Les cadres de l'expérience virtuelle : jouer, vivre et apprendre dans un monde virtuel.

Vincent Berry

▶ **To cite this version:**

Vincent Berry. Les cadres de l'expérience virtuelle : jouer, vivre et apprendre dans un monde virtuel.. Sociologie. Université paris 13, 2009. Français. ⟨NNT : ⟩. ⟨tel-03012774⟩

HAL Id: tel-03012774

https://hal.science/tel-03012774v1

Submitted on 18 Nov 2020

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.

HAL Authorization

UNIVERSITE PARIS 13 – VILLETANEUSE

Ecole doctorale ERASME

LES CADRES DE L'EXPERIENCE VIRTUELLE : Jouer, vivre, apprendre dans un monde numérique.

Analyse des pratiques ludiques, sociales et communautaires des joueurs de jeux de rôles en ligne massivement multi-joueurs : *Dark Age of Camelot* et *World of Warcraft*.

Thèse pour le doctorat en sciences de l'éducation
présentée et soutenue publiquement le 10 novembre 2009
par

Vincent Berry

devant le jury composé de :

M. Gilles BROUGERE, professeur en sciences de l'éducation, Université Paris 13, directeur de thèse

M. Stephen KLINE, professeur en communication, Université Simon Fraser

M. Alain MARCHIVE, professeur en sciences de l'éducation, Université Victor Segalen – Bordeaux 2, rapporteur

M. Pierre MOEGLIN, professeur en sciences de l'information et de la communication, Université Paris 13

Mme Régine SIROTA, professeur en sciences de l'éducation, Université Paris Descartes – Paris 5, rapporteur

UNIVERSITE PARIS 13 - VILLETANEUSE

Ecole doctorale ERASME

LES CADRES DE L'EXPERIENCE VIRTUELLE : Jouer, vivre, apprendre dans un monde numérique.

Analyse des pratiques ludiques, sociales et communautaires des joueurs de jeux de rôles en ligne massivement multi-joueurs : *Dark Age of Camelot* et *World of Warcraft*.

Thèse pour le doctorat en sciences de l'éducation,
présentée et soutenue publiquement le 10 novembre 2009 par

Vincent Berry

devant le jury composé de :

M. Gilles BROUGERE, professeur en sciences de l'éducation, Université Paris 13, directeur de thèse

M. Stephen KLINE, professeur en communication, Université Simon Fraser

M. Alain MARCHIVE, professeur en sciences de l'éducation, Université Victor Segalen – Bordeaux 2, rapporteur

M. Pierre MOEGLIN, professeur en sciences de l'information et de la communication, Université Paris 13

Mme Régine SIROTA, professeur en sciences de l'éducation, Université Paris Descartes – Paris 5, rapporteur

Remerciements

A Gilles Brougère pour sa bienveillance, son soutien de tous les instants et sa confiance toujours renouvelée depuis la réalisation d'un DESS en sciences du jeu.

A Stephen Kline pour son accueil à l'université de Vancouver, son intérêt pour ce travail et ses conseils sur le monde du jeu vidéo et le monde universitaire.

A l'équipe du laboratoire EXPERICE pour m'avoir facilité une pleine « *participation légitime* » : Nathalie Roucous pour ses (re)lectures avisées, Frédéric Dajez, Michel Manson et Sylvie Rayna pour leur accueil au sein de l'équipe.

A Claudia Ratti, pour ses conseils d'entomologiste éclairée, sa rationalité sans faille sur l'art des statistiques et ses contributions aussi bien formelles qu'informelles à ce travail.

A Alain Garcia, pour ses corrections et ses remarques parfois sévères, souvent justes, et (presque) toujours exactes.

A Delphine, Xavier et aux deux Claude(s) Berry pour leur soutien tout aussi psychologique qu'alimentaire.

A Cyrille Marché, pour son aide dans le décodage de bilans financiers.

A Nicolas Richard pour son regard « quantique » et ses questionnements scientifiques.

A Rodolphe Gilbart pour avoir facilité certaines rencontres avec des professionnels de ce monde du jeu.

A Chris Jeschelnik, technicien à la Simon Fraser University, dans la mise en place de questionnaires en ligne.

Aux étudiants du master en sciences de l'éducation de Paris 13 et aux étudiants du DUGAL de Bordeaux 2 pour leurs remarques, leurs critiques et leurs collaborations.

Enfin, aux joueurs de MMO : Ocom, Salior, Freak, Val, Asti, Osa, Nihrion, Laka, Rodrige, Sybéria … en somme tous ceux grâce à qui, aussi bien le travail de thèse que la participation au jeu, ont été possibles.

Sommaire

INTRODUCTION 13

PREMIERE PARTIE. JEUX VIDEO ET MMORPG : QUELQUES DONNEES HISTORIQUES, ECONOMIQUES ET AUTRES PRECISIONS DE REGLES 23

1. L'émergence d'un objet et d'une industrie 23
Hackers, universités et laboratoires militaires : entre mythe et réalité 23
Atari et la naissance d'un marché : univers sportifs et militaires 25
Diversification et autonomisation culturelle 25
Nintendo : hiérarchisation de la culture vidéoludique et nouvelles règles du jeu 27
Sega, Sony et Microsoft : popularisation et massification de la culture vidéoludique 29
Le marché du jeu vidéo 30
Les ancêtres des MMO : les MUDS 32
Ultima Online, *Everquest* : l'émergence d'un modèle du genre 35
Le marché du MMO 36
Les MMO en France 40

2. Présentation des deux MMO étudiés 43
*Dark Age of Camelot (*DAOC): un univers arthurien 43
World of Warcraft : le monde d'Azeroth 47

DEUXIEME PARTIE : COMMENT PENSE-T-ON LE JEU VIDEO ? 51

1. Définir le jeu vidéo … 51
Le jeu vidéo comme ... : horizon des problématiques 51
Le jeu vidéo comme objet de recherche : revue de la littérature scientifique 52

2. Le jeu vidéo comme média : propriétés et caractéristiques d'un support 55
Le jeu vidéo comme récit : la perspective narratologique 55
Le jeu vidéo comme espace sémiotique : immersion dans un univers de signes 58
Le jeu vidéo comme espace phénoménologique : une immersion par le corps 61
MMO et mondes en ligne : la question du « virtuel » 62
Interactivité : définitions 63
Conclusion, le jeu vidéo comme média : un débat scolastique ? 66

3. Le jeu vidéo comme jeu 69
Le jeu vidéo comme « cercle magique » : les travaux de Huizinga 69
Le jeu vidéo comme « activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée (ou) fictive » 70
La notion de *gameplay* : le jeu vidéo comme expérience optimale 72
Le jeu (vidéo) comme « second degré » : les travaux de Gilles Brougère 74
Les cadres de l'expérience 76
Le vidéo comme « dispositif de maximalisation du jeu » 79
Conclusion : le jeu vidéo comme jeu. 80

4. Le jeu vidéo comme « objet culturel » : entre art et divertissement 81
Une légitimation culturelle : le jeu vidéo comme art, culture et patrimoine 81
Le jeu vidéo comme « œuvre multimédia » : définitions et débats juridiques 84
MMO et économie virtuelle : à qui appartiennent les mondes virtuels ? 86
Conclusion : le jeu vidéo comme « objet culturel » 88

5. Le jeu vidéo comme « marchandise idéale » de l'économie mondiale 89
Le modèle des trois circuits : les travaux de Stephen Kline 89
Jeu vidéo et postfordisme 91
Une culture « mondialisée » : hybridation, anachronisme et métissage culturel 92
Les jeux vidéo et les MMO dans la « ronde des jeux et des jouets » 93
Une saturation marketing 94
Entre collaboration et exploitation : *« gameworkers »* et *« playbour »* 95
Conclusion : le jeu vidéo comme « marchandise idéale » de l'économie mondiale. 96

6. le jeu vidéo comme idéologie : analyses de contenus et commentaires de textes 99
Guerre, violence et « masculinité militarisée » : quand l'autre est un ennemi 99
Ethnocentrisme vidéoludique : the "American way of life, war and history" 100
Sexisme vidéoludique : princesses à sauver, femmes-objets et « cyber-bimbos » 102
Des « jeux de garçons » : une domination masculine 103

Stratégies marketings, économie mondiale et complexe « militaro-industriel » 105
Entre contes populaires et idéologies modernes : un « traditionalisme rénové » 106
Conclusion : le jeu vidéo comme idéologie. Et si le jeu vidéo était un jeu ? 107

7. La pratique du jeu vidéo : divisions sexuelles dans un univers « distingué » 111
Division sexuelle de la pratique vidéoludique 112
Girls Games : La vie (virtuelle) en rose 113
« Pratiques de riches et pratiques de pauvres » : divisions et distincions 114
La pratique des MMO : « jeunes filles perdues » dans un univers de garçons. 116
Conclusion : le jeu vidéo comme pratique : entre habitus et culture ludique 118

8. Le jeu vidéo comme interprétation : réception et décodage de la culture vidéoludique, les points de vue des joueurs 124
Les *cultural studies* : codages et décodages 125
Racisme et jeux vidéo : recodage et évitement 127
Lara Croft et compagnie : des contenus « ambigus » 128
« Grrls games » et féminité militarisée : quand les filles jouent comme des garçons 129
Conclusion : Comment interpréter le jeu vidéo ? 132

9. Le jeu vidéo comme « sociabilité » 133
Le jeu vidéo entre pairs 133
Le jeu vidéo dans l'espace familial : tensions, régulations et pratiques partagées 134
Les « tribus » vidéoludiques : des sociabilités affinitaires 137
Conclusion : le jeu vidéo comme sociabilité 139

10. Le jeu vidéo comme apprentissage(s) 140
Le développement de « skills » 140
Apprendre en jouant ? 141
Appropriation et création de contenus : des apprentissages informels 143
Le jeu vidéo comme espace d'expérimentations identitaires 145
L'expérience identitaire comme mythe cybernétique 148
Jeu = apprentissage ? De la différence entre « être » et « jouer » 150
Conclusion : jeux vidéo et apprentissages 150

11. Le jeu vidéo comme « phénomène social » : modernité et postmodernité, entre continuité et rupture 152
Les contenus vidéoludiques comme *zeitgeist* postmoderne 152
Mondes virtuels et simulacre : la disparition du réel 154
« Screenagers » et enfants consommateurs 155
Fragmentation et saturation du « soi » 157
Internet, un nouvel espace militant ? 158
Modernité Vs Postmodernité : le jeu vidéo, enfant de la révolution industrielle 159
Superman, Pokémon … Lara Croft : transformation et circulation de la culture enfantine 160
Conclusion : Jeu vidéo et société : modernité et postmodernité 161

12. Le jeu vidéo comme « fonction » : vie pulsionnelle et compensation sociale 163
Le processus de civilisation : les travaux de Norbert Elias 163
Une violence maîtrisée dans des univers « réglés » : « vantardises bravaches » et « fanfaronnade » 164
Entre déclassement social et reclassement ludique 165
Jeu vidéo et psychanalyse : une nouvelle aire transitionnelle ? 166
Le jeu vidéo comme pathologie : la question de « l'addiction » 168
Déconstruction de l'addiction : entre réfutation scientifique et polémique journalistique 170
Conclusion : le jeu vidéo comme fonction 171

13. Conclusion : le jeu vidéo comme … objet du regard 174

TROISIEME PARTIE : ETUDIER DES MONDES NUMERIQUES 177

1. « Ethnographie du virtuel » 177
Entre « espionnage » et participation 177
Un débat méthodologique et épistémologique 179
Temps et territoires 181

2. Notre ethnographie du virtuel : au croisement des méthodes 183
Une participation à deux MMO : *Dark Age of Camelot* et *World of Warcraft* 184

Joueur, « hard gamer » et chef de guilde : une immersion « subjective » 185
« Post-it » ethnographiques et profils de joueurs : données, conversations et entretiens en ligne 190
« Lurking » et « espionnage » : forums de guilde, forums communautaires et blogs 192
Salons de jeu vidéo, LAN Party, rencontres IRL … et domicile : entretiens avec des joueurs de MMO 197
Construire, conduire et analyser un entretien : une approche « compréhensive » 201
Questionnaires en ligne : une approche quantitative des MMO 207
Analyses et utilisation des questionnaires : statistiques descriptives d'une population 215
Conclusion : une ethnographie du virtuel 218

