



HAL
open science

Le dedans et le dehors : comment la pratique des univers “ virtuels ” se construit au sein d’un vaste répertoire de pratiques et de références culturelles

David Peyron

► To cite this version:

David Peyron. Le dedans et le dehors : comment la pratique des univers “ virtuels ” se construit au sein d’un vaste répertoire de pratiques et de références culturelles. L’Harmattan. Les métavers, dispositifs, usages et représentations, pp.75-107, 2015, 978-2-243-07063-6. hal-04465887

HAL Id: hal-04465887

<https://hal.science/hal-04465887v1>

Submitted on 19 Feb 2024

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.

Le dedans et le dehors : comment la pratique des univers « virtuels » se construit au sein d'un vaste répertoire de pratiques et de références culturelles.

David Peyron

Introduction :

Depuis leur apparition, et, même avant, depuis leur conceptualisation par des auteurs de science-fiction et des chercheurs, les métavers ou univers virtuels ont suscité des réactions très contrastées. Parangons de l'imaginaire lié aux technologies numériques et de l'utopie de l'immersion totale, ils sont à la fois célébrés comme le futur d'une humanité à la recherche des vertiges de la plongée dans un ailleurs simulé, et des communautés virtuelles (Rheingold, 2000), mais ils sont aussi décriés comme le symbole d'une fuite du réel et d'une désocialisation contemporaine proche des dystopies *cyberpunk*. Les deux approches partagent une même tendance, celle de considérer la virtualité induite par des mondes simulés à l'aide de la technologie informatique comme une plongée tout entière du sujet vers un environnement autre qui le couperait du quotidien et des autres types de stimulations, sociales, culturelles, et corporelles. Il s'agirait de recouvrir entièrement les sensations et les actions de l'individu pour que tout se passe au sein de ce monde, que rien n'en sorte et qu'une vie « seconde » à part entière se déroule entièrement dans cette virtualité. Il s'agit d'une conception très binaire de la relation virtuel/réel qui vaut au premier une tonalité péjorative lorsque les défenseurs d'une « vraie vie » l'opposent à une vie virtuelle et donc fausse.

Or, même à l'heure où des technologies permettent de plus en plus de se rapprocher des représentations les plus proches de la science-fiction, nous sommes loin de cette immersion totale. De plus, comme l'ont bien montré certains chercheurs contemporains (Lévy, 2013 ou Vial, 2013), la distinction entre réel et virtuel est loin d'être aussi clairement définie que cet imaginaire bien ancré nous le laisse à penser. L'expérience du virtuel doit énormément à tout ce qui nous constitue au quotidien, socialité, identité, pratiques diverses, et le monde physique est envahi des traces de nos interactions en ligne que ce soit dans des métavers ou plus simplement sur Internet. C'est alors dans cet interstice, dans cet espace potentiel, que l'on peut commencer à aborder la question de ce que l'on apporte de l'un dans l'autre et au final ne plus penser en terme d'opposition mais dans la liminalité qu'implique le parcours de chacun au sein des mondes quels qu'ils soient.

Cela sera abordé ici à partir d'une réflexion sur la construction sociale de l'expérience de mondes non pas uniquement virtuels mais aussi fictionnels et ludiques. Ces catégories se recoupent en particulier au sein des MMORPG, jeux de rôles en ligne massivement multijoueurs à grand succès dont il sera principalement question ici. Dans ces jeux, inspirés des jeux de rôles classiques nés au milieu des années 1970, il s'agit d'explorer un monde dit « persistant » (qui existe même quand le joueur ne s'y connecte pas), en perpétuel changement, et surtout de faire évoluer un personnage au fil de quêtes afin qu'il gagne de l'expérience et devienne plus fort, plus efficace pour les prochaines étapes. Il s'agit aussi de côtoyer d'autres joueurs humains et soit de les combattre, soit de s'allier avec eux pour remplir d'ardues missions. Cette analyse se basera avant tout sur un travail de terrain effectué lors d'une thèse (Peyron, 2013) visant à explorer les modalités de l'émergence d'une identité et d'une sous-culture de fans nommée culture geek. Sous-culture, est évidemment ici à prendre au sens anglo-saxon du terme issu des *cultural studies* et des travaux pionniers de Stuart Hall ou Dick Hebdige (Hebdige, 2008). Il s'agit alors d'un groupe social, souvent issu de la jeunesse et de ses pratiques culturelles qui se construit autour de la naissance d'une revendication identitaire, d'un rapport spécifique aux objets culturels, d'un ensemble de valeurs communes et d'un style, manière de parler de s'habiller, de se comporter.

La culture geek, ces passionnés, ces fans, de sciences, de nouvelles technologies et d'univers fantastiques apparaissent dans la représentation commune, comme le public idéal et premier des univers virtuels. La rencontre entre l'imaginaire de la science-fiction et de la fantasy avec la technologie numérique de l'informatique moderne, ainsi que l'influence réciproque de ces deux domaines l'un sur l'autre présente dès les premiers clubs de hackers (Levy, 2013), est d'ailleurs une constante historique. Le mot geek est ainsi à l'origine un terme péjoratif servant à figurer des individus isolés, coupés du monde social, de la fameuse réalité, tout absorbés qu'ils sont par leurs passions, par leur goût du détail insignifiant, et par leur rapport quasiment post-humain à la technologie informatique et aux réseaux numériques. Le geek est celui qui passe ses nuits isolé, à jouer à un jeu en ligne, à taper des lignes de code, à relire le livre *Le Seigneur des anneaux* de Tolkien ou revoir la trilogie *Star Wars* de Georges Lucas. Il est la figure moderne de l'immersion et de celui qui tel un Don Quichotte contemporain, à force de lire trop de livres de chevalerie, ne saurait plus où se trouve la limite entre la fiction et la réalité et en oublierait ainsi les vraies valeurs. Un tel halo de représentations, une fois confronté aux discours (qui ont bien souvent intégré ces débats et interrogations) ainsi qu'aux pratiques « réelles » de ceux qui se revendiquent d'une culture geek permettra alors très vite de nuancer toute approche pathologique de la virtualité et de l'immersion dans des mondes « autres ».

Afin de comprendre comment se construisent au quotidien la mise en réflexivité et la revendication de l'affiliation à un tel mouvement sous-culturel, et d'analyser le rapport spécifique aux objets de fiction aux technologies qui se dégageait de ce mouvement, j'ai mené une série de cinquante-trois entretiens avec des passionnés d'imaginaire fantastique et de technologies numériques se revendiquant du mouvement geek et parmi eux vingt-et-un pratiquent, ou ont pratiqué, un monde persistant ludique.

En m'appuyant sur ce terrain ainsi que sur des considérations théoriques et historiques concernant le sujet évoqué, je rapprocherai l'expérience des métavers de celle de la fiction lorsqu'elle est abordée en termes d'univers transmédiatique pour reprendre une expression largement popularisée par les travaux de Henry Jenkins. Ce n'est évidemment pas la seule manière dont ces objets peuvent être abordés et il n'est pas question d'être exhaustif. Cet angle permettra simplement à partir des discours de fans, et de leur regard sur les univers virtuels, de rapprocher ce qui est reproché aux deux et de le déconstruire afin de comprendre quels apprentissages sociaux et culturels complexes et communs ils peuvent mettre en œuvre.

