



HAL
open science

Capitalisation de l'expérience de jeu par les joueurs de MMORPG

Antoine Chollet, Isabelle Bourdon, Florence Rodhain

► **To cite this version:**

Antoine Chollet, Isabelle Bourdon, Florence Rodhain. Capitalisation de l'expérience de jeu par les joueurs de MMORPG. *Management des technologies organisationnelles* (2009-2013), 2013, 3, pp.262-273. hal-03670304

HAL Id: hal-03670304

<https://hal.science/hal-03670304>

Submitted on 17 May 2022

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.

CAPITALISATION DE L'EXPÉRIENCE DE JEU PAR LES JOUEURS DE MMORPG

RÉSUMÉ

Aujourd'hui, le jeu vidéo est de plus en plus populaire, avec la multiplication des terminaux de jeux (*tablettes, Iphone, réseaux sociaux*), ainsi que les potentiels d'apprentissage, de formation, de découverte, de communication, d'échange, de création de connaissance dont il peut être la source¹. De plus, grâce à ses capacités d'innovation et de créativité, le jeu vidéo fait aujourd'hui l'objet d'intérêt grandissant, notamment pour ses perspectives d'évolution du système d'information des entreprises et des organisations². Ce papier a pour but d'explorer le lien qui peut exister entre les joueurs de jeux vidéo, plus précisément de MMORPG, et leur faculté à pouvoir réutiliser des compétences ou de l'expérience de jeu vécu. Grâce à une étude exploratoire menée auprès de joueurs et anciens joueurs, les résultats montrent qu'une réutilisation de l'expérience est possible dans certaines configurations de jeu.

Mot clef : jeu vidéo, apprentissage, compétences, MMORPG, mondes virtuels.

ABSTRACT

Today, video games are more and more popular with the multiplication of gaming terminals (tablets, Iphone, social networks), as well as potential for learning, training, discovery, communication, exchange and creation of knowledge that may be the source. Moreover, thanks to its innovative capabilities and creative, the video game is now the subject of growing interest, especially for his outlook for the information system of enterprises and organizations. This paper aims to find the link that may exist between the players of video games, specifically MMORPGs, and their ability to reuse skills or gameplay experience. Through an exploratory study conducted among players and former players, the results show that the reuse of experience is possible in some configurations game.

Keywords : video game, learning, skills, MMORPG, virtual worlds.

¹ Sur le seul territoire US, le marché des jeux « Brain Fitness » est passé de 100 M\$ (2005) à 225 M\$ (2007).

² En 2011, en jouant à un jeu médical appelé Foldit, les joueurs ont réussi à créer une enzyme proche de celle du virus du SIDA. Cette même année, via le jeu Planet Hunters, les joueurs ont découverts deux nouvelles planètes en utilisant des données de la NASA. <http://www.snjv.org/data/document/jeu-video-france-2011.pdf>.

INTRODUCTION

En 2011, d'après le gouvernement français³, le secteur du jeu vidéo représentait un poids économique de 3 milliards d'euros de chiffre d'affaire annuel (soit 10% du chiffre d'affaire de l'industrie culturelle française), plaçant la France au 2^{ème} rang des pays européens. A l'horizon 2014, cette industrie pourrait voir son chiffre d'affaire augmenter de 27% pour atteindre un chiffre d'affaire de 3,8 milliards d'euros.

La langue française définit le jeu vidéo comme étant un « *logiciel ludique, interactif, utilisable sur console ou sur ordinateur, faisant appel à des accessoires comme une souris, un joystick, un volant, un clavier, etc. pour interagir avec l'environnement du jeu.* », ou dans un aspect plus informatique comme « *un programme composé d'un code et de données. Le code est une série d'instructions, regroupées au sein de fonctions, qui manipulent les données; il est rédigé dans un langage quelconque et se présente sous la forme d'un source* » [Dup11].

La grande différence avec le jeu vidéo des années 80' réside dans la vision des entreprises éditrices et conceptrices de ces produits. En effet, les consoles de jeux de dernières générations permettent en plus de pouvoir se divertir, de regarder des films, surfer sur Internet, écouter de la musique, stocker des données et communiquer avec les autres joueurs. De plus, durant ces années, le jeu vidéo était uniquement considéré comme un objet de loisir électronique, dont le seul but était de se divertir sans aucune autre forme d'implication avancée de la part de l'utilisateur. A l'heure actuelle, les jeux vidéo demandent aux joueurs une interaction de plus en plus importante, à la fois physique via la capture de mouvements, et également intellectuelle avec des jeux mettant le joueur face à des énigmes toujours plus complexes.