QUATRIEME PARTIE : DESCRIPTION ET ANALYSE DE L'ACTIVITE LUDIQUE DANS LES JEUX DE ROLES EN LIGNE 221

1. Présentation de la population : quelques éléments descriptifs 223
Mondes virtuels : frontières et temporalité 223
Salarié(é) s, étudiant(e)s, lycéen(ne)s et collégien(ne)s : activités sociales et professions 228
Professions et catégories socioprofessionnelles : techniciens, ingénieurs, employés et ouvriers 231
Universités, lycées, collèges 234
Sans activité rémunérée : chômage, retraites, congés parentaux, arrêts maladie, handicaps … 236
Jeu vidéo et espace familial : célibataires, frères, sœurs, couples, parents enfants et familles 238
Goûts, pratiques et préférences culturelles : une culture ludique étendue. 241
Conclusion. La population des joueurs de MMO : différences et répétitions 253

2. Le PVE : apprendre à vivre dans un monde virtuel 257
Histoires naturelles : chasse, « pex », nature et traditions 257
Une sociabilité ludique : entre choix et contraintes 260
Le « pex »: des progressions et des combats sans fins ? La thèse de l'infinitude 265
Equipement et « loots » : entre optimisation et distinction, entre tuning et jeu de billes 269
Une invitation au voyage : touristes virtuels et voyageurs immobiles 274
Exploration, jeu et apprentissage 280
Apprentissages par frayage : imitation, observation, imprégnation 282
Apprentissages « guidés » : conseils, tutorat, mentorat et compagnonnage 287
Apprentissage « hors jeu » : des ressources « pédagogiques » en ligne 296
Conclusion. Le PVE : apprendre à (sur)vivre dans un monde virtuel 300

3. Jeu vidéo et narration : réceptions, créations et appropriations de récits 302
Des « ludo-narrations » : les quêtes 302
Animations officielles : professionnels, bénévoles et « joueurs frontières » 305
« *Background* » et « storyline » : des joueurs/lecteurs 309
Stratégie industrielle, saturation marketing et postmodernité 316
Les produits dérivés comme « exhausteurs de jeu » : points de vue des joueurs 318
« Faiseurs de mondes » et « faiseurs d'histoires » : des joueurs/auteurs 321
Des contributions à une culture ludique 330
Parodies et caricatures : une culture populaire 334
Des apprentissages informels 336
Conclusion. Jeu vidéo et storytelling : narrations et récits vidéoludiques 339

4. Un monde en guerre : Player Versus Player 341
L'agôn compétitif 341
« Sc », « Gameskills », « Gameplay » : « apprendre par corps » 345
Les « teams Fixes » : du jeu au sport 350
« Combats de masse » et « grosses bastons » : déséquilibres et inégalités en jeu 355
Entre déséquilibre et domination : le réglage de l'incertitude et des inégalités 358
Vantardise bravache, fanfaronnade et provocation : un relâchement du contrôle social 360
Un « chaos » réglementé : triches, emotes et « insultes » sous surveillance 368
A la recherche du « beau jeu », « du beau geste », du « beau fight » : le 8v8 373
Habitus (vidéo)ludiques : entre confrontation et transformation 378
« Flow », « puissance » et « agencement » : des plaisirs vidéoludiques 383
Le jeu vidéo en ligne : une affaire d'agencements 386
Conclusion : PVP, « Player Versus Environment » : un monde en guerre 388

5. Le craft : le jeu de la marchande « neolibérale » 391
Artisanat numérique : le craft 391
Attention divisée, multitâche et présence distribuée : l'art de « faire autre chose » en jouant. 394
« Vendeurs » et « traders » numériques : argents, spéculation et escroqueries « pour de faux » 402

Des royaumes de fortunes _____ 409
Quand le symbolique devient économique : une ruée vers l'or virtuel _____411
Une économie néolibérale ou un jeu de la marchande ? La thèse des serious games _____ 416
De la différence entre simuler et jouer _____ 419
Conclusion : le craft ou le jeu de la marchande libérale _____ 423

6. Le « roleplay » : jeu de poupées, jeu de mimicry et carnaval _____ 424
Un jeu de poupées virtuelles _____ 424
Sexisme vidéoludique : des stéréotypes de genre _____ 425
Le point de vue des joueuses _____ 427
« Beautés » et « mochetés » virtuelles : l'étrange affaire de l'avatar chauve _____ 429
Le *roleplay* : au théâtre ce soir _____ 433
« 4 Mariages et 2 enterrements », amours pour de vrai dans des univers pour de faux : flottements, ruptures et conflits de cadre _____ 439
Du roleplay virtuel au *cosplay* « IRL » _____ 452
Un monde de fêtes : le roleplay « carnavalesque » _____ 457
Roleplay « carnavalesque » et roleplay réglé : différence de goûts et confrontation d'habitus (vidéo)ludique. _____ 463
Les joueurs et leurs avatars : des rapports différenciés _____ 464
Les MMO comme expérience identitaire et réflexivité ? : un apprentissage des stéréotypes de genre _ 468
Conclusion. Le « roleplay » : jeu de poupées, jeu de mimicry et carnaval _____ 470

7. Conclusion quatrième partie : l'expérience ludique des joueurs, au carrefour du jeu et du méta-jeu _____ 472
Jeu, métajeu et apprentissages _____ 472
Typologie des joueurs et carte de l'expérience ludique _____ 473
Quelques éléments de réflexions sur le cadrage de l'activité : âge, sexe et habitus _____ 475

CINQUIEME PARTIE. SOCIABILITES ET COMMUNAUTES : LES MMO DANS L'ESPACE SOCIAL, FAMILIAL ET CULTUREL _____ 479

1. Les guildes de joueurs : des communautés virtuelles ? _____ 481
Formation des communautés : des réseaux sociaux complexes _____ 481
Intégrer une guilde de joueurs : organisation, fonctionnement, lois et nétiquette _____ 484
Des communautés de parole : vie ludique et vie privée sur les forums _____ 491
Identité « réelle », identité « ludique », et identité « supposée » : l'art de deviner l'autre _____ 496
Du virtuel au réel : l'intrusion de « la vraie vie » et les rencontres IRL _____ 501
« *C'est toi Actarus* ? », « *Mais t'es une fille ?* » : des « expériences sociologiques » _____ 509
Entre sociabilités ludiques et agrégations homogènes : la question des « affinités » _____ 512
Vie et Mort des communautés : l'espérance de vie des guildes _____ 517
Comment penser ces « communautés virtuelles » ? _____ 524
Les relations sociales : entre sociation et communalisation _____ 527
Entre communautés de pratique et tribus _____ 531
Conclusion : les guildes de joueurs : des communautés virtuelles ? _____ 533

2. Les MMO dans l'espace social : tensions, régulations et pratiques partagees _ 535
Harry (11 ans) et Evan (14 ans), « chefs de guilde » : MMO et autonomie _____ 535
Pierre (19 ans) et Philippe (32 ans), « sans activité » : le jeu vidéo comme « moratoire » _____ 538
Yves (43 ans) et Thierry (33 ans), « boulots de merde » : le MMO comme exutoire _____ 540
Lucie (27 ans) et Laura (23 ans) : « pro-sociales » et « mariées » _____ 541
Bertrand (42 ans) et Alexandre (35 ans) : joueurs de jeu de rôles. _____ 544
Robin (26 ans) et Romuald (51 ans) : des sociabilités à domicile _____ 545
Sonia (33 ans) et Pénélope (22 ans) : les « exceptions qui confirment la règle » _____ 548
Ayhan (47 ans), Milo (10 ans) et Martial (26 ans) : « accrocs» _____ 550
MMO Vs pratiques culturelles : télévision, lecture, sport… un loisir invasif _____ 552
Les MMO dans l'espace scolaire et professionnel : école, travail, sommeil _____ 556
Le MMO dans les couples : « libertés individuelles » et logiques de vie à deux _____ 561
Le MMO dans l'espace familial : parents, enfants et jeu vidéo _____ 569
« Addiction », « dépendance », « aliénation », « jeu excessif »… quand les joueurs en parlent _____ 575
Conclusion : les MMO dans l'espace social : tensions, régulations et pratiques partagées. _____ 583

3. Conclusion troisième partie : jeu vidéo et apprentissages informels _____ 586

CONCLUSION GENERALE : LES CADRES DE L'EXPERIENCE VIRTUELLE.

JOUER, VIVRE, APPRENDRE DANS UN MONDE VIRTUEL **593**

BIBLIOGRAPHIE **603**

Tableaux, graphiques et Figures 627

RÉSUMÉ/ABSTRACT : **629**

Introduction

Avec l'émergence et le développement du réseau Internet au milieu des années 90 est apparu tout un ensemble de préoccupations sociales, économiques, éducatives aussi bien optimistes que catastrophistes : on annonce la fin du livre, de la création musicale, la mort du droit d'auteur, la mise à mal de l'orthographe et des savoirs scolaires au profit de l'écriture SMS et du « copier/coller » de *Wikipedia*, tandis que des « futurologues »[1] plus enthousiastes voient au contraire dans l'Internet l'émergence d'un village mondial, de co-constructions de savoirs universels, de nouvelles façons d'apprendre, la victoire du gratuit sur le marchand[2]… Au début des années 2000, de nouveaux discours font jour avec l'apparition des « mondes virtuels ». Tantôt appelés MMORPG[3], tantôt « mondes virtuels », ou encore « jeux de rôles en ligne massivement multijoueurs », ces jeux vidéo proposent aujourd'hui de « vivre une seconde vie » dans des univers de fiction. S'inspirant souvent des jeux de rôles sur table de type *Donjons et Dragons*, ces jeux vidéo ont ceci de particulier qu'ils ne se pratiquent que sur le réseau mondial. Simulant des univers de *fantasy*[4] dont l'œuvre de l'écrivain britannique J.R.R Tolkien est l'une des principales références, chaque joueur crée un personnage merveilleux, un elfe, un orque, un magicien, un chevalier et joue avec d'autres internautes connectés au même moment. Ainsi *World of Warcraft* propose-t-il à ses 10 millions d'abonnés dans le monde d'incarner dans un Moyen Age virtuel un personnage, « un avatar », de le faire vivre et grandir dans un univers hostile et belliqueux.

Les références culturelles de ces mondes virtuels ne se limitent pas au genre médiéval fantastique. Aussi invite-t-on les internautes à vivre dans l'univers de *la Guerre des Etoiles,* dans des périodes historiques telles que la Seconde Guerre mondiale ou encore, plus récemment, dans un monde contemporain comme le propose le monde de *Second Life* : « *Vous pouvez acquérir des bâtiments, y inviter d'autres "résidants", organiser des fêtes sur la plage et introduire vos propres créations (programmes, objets virtuels, etc.) Vous pouvez acheter des terrains, y bâtir "l'impossible" et les gérer financièrement (l'argent pouvant être tant virtuel que réel).* »[5] Chaque avatar est unique : aux joueurs de lui attribuer un nom, un visage, la taille et l'apparence qu'ils désirent. La majorité des personnages avec lesquels le joueur peut interagir sont les avatars d'autres joueurs connectés au même moment. Ces univers, et les serveurs informatiques qui supportent ces pratiques, peuvent accueillir ainsi plusieurs milliers de joueurs simultanément. On parle volontiers pour caractériser ces jeux de mondes « persistants » : est ainsi soulignée la continuité de l'univers en dehors de la présence ou non des joueurs. Lorsqu'un joueur se déconnecte, son personnage reste « en sommeil » et n'a plus aucun contact avec les autres personnages tandis que le monde continue d'évoluer.

Tantôt décriées comme des formes d'aliénation, tantôt célébrées comme de nouvelles formes d'utopies sociales, communautaires, culturelles, artistiques, le succès relativement récent en

---

[1] Cf. les analyses de Stephen Kline sur les croyances et la « foi dans l'ère de l'information ». Stephen Kline, Nick Dyer-Whiteford, Greig de Peuter, *Digital Play – The interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montreal & Kingston : MC Gill-Queen's University Press, 2003.

[2] Christine Hine, *Virtual Ethnography*, London : Sage, 2000.

[3] Initiales de Massively Multiplayer Online Role Playing Game. Littéralement, jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs. L'abréviation MMO tend aujourd'hui aussi bien dans la littérature francophone qu'anglophone à l'emporter sur les autres termes. De la même façon, c'est le terme qui s'impose le plus chez les joueurs et dans la presse spécialisée. C'est pourquoi nous le préfèrerons dans ce travail, sans toutefois nous interdire l'utilisation d'autres termes.

