. « En jeu » et « hors jeu » ne s'opposent pas, au contraire, leur expression simultanée sur le mode festif participe de l'effet recherché par les concepteurs. La date d'anniversaire du jeu devient alors une date symbolique (Schmoll, 2007 : 45). Dans ce cas, elle est chargée de signification réjouissante et positive.

### ***Mises à jour***

Les MMORPG évoluent à travers des mises à jours servant à corriger des bugs, ajouter des contenus, réajuster l'équilibre de puissance des personnages, changer de modèle économique du jeu ou à apporter d'autres types de modifications (Berry, 2012b : 75). Tout comme la progression des personnages-joueurs constituait une forme de structuration temporelle dont l'échelle de mesure n'était pas celle d'une durée mais était chiffrée, les mises à jour du jeu sont marquées par leur numéro de version. À la manière d'un logiciel informatique, ces repères indiquent un état du jeu à un moment donné. Toutefois, le temps ordinaire, calendrier grégorien et horaire, peut intervenir dans les mises à jour, puisqu'en plus de leur type, la date où elle sera effectuée, l'heure et sa durée approximative sont annoncés dans le *launcher*.

### ***Abonnements et temps joué***

Pour finir ce tour d'horizon des temporalités dans AOC, il est nécessaire d'évoquer la dimension économique du jeu. Les jeux en ligne massivement multi-joueurs sont souvent qualifiés d'univers « persistants » (Schmoll, 2010 : p. 29), afin de signifier que les serveurs sont accessibles en continu et que le jeu se poursuit pour certains joueurs même si d'autres sont déconnectés. Cependant, ce qualificatif ne suffit pas à rendre compte de la dimension économique liée aux pratiques et des moyens de mesure effectifs de temps de jeu.

À sa sortie, les joueurs devaient s'acquitter d'un abonnement mensuel aux durées variables suivant un tarif dégressif. De plus, l'ajout de récompenses pour l'achat d'abonnements plus long constitue un second type d'incitation à prolonger le paiement. Comme précédemment, il est possible d'établir un lien avec le milieu professionnel où la rémunération se fait souvent sur une base mensuelle. Aujourd'hui, le jeu est en partie gratuit, mais l'accès à certaines zones et à la plupart des donjons de raids est pourtant resté payant. Les joueurs peuvent soit s'acquitter d'un droit d'entrée pour un donjon particulier, soit continuer à payer un abonnement mensuel pour accéder à l'intégralité du jeu.

Enfin, en entrant la commande « /played » dans la zone de texte du jeu, un joueur peut connaître son temps de connexion cumulé, différent des périodes d'abonnement et exprimé en nombre de jours, heures, minutes et secondes. Un total du temps joué de 52 jours et 59 minutes, correspond à environ 1249h de connexion cumulées en temps ordinaire.

## Conclusions

Thierry Wendling (2002 : 218) note que l'activité échiquéenne « a l'originalité de créer deux structures temporelles radicalement différentes que le joueur doit gérer simultanément ». Un MMORPG comme *Age of Conan : Hyborian Adventures* fait lui-aussi intervenir de nombreux modes de structuration du temps en parallèle. Un raid regroupe presque tous les exemples présentés dans cet article et articule de nombreuses dimensions les unes aux autres dans leur rapport avec le temps<sup>7</sup> : fiction, organisation sociale, économie, entraînement et progression, pour n'en citer que quelques unes. Leur prise en compte situe l'étude dans une approche socio-anthropologique « multi-dimensionnelle » d'un « phénomène total » au sens de Georges Gurvitch qui poursuit la pensée de Marcel Mauss (Wendling, 2010 : 96), puisque l'analyse aide à comprendre certains traits liés aux « morphologies » des phénomènes sociaux par la *portée organisante des procédures de structuration temporelles*. Cependant, toutes les expressions temporelles ne sont pas toujours mobilisées : le passage des jours et des nuits du jeu n'intervient pas dans les raids. Il s'agit alors de chercher les dimensions pertinentes pour tous les acteurs dans l'expérience ludique et celles qui ne le sont pas.

Les nombreux usages du « temps ordinaire » permettent aussi de mettre en lumière la difficulté de se départir des modes de mesure du temps connus et communs, comme si on avait du mal à envisager une durée lorsqu'elle n'est pas exprimée selon des codes usuels.