La technologie du jeu vidéo se veut ainsi être multi-usages [Gab94] grâce au développement de l'interactivité entre le jeu et l'utilisateur. Elle peut être utilisée à la fois dans des institutions publiques (éducation, apprentissage et médical) et dans des entreprises privées comme outil de management [Gue05]. Dans ces conditions, le terme de jeu sérieux (serious game en anglais) est ainsi plus approprié, car son objectif est de pouvoir donner un sens supplémentaire à la seule dimension ludique [Alv10; Lav10]. La performance des serious game fait ainsi l'objet de nombreuses études [Mic09].

En se fondant sur le fait que les serious game sont destinés à répondre à un besoin supplémentaire au divertissement, tel que le développement de compétences à réutiliser dans des contextes ciblés, comme l'éducation [Chen05], nous souhaitons nous interroger sur la capacité des technologies du jeu vidéo à répondre à ce même objectif.

Malgré le fait que le développement de compétences ne soit pas le but premier d'un jeu vidéo, des études ont néanmoins montré que les joueurs développaient des compétences managériales et cognitives [Boo08; Dye09; Pow05; Jin12; Lis12].

En partant du constat que les serious game permettent de développer des compétences ensuite réutilisées dans le domaine initialement prévu, nous pouvons nous poser les

³ Conseil des ministres en date du 25 Mai 2011, extrait de « La créativité française en matière de jeu vidéo ».

questions suivantes : Dans quelles mesures le jeu vidéo, à l'instar du serious game, permet-il de réutiliser des compétences développées par les joueurs dans une autre sphère, réelle ou virtuelle ? Dans quelles configurations de jeux ces compétences sont-elles développées, prises en considération et identifiées par le joueur ? Quels sont les facteurs influençant et favorisant l'épanouissement d'un utilisateur dans un jeu vidéo pour lui permettre d'en tirer un bénéfice ?

Pour répondre à ces questions, nous abordons dans une première partie les fondements théoriques relatifs aux notions de jeu et de compétence. Puis, dans une seconde partie, nous présentons la démarche méthodologique adoptée. Enfin, dans une troisième et dernière partie, nous détaillons les premiers résultats obtenus.

FONDEMENTS THÉORIQUES

Dans cette première partie, nous présentons les fondements théoriques concernant la notion de jeu, puis la notion de compétence.

DU CONCEPT DE JEU À LA TECHNOLOGIE DU JEU VIDÉO

Dès le début des années 1900, le jeu est défini dans sa seule action de 'jouer' et faisait déjà l'objet de réflexions notamment culturelles [Ste07], qui à l'heure actuelle, permettent de comprendre en partie la popularité du jeu vidéo. Selon Huizinga [Hui38], l'action de jouer se caractérise comme un phénomène naturel et culturel possédant des règles même simples, où le joueur s'immerge l'espace d'un instant dans un cadre de jeu, détaché de la vie courante. En précisant : « *La vraie culture ne peut exister sans une certaine teneur ludique [...] La culture sera toujours, en un sens, "jouée", du fait d'un accord mutuel suivant des règles données. La véritable civilisation exige toujours et à tous points de vue le "fair play" et le "fair play" n'est pas autre chose que l'équivalent en termes ludiques, de la bonne foi. Le briseur de jeu brise la culture même* » (page 330), Huizinga apporte pour l'époque, une conclusion pertinente sur la relation entre la civilisation, le jeu et la culture. Point de vue partagé et repris plus tard par Caillois [Cai58], le jeu peut se classer en quatre catégories :

- La compétition (*Agôn*) : Il s'agit de la rivalité entre joueurs, où chacun essaie d'être victorieux sur l'autre en le battant (sport, jeu d'échec, lutte, tir, courses, etc). Le but est d'être reconnu pour son excellence.
- Le hasard (*Alea*) : Ici, la chance est maître du résultat du jeu et non le joueur lui-même, qui adopte un comportement « passif », comme dans les jeux de roulette, de dés, etc.
- L'Imitation (*Mimicry*) : Dans ce cas, le jeu de rôle est prépondérant dans l'action de jouer. Le joueur va vivre un simulacre en incarnant un autre personnage et porter un masque (jeu de mime, jeu de rôle, jeu d'imitation, etc).
- Le Vertige (*Ilinx*) : Cette catégorie englobe les jeux où le joueur peut aller jusqu'à l'étourdissement et l'épuisement physique, comme les jeux des enfants (dévaler une pente, tourner sur soi-même et retrouver son chemin, etc).