[4] Entendu dans un sens large comme un genre littéraire marqué par « un merveilleux pleinement assumé, érigé en principe explicatif du monde imaginaire et concurrençant, complétant ou remplaçant le paradigme scientifique ». Cf. Antoine Dauphragne, « Dynamiques ludiques et logiques de genre : les univers de fantasy », in Gilles Brougère (dir.), *La ronde des jeux et des jouets,* Paris : Autrement, 2008, p.44

[5] Description du jeu *Second Life*.

France de *World of Warcraft* et de *Second Life* suscite aujourd'hui un grand nombre d'interrogations, notamment autour de la distinction entre *réel* et *virtuel* avec le risque selon certains d'une confusion des genres : des joueurs se marient dans le jeu, des manifestations politiques virtuelles sont organisées, *Synthravels*, (agence de voyage) propose à ses clients des excursions touristiques dans ces mondes en ligne[1]… La thèse de « l'escapisme » (« de la fuite du réel ») est parfois formulée. Le jeu vidéo apparaît en effet à certains comme une façon d'échapper à une situation sociale et familiale difficile. Plus présente encore dans la littérature, les médias[2] mais aussi dans le champ politique[3], la question de l'« addiction au jeu vidéo en ligne » est fréquemment abordée. Par des sujets de reportages édifiants dans les journaux télévisés ou par des articles de presse, les médias se sont emparés de façon souvent spectaculaire de ces nouvelles pratiques de jeu autour de leurs méfaits, réels ou supposés[4].

Du côté des sciences sociales, si l'on regarde les publications consacrées aux MMO et plus généralement aux jeux vidéos, on constate rapidement la prédominance de la littérature anglo-saxonne, liée bien sûr à l'importance des universités anglaises et nord-américaines dans le monde international de la recherche, à l'antériorité du réseau mondial en Amérique du Nord, mais sans doute également à une logique universitaire française, « attachée à certaines traditions »[5], moins encline à encourager des jeunes chercheurs à étudier « un sujet qui risquerait de souligner l'inculture de ses aînés »[6]. Les travaux sur les MMO en France sont en effet peu nombreux, même si, depuis quelques années, le jeu vidéo en général devient un objet de recherche plus fréquent et plus légitime qu'il ne le fut auparavant. Des études dans le champ des sciences de l'information et de la communication, de la sociologie et de la psychologie, sous forme de master ou de thèse, analysent la question du « *game design* »[7], la fabrication de jeu vidéo, les « *serious games* »[8] ou les cédéroms « ludo-éducatifs »,[9] des « jeux vidéo pour apprendre »[10]… mais paradoxalement, on ne sait que peu de choses en France sur ces mondes virtuels et ses habitants.[11]

Le travail que nous avons mené cherche en partie à combler ce « manque ». Notre étude se définit en effet comme une analyse des pratiques et des joueurs de MMO : qui sont ces joueurs ? Quel âge ont-ils ? Combien de temps jouent-ils ? Inscrivant notre étude dans une sociologie du jeu, des loisirs et des pratiques culturelles, notre travail vise à un premier niveau à décrire ces univers, ses habitants et leurs pratiques. Que font-ils dans ces contrées

---

[1] Franck Beau, « la galaxie des univers »in Franck Beau (dir.), *Culture d'Univers : jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique,* Limoges : FYP, 2007, p. 31

[2] Cf. Olivier Mauco, « La médiatisation des problématiques de la violence et de l'addiction aux jeux vidéo », *Quaderni, n°67/automne,* MSH-Sapientia, 2008, pp. 19-32.

[3] Un amendement récent, dit « amendement 183 », à l'initiative du député UMP Paul Jeanneteau (en collaboration avec 7 autres élus) a été proposé dans le cadre de la réforme Bachelot sur les hôpitaux. Cet amendement visait à imposer un texte d'avertissement sur toutes les boîtes de jeux vidéo susceptibles d'encourager l'addiction aux jeux vidéo (tout particulièrement les MMO). Sous la pression des syndicats français et européens des éditeurs de jeu vidéo et de certains chercheurs, l'amendement a été retiré. Texte disponible sur le site du gouvernement :
http://www.assemblee-nationale.fr/13/pdf/amendements/1210/121000183.pdf.

[4] Olivier Mauco, « La médiatisation des problématiques de la violence et de l'addiction aux jeux vidéo », *op. cit*.

[5] Laurent Trémel, « la pratique du jeu vidéo : un objet d'études sociologiques ? », in Mélanie Roustan (dir.), *la pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris : L'Harmattan, p.158.

[6] Gilles Brougère, « Préface » in Tony Fortin, Philippe Mora, Laurent Trémel, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux*, Paris : L'Harmattan, 2005, p.10.

[7] Sébastien Genvo, *Le game design de jeux vidéo, approche communicationnelle et interculturelle*, Thèse en sciences de l'information et de la communication, Université Paul Verlaine - Metz, 2006.

[8] Cf. Julian Alvarez, *Du jeu vidéo au serious game : Approches culturelle, pragmatique et formelle,* Thèse en sciences de l'information et de la communication, Université Toulouse 2 et 3, 2007.

[9] Catherine Kellner, 2000, *La médiation par le cédérom « ludo-éducatif »*. Approche communicationnelle, Thèse en Sciences de l'information et de la communication, université de Metz, 2000

[10] Jeux développés dans des perspectives d'apprentissage et de formation.

[11] Il existe une littérature francophone sur le jeu vidéo en général, plus rare sur les MMO. Un ouvrage collectif, récemment publié en français, s'intéresse cependant spécifiquement à la question des pratiques des MMO. Franck Beau (dir.), *Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique,* Limoges : FYP, 2007. Cependant cet ouvrage s'appuie essentiellement sur des données issues des pratiques en Amérique du Nord ou en Asie.

numériques ? A quels types de jeu s'adonnent-ils ? Que fabriquent-ils dans ces univers ? De la même façon, analyser une pratique - même si elle se produit sur Internet - suppose de s'intéresser à la place de ces jeux dans l'environnement social et familial des joueurs. Quels types de sociabilités se développent à partir du jeu? Sous quelles formes ? De quelles natures sont les relations tissées dans ces univers ? Comment ces jeux vidéo s'insèrent-ils dans le quotidien des joueurs ?

En somme, sur le modèle des travaux de Gilles Brougère sur le jouet[1], nous nous sommes attaché à étudier ces pratiques ludiques et à considérer ces jeux vidéo sous trois aspects :

- Des objets culturels : comme pour le jouet, ces produits commerciaux sont pris entre deux types de logiques sociales, entendues selon les analyses de Bernard Miège, comme « *des logiques transversales fortes et structurales* »,[2] les unes renvoyant au domaine des industries du divertissement et à la façon dont fonctionne ce secteur marqué par la mondialisation et la nouvelle économie,[3] les autres, au domaine du ludique, à l'histoire du jeu vidéo, du jeu de rôle, à l'évolution des pratiques ludiques contemporaines … en somme à la culture ludique, telle que Gilles Brougère la définit : un ensemble des ressources matérielles, cognitives, symboliques et de procédures, historiquement constituées, « qui permettent de rendre possible le jeu ».[4]

- Des usages, des pratiques. Comme pour le jouet, il ne suffit pas qu'il y ait un objet ludique pour qu'il y ait jeu. Même si certains usages sont prescrits par les règles du jeu et le programme du logiciel, les joueurs s'approprient ces univers et créent de nouvelles pratiques. Quels usages construisent-ils avec et dans ces univers ludiques ? Quelles pratiques (ludiques ou non) sont produites au sein et autour de ces univers ? Quelles compétences, savoirs, connaissances sont mobilisés ?

- L'insertion du jeu dans le quotidien : loin d'être une pratique essentiellement circonscrite au cyberespace, le jeu s'insère dans un environnement social, familial, culturel. Il entre dans les foyers, crée parfois de nouvelles sociabilités, en prolonge certaines (amis, collègues de travail, fratrie, etc.). Il peut être objet de tension ou de partage entre conjoints, entre frères et sœurs, entre parents et enfants. Le MMO n'est pas sans effet sur le quotidien et sur les pratiques sociales, culturelles et familiales des joueurs.

Cependant, au-delà d'un simple « compte rendu » de pratiques ludiques, de ses joueurs et de ses industries, derrière la description de ces loisirs numériques, c'est la question des apprentissages qui sera posée. En effet, notre analyse des pratiques vidéoludiques s'inscrit dans un champ de recherche, « *les pratiques sociales comme espaces d'apprentissages* », dénommé ainsi par le laboratoire EXPERICE, dans le cadre duquel s'est effectuée cette thèse. La vie sociale, les activités extrascolaires, les loisirs, les pratiques culturelles, des plus légitimes aux plus « indignes », la vie ordinaire, quotidienne, familiale, amicale, dans ce qu'elle a de routinière mais aussi de singulier sont des pratiques sociales qui ne sont pas sans effets sur la construction de savoirs, de façons de penser et d'appréhender le monde social : « Apprendre de la vie quotidienne, c'est constituer à travers les rencontres, les activités, les

[1] Gilles Brougère, « Le jouet, un objet pour la sociologie de l'enfance ? », in Régine Sirota (dir.), *Eléments pour une sociologie de l'enfance*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2006, pp. 257-266.

[2] Bernard Miège définit les logiques sociales comme « des mouvements de longue durée ("des mouvements structurants-structurés") qui affectent le champ de la communication de part en part, permettant de relier aussi bien des processus créatifs que la participation des usagers à la formation des usages des biens ou des appareils culturels : les stratégies des installateurs de réseaux techniques ou de fabricants de matériels que les changements de pratiques professionnelles ; des processus de médiatisation que les évolutions des pratiques culturelles ou informationnelles ». Bernard Miège, *L'information-communication, objet de connaissance,* Bruxelles : De Boeck, 2004, p. 198.

[3] Pour tout ce qui relève de l'analyse des industries du jeu vidéo et des logiques sociales qui les traversent, nous nous appuierons essentiellement sur le travail de Stephen Kline, Nick Dyer-Whiteford, Greig de Peuter, *Digital Play, op. cit.*

[4] Cette notion de culture ludique telle que Gilles Brougère la propose renvoie en partie aux travaux de Becker. « La culture ludique, telle la culture vue par Howard S. Becker, désigne "les ressources sur lesquelles les individus s'appuient pour coordonner leurs activités"». Gilles Brougère, *Jouer/apprendre,* Paris : Economica, 2005, p. 106-107.

observations, les difficultés et les succès un répertoire de pratiques. Ce répertoire peut continuer à s'enrichir de nouvelles pratiques (mais aussi à en voir dépérir certaines) tout au long de la vie, du fait de nouvelles rencontres, d'activités, de migrations et de voyages, d'innovations générées par la société et ses objets »[1]. Ce champ de recherche s'intéresse au « quotidien », à la façon dont des savoirs se construisent et se transmettent dans une pratique sociale, aussi bien dans l'espace domestique ou familial[2], dans le monde des loisirs, en participant à des *raves-party*[3], en regardant la télévision, que dans la vie associative ou bien encore dans les interstices et dans les marges de l'univers scolaire (la cour de récréation par exemple[4]).

Cette perspective scientifique renvoie en partie à la notion d'« *informal learning* »[5], d' « apprentissage informel » ou bien d'« éducation informelle » entendue comme « éducation tout au long de la vie », notions discutables et discutées dans la littérature[6]. Aussi difficile, polysémique et imparfaite que soit la définition de ces termes, leur intérêt est cependant de « décrire, de rendre compte d'une réalité simple, mais dont la recherche est loin d'avoir épuisé le potentiel, à savoir que l'on apprend tout au long de la vie, dans des contextes et de lieux variés selon des modalités diverses »[7]. On peut retrouver des questions très proches dans d'autres champs de recherche que l'éducation, celui des pratiques culturelles par exemple et plus particulièrement dans la sociologie anglo-saxonne marquée par l'approche des *cultural studies* qui, depuis les travaux fondateurs de Hoggart et Hall[8] jusqu'aux évolutions les plus récentes de ce champ de recherche (« *media studies* », « *queer studies* », « *fan studies* », « *porn studies* », « *game studies* », …), n'ont eu de cesse de s'intéresser aux cultures et aux pratiques populaires, aux produits de la consommation de masse (télé, radio, magasines, presses people ...), aux objets les moins savants. Sans se focaliser nécessairement sur la notion d'apprentissage, plus spécifique aux sciences de l'éducation - pour lui préférer souvent celle de socialisation ou d'acculturation-, ces travaux soulignent la façon dont des « sous-cultures », telles que le rock, les mouvements punks ou le rap, par exemple, sont objets de sociabilités, de pratiques sociales et donc de transformation de soi.