Les paniques morales et sociales, courantes avec l'apparition de nouveaux supports médiatiques comme le jeu vidéo et le numérique, ainsi que par ses usages par la jeunesse (Mauro, 2014) renvoient de manière plus générale à une méfiance très ancrée vis-à-vis de la simulation, de la représentation de la fiction (Goody, 2006) et du virtuel. Celle-ci est particulièrement présente à propos des objets populaires, fictions et jeux, issus de la culture industrielle, dont les passionnés et autres fans sont vus comme victimes d'une obsession monomaniaque isolante (culturellement et socialement), trop peu sérieuse et aliénante. Nous verrons qu'au contraire d'être isolante et simpliste, dans le cadre de la culture geek, la pratique d'univers virtuels déborde largement le moment du jeu et mobilise un grand nombre d'acquis, de compétences et de connaissances fictionnelles, génériques, ludiques et sociales qui ont pour but de rendre l'expérience plus fluide et agréable et l'inscrivent dans un ensemble vaste et irréductible d'éléments en interaction.

Cultures geeks, et fans : des passions multiples.

Partons d'une proposition simple mais aux conséquences très vastes qui pourront ensuite être appliquées au cas des univers virtuels ludiques. Un fan, même très passionné et pour qui l'objet de culte est devenu une part expressive de son identité, de la manière dont il se présente et se construit au quotidien, inscrit toujours sa pratique dans un ensemble qui va au-delà de ce seul objet. De plus, un fan va bien souvent discuter avec des amis ou des connaissances, que se soit en ligne (sur des blogs forums et réseaux sociaux) ou hors ligne (avec un groupe d'amis, au travail) de sa passion. Cela va souvent le conduire à l'inscrire dans un sentiment d'appartenance à un fandom une communauté de fans et à vouloir ajouter des éléments au répertoire de connaissances et aux réinterprétations du contenu culturel de l'objet. Bref, l'obsession unique et absolue du fan, souvent associée aux aspects péjoratifs des définitions pathologiques du terme (Jensen, 1992) est à remettre en cause, et ce public très engagé est à étudier dans toute l'étendue de son spectre de pratiques pour comprendre tout ce qui se joue au moment M de la réception.

Cette idée n'est pas nouvelle, mais elle remet en cause bien des conceptions précédentes. L'un des chercheurs ayant le plus insisté sur le fait d'étudier les pratiques des fans de manière contextuelle pour expliquer le rapport à l'objet est Henry Jenkins. Pour lui, un individu se disant fan d'une série télévisée peut considérer cette œuvre comme sa principale passion et se construire une identité distinctive à partir de celle-ci, mais il va surtout en faire le cœur de son réseau de pratiques. De ce fait, la plupart des fans « *utilisent une série singulière comme point d'entrée dans une communauté de fans plus large les liant à un réseau intertextuel composé de nombreux programmes, films, livres, comics, et d'autres matériaux populaires* »¹ (Jenkins, 1992, P.40). Cette citation est ici fondamentale, puisqu'elle résume tout à fait ce que l'on peut retrouver dans la culture geek. Des objets forment des points d'entrée en matière de goût et d'affiliation sociale et culturelle, et permettent ensuite d'appliquer un modèle interprétatif, de rechercher ce qui a plu dans une œuvre, puis dans d'autres, ainsi que de continuer à explorer cet objet premier sur d'autres supports.

Ainsi, Jenkins reproche à de nombreuses études sur les fans de ne se centrer uniquement sur l'objet de passion le plus revendiqué et d'oblitérer l'importance de cette œuvre première non pas uniquement comme fin en soi, mais comme ouverture vers d'autres individus et d'autres pratiques et à l'inverse d'oublier ce que d'autres objets, d'autres pratiques et d'autres supports médiatiques vont apporter au premier. Selon lui, « *Se focaliser sur un produit médiatique c'est rater le contexte culturel plus large dans lequel ce matériau s'inscrit lorsqu'il s'intègre en retour à la vie d'un fan* »² (Jenkins, 1992, P.41). C'est ce « *contexte culturel* » qui permet de fonder les critères de description du phénomène geek comme sous-culture, c'est-à-dire comme approche des objets qui dépasse la focalisation sur une pratique ou une œuvre.

Ainsi Luc, 22 ans est un grand fan de la série *Stargate Sg1*, et en parle souvent sur un forum en ligne et avec des amis tout aussi passionnés. Mais s'il en est arrivé à cette série ce n'est pas par hasard :

« Depuis tout petit j'adore les histoires de SF avec des mondes et tout, où t'as l'impression que t'as un univers derrière et puis j'adore quand ça prends la vraie Histoire et puis on la mélange avec des éléments inventés genre les extraterrestres sont là depuis longtemps et tout³, j'ai lu plein de livres sur ça, alors forcément c'était fait pour moi et j'ai lu encore plus de livres là-dessus après et dans la série je regardais chaque détail lié à ça c'était super cohérent. »

La passion pour la série est ainsi construite par un ensemble d'expériences antérieures qui lui donnent un sens et l'inscrivent dans un parcours et une forme de cohérence ressentie. Le goût pour les histoires d'extraterrestres était là avant la découverte de la série, il explique donc en partie pourquoi celle-ci a tellement plu à Luc, mais il faut ajouter qu'elle a renforcé ce goût (il a lu « encore plus » de livres à ce sujet) et a orienté le regard qu'il a porté sur l'œuvre en question, son interprétation et les détails qui retenaient son attention. Mais l'effet du contexte ne s'arrête pas là, sur le forum de fans de la série où il s'est fait des connaissances, cet enquêté a alors découvert de nouvelles pratiques et objets qui sont liés à la socialité et aux goûts que symbolise la série : « *c'est eux qui m'ont dit de jouer au jeu vidéo Mass Effect et que j'allais adorer, et c'est vrai ! C'est aussi sur le forum que j'ai découvert les cartes Magic⁴ y'avait un petit groupe qui jouait et je suis tombé dedans, j'étais devenu un vrai geek* ». A partir d'une série, on peut donc remonter tout un fil de pratiques, de sociabilités, et de construction d'une identité qui s'entremêlent pour former un ensemble au maillage complexe et aux influences réciproques. C'est à la suite de tout cela que cet enquêté a décidé de se lancer dans la scénarisation de jeux de rôles par forum, une forme de loisir ludique où les participants interagissent de manière textuelle pour créer ensemble une histoire ; avec pour univers de référence le monde de *Stargate*. De son propre aveu, c'est le fait d'avoir acquis avec et autour de la série un certain nombre de compétences et de savoirs qui lui a permis d'oser pratiquer ce type de jeu et ainsi à la fois de renforcer son lien avec le monde de la série mais aussi de se construire en faisant. Il s'agit d'une constante des

¹ Ma traduction.

² Ma traduction.

³ La franchise *Stargate* est basée sur l'idée que les dieux des mythologies antiques sont en réalité des extraterrestres. Il s'agit d'une variante de la populaire théorie des anciens astronautes que le sociologue Jean-Bruno Renard qualifie de néo-évhémérisme (Renard, 1980)

⁴ *Magic l'assemblée* est un jeu de cartes à jouer et à collectionner situé dans un univers de fantasy très populaire depuis le début des années 1990. Voir Brougère, 2005.

cultures fans, et même au-delà, de la construction identitaire réflexive contemporaine, ce que Laurence Allard nomme l'« *individualisme expressif* » (Allard, 2007). Le goût de Luc est ainsi construit par les objets, et le sens qu'il leur donne est lui-même construit par ce qu'il en fait. Cela fait de lui à la fois le membre revendiqué d'une communauté mais aussi un individu au parcours unique ce qui lui permet d'affirmer sa singularité, essentielle dans un processus d'affiliation (Le Bart, 2004). Nous sommes bien alors dans un mouvement culturel au sens que donne Hall au mot culture, c'est-à-dire « *niveau où les groupes sociaux développent des styles de vie différents et donnent une forme expressive à leur expérience sociale et matérielle* » (Hall, cité dans Hebdige, 2008, P. 85).