Cette classification précise uniquement l'état d'esprit dans lequel s'inscrit le jeu et sur son animation, et non sur sa description propre. Adaptée à l'époque actuelle, cette classification pourrait être appliquée pour les jeux vidéo d'aujourd'hui, puisque les

productions vidéo ludique actuelles s'intègrent parfaitement dans une de ces quatre catégories. La seule différence majeure est l'existence d'une interface électronique pour jouer.

En 1993, une première classification des jeux vidéo a été réalisée par Bruno [Bru93], distinguant neuf grandes familles : simulation sportive, combat, rôle, guerre, gestion, simulateur, réflexion, aventure et plateforme. Plus tard, avec la naissance des jeux vidéo sur Internet, les MMOG (*Massively Multiplayer Online Games*) ont permis aux joueurs de pouvoir jouer avec le monde entier. Fort de leur succès auprès des utilisateurs du fait de leur ouverture sur le monde, les MMOG sont très largement consommés par les joueurs [Elk11]. Pour qualifier un jeu vidéo de MMOG, ce dernier doit réunir les 3 caractéristiques suivantes :

- Être accessible uniquement sur Internet (en ligne).
- Pourvu d'un univers dit persistant, autrement dit accessible 24h/24 et 7j/7.
- Ouvert à plus de 128 joueurs (en dessous de ce nombre de joueurs, le qualificatif « Massivement Multi-joueurs » peut-être discuté).

Parmi les MMOG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), ceux qui sont dotés d'univers persistants, permettent de pouvoir observer et recréer des situations de gestion, de communication et de collaboration au travers d'un jeu vidéo [Dup11]. Ce type de jeu, comme World of Warcraft est alors très utilisé pour l'étude du jeu vidéo, notamment en sociologie et psychologie.

Après avoir présenté les fondements du jeu ayant donné naissance par la suite au terme jeu vidéo, nous allons maintenant définir le terme de compétence.

DÉFINITION DE LA COMPÉTENCE DANS UNE APPROCHE HISTORIQUE

À la fin des années 1950, la compétence était vue comme individuelle et comme un concept issu de la psychologie dont les premières recherches souhaitaient identifier chez un individu, les facteurs influençant leur performance dans le travail [Whi59]. Quelques années plus tard, la compétence devient hétérogène grâce aux cinq dimensions établies pour la définir : « knowledges, skills, behaviour, traits and motives » [Mac73]. En 1988, la compétence devient contextualisée. La compétence prend réellement un sens dans une situation dans laquelle les actions produites sont en adéquation avec les situations où elles sont mises en œuvre [Lan88]. Dans les années 1990, les sciences de l'ergonomie cognitive se saisissent du concept de compétence en reprenant les différentes dimensions de l'hétérogénéité de la compétence, qui acquiert une dynamique de développement [Lep91].

Ceci nous amène à pouvoir définir la compétence en cinq grands attributs :

- La compétence est individuelle, puisqu'elle est une caractéristique de l'individu. « Elle permet de centrer l'intérêt sur la personne indépendamment du contexte organisationnel. » [Par94, p.96]
- La compétence est hétérogène. Elle fusionne à la fois des savoir-faire techniques et des « comportements », des « attitudes », un « savoir-être ». [Bel99]
- La compétence est contextualisée, car « indissociable de l'activité par laquelle elle se manifeste ». [Leb94, p57]

- La compétence est dynamique, étant donné qu'elle « *reconstruit de manière dynamique les différents éléments qui la constituent (savoirs, savoir-faire, pratiques, raisonnement)* » [Par94, p100]

Adaptée au jeu vidéo, la compétence peut ainsi être :

- Individuelle : Le joueur agit seul sans aucune obligation.
- Hétérogène : Le joueur agit en fonction des règles, de sa personnalité et de ses connaissances.
- Contextualisée : Le joueur agit dans un contexte précis, déterminé et unique.
- Dynamique : Le joueur agit en faisant appel à son expérience et à des situations similaires vécues.