Du côté de la sociologie française, une certaine propension académique à s'intéresser à la culture savante et scolaire s'est longtemps imposée dans le champ scientifique, et, en conséquence, a laissé peu de place à des approches locales, ethnographiques, mettant au cœur

---

[1] Gilles Brougère, « Vie quotidienne et apprentissages », in Gilles Brougère, Anne-Lise Ulmann (dir.), *Apprendre de la vie quotidienne,* Presses Universitaires de France, 2009, p. 24.

[2] Hakima Mounir, « un exemple d'apprentissage de la vie quotidienne : des apprentissages domestiques au Maroc », in Gilles Brougère, Anne-Lise Ulmann (dir.), *Apprendre de la vie quotidienne,* Presses Universitaires de France, 2009, pp. 33-42.

[3] Ismaël Ghodbane, « Le sound system, un laboratoire de métiers », *Actes du 7ème Colloque européen sur l'Autoformation, Ecole Nationale de Formation Agronomique*, Auzeville (Toulouse), 18-19-20 mai 2006. Disponible sur : <http://www.enfa.fr/autoformation/rub-comm/pdf/ghodbane.pdf>.

[4] Julie Delalande, « la cour de récréation : lieu de socialisation et de culture enfantines », in Gilles Brougère, Anne-Lise Ulmann (dir.), *Apprendre de la vie quotidienne,* Presses Universitaires de France, 2009, pp. 69-80.

[5] Cf. Julian Sefton-Green, « Literature Review in Informal Learning with Technology Outside School », in *A NESTA Futurelab Series,* report 7, 2004.

[6] La notion d'éducation informelle renvoie en effet à une diversité d'acceptions, d'usages et de catégorisations parfois nébuleuses (formel, informel, non-formel). Cf. Gilles Brougère, Hélène Bézille, « De l'usage de la notion d'informel dans le champ de l'éducation », *Revue Française de Pédagogie,* n° 158, 2007, pp. 117-160. Aussi complexe soit-elle, elle n'en reste pas moins une notion, qui faute de mieux, se révèle indispensable : « Ces expressions apparaissent avant tout comme marqueurs d'un problème théorique et pratique importante et si elles survivent c'est qu'aucun concept n'est venu s'y substituer de façon totalement convaincante. En attendant des productions théoriques nouvelles à même de combler ce manque, il faut bien accepter ces expressions, partir de leurs usages et des questions qu'elles permettent de formuler » (Gilles Brougère, Hélène Bézille, *op. cit*., p. 117-118). Dans le cadre de notre travail, lorsque nous l'emploierons, nous renverrons principalement à celle d'Abraham Pain reprise par Gilles Brougère comme des situations d'apprentissage en dehors de l'école, sans intentionnalité éducative, ni institutionnalisation. « L'apprentissage accompagne une activité développée pour d'autres raisons en tant que co-produit ». (Gilles Brougère, Hélène Bézille, *op. cit.,* p.6).

[7] Gilles Brougère, Hélène Bézille, « De l'usage de la notion d'informel dans le champ de l'éducation » *op. cit.,* p. 2.

[8] Cf. Hervé Glevarec, Eric Macé, Eric Maigret, « les cultural studies : source et ressource productives », in Hervé Glevarec, Eric Macé, Eric Maigret (dir.), *Cultural Studies, Anthologie*, Paris : Armand Colin, 2008, pp. 6-17.

de leur analyse des sous-cultures, des objets ou des pratiques de la culture de masse[1]. Avec la traduction du livre de Hoggart[2], *The Uses of Literacy (La culture du pauvre* en français), mais aussi avec les travaux de Michel de Certeau[3] sur les « usages braconniers », tout un pan de la recherche francophone, dans des approches souvent interdisciplinaires, a peu à peu prêté attention aux pratiques quotidiennes, aux usages des médias, à leur insertion dans la vie sociale et quotidienne. Délaissant une approche structuraliste et un cadre théorique marxiste radical qui considère la culture de masse comme l'idéologie des dominants à laquelle se soumettent les dominés (le plus souvent les classes populaires), les processus de résistances, de décodages, d'interprétations et de réappropriations de la culture de masse dans le quotidien sont étudiés…

Fans de la série *Hélène et les garçons* qui apprennent à travers la série à « traiter des sentiments amoureux »[4], spectatrices de la *Star Academy* qui apprennent « à faire la jeune fille »[5], utilisateurs de tchats sur Internet qui explorent les identités de genre[6], les pratiques culturelles les moins légitimes sont devenues aujourd'hui de légitimes objets d'études scientifiques. Moins centrés sur la question des hiérarchies ou de la domination culturelle, plus sensibles aux apprentissages, cette approche et cet intérêt scientifique font jour sous différents mouvements en France, qu'il s'agisse de la « sociologie de l'enfance » dans laquelle « de petits objets matériels du quotidien, pratiques domestiques et personnages secondaires deviennent l'axe essentiel de l'analyse […] »[7], ou encore d'une « sociologie pragmatique du goût » qui s'intéresse, comme dans le cas de la musique par exemple, « à ce qu'elle fait et fait faire, et ce que son usage lui fait et lui fait faire […] Une telle approche ne vise donc pas à opposer l'analyse de la réception à celle de la production (encore moins à disqualifier celle-ci), elle permet plutôt de traiter différemment, en les comprenant comme les moyens que nous nous donnons pour « faire avec » la musique […] »[8]

Dans le domaine des sciences de l'éducation, l'intérêt pour les pratiques médiatiques, les sous-cultures et les apprentissages informels est moins net. L'école et la « forme scolaire » demeurent les objets privilégiés de la discipline et rendent parfois difficilement audibles les notions « d'éducation informelle » ou « d'éducation tout au long de la vie », suspectées par certains de vouloir mettre à mal le modèle scolaire. Il est vrai que cette approche s'intéresse au « côté obscur de l'éducation » non seulement en considérant que l'école n'est pas le seul lieu d'apprentissage, mais également en portant une attention particulière à certains savoirs qui embarrassent souvent l'institution scolaire, la « vie juvénile »[9], les séries télévisées ou

---

[1] L'approche des cultural studies a longtemps été freinée dans le champ scientifique français non seulement parce qu'elle s'est intéressée à des sous-cultures mais également en pondérant certains modèles théoriques qui supposaient les classes populaires comme victime des idéologies inscrites dans les productions de masse. Proposant une « vision différente du marxisme français demeuré déterministe », les cultural studies tout en restant à l'origine dans une lecture marxiste de l'histoire et de la culture, sont cependant plus sensibles aux notions de décodages et de d'appropriations. Cf. Armand Mattelard, Erik Neveu, *Introduction aux cultural studies,* Paris : La Découverte, 2003. Il faut souligner le rôle important en France de Jean-Claude Passeron dans l'introduction des cultural studies en France (en traduisant Hoggart notamment) mais aussi le rôle de la revue *Réseaux* qui a traduit quelques textes du département de Birmingham. Cf. Hervé Glevarec, Eric Macé, Eric Maigret, « les cultural studies : source et ressource productives », *op. cit.*, p. 10. Nous reviendrons rapidement dans la revue de littérature sur l'approche des cultural studies, p. 125.

[2] Richard Hoggart, *La culture du pauvre,* Paris : les éditions de Minuit, 1970.

[3] Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de Faire*, Paris : Editions 10/18, 1980.

[4] Dominique Pasquier, *La culture des sentiments. L'expérience télévisuelle des adolescents*, Paris : La Maison des sciences de l'homme, 1999.

[5] Catherine Monnot, *Petite filles d'aujourd'hui,* Paris : Autrement, 2009.

[6] Dominique Pasquier, « Les savoirs "minuscules" : le rôle des medias dans l'exploration des identités de sexe », *Education et Société,* n°10, février 2002, pp. 35-55

[7] Régine Sirota, « la socialisation au quotidien : les enjeux d'une ethnographie du minuscule », in Gilles Brougère, Anne-Lise Ulmann (dir.), *Apprendre de la vie quotidienne,* Presses Universitaires de France, 2009, p. 250.

[8] Antoine Hennion, « Public de l'œuvre, œuvre du public ? », *L'Inouï*, Revue de l'IRCAM, n°1, mai 2005, pp. 64-68.

[9] François Dubet, Danilo Martucelli, *À l'école. Sociologie de l'expérience scolaire*, Paris, le Seuil, 1996. Cf. également. Alain Garcia, « Sanctionner au lycée : quels rappels à quel ordre ? », mémoire de master 2 recherche, université Victor Segalen-Bordeaux II, 2008.

encore les devoirs faits avec *Wikipédia*[1]. Cependant, en considérant « les pratiques sociales comme espace d'apprentissage », expression préférable à celle d'« éduction informelle » ou d'« éducation tout au long de la vie », il ne s'agit pas d'idéaliser cette approche, de pédagogiser les loisirs, ou encore avec Ivan Illich[2] de condamner l'institution scolaire au profit d'une éducation sans école, mais d'analyser comment des pratiques non pensées pour l'apprentissage mais pour le divertissement, le jeu, le « fun », le loisir, ou autres, sont génératrices d'apprentissages et de savoirs dont il nous faut alors comprendre la nature. « L'enjeu est important pour développer des sciences de l'éducation qui ne soient pas enfermées dans un paradigme scolaire »[3].

Ainsi, derrière notre analyse de pratiques vidéoludiques, c'est la relation entre pratiques sociales et apprentissages qui sera interrogée. Notre problématique se formule de la façon suivante : en quoi ces univers sont-ils des espaces d'apprentissage, de transmission ou de construction de savoirs, mais aussi des moments d'élaboration, de confrontation, voire de transformation des habitus, entendus ici comme des façons de penser, de classer, de diviser, d'apprécier, de donner du sens à une activité et de s'y engager[4] ? Nous proposons, comme ancrage théorique à cet ensemble de questions, les notions de *pratique*, *d'apprentissage situé, de frayage* développées par des auteurs tels que Pierre Bourdieu, Jean Lave[5], Etienne Wenger[6], Geneviève Delbos et Paul Jorion[7] et ainsi que celle de *cadres de l'expérience* proposée par Erving Goffman[8].

Ce travail se situe ainsi au carrefour d'une sociologie des pratiques culturelles, de l'apprentissage, des cultures « digitales » et des mondes numériques. Par une ethnographie de deux mondes virtuels (*World of Warcraft et Dark Age of Camelot*), complétée par des questionnaires en ligne et des entretiens « dans la vraie vie », nous nous sommes attaché à traquer la question de l'apprentissage dans ses moindres « recoins », à chercher ce que la pratique fait et fait faire à ses joueurs. En conséquence, nous nous sommes intéressé non seulement au jeu lui-même, à ce que font les joueurs dans le monde ludique, à ce qui se passe « *IG* », « *in Game* », disent les joueurs, « dans le jeu », mais aussi aux « autours du jeu », quand les joueurs se rencontrent « IRL » « in real life », « dans la vraie vie », lorsqu'ils se rendent ensemble à un festival de jeux vidéo ou bien encore quand ils se donnent rendez-vous dans un restaurant. Cette approche a supposé un travail qui dépasse celui de l'observation participante, au profit d'une participation et d'une immersion active au jeu et dans les communautés de joueurs, aussi bien dans le jeu que dans la « vie réelle ».

« Virtualité », « nouveaux mondes », « nouvel art », « nouvelles identités », « nouvelles sociabilités », « révolution numérique », « mutation culturelle »... A en croire une partie de la littérature consacrée à ces univers virtuels, nous serions passés avec ces jeux vidéo dans une nouvelle ère. On ne peut en effet que constater avec Stephen Kline[9] et Christine Hine[1] que

---

[1] Plus récemment encore, l'institution scolaire s'est vue confrontée à nouvelle difficulté liée au réseau Internet : le site « Note2be » invitait collégiens et lycéens à noter leurs professeurs et leur établissement. Le site Internet fut temporairement fermé sous la pression de certains enseignants et du ministère de l'éducation nationale puis réouvert quelque temps après.

[2] Ivan Illich, *Une société sans école*, Paris : Seuil, 1971.

[3] Gilles Brougère, Hélène Bézille, « De l'usage de la notion d'informel dans le champ de l'éducation », *op. cit.,* pp. 117-160.