Ce que montre aussi l'exemple de Luc, c'est qu'avec le mouvement geek, non seulement les fans sont multiples et renforcent socialement et culturellement leur expérience en permanence par une exploration multimédiatique, mais aussi qu'ils ont fait de cette pluralité le cœur de leur définition de soi. Un geek n'aime jamais un seul objet mais va aborder plusieurs objets avec le même regard qui constitue alors le style sous-culturel geek, il n'est pas « fan de... » il est simplement fan tout court ou en tout cas d'un vaste ensemble auquel il peut appliquer son approche. Cela produit alors un sentiment de proximité culturelle qui va renforcer la pratique par un effet performatif lié à l'affiliation au groupe.

Prenons ainsi le cas d'Edouard 23 ans. Il se définit comme geek, est passionné de nouvelles technologies, de science-fiction, pratique intensément le jeu vidéo et le jeu de rôles, mais n'a jamais véritablement lu de comic books, pourtant très associé aux pratiques geeks. Toutefois, il avoue ressentir une proximité avec un lecteur de telles publications :

« Comme je fais du jeu de rôle, que j'adore des films comme Star Wars ou un livre comme Le Seigneur des anneaux, les univers forts où tu peux y passer des heures, je sais que je pourrais toujours parler avec un fan de comics, on aura forcément des références en commun des trucs dont on pourra discuter, une façon de voir les choses, et s'il veut faire du jeu de rôle je sais que ça sera facile, je sais pas on est tous des geeks quoi ».

La condition de l'appartenance au mouvement geek n'est donc pas de tout connaître, de tout pratiquer, mais de se reconnaître une affinité avec ce que fait l'autre, et la manière dont il aborde les objets culturels. Nous n'avons pas les mêmes pratiques mais nous avons d'abord des références fondatrices en commun qui ensuite permettent tout en ayant des passions plus spécifiques et moins partagées, de se retrouver autour de la catégorie geek. Cette idée d'œuvres fondatrices est un classique de toute sous-culture qui se sert de ces points d'ancrage comme d'outils de socialité transversaux. C'est en particulier utile face au grand public qui connaît ces œuvres ayant connu un succès large. Tout le monde se représente Spider-man, *Le Seigneur des anneaux*, ou encore *Star Wars* (même sans connaître la manière spécifique dont ces fans s'approprient cet univers) mais pas forcément tel jeu vidéo indépendant ou livre de science-fiction rare que le fan considère comme étant tout aussi importants pour lui.

Lorsque l'on est fan, la manière dont nous consommons est un moyen d'expression de soi, et ce que nous aimons « *interagit intrinsèquement avec notre vision de soi, avec qui nous sommes, qui nous voudrions être et qui nous pensons être* »⁵ (Sandvoss, 2005, P.96). Dans la culture geek la différence est que les œuvres fondatrices sont issues d'époques et de supports différents, il est donc important d'affirmer en permanence la transversalité du mouvement et le fait de partager des éléments qui réunissent toute la communauté : « *Un joueur de jeu vidéo c'est un gamer, un joueur de jeu de rôles c'est un rôliste, un lecteur de comics c'est un fanboy, un mec qui aime les gadgets technologiques c'est un technophile, un geek c'est un peu tout ça à la fois* » (Jean 25 ans). Ce type de considération n'est possible que parce qu'elle est le résultat réflexif de la prise en compte du fait que toute pratique culturelle est contextuelle et plurielle, et les geeks avec l'intensité de leur passion qui met en exergue ces éléments en sont que démonstration particulièrement opératoire.

Pour Dick Hebdige, une sous-culture c'est avant tout un style, une manière de se comporter, de parler, des références communes, et une manière spécifique d'aborder et de s'appropriier les objets culturels pratiqués. Les œuvres fondatrices sont ici représentatives de cette appropriation. Les fans n'en ont pas l'apanage, elles sont souvent des icônes de la culture populaire, mais la façon dont les fans en font des bannières identitaires et dont elles représentent par synecdoque toutes leur passions en dit long sur ce qu'ils recherchent et sur le fonctionnement de leurs pratiques. En effet, si les geeks se définissent par une attitude de fan générale et non plus uniquement par la focalisation sur une seule

⁵ Ma traduction.

œuvre ou une seule pratique (même si cela peut ponctuellement arriver), c'est que quelque chose de commun doit permettre la constitution de cet ensemble. Ce n'est ainsi pas seulement la construction d'un répertoire qui permet la transversalité, c'est aussi un horizon d'attente commun qui donne un sens à ce répertoire et qui ne peut que raisonner avec la question de l'expérience des univers virtuels : la recherche « *d'univers forts, où tu peux y passer des heures* ».

L'immersion dans un autre univers, une expérience à apprendre.

Dans son étude ethnographique de l'expérience virtuelle de joueurs de jeu de rôles en ligne massivement multijoueurs (en particulier *World of Warcraft* de l'éditeur Blizzard et *Dark Age of Camelot* d'Electronic Arts), Vincent Berry, constate la constitution autour de ces jeux d'un écosystème culturel et générique qui va dans le sens d'une approche plurielle de l'expérience des publics de ce type d'univers virtuels. Il s'agit en effet d'univers persistants s'inscrivant dans les codes assez classiques de la fantasy, un genre au cœur de la culture geek et dont les références sont des œuvres fondatrices comme *Le Seigneur des anneaux*, *Conan le barbare* ou encore le jeu de rôles *Donjons & Dragons* (ce dernier, partage en plus du lien thématique un certain nombre de mécanismes ludiques avec ce que l'on peut considérer comme ses descendants numériques). L'auteur explique bien que ce public partage souvent plus que le jeu, il possède d'autres proximités qui reposent « *sur la construction d'une culture globale* » et d'un « *répertoire partagé autour du thème de la fantasy, du merveilleux et du jeu* » (Berry 2012, P. 64-65). On retrouve bien ici les conséquences des considérations évoquées plus haut, mais appliquées au cas des jeux de rôles en ligne. Et une fois ce répertoire construit on peut observer les individus naviguer en son sein et créer leur propre réseau de pratiques que l'on peut suivre lorsqu'on observe la mobilisation de connaissances.

Cela commence dès le choix du métavers dans lequel on va se plonger et passer de nombreuses heures à faire évoluer un ou des personnages et à interagir avec les mécanismes ludiques mais aussi avec d'autres joueurs. En effet, avoir déjà constitué un répertoire culturel avant de pratiquer le métavers est non seulement déterminant pour la manière dont on va aborder le jeu et la rapidité avec laquelle on va en maîtriser les ressorts fictionnels mais aussi pour le choix de quel métavers, de l'habillage, et du cadre de l'expérience. Par exemple Thomas, 21 ans, explique pourquoi il a commencé à jouer au MMORPG tiré de l'univers *Star Wars* :

« *Je cherchais un MMO et en fait c'était logique et facile pour moi de prendre celui-là et d'y jouer, déjà j'adore les jeux Bioware, j'ai joué à Baldur's Gate et tout, et puis je suis un gros fan de SF, de Star Wars j'ai lu des trucs de l'univers étendu, la trilogie de Timothy Zahn⁶ et des comics donc bon l'univers je le connaissais et en plus un copain y jouait et il m'a dit que c'était bien* ».