Le joueur peut ainsi développer une compétence dans un contexte virtuel particulier, notamment dans les MMORPG. Involontairement par le joueur, la compétence peut ensuite être décontextualisée et recontextualisée dans une autre situation. Il s'agit là du but premier des serious game, mais pas celui des jeux vidéo, c'est pourquoi, nous avons mené une étude auprès de joueurs et d'anciens joueurs sur leur usage des MMORPG et les compétences associées.

DÉMARCHE MÉTHODOLOGIQUE

Dans cette seconde partie, nous présentons tout d'abord l'étude exploratoire menée. Ensuite, nous expliquons la méthode de collecte des données, puis la méthode de constitution de l'échantillon avant de détailler la méthode d'analyse des données. Enfin nous présentons les premiers résultats de l'étude toujours en cours.

PRÉSENTATION DE L'ÉTUDE

Une étude exploratoire a ainsi été menée pour analyser les expériences de jeu de joueurs et d'anciens joueurs de MMORPG, et ainsi explorer le lien existant entre pratique du jeu vidéo et réutilisation de compétences acquises. Les MMORPG ont été retenus comme type de jeu vidéo en tant qu'objet de recherche pour leur potentiel d'action et l'immersion qu'ils assurent au joueur. De plus, leurs fonctions sociale et communautaire offrent aux joueurs la possibilité d'évoluer ensemble dans un univers aux références partagées, dans une culture commune [Bea07].

MÉTHODE DE COLLECTE DES DONNÉES

Pour collecter les données, des entretiens semi-directifs ont été menés à partir d'un guide d'entretien élaboré, à l'aide de la littérature et consultable en annexe 1. Les principaux thèmes abordés portent sur des questions générales entre le joueur et le jeu vidéo, l'expérience de jeu, l'impact sur la vie professionnelle et la connaissance de l'individu. Le media utilisé a été majoritairement le logiciel Skype qui permet aux utilisateurs de passer des appels téléphoniques via Internet avec la possibilité d'utiliser en simultanée, la messagerie instantanée et la visioconférence. Le choix de Skype s'est également fait pour son côté pratique d'une part, mais surtout pour la connaissance de cet outil par la communauté des joueurs de MMORPG. En effet, les joueurs communiquent beaucoup dans le jeu à travers des logiciels de messageries vocales afin de se coordonner et d'échanger. Ainsi, il paraissait nécessaire d'utiliser cet outil plébiscité par la

population des joueurs de MMORPG. Des entretiens en face à face ont également été effectués lorsque les circonstances le permettaient. Les entretiens effectués ont été enregistrés via un logiciel tiers, adapté pour Skype ou par un dictaphone lorsque les entretiens étaient en face à face. Enfin, pour faire appel aux joueurs, trois forums de discussions ont été ciblés pour leur côté populaire et sérieux : jeuxonline.info, mondespersistants.com et millenium.org.

MÉTHODE DE CONSTITUTION DE L'ÉCHANTILLON

La cible visée sont des joueurs ou d'anciens joueurs, homme et femme, de 3 tranches d'âges préalablement définies : 20 à 30 ans, 31 à 60 ans et 60 ans et plus. Les individus doivent être en activité professionnelle ou l'avoir été. Le but est de voir si des liens existent entre leur expérience de jeu, leur vie personnelle et surtout leur vie professionnelle. Pour affiner la cible, seules les personnes de 20 ans et plus sont approchées. Par choix, la population étudiante (de moins de 20 ans), semblant avoir moins de capacités de prise de recul pour pouvoir témoigner du lien avec leur vie professionnelle, est écartée.

MÉTHODE D'ANALYSE DES DONNÉES

Dans un premier temps, une analyse par réécoute des entretiens est effectuée, sur la base de ceux déjà réalisés, afin de collecter les premières données générales. Dans un second temps, une analyse thématique, avec catégorisation de *verbatim* sera réalisée ultérieurement. Un traitement manuel des données sera effectué tout d'abord, puis un traitement automatique permettra de faire apparaître des relations ou des rapprochements entre certaines catégories d'analyse.

PRÉSENTATION DES RÉSULTATS

Après avoir expliqué la démarche méthodologique adoptée, nous présentons tout d'abord dans cette dernière partie, l'échantillon de l'étude. Puis, nous expliquerons l'analyse des résultats effectuée.