[4] Concept défini et retravaillé par Pierre Bourdieu à maintes reprises, plusieurs définitions sont proposées, nous y reviendrons. Cependant, nous entendrons dans ce travail la notion d'habitus comme la capacité des acteurs sociaux « de produire des pratiques et des œuvres classables » mais aussi la « capacité de différencier et d'apprécier ces pratiques et ces produits (goût) ». C'est dans cette double relation entre ces deux capacités qui définissent l'habitus que se « constitue le monde social représenté, c'est-à-dire l'espace des styles de vie. ». Pierre Bourdieu, *La Distinction*, Paris : Editions de Minuit, 1979, p.190.

[5] Jean Lave, Etienne Wenger, *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation,* Cambridge : Cambridge University Press, 1991.

[6] Etienne Wenger, La théorie des communautés de pratique. Apprentissage, sens et identité, Sainte-Foy, Presses de l'Université Laval, 2005.

[7] Geneviève Delbos, Paul Jorion, *La transmission des savoirs*, Paris : Editions de la Maisons des sciences de l'homme, 1984.

[8] Erving Goffman, *les cadres de l'expérience*, Paris : les éditions de Minuit, 1991.

[9] Stephen Kline, Nick Dyer-Whiteford, Greig de Peuter, *Digital Play, op. cit.*

notre objet d'étude est pris dans une rhétorique de la nouveauté, de la révolution, du bouleversement, d'un nouvel ordre mondial. La tentation de voir un nouvel âge dans ces mondes numériques est grande. On pense révolution, bouleversement, changement de société (modernité, postmodernité, hypermodernité),… prônés parfois par des « gourous » et des « futurologues » technophiles pour qui, « telle une force de la nature, l'âge digital ne peut être remis en cause ou stoppé ».[2] Si l'invasion du réseau mondial et de l'informatique dans les foyers a assurément transformé nos modes de consommation, nous serions cependant tenté de croire, comme le souligne Bernard Miège, que « les sociétés sont trop complexes dans leur stratification et dans leurs modalités de fonctionnement pour qu'on envisage qu'elles soient en mesure de se transformer de façon décisive sous l'effet de techniques, fussent-elles des techniques informationnelles et communicationnelles »[3].

Par ailleurs, au-delà du domaine des TIC, cette rhétorique de la nouveauté est une tentation à laquelle échappe difficilement l'histoire récente de l'étude des pratiques culturelles. Constatant dès les années 60 la présence de la thématique sociologique des « mutations culturelles sans précédent », Jean-Claude Passeron remarque non sans ironie que « la chose qui se reproduit le plus facilement, c'est le sentiment de vivre une contemporanéité qui est sans précédent, qui anticipe un futur radicalement différent. »[4] Quand il ne s'agit pas de « nouveauté », l'autre écueil peut être celui de « l'extraordinaire ». La tentation pour le chercheur peut être de voir dans son objet de recherche quelque chose d'exceptionnel, de rare, mais aussi et surtout de majeur. « Dans l'univers de la recherche sociologique, il n'est pas rare que le chercheur justifie l'importance de son travail par l'importance sociale de son objet. »[5]

En conséquence, nous souhaitons faire part d'une double précaution. Aux yeux des lecteurs avides de nouveautés et de révolution culturelle, nous ne tiendrons pas toutes les promesses que l'objet d'étude peut laisser supposer. Nous laisserons le soin aux sociologues et historiens futurs d'étudier avec le recul nécessaire notre époque pour en comprendre les réelles transformations, pour nous dire en quoi ces mondes virtuels marquent ou non le passage vers un nouvel âge. En seconde précaution, nous tenons également à préciser que ce travail ne vise pas un discours prophétique, encore moins une condamnation ou une idéalisation des technologies de réseau, des mondes virtuels ou de l'Internet. Là encore, depuis Platon qui, dans le *Phèdre,* souligne « les effets néfastes de l'écriture par opposition à la parole vive d'un Socrate (que nous connaissons par les écrits de Platon) »,[6] à chaque nouveau média il n'est pas rare de voir des chercheurs, « experts », « intellectuels » annoncer la mort d'un autre média, d'une pratique culturelle. Notre travail ne se risquera pas à une quelconque anticipation et ne se posera pas plus en prescripteur, moraliste ou censeur, valorisant ou condamnant ces mondes virtuels. Derrière la nouveauté apparente nous essaierons de comprendre tout autant ce qui résiste que ce qui se transforme.

Ces quelques précautions explicitées, nous pouvons préciser la démarche de notre travail. Une première partie sera consacrée à la présentation des MMO. Même si ces univers sont de plus en plus présents dans les foyers français et si la littérature devient plus abondante, ils n'en demeurent pas moins toujours un peu « mystérieux ». En conséquence, avant d'entrer dans la revue de littérature et l'analyse même du jeu, nous préciserons quelques éléments économiques et historiques du MMO. Nous rappellerons également quelques « points de

---

[1] Christine Hine, *Virtual Ethnography*, London : Sage, 2000.
[2] Termes de Nicholas Negroponte, *Being Digital,* London: Hodder and Stoughton, 1995, p. 229.
[3] Bernard Miège, *La société conquise par la communication, Tome 2 : La communication entre l'industrie et l'espace public*, Grenoble : Presses universitaires de Grenoble, 1997, p.142.
[4] Cf. Jean-Claude Passeron « Quel regard sur le populaire ? Entretien avec Jean-Claude Passeron », Esprit, n°3-4, mars-avril 2002, pp. 145-161.
[5] Daniel Thin, *Quartier populaire : l'école et les familles*, Lyon : Presses Universitaires, 1998, p.5.
[6] Gilles Brougère, « Préface » in Tony Fortin, Philippe Mora, Laurent Trémel, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux, Paris : L'Harmattan*, 2005, p.10

règles » des deux mondes virtuels que nous avons étudiés : *World of Warcraft* et *Dark Age of Camelot.*

Dans un deuxième temps, nous nous attacherons à présenter une synthèse de la littérature sur les jeux vidéo et sur les mondes virtuels pour y chercher des outils et des concepts pour penser l'activité vidéoludique mais également pour positionner notre recherche au sein du débat scientifique. Dans cette partie, il s'agira moins de faire le point sur une seule théorie ou une unique problématique que sur le débat et les façons de penser le jeu vidéo qui traversent le champ de la recherche anglophone et francophone. Au carrefour de plusieurs disciplines, notre objet reste malgré tout un objet mal connu. Il nous est apparu comme important de faire une large revue de littérature pour alimenter notre travail, présenter notre objet mais également mettre en perspective les problématiques et les analyses, parfois contradictoires, sur le jeu vidéo. Ce que peut en dire le champ scientifique n'est d'ailleurs pas sans effets sur la façon dont le jeu est perçu par les joueurs, les éducateurs et les industriels. En effet, on s'attache souvent à considérer que l'objet culturel est porteur des significations, de valeurs, d'idéologie que les industries y inscrivent. Or ce que peut en dire le champ scientifique n'est pas sans effet non plus sur la façon dont le jeu est construit par les industries et décodé par les utilisateurs. On a pu voir cette logique au début des années 90 avec la question de la violence des jeux vidéo, préoccupation d'abord issue du monde parental, du champ journalistique, et qui a gagné peu à peu le champ scientifique. A partir de ces années là, les études sur la violence réelle ou supposée des jeux vidéo, se sont multipliées, validant ou invalidant selon les cas la relation causale entre pratique vidéoludique et comportement agressif. Face à cette multiplication des préoccupations parentales, éducatives et scientifiques, les industries ont en conséquence développé leur propre système d'avertissement parental, conseillant ou déconseillant les produits en fonction des âges. Aujourd'hui c'est la question de l'addiction qui est en ligne de mire. Dans le champ politique, on pense à mettre un label sur les MMO avertissant les parents et les utilisateurs des risques de dépendance. Des cliniques proposent de « désintoxiquer » des joueurs[1]. Au cours de notre travail, les joueurs, nous le verrons, en ont parlé tantôt pour donner leur point de vue, pour confirmer ou infirmer l'existence d'une telle pathologie, tantôt pour savoir s'il s'agissait d'un mythe ou d'une réalité scientifique. En conséquence, nous resituerons la façon dont le champ de la recherche pense le jeu vidéo, ce qu'il en dit, mais également les thématiques qui lui sont associées : l'enfance, l'adolescence, les rapports parents/enfants, le décrochage scolaire, le monde du travail, la précarité, etc. Sur la base de ces différentes façons de « penser le jeu vidéo », nous préciserons la perspective que nous emprunterons et poserons au fur et à mesure nos questions de recherche en resituant quelques éléments théoriques : la notion de jeu, de culture ludique, d'habitus et de cadre de l'expérience.

Après avoir resitué les principaux travaux anglophones et francophones qui ont étudié ces mondes virtuels ou des univers proches, nous nous attacherons dans un troisième temps à préciser la façon dont nous avons mené ce travail en termes d'outils et de protocoles de recherche. Si les méthodes de l'entretien et du questionnaire[2] que nous avons employées renvoient à des domaines bien balisés dans la recherche en sciences sociales, observer une pratique virtuelle, participer à un jeu en ligne ou s'intégrer dans des communautés de joueurs renvoient à des approches moins connues. Pour qualifier cette approche, on parle « d'ethnographie du virtuel »[3]. Abondamment utilisé dans la littérature, le terme n'est cependant pas sans poser quelques difficultés méthodologiques et théoriques sur lesquelles

[1] Cf. Olivier Mauco, « La médiatisation des problématiques de la violence et de l'addiction aux jeux vidéo », *op.cit.,* pp. 19-32.

[2] A ceci près qu'ils ont été passés « en ligne », ce qui suppose un travail de réflexion sur ce que ces questionnaires mesurent précisément. Plusieurs questions seront posées : quelle population a été concernée ? Quelle représentativité ? Quelles analyses peut-on développer à partir d'un échantillon recueilli sur Internet (plus de 8000 joueurs interrogés) ?

[3] Christine Hine, *Virtual Ethnography*, London : Sage, 2000

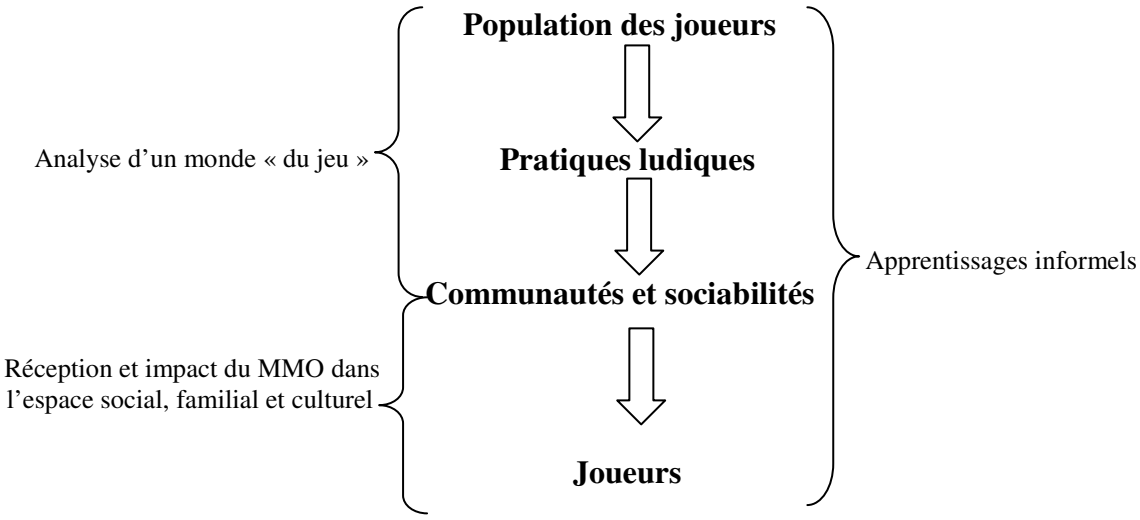
nous nous attarderons.