Beaucoup de choses se jouent donc au moment de ce choix et l'on retrouve ici des éléments évoqués plus haut à propos de la construction du répertoire de pratique des fans. Résumons ce qui a amené Thomas à jouer à ce jeu plutôt qu'à un autre avant d'y revenir plus en détail. On constate d'abord un attachement à l'éditeur du jeu ce qui est assez significatif de notre époque où les marques tentent de construire une affinité durable et identitaire avec les consommateurs, ensuite il y a le conseil d'un ami ce qui montre l'influence de l'environnement amical et enfin un lien déjà très fort avec l'univers et le genre. Ce lien qui nous intéresse particulièrement ici, est construit par toute une série de goûts et de pratiques déjà établies et déjà présentes dans la vie de l'enquêté qui alors donnent une cohérence au fait de jouer à ce jeu et pas à un autre.

Berry dans l'étude citée plus haut remarque ainsi qu'il existe plusieurs modes de pratiques des univers virtuels et l'un d'entre eux consiste en une appropriation savante qui repose que la construction d'une culture globale. Il semble bien que ce profil corresponde à l'exemple de Thomas mais aussi plus généralement à une approche geek de la culture populaire. C'est dans la manière de s'approprier les objets comme faisant partie d'un tout et comme support d'un ensemble d'activités que l'on peut alors comprendre la façon dont les fans donnent un sens aux œuvres.

Ici cette appropriation est multiple mais repose toujours sur une approche en termes d'univers et de compétence générique qui dépasse la notion de support médiatique. Nous avons tout d'abord, je l'ai noté, le fait que l'individu était déjà passionné de science-fiction ce qui lui donne un atout pour

⁶ Cet auteur a écrit une série de romans plébiscités par les fans et situés chronologiquement à la suite de la première trilogie de films.

s'inscrire dans un monde basé sur ce genre. De plus, Thomas possédait une connaissance préalable de l'univers fictionnel qui sert de diégèse au jeu, au travers des films dont il est issu et de l'univers étendu, nom que donnent les fans aux déclinaisons transmédiatiques de *Star Wars*. Ces éléments (ajoutés à la sociabilité avec l'ami prescripteur et l'attachement à l'éditeur) interagissent et permettent alors non seulement de choisir, mais aussi de rendre fluide l'expérience puisqu'au final cela a été « facile » de commencer à jouer à ce jeu en ligne.

De nombreuses études sur le jeu vidéo, qu'il soit en ligne ou non, ont ainsi mis en évidence les difficultés et obstacles à ce que Sébastien Genvo nomme « *les conditions de validité de l'immersion* » (Genvo, 2006). Ces conditions sont évidemment importantes pour toute œuvre de fiction mais, dans le domaine du jeu, et du jeu vidéo en particulier c'est une question qui a été particulièrement traitée du fait de la réputation particulièrement immersive de ce loisir. Pour que l'immersion soit valide, il faut que le joueur ait le moins possible d'éléments à apprendre, ou en tout cas qu'il passe le moins de temps possible à les apprendre, qu'il soit immédiatement plongé dans l'univers sans que les contingences extérieures symbolisées par un manque (de savoir, de compétences, de temps) viennent le perturber. C'est ce que Xavier Rétaux nomme la « *mise en transparence de l'activité* » (Rétaux, 2003) qui nécessite « d'oublier » les apprentissages liés aux conditions du jeu. Ces conditions sont en premier lieu le dispositif technologique et la manière concrète d'agir sur l'environnement numérique (que l'on peut rapprocher grossièrement de ce que l'on nomme *gameplay* dans le domaine vidéoludique), et les éléments cognitifs nécessaires à la compréhension de l'univers (le genre, les références, etc.).

Pour le premier point, c'est l'habitude de jouer ou l'habitude de manier des dispositifs numériques proches ainsi leur interface spécifique qui aide. Et dans la culture geek c'est une question d'autant plus prégnante que ce mouvement revendique deux pôles de passions, l'imaginaire fantastique mais aussi les technologies numériques. Le jeu vidéo est ainsi resté longtemps le loisir symbolique de cette sous-culture parce qu'il réunit bien souvent ces deux pôles en un seul support médiatique. Son histoire originelle doit d'ailleurs beaucoup à l'interrelation générationnelle entre imaginaire « de genre » issu du cinéma, de la littérature et des comics, et la nécessité complexe de figurer des univers alors que les technologies, encore limitées, ne pouvaient pas en montrer les moindres détails (Letourneux, 2005). Savoir jouer renvoie alors à une compétence de « gamer », de joueur assidu qui sait jouer « avec style » (Boutet, 2012) et à une capacité antérieure à assimiler la gestion d'une interface ludique : « *au début quand il ouvre WoW [World of Warcraft], un noob⁷ il y comprend rien, y'a trop d'info et tout, mais moi c'est allé plus vite j'avais joué à Everquest avant et ça y ressemble pas mal* » (Alexandre, 32 ans). De plus, la compétence ludique ne se limite pas au jeu vidéo puisque le fait de connaître où de pratiquer le jeu de rôles reposant souvent sur des mécaniques proches des MMORPG (le système de quête, d'alliance entre joueurs, de progression de l'expérience des personnages basée sur des statistiques, etc.) est aussi un atout. Et à l'inverse, le fait de pratiquer un jeu en ligne, dont le succès ces dernières années est beaucoup plus important que celui des jeux de rôles classiques, peut alors pousser certains joueurs à vouloir découvrir ces derniers. C'est le cas pour Maurice 21 ans qui a commencé par jouer à *Lineage 2* un jeu en ligne sorti en 2003, qui lui a donné envie d'essayer le jeu de rôle par forum puis à la version papier autour d'une table et pour qui « *c'était presque une suite logique, enfin en tout cas je sépare pas tout ça quoi, et puis une nuit à jouer avec des potes chez moi et une nuit à jouer en ligne c'est presque pareil, ça change un peu [rire]* ». On voit bien déjà que les activités sont inséparables, elles s'entrechoquent, se complètent et toutes débordent de leur cadre.

La difficulté n'est donc pas seulement dans le rapport au dispositif ludique, elle est aussi liée à l'apprentissage de codes génériques de références et d'autres compétences culturelles et fictionnelles qui non seulement permettent de prendre du plaisir s'immergeant (ce qui est le but) mais aussi de se sentir appartenir à une communauté. Cette donnée est fondamentale pour des métavers où la rencontre d'autres joueurs est une des activités principales. L'apprentissage de l'univers et de son cadre générique et fictionnel est donc un élément de premier plan dans la plongée dans un métavers ludique et à travers celle-ci est résumée toute l'approche geek de la fiction, celle d'une expertise transmédiatique d'univers denses et infinis au service d'une utopie de l'immersion qui plus elle est recherchée plus elle implique des éléments extérieurs.

⁷ Dans le domaine du jeu vidéo et plus largement dans la culture Internet, un « noob » est « un nouveau », « un bleu », une personne qui n'y connaît pas grand-chose.