ECHANTILLON DE L'ETUDE

Initialement, les joueurs devaient être approchés via les forums de discussions cités plus haut grâce à un message de présentation de l'étude. Les intéressés étaient ensuite invités à se manifester. Malheureusement, aucune réponse n'a été postée dans les sujets d'appels à participation. Un des forums a même supprimé l'annonce par méfiance que l'étude soit servie pour caricaturer la population des joueurs de jeux vidéo.

Pour palier à ce problème, un appel au réseau de contacts a été effectué afin d'avoir une première entrée dans le milieu, ce qui a été un succès. Pour éviter tout biais méthodologique, les volontaires qui ont suivi ont été contactés par effet « boule de neige ». Cette approche alternative a permis d'avoir les premières interviews.

Actuellement, 11 entretiens ont été menés mais l'étude est toujours en cours de réalisation du fait de la non-saturation des données. Néanmoins, voici ci-dessous, le profil statistique des personnes jusqu'alors interviewées.

TABLEAU 1 : PROFIL DES PERSONNES INTERVIEWÉES

Répartition par âge et genre

	Homme	Femme
De 20 à 30 ans	3.....	2
De 31 à 60 ans	4.....	2
Plus de 60 ans	0.....	0

Proportion joueurs/anciens joueurs

Joueurs actifs	9
Anciens joueurs	2

ANALYSE DES RESULTATS

Au regard des premiers résultats, à la question : Dans quelles mesures le jeu vidéo, à l'instar du serious game, permet-il de réutiliser des compétences développées par les joueurs dans une autre sphère, réelle ou virtuelle ? Il apparaît à la lumière des premiers entretiens que la réutilisation des compétences ne soit pas la principale préoccupation des joueurs. Néanmoins, les joueurs interviewés ont conscience d'apports bénéfiques dans des cas bien précis : « *j'ai appris à être plus tolérant, plus patient* ». Ainsi, à la question : Dans quelles configuration de jeux ces compétences sont-elles développées, prises en considération et identifiées par le joueur ?, il semblerait que dans des cas précis de configuration de jeux, les joueurs peuvent tirer bénéfice de leur expérience. Ces premiers résultats sont également liés à la question : Quels sont les facteurs influençant et favorisant l'épanouissement d'un utilisateur dans un jeu vidéo pour lui permettre d'en tirer un bénéfice ? En effet, les joueurs interviewés ont su identifier différentes phases de leur expérience de jeux, allant de quelques heures de jeux par semaine au début, jusqu'à plusieurs dizaines d'heures quelques temps après. L'investissement, le rôle et les actions effectuées par le joueur dans un MMORPG sembleraient être un des facteurs influençant le développement de compétences.

Plus généralement, sur la base de ces premiers entretiens, des tendances semblent émerger, notamment sûr :

- L'existence de similitudes entre plusieurs profils de joueurs, sur des traits comportementaux comme la patience, la tolérance et l'écoute.
- L'évocation de nombreux éléments internes aux jeux de rôles en ligne massivement multi-joueurs (MMORPG), ayant provoqué un changement d'attitude, de comportement, ou de mode de vie.
- L'apparition de différentes phases de jeux pour le joueur, allant de la découverte du jeu jusqu'à parfois l'arrêt, en passant par la dépendance et le changement dû aux conséquences dans leur vie privée et professionnelle.
- L'existence d'une culture, d'un langage et d'un monde dans lequel de plus en plus de personnes font références, même parfois dans leur vie privée et professionnelle.
- La gestion du temps de jeu et des actions menées dans celui-ci où le joueur se comporte comme dans sa vie réelle avec l'absence de limites et de frontières.

Une poursuite de l'étude permettra de pouvoir répondre plus précisément aux questions posées, d'affiner les tendances et de pouvoir dégager des propositions qui pourraient faire l'objet d'une deuxième étude.

CONCLUSION

Au début de l'article, nous nous demandions, si les joueurs de MMORPG réutilisaient leur expérience de jeu, ainsi que des compétences développées durant cette dernière, afin de les réutiliser dans une autre sphère, réelle ou virtuelle, personnelle ou professionnelle. Une étude exploratoire, via la conduite d'entretiens semi-directifs a été réalisée auprès de joueurs actifs et anciens joueurs de MMORPG. Les premiers résultats, via une analyse par réécoute des entretiens, nous a révélé une faible réutilisation directe de l'expérience, mais existante dans certaines configurations de jeux. D'autres résultats, qui n'étaient pas attendus par l'étude exploratoire sont ressortis, comme la gestion du temps de jeux par les joueurs, une culture virtuelle forte ou encore des mécanismes de jeux permettant de tirer bénéfice de l'expérience.