La quatrième partie de ce travail sera consacrée à la description et l'analyse empirique des activités dans le jeu, « IG », « in Game ». Après avoir présenté la population étudiée (sur la base de nos questionnaires) et à partir d'éléments ethnographiques et d'entretiens menés en face à face ou en ligne avec des joueurs, nous nous attacherons à étudier la dimension centrale de cette activité : le jeu. En nous appuyant sur les théories du jeu (Callois, Huizinga, Brougère), nous identifierons plusieurs types d'activités ludiques en cherchant à décrire ce « qu'elles font et font faire aux joueurs » : jeux de combats quand les joueurs s'affrontent, jeux de coopération quand ils se battent contre l'environnement numérique, jeux de faire-semblant et de carnaval lorsque des joueurs se marient « pour de faux »... toutes sortes d'activités ludiques sont possibles. Nous analyserons également ce qui définit les cadres de cette expérience, c'est-à-dire non seulement le sens que les joueurs attribuent à leur activité, le degré de « réalité » qu'ils y accordent mais également les règles explicites ou implicites qui structurent l'activité de telle sorte que, sous une apparente liberté de choix, d'univers des possibles, des éléments socioculturels de « la vraie vie » cadrent ou non l'activité ludique : le sexe, l'âge, la culture ludique des joueurs, l'environnement social et familial, etc. Certaines variables ne sont pas sans effet sur les façons de jouer et de parler du jeu vidéo. Nous proposerons en conclusion une typologie et une « carte de l'expérience ludique » des joueurs synthétisant les différentes formes d'activités ludiques observées.

Dans un dernier temps enfin, nous nous intéresserons plus précisément aux communautés, aux sociabilités et à l'insertion du jeu vidéo dans l'espace social et familial des joueurs. Nous nous attacherons à analyser la nature des relations tissées au sein de ces univers, à décrire les réseaux sociaux qui se constituent dans le jeu mais aussi en dehors de l'univers. En effet, si certains joueurs se connaissent préalablement et prolongent un réseau social (collègues, amis, famille), d'autres au contraire se connaissent essentiellement via leur personnages numériques. Parfois, ils se rencontrent « IRL », disent-il, « in real life », « dans la vraie vie », après s'être connu « IG », « in game », dans le jeu. Ils confrontent alors l'image qu'ils se sont forgés de leurs compagnons virtuels avec une « réalité physique ». Tous ces éléments sont autant d'occasions d'éprouver leur façon de voir, de classer, de diviser, de deviner, … en somme, autant de manières de mettre à l'épreuve leur habitus. Ce sont aussi des moments à partir desquels des groupes d'amis se forment, mais aussi des sociabilités qui ne concernent dès lors plus seulement le jeu mais d'autres pratiques sociales : sorties régulières au restaurant, cinéma, parties de poker, vacances communes … Parfois même, certains tombent « amoureux », rencontrent leur conjoint(e) et se marient « pour de vrai ». Nous explorerons ainsi cet ensemble de sociabilités qui se développent à partir du jeu.

Des portraits de joueurs concluront cette dernière partie en illustrant la diversité des joueurs qui habitent ces univers et l'hétérogénéité des situations sociales et familiales dans lesquelles le jeu vidéo est ancré. Moment de plaisirs, de passions et de partages, le MMO est aussi objet de tensions entre conjoints ou avec les parents ; il est perçu parfois comme l'origine d'une addiction, d'une dépendance, d'un décrochage scolaire ou d'un échec professionnel… Derrière le MMO, se cache un ensemble de configurations sociales parfois révélatrices de difficultés sociales, scolaires, professionnelles ou conjugales que le jeu vidéo tend souvent à radicaliser. Vécu comme une « expérience joyeuse », comme un « moment particulier de la vie », « comme une compensation», « comme un exutoire », « comme un plaisir ponctuel », le MMO occupe souvent une place importante dans la vie des joueurs. Si quelques-uns restent dans une pratique très occasionnelle, la plupart y investissent un temps considérable. Parmi les plus passionnés, certains arrêtent le jeu tantôt par lassitude, tantôt « pour passer à autre chose » et « pour tourner la page ». C'est par ailleurs dans le discours de ces joueurs qui ont arrêté, qu'apparaît plus clairement qu'ailleurs la notion d'apprentissage informel : l'idée que cette période de leur vie a été un moment important de leur existence, que quelque chose d'important « s'est joué en plus du jeu ». Ces départs et ces arrêts de jeu termineront notre travail.

Analyse des pratiques vidéoludiques (partie 4 et 5)



Nous avons fait le choix d'une analyse et d'une présentation en « entonnoir », c'est-à-dire de partir de la description des mondes virtuels puis des pratiques, des communautés, et enfin des joueurs. C'est un certain « effet de zoom » que nous avons recherché : la découverte du monde, l'apprentissage du jeu, l'évolution des joueurs dans le jeu, les relations sociales qui se déploient, jusqu'au « Game Over », la fin du jeu, quand les joueurs arrêtent. Ce choix a été fait non seulement dans un souci de clarté dans la présentation mais aussi pour illustrer la logique qui a été celle de notre travail, notre « progression » dans la monde de la recherche et celui des MMO : nos débuts de chercheur ont fait écho à nos premiers pas de joueurs, nos premières explorations ludiques ont suivi nos premières recherches bibliographiques, notre recueil de données a été lié à notre immersion dans ces mondes ludiques. Notre connaissance du jeu et notre problématique se sont simultanément complexifiées. Nos personnages sont tous arrivés ou presque jusqu'aux derniers niveaux, juste avant d'atteindre la dernière étape de ce travail : la rédaction de la thèse[1] qui aura marqué notre arrêt de la pratique.

Objectifs de la recherche

- Rendre compte d'une pratique ludique (game study)
- Rendre compte des processus d'apprentissages informels : connaissances échangées, transmission de savoir sur Internet dans des univers et des communautés virtuels (éducation)
- Analyser la place de ces loisirs numériques dans l'espace social, familial et culturel (sociologie des loisirs)

Principaux cadres théoriques mobilisés

- Théorie de l'apprentissage (situé) et des communautés de pratiques (Delbos et Jorion, Lave, Wenger)
- Théories du jeu et du loisir (Bakhtine, Brougère, Caillois, Elias, Goffman)
- Théories des pratiques culturelles (Becker, Bourdieu, Kline)

[1] Précisons que des aspects de cette étude ont déjà été publiés. Certains éléments ont été repris au cours de ce travail, notamment dans la partie suivante : « quelques brefs rappels historiques et économiques ».

Première partie. Jeux vidéo et MMORPG : quelques données historiques, économiques et autres précisions de règles

Sans retracer ici toute l'histoire du jeu vidéo (nombre d'ouvrage y sont consacrés[1]), il nous semble cependant important de faire un bref état des lieux du marché et de rappeler quelques étapes de ce secteur pour comprendre d'où viennent les MMO. Dans un premier temps, nous nous attacherons à rappeler l'émergence de ces produits ludiques, les entreprises et les titres « phares » ainsi que l'évolution du secteur pour, dans un deuxième temps, préciser comment fonctionnent les jeux de rôles en ligne et exposer quelques points de règles aux lecteurs non-initiés.[2]

1. L'EMERGENCE D'UN OBJET ET D'UNE INDUSTRIE

Pendant longtemps considéré comme un « épiphénomène », le jeu vidéo trouve aujourd'hui des supports et des publics de plus en plus divers. Son chiffre d'affaires aurait en effet dépassé celui du cinéma (en termes d'exploitation des films en salle[3]) mais s'apprêterait également à dépasser celui des industries de la musique pour devenir l'un des premiers loisirs en Europe[4]. Au-delà du poids économique considérable que représente le jeu vidéo dans le champ des industries culturelles, la culture vidéoludique tend également à s'exporter vers d'autres sphères : cinéma, télévision, bande dessinée. Des univers de jeux, tels que ceux de *Mario Bros* ou de *Lara Croft*, sont devenus non seulement des univers « mondialisés » qui circulent sur différents supports mais ils ont également gagné au cours du temps une forme de « primauté culturelle » sur d'autres objets, s'affranchissant des autres médias pour développer et exporter les références, mots, symboles, codes, images et icônes spécifiques au jeu vidéo.

Hackers, universités et laboratoires militaires : entre mythe et réalité

Si l'on accepte une définition très large du jeu vidéo comme celle d'un environnement informatique ou électronique qui « reproduit sur un écran un jeu dont les règles ont été programmées » [5], on trouve dès les années 1950 des premières formes de jeu vidéo. Il s'agit le plus souvent de détournements de technologies scientifiques ou de démonstrations de la capacité des premiers ordinateurs. Ainsi, dès 1953, lors d'un salon professionnel, la société

---

[1] Pour une histoire et une analyse détaillée du jeu vidéo et de son marché, nous renvoyons principalement aux travaux de Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford, Greig De Peuter, *Digital Play, op. cit.* Steven Malliet, Gust de Meyer « The History of the Video Game », in Jeffrey Goldstein, Joost Raessens (dir.), *Handbook of Computer Game Studies,* London: MIT Press, 2005, pp. 23-46. Van Burnham, *Supercade: A visual History of the videogame age*, Cambridge MA : MIT Press, 2001. Steven Kent, *The ultimate history of videogames*, Roseville: Prima Publishing, 2001. Steven Poole, *Trigger Happy : Videogames and the Entertainment Revolution*, New-York : Arcade Publishing, 2004. Erkki Huhtamo, « Slots of fun, Slots of Trouble : An Archaeology of Arcade Gaming », in Jeffrey Goldstein, Joost Raessens (dir.), *Handbook of Computer Game Studies,* London: MIT Press, 2005, pp. 3-21. En ce qui concerne l'histoire des MMO et des premiers jeux en ligne, cf. Sherry Turkle, *Life on the screen: identity in the age of the Internet*, New-York: Touchstone, 1995. Amy Bruckman, « Gender Swapping on the Internet », in LUDLOW Peter (dir.), *High Noon on the Electronic Frontier. Conceptual Issues in Cyberspace,* Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1996, pp. 317-326. T. L. Taylor, *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture,* Cambridge : MIT Press, 2006. Richard A. Bartle, *Designing Virtual Worlds*, Berkeley : New Rider, 2004.

[2] Nous avons contribué à cette histoire du jeu vidéo à travers deux articles que nous reprenons en grande partie ici. Vincent Berry, « De Pong à World of Warcraft : construction et circulation de la culture (vidéo) ludique », in Gilles Brougère, *La rondes des jeux et des jouets,* Paris : Autrement, 2008. Vincent Berry, « une cyberculture ludique collaborative et paradoxale », *Mediamorphoses,* n°22, février 2005, pp. 55-61.

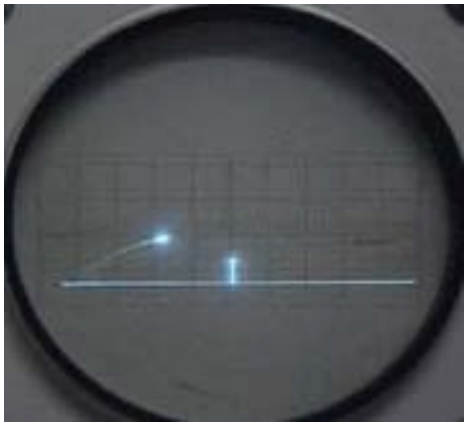
[3] Selon plusieurs journaux dont Libération. Cf article d'Antoine Gaudemar, disponible sur le site Internet du journal : http://resume.liberation.fr/_musique/video/chiffre-d-affaires.html. Informations relayées sur le site de la revue science humaine (http://www.scienceshumaines.com/index.php?lg=fr&id_article=15194), sur le site de l' l'AFJV (Agence Française du jeu vidéo (www.afjv.fr), différents sites d'actualités.

[4] Les chiffres donnés ici sont issus de différents instituts : l'IDATE, la SOFRES, et l'AFJV (Agence Française du jeu vidéo). Cf. Bibliographie pour l'ensemble des sources concernant les pratiques et la consommation de jeux vidéo.

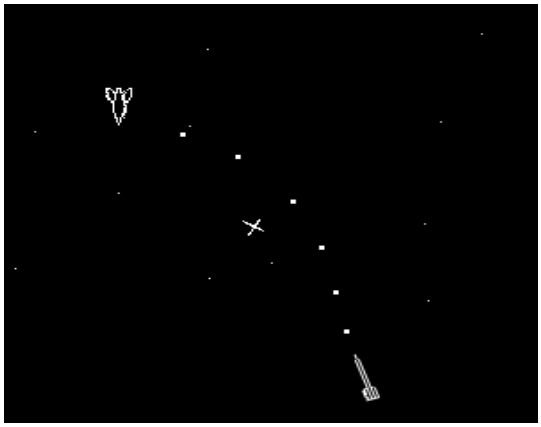
[5] Bernard Jolivalt, *Les jeux vidéo*, Presses Universitaires de France, Paris, 1994.