Benjamin, 21 ans, résume fort bien les enjeux de son rapport aux univers fantastiques. Il est joueur de jeu de rôles, papier mais aussi par forum, de jeux vidéo en ligne et en particulier de MMORPG. Il est aussi grand lecteur de science-fiction et de *fantasy*. Pour lui, chacune de ses expériences fictionnelles nourrit les autres, ce qui le conduit à observer que :

« Pour moi l'immersion c'est un muscle, c'est pas facile ça demande du temps et du travail et même tout le monde n'est pas fait pour ça, c'est pour ça certains ils arriveront jamais à accrocher aux univers geeks et même ils vont en avoir peur et rejeter parce que ça leur paraît trop bizarre »

Cet enquête tente ainsi non seulement d'exprimer sa vision de la manière dont se construit son expérience mais aussi d'expliquer certaines des craintes engendrées par le fait de se plonger de manière ludique dans des mondes « autres ». Le fait d'utiliser la métaphore musculaire pour aborder la question de son sentiment de présence dans un univers différent de celui qu'il côtoie au quotidien renvoie directement au constat qu'il s'agit d'une compétence qui s'acquiert par contact et répétition et non d'une propriété unique des supports médiatiques. Et si ce n'est pas facile, comme pour le choix d'un jeu pour Thomas évoqué plus haut, il faut faciliter ce qui devient alors un processus et non un état.

Explorer et maîtriser des mondes :

La recherche de l'immersion est, chez les fans, indissociable d'un discours sur les mondes imaginaires, leur construction minutieuse et leur richesse, c'est dans ce discours que l'on peut trouver une transversalité qui allie intérieur et extérieur, dedans et dehors. Les œuvres favorites ne sont pas décrites en termes de support ou d'objet culturel mais de monde, et de la qualité du monde découle le jugement esthétique sur l'œuvre et en creux le plaisir à l'explorer. On ne dit pas « j'aime ce livre » ou « j'aime ce film » mais « ouais *Le Seigneur des anneaux j'adore ce monde* »⁸, « pour moi *Star Wars c'est un des meilleurs univers que j'ai connus* »⁹ ou encore « en fait *Warcraft c'est pas un jeu pour moi, c'est plus que ça, c'est un monde* »¹⁰. Ce « bien plus » renvoie alors à l'idée que certains objets arrivent à faire *presque* oublier leur statut fictionnel pour se donner des airs de territoire qu'il s'agit de parcourir. Le presque est important car il ne s'agit pas pour autant de confondre réalité et fiction mais de « faire comme si » et de chercher indéfiniment à renforcer les possibilités d'atteindre un optimum immersif jamais véritablement atteint et qui reste toujours une quête utopique. Comme le dit Julien 34, « j'ai joué à *Wow et pour moi c'est le jeu le plus immersif que j'ai jamais vu, on s'y croirait presque même si on sait que c'est impossible* ». De cette impossibilité découle le fait ne s'agit pas d'un oubli du réel, mais d'un jeu avec les frontières, comme le dit très bien Ien Ang :

« La fuite dans un univers de fiction n'est pas tant une négation de la réalité qu'un jeu avec elle, un jeu qui permet à la personne de mettre en question les limites de la fiction et du réel pour les rendre fluides et au cours de ce jeu, une participation imaginaire à l'univers fictionnel est vécue comme un plaisir » (cité dans Schröder 1990, P.789)

Il faut alors rendre compte de ce plaisir et des conditions de sa possibilité, et ici l'importance du monde comme territoire à explorer fait partie de ces conditions. C'est particulièrement le cas pour les mondes simulés en ligne, qui du fait de la nature même du support vidéoludique, se présentent comme de véritables cosmogonies, des mondes que l'on peut parcourir et dont les geeks aiment à saisir la double infinité, temporelle et géographique. Leur espace est immense et ne saurait être totalement et entièrement exploré dans ses moindres détails, et le déroulement des événements ne s'y arrête jamais même quand le joueur n'est plus en ligne. L'incomplétude structurelle de la connaissance des ces mondes s'appuie alors sur toute une tradition fictionnelle particulièrement présente dans les genres science-fiction et *fantasy*. Cela correspond à ce que la chercheuse en littérature Anne Besson nomme un cycle (comme le cycle arthurien, ou le cycle de *Fondation* d'Isaac Asimov) qui « répond à l'attente de lecteurs avides de mondes fictionnels les plus complets et autonomes possible » (Besson, 2006, P.142). On retrouve cette idée très couramment dans la culture geek et dans le domaine ludique associée à une recherche de cohérence maintenue au sein de ce complexe agencement imaginaire afin que la plongée ne soit pas perturbée par un détail dérangeant. Cela se fait jour par exemple de manière

⁸ Colin, 21 ans

⁹ Yannick, 37 ans

¹⁰ Jonathan, 20 ans

très concrète avec la passion courante pour les cartes d'univers imaginaires (La Terre du Milieu, Le monde d'Hyrule dans les jeux vidéo *Zelda*, etc.) qui sont l'objet de rêveries prolongeant le rapport aux récits ou aux jeux en eux-mêmes.

C'est ce qui fait toute la réputation du travail de J.R.R Tolkien et qui fait de son œuvre un moment fondateur, comme le dit trivialement Marion, 22 ans, « *Le mec, c'est un fou il a créé des langues, des animaux, des plantes, des plantes quoi c'est dingue et c'est ce qui fait qu'on y croit à son monde* ». Le pendant de cette citation est alors celle où l'on retrouve la botanique avec Alexandre qui estime que « *quand t'es capable de citer les plantes d'un univers qui existe pas c'est déjà un bon truc geek* ». Se dessinent ici à la fois un rapport à la connaissance, à l'érudition, et plus généralement aux mondes fictionnels comme sources sans fin d'explorations minutieuses, mais aussi la revendication que cette approche dit quelque chose d'une identité partagée dont elle serait représentative. L'expérience des métavers n'est donc pas en ce sens une forme unique. Ils s'inscrivent et prolongent une approche ludique et experte de la fiction et des univers fantastiques qui leur préexistent tant du point de vue du public que de la création. Les créateurs de MMORPG adoptent en effet bien souvent sur ce point un discours et une approche de leur travail très comparable à ce qu'en disent ces fans. Lorsque Nicolas Auray et Sylvie Craipeau interrogent les créateurs du jeu Ryzom, ils se posent en ingénieurs de monde et la figure tutélaire de Tolkien n'est pas très loin, comme si du point de vue fictionnel rien n'avait vraiment changé en soixante ans : « *Le travail a consisté à créer la planète où se déroule le monde. A partir de là, nous avons déterminé l'histoire de cette planète et les différentes civilisations qui y existent (...) Faire ce travail pluriel peut être le lot d'une vie comme l'a fait par exemple Tolkien* » (Auray et Craipeau, 2003).

L'appel aux œuvres fondatrices est ainsi constant parce qu'elles servent de modèle de ce que Henry Jenkins nomme le « *world making* », le fait de faire monde, et les jeux en lignes contemporains se fondent dans leur moule. Cependant, ceux-ci en alliant construction d'univers denses inspirée des classiques de la culture et de ses références avec leur simulation numérique qui permet une véritable exploration interactive et non plus totalement imaginée, peuvent être considérés comme une forme d'aboutissement, de parangon de cette tradition de construction d'univers. Si dans un bon jeu de rôles « *les règles doivent remplacer les règles de notre monde, la physique, les lois, et tout, parce que tout simplement ça rend l'univers cohérent* » (Sandrine, 34 ans), ici ces règles sont traduites sous forme de code informatique qui est cette fois l'outil de la construction d'univers et remplace lui aussi les règles de notre monde, comme le dit Lawrence Lessig, le code c'est la loi (Lessig, 2000).