Suite à l'étude menée, il apparaît une limite concernant la collecte des données. Les témoignages récoltés dans le cas de joueurs actifs semblent plutôt positifs, tandis que les anciens joueurs auraient tendance à être plutôt pessimiste. Ces biais de comportement pourraient être dû au phénomène de désidérabilité des joueurs souhaitant dans le cas d'une bonne opinion des MMORPG, accentuer leur image, et à l'inverse être très méfiant pour une personne ayant stoppé. Ce biais sera pris en considération lors de l'analyse finale des résultats.

En définitive, le jeu vidéo qui n'a pourtant pas pour principal but le développement de compétences ou plus largement une réutilisation de l'expérience vécue, semble avoir dans certaines configurations de jeux, des effets similaires aux serious game. Cette forte hypothèse, offre ainsi des pistes de recherches pour de futures études qui pourraient être menées en comparant la technologie du jeu vidéo, et celle des serious game, dans le cadre d'une réutilisation de l'expérience vécue dans un autre contexte.

RÉFÉRENCES

- [Alv10] J. Alvarez et D. Djaouti : *"Introduction au Serious Game"*, Questions théoriques, coll. L>P, (2010) 256 p.
- [Bea07] F. Beau : *"Culture d'univers : Jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique"*, FYP éditions, coll. INNOVATION, (2007) 360 p.
- [Bel99] S. Bellier : *"Le savoir-être dans l'entreprise"*, Vuibert, coll. Vital Roux, (1999) 210 p.
- [Boo08] W.R. Boot, A. Kramer, D.J. Simons, M. Fabiani & G. Gratton : *"The effects of video game playing on attention, memory, and executive control"*, Acta Psychologica, 129(3), (2008) 387-398.
- [Bru93] P. Bruno : *"Les jeux vidéo"*, éditions Syros, coll. L'école des parents, (1993) 139 p.

- [Cai58] R. Caillois : *“Les jeux et les hommes: le masque et le vertige”*, Paris: Gallimard, (1958).
- [Che05] S. Chen et D. Michael : *“Serious Games : Games that Educate, Train and Inform”*, Thomson Course Technology, (2005) 352 p.
- [Dup11] D. Duplan : *“L’observation du jeu video : l’angle mort de l’envers du décor ?”*, dans Les jeux vidéos comme objet de recherche, Questions théoriques, coll. L>P, (2011) 29-45.
- [Dye09] M.W.G. Dye, C.S. Green & D. Bavelier : *“The development of attention skills in action video game players”*, *Neuropsychologia*, 47(8-9), (2009) 1780-1789.
- [Elk11] L. El Kamel, B. Rigaux-Bricmont : *“Les apports du paradigme postmoderniste à l’analyse des univers virtuels comme expérience de consommation. Cas de Second Life”*, *Recherche et Applications en Marketing*, 26(3), (2011) 71-92.
- [Gab94] E.E. Gabriel : *“Que faire avec les jeux vidéo”*, Hachette, coll. Pédagogies pour demain, (1994) 159 p.
- [Gue05] G. Gueneau & O. Salvatori : *“Conduite de projets : En création numérique”*, Eyrolles, (2005) 299p.
- [Hui38] J. Huizinga : *“Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu”*, Paris: Gallimard, (1938).
- [Lav10] V. Lavergne Bourdier & Y. Dambach : *“Serious Game : Révolution pédagogique”*, Hermes Science Publications, coll. Systèmes de formation et d’enseignement, (2010).
- [Lan88] V. Landsheere (de) : *“Faire échouer, faire réussir la compétence minimale et son évaluation”*, Paris: PUF, (1988) 255 p.
- [Leb94] G. Le Boterf : *“De la compétence. Essai sur un attracteur étrange”*, Les éditions d’organisation, (1994).
- [Lep91] J. Le Plat, M. Montmollin (de) : *“Compétences et ergonomie”*, Liège, (1991) 263-278.
- [Lis12] T.C. Lisk, U.T. Kaplanali & R.E. Riggio : *“Leadership in Multiplayer Online Gaming Environments”*, *Simulation & Gaming*, 43(1), (2012) 133-149.
- [Mac73] D.C. MacClelland : *“Testing for Competence rather than for Intelligence”*, *American Psychologist*, vol. 28, n°1, (1973) 1-14.
- [Mic09] H.-M. Michel, D. Kreziak & J.-M. Heraud : *“Evaluation de la performance des Serious Games pour l’apprentissage : Analyse du transfert de comportement des élèves virtuels de Vacheland”*, *Systèmes d’Information et Management*, 14(4), (2009) 71-86.
- [Jin12] S.-A.A Jin : *“Toward Integrative Models of Flow : Effects of Performance, Skills, Challenge, Playfulness, and Presence on Flow in Video Games”*, *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 56(2), (2012) 169-186.