IBM propose aux visiteurs une démonstration d'un jeu de « morpion » sur un ordinateur ou bien encore, cinq ans plus tard, le physicien américain, Willy Higinbotham crée dans son laboratoire un jeu de tennis, *Tennis for Two*, à partir d'un oscilloscope. Les premières formes de jeux vidéo renvoient alors à des adaptions de jeux relativement traditionnels : sports ou jeux de société. Lorsqu'en 1959, le Dr Arthur L. Samuel développe sur un IBM 704 les règles d'un jeu de dames (et par la suite un jeu d'échecs), il s'agit tout autant d'une intention ludique que d'un projet scientifique. L'électronique et l'informatique en sont à leurs balbutiements et les jeux vidéo apparaissent comme de possibles applications parmi d'autres dans un contexte de recherche.

A partir des années 1960, apparaissent les premières « pratiques » vidéoludiques sur les campus des universités américaines. Les jeux vidéo sont alors le plus souvent des applications électroniques ou informatiques détournées par des étudiants, des *hackers.* Le terme de *hacking*,[1] aujourd'hui à connotation délinquante, désignait à l'origine un ensemble de pratiques étudiantes qui consistaient à transformer des technologies de recherche universitaires ou militaires en d'autres applications, ludiques le plus souvent. Les laboratoires encourageaient par ailleurs ces usages clandestins voyant là des formes tout à fait adaptées d'innovation, de création et de recherche. Ainsi, en 1962 apparaît le jeu vidéo *Spacewar*, conçu et développé par un groupe d'étudiants dont le chef de file est Steve Russel. Ce jeu invite les joueurs, aux commandes d'un vaisseau spatial, à détruire des missiles dans l'espace. Cette application ludique connaissant un rapide succès auprès des étudiants du M.I.T,[2] le programme du jeu de circule bientôt dans d'autres universités, pour se voir à son tour modifié et transformé par d'autres étudiants.



1958 : Tennis for Two



1962 : SpaceWar

Si le caractère anecdotique et informel du « premier jeu vidéo » se révèle ainsi tout à fait séduisant, il s'inscrit toutefois dans le contexte social, culturel et historique de l'Amérique dans les années 1960 : la « guerre froide ». Le lancement du satellite russe Spoutnik en 1957 a marqué le peuple américain, et tout particulièrement l'armée. Les deux grandes puissances mondiales se sont lancées dans une course à l'armement et à la technologie. L'invasion de l'espace est devenue une réalité, et c'est dans ce contexte que les jeux vidéo[3] – mais également l'ancêtre d'Internet, ARPANET[4] – émergent. L'invention des jeux vidéo s'est développée dans les instituts de recherche universitaire, pour la plupart financés par le complexe militaro-industriel[5]. Ce lien entre projets militaires et jeux vidéo nous invite ainsi à nous débarrasser d'un mythe, celui d'une culture de *hacker*, spontanée et anhistorique.

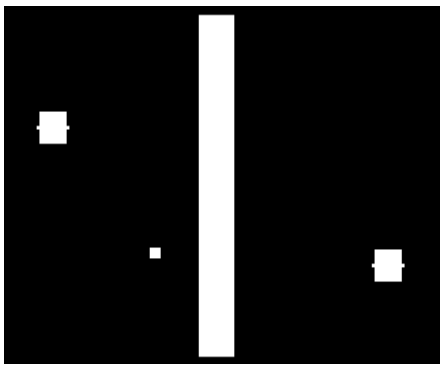
[1] Que l'on traduit parfois en français par piratage
[2] Massachusetts Institute of Technology.
[3] Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford, Greig De Peuter, *Digital Play*, *op. cit.*
[4] Initiales d'*Advanced Research Projects Agency Network*. Cf. Philippe Breton, *Une histoire de l'informatique,* Paris : Seuil, 1990.
[5] Cf. Kline Stephen, Dyer-Witheford Nick, De Peuter Greig, *Digital Play, op. cit.*

L'univers de fiction auquel *Spacewar* se réfère est à la fois marqué par le contexte de la guerre froide, par la recherche militaire mais aussi par une culture populaire plus large, la science-fiction, genre que l'on trouve déjà présent dans la littérature (avec les œuvres d'Isaac Asimov ou de Georges Orwell), dans les bandes dessinées avec les aventures de *Flash Gordon* et qui commence à circuler à la télévision avec *Star Trek* et plus tard au cinéma avec la *Guerre des étoiles*.

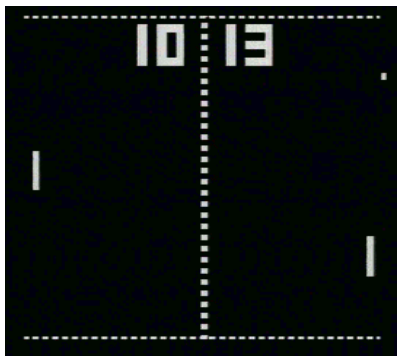
Atari et la naissance d'un marché : univers sportifs et militaires

Si l'on peut ainsi repérer dès les années 1950 et 1960 des ancêtres du jeu vidéo, c'est véritablement à partir des années 1970 qu'il devient un objet commercial. En 1972, la société Magnavox met en vente la première console de jeu, *l'Odyssey,* qui permet de jouer *essentiellement* à des jeux de sports tels que le ping-pong, le tennis, ou le basketball. Si cette société - et d'autres avant elles - font figure de pionnières dans la commercialisation du jeu vidéo, c'est la société Atari qui, la même année avec son jeu *Pong*[1]*,* développera un marché du jeu vidéo aux Etats-Unis (on suppose par ailleurs qu'Atari s'est fortement inspiré des jeux développés sur *l'Odyssey*).

Créée en 1972 par Nolan Bushnell (ancien joueur de *SpaceWar*), Atari produit le premier jeu vidéo à succès sous la forme de « bornes d'arcade[2] » distribuées dans les bars américains. Sur la base de cette considérable réussite, Atari s'agrandira très vite pour développer des versions domestiques de *Pong*. Les processeurs et les transistors sont encore chers à produire. Toutefois un marché apparaît rapidement et se divise entre fabricants de plate-forme de jeu (consoles ou bornes d'arcades), éditeurs de jeux et studios de développement. Dans ce marché naissant, la production, la vente et la distribution sont essentiellement assurées par des petites sociétés issues « d'aventures solitaires », c'est-à-dire par des joueurs et des hackers passionnés. Avec le succès de *Pong*, les sociétés se multiplient et on en recense près de 25 un an après la création d'Atari. La plupart des éditeurs développent alors des « clones » de *Pong*, des « ponglike » tels que Paddle Battle ou *Tv Ping-Pong.* La science-fiction des premiers jeux s'efface au profit d'un univers plus traditionnel : le sport.



1962 : Ping-Pong sur la console Odyssey



1962 : Pong sur bornes d'arcade

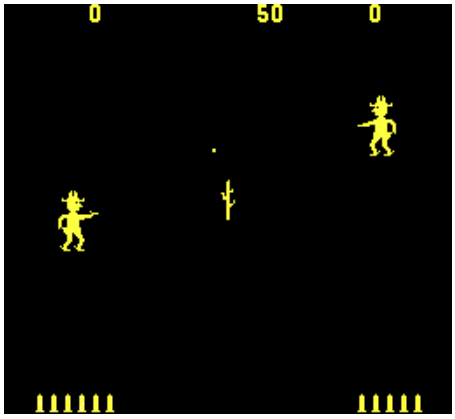
Diversification et autonomisation culturelle

Il faudra attendre la deuxième moitié des années 1970 pour trouver des jeux puisant leur inspiration dans d'autres univers, tels que *Gunfight* sur le thème du Far-West, *Seawolf* la guerre sous-marine, *Adventure* sur le thème de l' « héroic *fantasy* », *Night Driver* pour les jeux de course automobile, ou encore *Breakout*, premier jeu de type casse-brique.

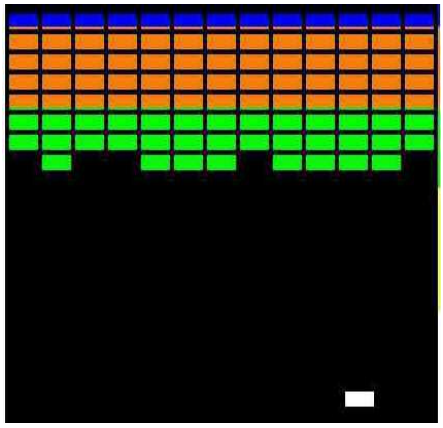
---

[1] Magnavox attaquera la société Atari en justice, en accusant la société de Bushnell de contrefaçon.

[2] Machine dédiée à l'application d'un jeu vidéo et mise à la disposition du public dans des bars ou des salles de jeu. Il s'agit le plus souvent, comme pour les flippers, d'un système électronique et/ou informatique inséré dans un coffre en bois auquel un monnayeur est ajouté.

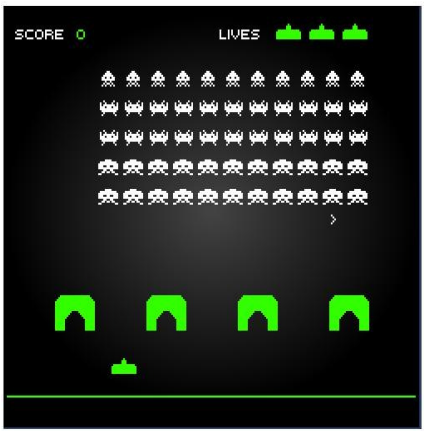


1975 : Gunfight

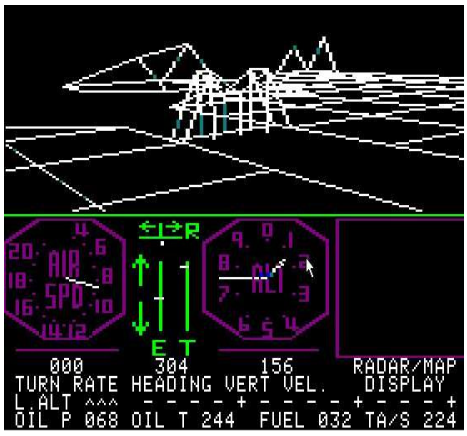


1976 : Breakout

En 1978, un jeu va particulièrement annoncer le retour de la science-fiction comme univers central dans la culture vidéoludique : *Space Invaders* développé par la société japonaise Taïto. Succès mondial, il est non seulement l'un des premiers jeux d'arcade à mémoriser le meilleur score des joueurs mais il introduit également une dimension narrative en invitant les joueurs, à la tête d'un vaisseau spatial, à défendre la planète contre les extra-terrestres. Sur ce même modèle, d'autres jeux exploiteront « le filon », certains dans une logique d'imitation, d'autres contribuant à développer et à renouveler le genre, tels que *Asteroids, Lunar Lander, Missile Command*, ou bien encore le célèbre *Battlezone*, jeu que l'armée américaine adaptera pour développer ses propres simulations de combat de char, *SIMNET*, renouant ainsi un lien très fort et une circulation entre industries militaires et industries du jeux vidéo (deux ans plus tard sera développé le premier *Flight simulator*, l'un des premiers simulateurs de vol).[1]



1978 : Space Invaders



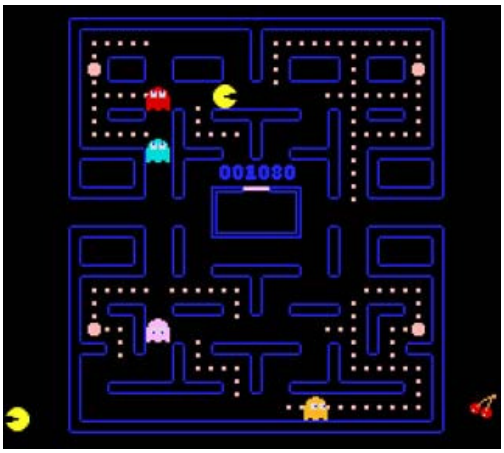
1980 : Flight simulator

Au cours de ces mêmes années, les grandes industries culturelles s'intéressent également à ce secteur, qui leur apparaît comme prometteur et en pleine expansion. En 1976, Atari est acheté par la Warner, tandis que Mattel se lance quelques années plus tard sur le marché de la console. Ainsi, à partir des années 1980, la culture du jeu vidéo se modifie, se diversifie et s'intègre de façon plus systématique dans une circulation de contenus entre différents supports. L'emprunt aux jeux de rôle, à *l'héroic fantasy* (*Ultima* en 1981), à la science-fiction, au cinéma (*Indiana Jones* en 1982), aux *comic books* devient plus fréquent.