Parler de territoire n'est pas qu'une métaphore, c'est une manière d'aborder ces univers virtuels mais aussi de comprendre pourquoi il est souvent nécessaire que l'activité déborde largement du moment où l'on joue. Compiler des détails, des micro-connaissances, et noter les références intertextuelles sur l'objet de passion, une activité classique des cultures fan, n'est alors pas qu'une simple déviance de fan obsessionnel, mais une manière logique d'aborder des univers fourmillants et d'être saisi du plaisir et du vertige que le sentiment d'immensité procure.

Le pendant de ce plaisir d'érudit est qu'il n'est pas aisé d'y accéder et que l'immersion est toujours un processus fragile. Comme tous les goûts, le plaisir de la plongée dans un univers fictionnel est une expérience construite par des médiations que les plus passionnés abordent de manière complexe et érudite. Pour qu'un fan apprécie pleinement des mondes virtuels, il lui faut alors « muscler » sa capacité à aborder les univers : puiser dans d'autres fictions, et d'autres médias qui forment un répertoire de pratique et permettent de faciliter l'accès à un objet en particulier. Par exemple, pour Benjamin déjà cité, aborder *World of Warcraft*, un jeu qui emprunte de nombreux codes à la *fantasy* la plus classique, sans en maîtriser certains ressorts est en rater une partie importante, « *si tu sais pas ce que c'est un elfe, ou un nain comment ça parle comment ça se comporte en général dans le jeu de rôles ou dans les livres de fantasy, si tu sais pas ce que c'est du mana¹¹, ben t'auras plus de boulot pour te plonger dans l'univers* ». Cela est particulièrement important parce que Benjamin joue en « *roleplay* » un terme issu du jeu de rôles classique où il s'agit d'incarner un personnage, de parler, d'écrire et de se comporter comme lui. Inscrire sa pratique dans un répertoire culturel qui donnera un sens plus immédiat à certains des éléments pouvant paraître étranges au joueur non familier du domaine. Nous sommes pleinement dans une logique ludique et générique que la *fantasy* sait exploiter

¹¹ Le mana, notion présente dans un grand nombre de jeux et mais aussi en général dans la *fantasy* est l'énergie magique qui permet de lancer des sorts pour par exemple attaquer un ennemi ou soigner ses camarades.

depuis longtemps (Dauphagne, 2008). Cependant même pour ceux (plus nombreux), qui ne jouent pas de la même façon, la connaissance des codes génériques, du contexte culturel et de la manière d'aborder les univers qui fait des geeks une véritable communauté d'interprétation, sont des éléments importants. Pour Marcus, 18 ans, jeune joueur du MMORPG Dofus lancé en 2004 :

« ce jeu c'est des donjons, des quêtes, des races, un univers, quand tu connais le monde geek ça te change pas trop et c'est pour ça que j'ai commencé, et en plus c'était gratuit mais je veux dire je savais que j'avais les références c'est ma culture, et quand tu vois dedans les références à Zelda¹², ou à Dragon Ball Z¹³, et plein d'autres trucs tu comprends que t'es bien tombé ».

Le sentiment de proximité culturelle avec l'œuvre est ainsi renforcé par les références qui émaillent ces dispositifs. Elles permettent de créer une familiarité avec les producteurs et agissent comme des liens hypertextes qui activent les connaissances des joueurs les plus engagés. Dans le même temps elles les poussent à éventuellement découvrir les œuvres en question (et donc approfondir leur érudition) et leur donnent une récompense symbolique, un sentiment de singularité face à ceux qui ne les auraient pas notés. Dans tous les cas, cela produit une forme d'affiliation communautaire en renforçant l'idée que pour bien aborder ces univers il faut aller au-delà de ceux-ci.

Il s'agit comme le dit Thomas Pavel de payer le « coût d'accès » (Pavel, 1988) à l'univers. Ce théoricien de la fiction désigne par cette expression la familiarité avec un monde fictionnel du fait d'un contexte culturel qui permet une proximité. Le coût d'accès est alors différent de l'éloignement de cet univers puisque si l'on se place dans un ensemble d'objets culturels, le monde peut-être très éloigné du nôtre sur le plan diégétique mais être très familier puisqu'au cœur d'un fourmillement fictionnel et donc être peu coûteux d'accès. Cela rejoint tout à fait les propos d'Olivier Caïra dans son étude sur le jeu de rôles, lorsqu'il constate la difficulté pour certains joueurs de commencer à pratiquer ce loisir ludique. C'est qu'il leur faut assimiler tout un ensemble de codes et de références que le joueur aguerri possède et c'est aussi ce qui explique selon lui que ce jeu n'a été inventé qu'en 1974 alors qu'il suffit de quelques amis de dès et de crayons pour le pratiquer, c'est que sa jouabilité totale « *n'est possible que dans une civilisation saturée de références fictionnelles* » (Caïra, 2007, P.144). Cette remarque s'applique alors tout à fait aux métavers ludiques tels que pratiqués dans la culture geek. Les univers persistants des MMORPG et leurs pratiquants s'inscrivent dans une culture partagée qui donne le sentiment d'appartenir à un collectif et qui permet de faciliter la quête d'immersion en puisant quasi paradoxalement en permanence à l'extérieur pour y déployer compétence générique et érudition. Cela se ressent ensuite au cours des parties où les joueurs ne manquent par dans leurs actions, dialogues et même pseudonymes, de faire référence à des œuvres (films, jeux, livres, etc.), qui font partie du répertoire partagé et ainsi de renforcer un entre-soi qui tranche de l'incompréhension souvent vécue dans d'autres cadres. Alors l'habitude des fans de passer d'un support à l'autre, et le fait de construire des univers explorables à l'envie, peut non seulement faire déborder l'activité parce qu'elle puise dans d'autres références, mais aussi parce qu'elle devient véritablement pratique transmédiatique et participative.

Du transmédia à la culture participative : s'approprier un univers de toutes les manières possibles.

Les auteurs de jeu en ligne cités plus haut, Régis Jaulin et Frédéric Weil, notent dans leur description de ce loisir, une caractéristique de la plupart des MMORPG qui va dans le sens de ce qui a été dit précédemment, ils « *reprennent souvent une histoire préexistante, encadrée par une licence : le futur Matrix, Le Seigneur des anneaux en sont deux exemples. Il s'agit rarement de créer de but en blanc un scénario linéaire mais plutôt de constituer un univers cohérent* » (Auray et Craipeau, 2003). Cette remarque introduit une autre dimension de la pratique des métavers ludiques qui n'a été abordée ici que par la bande et qui permettra de conclure cet article. En effet, on a vu que l'immersion dans ces univers, en particulier chez des fans, s'appuie bien souvent sur un répertoire culturel antérieur ou concomitant qui renforce et facilite l'expérience, la rend plus fluide et plus sociale. Mais il n'y a pas que ce qui se passe avant qui déborde du moment de la partie, il y a ce qu'il se passe autour pendant et

¹² Franchise vidéoludique de Nintendo, chez les geeks, plus encore que l'icône Mario, *Zelda* semble être le jeu le plus apprécié de la firme japonaise.

¹³ Série d'animation japonaise inspirée d'un manga très populaire au Japon comme en France.

après et qui ne concerne pas d'autres œuvres appartenant au même genre ou à des genres considérés comme proches mais bien l'œuvre elle-même abordée de manière holiste. La remarque citée plus haut invite à envisager le fait que les univers évoqués en eux-mêmes sont pratiqués de manière multiple, que ce soit du fait des industries culturelles qui déploient des stratégies transmédiatiques ou du fait des fans eux-mêmes qui prolongent l'expérience de manière participative.