- [Par94] M. Parlier : “*La compétence au service d’objectifs de gestion*”, dans *La compétence. Mythe construction ou réalité ?*, L’Harmattan, coll. Collection « Pour l’emploi », (1994) 91-108.
- [Pow05] S. Powell : “*SPOTLIGHT : The impact of video gaming on decision-making and teamworking skills*”, *Campus-Wide Information System*, 22(5), (2005) 320-326.
- [Ste07] C. Stewart : “*Games of the North American Indians*”, *Twenty-fourth Annual Report of the Bureau of American Ethnology, 1902-1903*. Washington, D.C.: Government Printing Office, (1907).
- [Whi59] R.W. White : “*Motivation Reconsidered: the concept of competence*”, *Psychological Review*, vol. 66, n°5, (1959) 297-333.

ANNEXE 1

GUIDE D’ENTRETIEN – ÉTUDE EXPLORATOIRE

Bonjour,

Je m’appelle Antoine Chollet et je suis actuellement en thèse au laboratoire de recherche en management de Montpellier 2. Ma recherche porte sur les comportements des joueurs de jeux vidéo.

Cet entretien se structure en plusieurs catégories que nous aborderons au fur et à mesure.

1. Questions Générales – Joueur et Jeu Vidéo

Nous allons commencer par nous intéresser à votre relation et votre vécu avec le jeu vidéo.

1.1. Pouvez-vous me parler du jeu vidéo ?

- 1.1.1. Du jeu vidéo et de votre personnalité ? RELANCE
- 1.1.2. Du jeu vidéo et de votre entourage ? RELANCE
- 1.1.3. Du jeu vidéo et de votre vie professionnelle ? RELANCE
- 1.1.4. Du jeu vidéo et de votre vie quotidienne ? RELANCE
- 1.1.5. Du jeu vidéo et de la culture ? RELANCE
- 1.1.6. Du jeu vidéo et de l’art ? RELANCE
- 1.1.7. Du jeu vidéo et des émotions ? RELANCE
- 1.1.8. Du jeu vidéo et de la vie de couple ? RELANCE

1.2. Quel est votre profil de joueur ?

- 1.2.1. Nombre d’heures de jeux vidéo/semaine ? PRECISION
- 1.2.2. Dans quel lieu jouez-vous aux jeux vidéo ? PRECISION
- 1.2.3. En jouant sur PC, comment décririez-vous la puissance de votre machine ? Renouvelez-vous souvent le matériel ? PRECISION

- 1.2.4. A quels types de jeux vidéo jouez-vous et pourquoi ? PRECISION
- 1.2.5. Jouez-vous avec vos proches, vos amis, vos collègues de travail ? PRECISION
- 1.2.6. Sur quels supports jouez-vous ? (PC, console, tablette, smartphone, télévision) PRECISION
- 1.2.7. Etes-vous un collectionneur ou un adepte du retro-gaming ? PRECISION
- 1.2.8. Sur combien de sites ou forums traitant du jeu vidéo êtes-vous inscrits ? PRECISION
- 1.2.9. Quand avez-vous commencé à jouer aux jeux vidéo ? Aux MMO ? PRECISION

2. L'expérience de jeu

Nous allons maintenant nous pencher plus précisément sur votre expérience de jeu.