Pour finir, la taille de cet article ne suffisant pas à étudier tous les aspects liés aux organisations temporelles de telles pratiques ludiques. Il serait nécessaire de poursuivre l'analyse en détaillant certains des exemples ainsi que d'autres types d'articulation de temporalité en partant des pratiques et des catégories d'usages des enquêtés. On pourrait revenir sur le lien entre temporalité et espace géographique, comme dans le cas des joueurs habitant au Québec, pour qui le décalage horaire avec la France détermine certaines pratiques (Berry, 2012a : 48) ou étudier les animations mensuelles et hebdomadaires mises en place par les développeurs. Sur le plan technique, le « lag\* » provoqué par des latences de synchronisation entre serveur et client permet d'interroger l'illusion de synchronicité des pratiques et la place importante accordée au matériel de jeu. Enfin, les guildes qui célèbrent les anniversaires de leurs membres marquent aussi un usage du calendrier grégorien dans les pratiques ludiques. Bref, le temps que l'on peut consacrer à la recherche semble parfois trop court, alors que les pistes, elles, ne manquent pas.

---

<sup>7</sup> Pour sa part, Thierry Wendling (2002 : 224) notait que le coup aux échecs articulait la dimension temporelle et spatiale.

## Bibliographie

- Bégin R. & Habib A. (2007). Présentation : imaginaire des ruines. *Protée*, vol. 35, n° 2, p. 5-6.
- Bensa A. (2006/2012). *La fin de l'exotisme. Essais d'anthropologie critique*. Toulouse, Anacharsis.
- Berry V. (2012a). Ethnographie sur Internet : rendre compte du « virtuel ». *Les sciences de l'éducation. Pour l'Ère nouvelle*, vol. 45, n° 4, p. 35-58.
- Berry V. (2012b). *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*. Rennes, Presses universitaires de Rennes.
- Besson A. (2007). *La fantasy*. Paris, Klincksieck.
- Coavoux S. (2010). La carrière des joueurs de *World of Warcraft*. in Craipeau S., Genvo S. & Simonnot B. (dirs), *Les jeux video au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, p. 43-58.
- Juul J. (2005). *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA/Londres, The MIT Press.
- Krzywinska T. (2008). World Creation and Lore: *World Of Warcraft* as Rich Text. in Corneliussen H. G., Rettberg J. W. (éds), *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*, Cambridge, MA, MIT Press, p. 123-141.
- Lardellier P. (2013). *Nos modes, Nos mythes, nos rites. Le social, entre sens et sensible*. Cormelles-Le-Royal, Éditions EMS.
- Legeay M.-P. (2015). S'inscrire dans la temporalité : nécessité, particularité et difficultés. in FNAME (dir.), *Jeu et temporalité dans les apprentissages*, Paris, Retz, p. 13-34.
- Marti M. (2012). Jeux vidéo et logiques narratives. in Ter Minassian H., Rufat S. & Coavoux S. (dirs), *Espace et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, p. 73-91.
- Mäyrä F. (2008). *An Introduction to Game Studies*. London, Sage Publication.
- Olivesi S. (2006/2013). Les anthropologies de la communication. in Olivesi S. (dir.), *Sciences de l'information et de la communication. Objets, savoirs, disciplines*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, p. 193-206.
- Schmoll P. (2007). *Chasseurs de Trésors. Socio-ethnographie d'une communauté virtuelle*,

Strasbourg, Néothèque.

- Schmoll P. (2010). Jeux sans fin et société ludique. in Craipeau S., Genvo S. & Simonnot B. (dirs), *Les jeux video au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, p. 27-42.
- Taylor T. L. (2006). *Play between worlds : exploring online game culture*. Cambridge, Mass./ Londres, MIT Press.
- Ter Minassian H., Rufat S. & Coavoux S. (dirs) (2012), *Espace et temps des jeux vidéo*. Paris, Questions théoriques.
- Vetter R., Taïeb G. (2014). *Le temps à ma portée. Le temps, perception et mesure. Les horloges atomiques*. Toulouse, Cépaduès Éditions.
- Wendling T. (2002). *Ethnologie des joueurs d'échecs*. Paris, Presses universitaires de France.
- Wendling T. (2010). Us et abus de la notion de fait social total. Turbulences critiques. *Revue du MAUSS*, n° 36, p. 87-89.
- Winkin Y. (1996/2001). *Anthropologie de la communication : de la théorie au terrain*. Paris, Seuil.
- Wolf M. J. P., (2012), *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*, New York/ Londres, Routledge.
- Yonnet P. (1999). *Travail, loisir. Temps libre et lien social*, Paris, Gallimard.
- Zabban V. (2011). « Ceci est un monde. » *Le partage des jeux en ligne : conceptions, techniques, et pratiques*. Thèse en Sociologie, Paris, Université Paris-Est Marne-la-Vallée.
- Zabban V. (2014). Les enjeux du métajeu. Les pratiques d'un jeu en ligne et leurs médiations. in Atallah M., Indermühle C., Nova N. & Pellet M. (dirs), *Pouvoir des jeux vidéo. Des pratiques aux discours*, Gollion, Infolio, p. 13-32.
- Zagal J. P., Mateas M. (2010). Time in Video Games : A Survey Analysis. *Simulation & Gaming*, vol. 41, n°6, p. 844-868.