On l'a vu, le fait de construire un univers n'est pas si facile, que ce soit pour les producteurs ou pour les publics qui tous participent à la co-construction. C'est la raison pour laquelle les industries ont depuis quelques années largement utilisé le « *storytelling transmédia* » tel que le décrit par Henry Jenkins (Jenkins, 2013) pour prolonger sur plusieurs supports la possibilité d'appréhender les univers. Selon Jenkins, ce phénomène de déploiement du contenu médiatique et culturel sur plusieurs supports qui se complètent découle d'au moins trois éléments entremêlés : à la fois de la culture de la franchise qui consiste à exploiter au maximum chaque marque médiatique, de la tendance qui en découle en partie à pratiquer le « *world making* », et la montée en visibilité des communautés de fans (très liée à Internet) associée à leur volonté de participation et d'interaction ludique. Cela conduit alors à déployer des univers fictionnels sur plusieurs supports qui se complètent et à produire des dispositifs qui invitent à l'interactivité et à faire son propre parcours et sein d'une œuvre immense et non situable.

C'est le sens de la citation des deux créateurs de jeu, puisque l'exemple de *Matrix* est aussi l'un des plus cités comme œuvre transmédia au sein de laquelle chaque support fait ce qu'il sait faire de mieux et permet aux publics les plus fans de prolonger le contact à l'œuvre. Même (voire surtout) les MMORPG qui reposent sur un univers original sont aujourd'hui largement déployés sur plusieurs supports. Le cas de *World of Warcraft* est particulier puisque le monde d'Azeroth où se déroule l'action a été créé auparavant pour le jeu de stratégie *Warcraft*, mais comme le nom du MMORPG l'indique c'est avec lui qu'a vraiment été développé l'univers fictionnel. Avec ce type de jeu qui pousse à son paroxysme la logique d'univers et s'inscrit dans un ensemble générique vaste, la déclinaison transmédiatique qui répond aux fans avides de nouvelles manières d'explorer le cadre devient une évidence pour les producteurs. Ainsi, *World of Warcraft* a été décliné sous de nombreuses formes ludiques et narratives : des jeux de cartes, des romans, des comic books, des mangas, des figurines, et depuis plusieurs années un film serait en préparation. Et il ne s'agit là que des déclinaisons les plus officielles de nombreuses autres possibilités existent. Une enquêtée (Louise, 23 ans) a ainsi fait appel à une société spécialisée pour imprimer en 3D son avatar, une elfe de la nuit, qui trône à présent sur son bureau à côté de l'ordinateur. La dématérialisation totale par le virtuel et les fantasmes négatifs qu'elle engendre trouve alors ici ses limites avec de nombreuses manières de prolonger l'expérience bien au-delà du moment du jeu. Les exemples sont nombreux ainsi, et avec eux l'immersion n'est plus seulement une sensation de plongée mais une manière de vivre son rapport à la fiction et au jeu au quotidien, dans le métro, au travail, en vacances avec des amis. Cela permet à chacun au sein d'une guilde ou d'un groupe de joueurs d'avoir une expérience fort différente de ce monde en fonction de l'engagement et du type d'objet complémentaire qui est pratiqué. Il s'agit encore une fois de prolonger le plaisir et de cultiver son érudition en éprouvant la cohérence de l'univers quel que soit le support par lequel on le prend. Comme le résume Sara Gwenlian-Jones, la force des mondes transmédiatiques et de leurs débordements des supports repose sur « *leur invitation à l'immersion et à l'interactivité ; ils sont construits, mis sur le marché, et utilisés par les fans non pas comme textes devant être lus mais comme cosmologies qu'il faut pénétrer, dont il s'agit de faire l'expérience et avec lesquels il faut interagir de manière imaginaire* » (Jones, 2002, P.84). Si aujourd'hui les œuvres deviennent des mondes, alors le transmédia permet à leurs incarnations fictionnelles diverses d'en éprouver la densité et les possibilités sous la forme d'interactions variées qui permettent des ruptures médiatiques mais dans une continuité cosmogonique à la carte.

C'est par exemple tout le projet de la firme française Ankama avec l'univers du jeu *Dofus*, puisqu'elle a produit d'autres jeux vidéo, des comics, mangas et une série animée nommée *Wakfu* qui est regardée par nombreux fans du jeu originel mais aussi par de nombreuses personnes qui n'y jouent pas. Pour ceux qui jouent, c'est une autre manière d'appréhender leurs parties car leur connaissance du cadre est changée mais c'est aussi un plaisir de singularisation identitaire déjà évoqué de « *trouver les références que ceux qui jouent pas trouveront jamais* » (Marcus, 18 ans).

Ce double plaisir, celui de créer son propre parcours au sein d'une œuvre vaste et celui de prolonger l'expérience et l'engagement se retrouve alors dans le pendant amateur du transmédia : la culture participative. En effet, c'est aussi par les activités créatives des fans que le moment du jeu ne

peut pas résumer ce que veut dire se plonger dans un métavers ludique. J'ai noté plus haut que certains joueurs pratiquaient le *roleplay* dans ces jeux, c'est-à-dire incarnaient leur personnage. Lorsque l'on fait cela, il s'agit alors bien souvent de lui inventer toute une vie, un passé, un caractère, des relations avec d'autres, et cela ne se déroule que rarement uniquement dans le jeu. Comme le note France Vachey dans son étude sur le sujet (Vachey, 2011) cette manière de jouer entraîne souvent des activités annexes, qui entourent la partie. Il peut s'agir de la création d'un profil qui détaille la vie du personnage sur les forums du jeu, voire d'un journal de ses aventures, ou de la mise en place d'un véritable jeu de rôle par forum où plusieurs joueurs cohabitent. Toutes ces activités sont pour les individus des manières de construire leur identité de joueur, de prolonger l'expérience sociale et collective du jeu en ligne par d'autres types d'interactions. On peut rapprocher tout cela de la notion de méta-jeu, qui est le nom donné dans le domaine ludique à tout ce qui entoure et prépare la partie elle-même. Au cours du méta-jeu « *le joueur joue alors avec le jeu au lieu de jouer au jeu* » (Rabeau, 2011, P.6) et construit son expérience ludique. Si c'est souvent considéré comme un corollaire au jeu lui-même, cela peut être au final assez central, où en tout cas ne pas être hiérarchisé comme secondaire pour les joueurs. Ici, le méta-jeu ne sert pas qu'à préparer la partie et à la rendre plus agréable ou riche, mais c'est aussi un moyen d'exporter des éléments du jeu en dehors du moment de sa pratique de la même manière que le permet le transmédia mais dans une plus grande liberté car cela peut échapper aux canons des producteurs. La maîtrise du monde rend plus aisé la création en son sein, il devient bac à sable et outil sur lequel repose la création. Son éventail de possibilité est très vaste et va donc du scénario de jeu de rôles jusqu'aux fanfictions (« *j'ai écrit des genres de fanfictions sur des séries ou sur des jeux, surtout Diablo et World of Warcraft, je les ai diffusées sur des forums des jeux* », Marc, 27 ans) en passant par des machinimas ces montages d'images de jeux afin de raconter une histoire¹⁴.