- 2.1. La pratique du jeu vidéo vous a-t-elle appris quelque chose ? Si oui, quoi ?
 - 2.1.1. Et celle des MMO ? PRECISION
- 2.2. Avez-vous noté des changements dans votre vie ? Si oui, lesquels ?
 - 2.2.1. Des changements avec votre entourage ? RELANCE
 - 2.2.2. Des changements dans l'utilisation des technologies ? RELANCE
 - 2.2.3. Des changements sur votre personnalité ? RELANCE
 - 2.2.4. Des changements sur vos activités ? RELANCE
- 2.3. Quels types de comportements ou attitudes spécifiques pensez-vous avoir par rapport aux jeux vidéo ou MMO ?
- 2.4. Avez-vous des anecdotes marquantes, émouvantes, choquantes ou autres qui se sont produites durant votre jeu sur les MMO ?

3. Impacts sur la vie professionnelle

Nous allons maintenant voir ensemble si les MMO ont eu un impact sur votre vie professionnelle.

- 3.1. Quelles conséquences ont eu les MMO dans votre carrière professionnelle ?
 - 3.1.1. Sur votre recherche d'emploi ? PRECISION
 - 3.1.2. Sur votre évolution de carrière ? PRECISION
 - 3.1.3. Sur votre travail au quotidien ? PRECISION
 - 3.1.4. Sur le choix de l'entreprise ? PRECISION
 - 3.1.5. Et concernant les jeux vidéo autres que MMO ? RELANCE

4. Connaissance de l'individu et finalisation de l'entretien

- 4.1. Y a-t-il une question importante que vous auriez aimé aborder ?
- 4.2. Pour situer cet entretien, j'aurai besoin de quelques informations supplémentaires vous concernant. VOIR FICHE COMPLÉMENTAIRE 1

Merci beaucoup pour avoir pris le temps de bien vouloir répondre à mes questions. Si vous le souhaitez, nous pouvons rester en contact dans le cas où vous souhaiteriez suivre l'avancée de mes travaux ou encore participer une nouvelle fois lors de futures contributions.

A bientôt !

FICHE COMPLEMENTAIRE 1 : CONNAISSANCE DE LA PERSONNE

- Sexe : Homme / Femme
- Âge : _____ Appartement/Maison : _____
- Vous vivez : Seul En couple Autre : _____
- Nombre d'enfants : _____
- Niveau d'étude : _____
- Métiers exercés : Nom/Lieu/Nombre d'année et Entreprise (pour chaque élément)
- Culture (théâtre, opéra, cinéma, musée, concert)
 1. Théâtre : Nombre fois/an : _____
 2. Opéra : Nombre fois/an : _____
 3. Cinéma : Nombre fois/an : _____
 4. Musée : Nombre fois/an : _____
 5. Concert : Nombre fois/an : _____
 6. _____ Nombre fois/an : _____
- Voyages à l'étranger : _____
- Autres passions : _____ Heures consacrées/sem : _____
- Sports pratiqués : _____ Heures consacrées/sem : _____
- Style de musiques écoutées principalement : _____
- Types de lecture (Roman, Magazine, Blog/Site/Forum, Article, Autre) :
Thématiques/Fréquence (pour chaque élément)
- Responsabilités exercées : Rôle : _____ Lieu : _____
- Technologies (Ordinateur et Portable, Téléphone et Smartphone, Télévision, Tablette) :
Nombre/Heures d'utilisation par semaine (pour chaque élément)
- Langues étrangères parlées (Anglais, Espagnol, Allemand, Italien, Japonais, Autre) :
Niveau (pour chaque élément)

NOTES SUR LES AUTEURS

Antoine Chollet est doctorant en deuxième année de thèse au laboratoire MRM (Montpellier Recherche Management) de l'Université Montpellier 2 (UM2), sous la direction de Florence Rodhain et Isabelle Bourdon. Ses travaux de thèse portent sur la réutilisation d'expériences des joueurs de jeux vidéo en ligne massivement multi-joueurs dans une sphère réelle ou virtuelle. antoine.chollet@univ-montp2.fr

Isabelle Bourdon est maître de conférence HDR au sein de MRM, et rattachée à Polytech Montpellier (UM2). Ses thèmes de recherches s'orientent vers la gestion des connaissances, l'innovation stratégique, le développement durable et TIC, les

communautés de pratiques et l'appropriation des TI. isabelle.bourdon@polytech.univ-montp2.fr

Florence Rodhain est maître de conférence HDR au sein de MRM, et rattachée à Polytech Montpellier (UM2). Ses préoccupations de recherche concernent l'éthique et TIC, le développement durable, le management éthique, les TIC et santé ou encore l'innovation et l'aide à la décision. florence.rodhain@univ-montp2.fr