Si l'on a vu que le choix du jeu, sa prise en main et le sentiment d'immersion sont très liés à des éléments puisés en dehors du cadre même de la partie, à l'inverse utiliser ce qui y a été acquis et construit ailleurs permet de gagner en efficacité. Si l'on veut pratiquer le jeu de rôle par forum, pourquoi créer un nouveau personnage et s'initier à un nouvel univers alors que l'on a déjà tout cela suite à de nombreuses heures de jeu en ligne. Sans même que l'on situe une autre pratique dans le même univers, il est toujours possible d'y puiser l'inspiration. Sandrine, 34 ans, après avoir emmené au niveau maximal, un avatar dans *World of Warcraft* et donc avoir tissé un véritable lien avec celui-ci, avoue avoir repris son nom et ses caractéristiques pour une campagne (nom donné au fait de jouer plusieurs parties qui se suivent) du jeu de rôle papier *Rêve de dragons*, « *c'était plus simple, et puis je l'aime bien et il rentrait bien dans l'univers, je vois pas pourquoi je changerais, je lui avais déjà tout créé, une famille, une psychologie et tout* ». Là encore le coût d'accès à une activité est payé avec l'aide d'une autre ce qui résume bien tout ce qui a été dit ici.

Les activités participatives, créations originales de fans, mélanges de références et autres manières d'interagir individuellement et collectivement avec un univers fictionnel confirment toute la richesse de ce que chacun apporte et exporte de l'écosystème complexe des métavers ludiques. Ils incarnent à eux-seuls toute une évolution de la culture populaire contemporaine mais dans le même temps mettent en lumière des traits relativement classiques de celle-ci qui ont été souvent mis de côté.

Au final, on peut avancer l'idée que les métavers ne sont pas seulement sur nos écrans et dans nos machines mais bien des mondes dans le monde qui se construisent dans l'imaginaire de chacun à l'intersection de tout en ensemble de dispositifs et de pratiques qui forment des réseaux où s'entremêlent toutes sortes d'activités et de formes fictionnelles et techniques. Ils constituent alors ce que Sara Gwenllian-Jones nomme des « *fictions déterritorialisées* » (Jones, 2004, P.85) c'est-à-dire telle une image virtuelle en optique, non situées et non situables sur un support, mais en reconfiguration permanente, dont le sens n'émerge qu'en contexte et qu'à partir des interprétations de chacun au sein d'un collectif. Les univers virtuels sont alors à considérer véritablement comme univers potentiels, et comme l'ensemble du répertoire culturel, transmédiatique et participatif qui constitue l'expérience d'un monde imaginaire vécu par chaque individu, construit par ses pratiques et sa socialité conditionnant l'interprétation des situations et des cadres (au sens Goffmanien du terme) indispensables à toute expérience de simulation et de représentation.

¹⁴ Voir à ce sujet les travaux d'Isabelle Arvers <<http://www.isabellearvers.com/textes/>>

Bibliographie :

- Allard, Laurence, « Express yourself 2.0 Blogs, podcasts, fansubbing, mashups...: de quelques agrégats technoculturels à l'âge de l'expressivisme généralisé », 2005, *texte publié en ligne*: www.freescape.eu.org, consulté le 27/07/2007.
- Auray, Nicolas & Sylvie Craipeau, « Les ingénieurs de mondes », *Les Cahiers du numérique*, 2003, Vol. 4, n° 2, p. 37-45.
- Berry, Vincent, *L'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, PU Rennes, 2012.
- Besson, Anne, « Le cycle dans la science-fiction anglo-saxonne des années 80-90 », dans Roger Bozzeto et Giles Menegaldo (dir.), *Colloque de Cerisy, les nouvelles formes de la science-fiction*, Paris, Bragelonne, 2006, p. 137-151
- Boutet, Manuel, « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux*, 2012, vol. 173-174, n° 3, p. 207-234.
- Brougere, Gilles, « De Tolkien à « Yu-Gi-Oh » : La culture populaire, du livre aux cartes », *Communications*, 2005, n° 77, p. 167-181.
- Caïra, Olivier, *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*, Paris, CNRS, 2007
- Dauphragne, Antoine, « Dynamiques ludiques et logiques de genre: les univers de fantasy », in *La ronde des jeux et des jouets*, Autrement., Paris, 2008 p. 43-58.
- Genvo, Sébastien, « Les conditions de validité de l'immersion vidéoludique : pour une approche descriptive de la jouabilité », *Actes du colloque Ludovia 2006*, Saint-Lizier, 2006, disponible en ligne : http://www.ludologie.com/publis/Ludovia_Genvo_S.pdf
- Goody, Jack, *La peur des représentations*, Paris, La Découverte, 2006.
- Hebdige, Dick, *Sous-culture : Le sens du style*, Paris, Zones, 2008.
- Jenkins, Henry, *La culture de la convergence: Des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, 2013.
- Jenkins, Henry, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Londres, Routledge, 2012.
- Jensen, Joli, « Fandom as Pathology :The Consequences of Characterization », in Lisa A. Lewis (dir.), *The Adoring Audience, Fan Culture and Popular Media*, Routledge, Londres, 1992, p. 9-29.
- Jones, Sara Gwenllian, « The sex lives of cult television characters », *Screen*, vol. 43, n° 1, 2002, p. 79-90.
- Jones, Sara Gwenllian, « Virtual reality and cult television », in Sarah & Roberta E. Pearson, *Cult Television*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2004, p.83-99.
- Le Bart, Christian, « Stratégies identitaires de fans. L'optimum de la différenciation. », *Revue française de sociologie*, 2004, vol. 45, n° 2, p. 283-306.
- Lessig, Lawrence, *Code and Other Laws of Cyberspace*, New York, New edition, 2000.

- Letourneux, Mathieu, « Les univers de fiction des jeux vidéo », in Sebastien Genvo (dir.), *Le game design des jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 196-209.
- Lévy, Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, La Découverte, 2013.
- Levy, Steven, *L'Ethique des hackers*, Paris, Globe, 2013.
- Mauco, Olivier, *Jeux vidéo hors de contrôle ? : Industrie, politique, morale*, Paris, Questions Théoriques, 2014.
- Pavel, Thomas, *Univers de la fiction*, Paris, Le Seuil, 1988.
- Peyron, David, *Culture Geek*, Limoges, FYP, 2013.
- Rabeau, Alexandre, *Les principes de méta-jeu*, Mémoire de master 2, Itin, 2011.
- Renard, Jean-Bruno, « Religion, Science-Fiction et Extraterrestres », *Archives de sciences sociales des religions*, 1980, vol. 50, n° 1, p. 143-164.
- Rétaux, Xavier, « Présence dans l'environnement, théories et applications aux jeux vidéo », in Mélanie Roustan (dir.), *La pratique du jeu vidéo, réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, 2003, p. 69-83
- Rheingold, Howard, *La réalité virtuelle : Quand l'illusion a toutes les apparences de la réalité*, Paris, Dunod, 1993.
- Sandvoss, Cornel, *Fans: The Mirror of Consumption*, Malden, Polity Press, 2005.
- Muggleton, David, *Inside Subculture: The Postmodern Meaning of Style*, Londres, Berg Publishers, 2002.
- Schröder, Kim Christian, « Vers une convergence de traditions antagonistes ? Le cas de la recherche sur le public », *Réseaux*, 1990, vol. 9, n° 44, p. 773-795.
- Vachey, France, « Fictions de personnages dans un MMORPG. Entre jeu de rôle et écriture de soi, écrire une persona fiction », *Sociétés*, 2011, vol. n°113, n° 3, p. 81-90.
- Vial, Stéphane, *L'être et l'écran*, Paris, PUF, 2013.