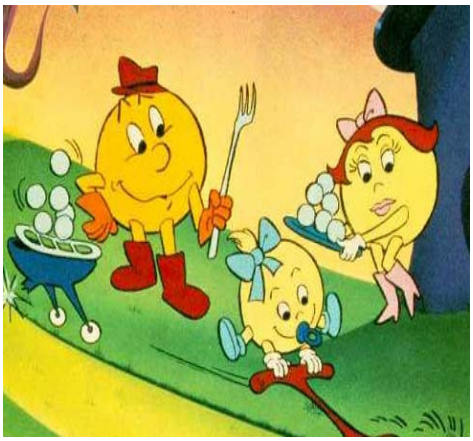
En outre, la culture vidéoludique tend à s'affranchir des autres sphères culturelles pour gagner une sorte de primauté sur les autres supports. Un jeu va particulièrement marquer

[1] « Depuis ARPANET et Spacewar jusqu'à Atari, et puis à nouveau de Battlezone à Simnet, l'industrie des jeux interactifs et l'armée ont créé une dynamique circulaire, se renforçant l'un l'autre, dans une synergie ». Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford, Greig De Peuter, *Digital Play*, *op.cit.,* p. 101.

cela : *Pacman*, édité en 1980 par la société Namco. Non seulement *Pacman* devient l'un des jeux les plus populaires de l'histoire des jeux vidéo, une figure mondialement connue, mais apparaît comme le premier jeu à s'exporter sur d'autres supports avec la création d'un dessin animé, de figurines et d'un jeu de société édité par la société MB. Avec *Pacman* se développe également un public féminin et, face à cette nouvelle donnée, éditeurs et sociétés de marketing décident de sexualiser leur univers en développant pour les joueuses une série de jeu au titre évocateur : on peut ici évoquer *Miss Pacman*, féminisé par le port d'un petit nœud rose dans les cheveux.



1980 : Pacman (Namco)



1982 : dessin animé Pacman (Hanna Barbera)

Ainsi, le début des années 1980 marque une diversification des univers vidéoludiques. Dans le même temps, les jeux vidéos deviennent des univers premiers qui s'exportent sur d'autres médias (cinéma, bande dessinée, télévision). Emergent en effet des figures, voire des icônes, vidéoludiques fortes, tels que *Pacman* ou *Donkey Kong,* jeu dans lequel *Mario*, le célèbre plombier de Nintendo, y fait sa première apparition. C'est également à partir des années 80 qu'une presse spécialisée et indépendante se développe. Jusqu'ici présent dans des magasines comme le journal *Jeu et Stratégie* en France, le jeu vidéo devient un objet et une culture à part entière avec l'édition du magasine *Tilt* en 1982, qui contribue à développer les premières communautés de joueurs[1]. Dans les pages de ces magazines, un vocabulaire critique et un système de classification se développent, mais (ré)apparaît également dans la tradition des *hackers* une culture du jeu libre. Les lecteurs y diffusent gratuitement le programme de jeux vidéo qu'ils ont eux-mêmes développés.

Nintendo : hiérarchisation de la culture vidéoludique et nouvelles règles du jeu

Au milieu des années 1980 une première crise se dessine - touchant plus spécifiquement les fabricants de consoles - et le marché s'effondre. Plusieurs explications sont avancées, toutes liées au caractère nouveau et inconnu de ce marché [2]:

- Une faible expérience " managériale " des entreprises du secteur.
- Un marché mal anticipé et inconnu.
- Une baisse de régime dans l'innovation.
- Un mauvais ajustement de la qualité et la quantité des jeux produits
- Emergence des ordinateurs comme plateformes concurrençant les consoles

C'est la société Nintendo qui relance le secteur du jeu vidéo aux Etats-Unis et en Europe et

[1] Jacques Noyer, « Jeux vidéo et presse spécialisée : structuration d'un champ et univers de sens », in Elisabeth Fichez et Jacques Noyer, *La construction sociale de l'univers des jeux vidéo,* Lille : Université Charles de Gaulle –Lille3, pp. 90-108.
[2] Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford, Greig De Peuter, *Digital Play*, *op.cit.* Cf. également, Steven Malliet, Gust de Meyer « The History of the Video Game », *op. cit.*

confirme le rôle central des sociétés japonaises dans l'industrie. Le succès de Nintendo est, entre autres, le fruit d'une stratégie très rationnelle dans la gestion et l'analyse de ce marché. La société met en place tout un ensemble de politique, de stratégies et de « règles du jeu » qui reconfigurent non seulement les modes de productions et de distributions, mais également la culture du jeu vidéo et les modes de circulation. D'abord, Nintendo applique la stratégie du « rasoir et de la lame de rasoir »[1] dans l'industrie du jeu vidéo : vendre une machine innovante à bas prix, voire à perte, pour ouvrir le marché au plus grand nombre de consommateurs et retirer les bénéfices sur la vente des logiciels. Ensuite, Nintendo développe une politique plus défensive en termes de licences et de copyright sur ses plateformes et ses jeux. Les consoles sont « verrouillées » technologiquement et juridiquement, et personne ne peut développer de jeu sur leur console sans l'accord de Nintendo.

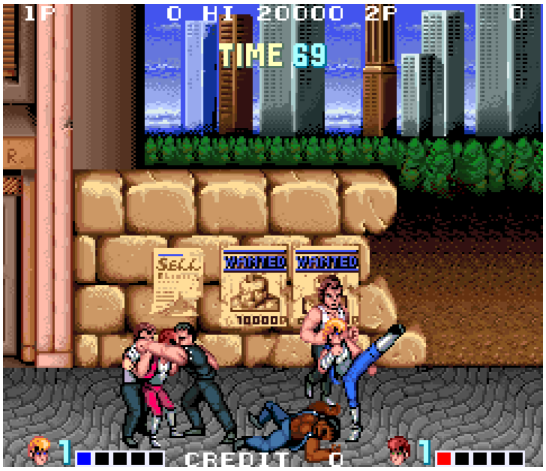
La société japonaise met également en place un marketing sophistiqué : études et recherches sur les goûts du public, tests en amont des produits, création d'une marque soutenue par des icônes de type Mario, publicité à la télévision, mise en place d'une presse « officielle » (les journaux « Nintendo »), services téléphoniques, produits dérivés. Enfin, concernant les contenus, Nintendo ancre le jeu vidéo dans une culture enfantine. De façon assez comparable aux studios Disney, Nintendo développe un ensemble de règles précisant les éléments ne devant jamais y figurer : pas de sang, pas de signes religieux ou d'antihéros. Apparaît ainsi, à l'opposé des premiers univers vidéoludiques, un ensemble de produits plus enfantins construits autour d'univers féériques et de héros positifs tels que Mario ou Zelda. Nintendo ne s'interdit pas d'introduire des univers plus « violents », mais ils sont plus rares et les adaptations demeurent toujours plus édulcorées.

1985 : Super Mario Bros

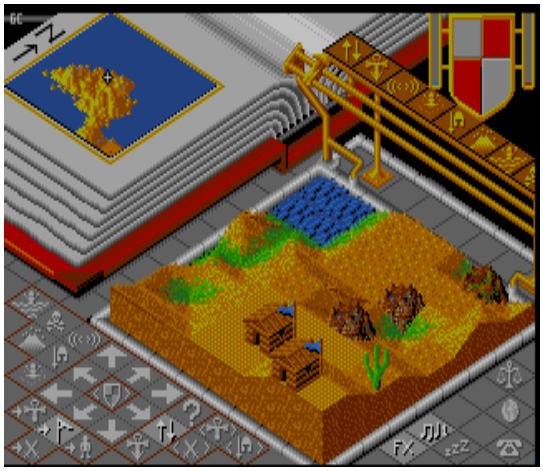
1986 : Legend of Zelda

Pendant la domination de Nintendo sur le marché des consoles, les jeux vidéo continuent de se développer sur d'autres supports, mais dans une logique différente, marquant peu à peu une différence entre jeux sur console, jeux sur ordinateurs et jeux d'arcade. Apparaît ainsi au milieu des années 1980, une hiérarchisation (une segmentation, dirait le marketing) du jeu vidéo en fonction des supports : les consoles renvoient plus spécifiquement à des univers et des pratiques ludiques enfantines, les ordinateurs à des produits plus complexes et plus « légitimes » culturellement (les ordinateurs arrivent en France dans les salles de classes et avec eux, les jeux « ludo-éducatif »), tandis que les bornes d'arcade (qui concernent d'autant plus les classes populaires que les consoles et les ordinateurs restent chers à l'achat) développent des produits considérés comme moins « sophistiqués », plus violents, plus sexistes, avec des jeux tels que *Double Dragon*, *Dragon Ninja*[2], etc.

[1] Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford, Greig De Peuter, *Digital Play op. cit,* p. 112.
[2] Dans les faits, certains titres sont adaptés sur différentes plateformes mais ils sont modifiés en fonction des publics supposés.



1987 : Double Dragon


1989 : Populous

Sega, Sony et Microsoft : popularisation et massification de la culture vidéoludique

Si, cinq années durant, Nintendo reste leader du marché des consoles, sa domination est contestée au début des années 1990 par Sega qui propose une technologie plus rapide (la console méga-drive) et étend le marché vers les adolescents. Tandis que Nintendo ciblait les 6-12 ans, Sega s'adresse directement aux 12-18 ans en soutenant non seulement des produits plus « violents » et populaires tels que *Mortal Kombat* (développé d'abord sur bornes d'arcade), mais également en développant un marketing plus agressif : des slogans « percutants » (« Sega c'est plus fort que toi »), un ciblage des espaces publicitaires (MTV par exemple), une utilisation de la publicité comparative, et un développement du personnage de marque plus « cool » et plus « insolent », *Sonic* le hérisson bleu. De fait, Sega ébranle la segmentation des jeux vidéo consoles/bornes d'arcade, au profit d'une massification des produits considérés comme les moins légitimes et les plus pauvres (produits existant auparavant mais jusque là liés aux bornes d'arcade). C'est d'ailleurs dans ces mêmes années que les polémiques autour de la violence des jeux vidéo s'intensifient.

1991 : Sonic The Hedgehog

1992 : Mortal Kombat

Au milieu des années 1990 deux leaders dans l'industrie des TIC[1], Sony et Microsoft, entrent sur le marché des consoles. En 1995, Sony lance une console nouvelle génération : la *Playstation*. La société connaît les logiques économiques du jeu vidéo, enseignement porté par la guerre Nintendo – Sega et va ainsi s'inspirer des stratégies marketing de Sega dans la mise en place d'une publicité plus agressive encore visant également les adolescents, mais franchissant un nouveau seuil, les jeunes adultes, avec le développement d'univers plus

[1] Technologie de l'information et de la communication.

adultes, plus sexués et sexualisés, tels que *Tomb Raider* ou *Resident Evil*. Peu de temps après, Microsoft, présent depuis longtemps sur le marché du jeu vidéo sur ordinateur, développe et distribue une console, la X-Box. Avec l'arrivée des ces géants des industries culturelles que sont Sony et Microsoft, la circulation entre jeu vidéo et autres médias devient plus sophistiquée et plus aboutie en termes de stratégies et d'investissements. Il devient de plus en plus difficile de distinguer le média à l'origine d'un univers. On peut penser plus spécifiquement à *Tomb Raider* ou à *Harry Potter* déclinés sur différents supports avec des succès comparables : film, livres, jeu vidéo.

Le marché du jeu vidéo

Ainsi apparu dans les années soixante-dix, le marché du jeu vidéo connaît depuis une progression quasi-constante jusqu'à nos jours. Il regroupe aujourd'hui deux types de produits : le *hardware*, soit les machines et les accessoires qui permettent le jeu vidéo, et les logiciels constitutifs, à savoir le *software*. Les principaux acteurs du marché se répartissent ainsi[1] :

- **les studios de développement** : appelés également studios de création. Ils fabriquent des maquettes de jeu qu'ils soumettent aux éditeurs. Ils sont en quelque sorte les « auteurs ». Les studios sont à la fois des entreprises de création et des centres de recherche/développement. Les studios sont généralement des PME (de 5 à 200 personnes)
- **Les éditeurs** : comme pour le livre (et comparable sur certains points au rôle du producteur au cinéma), les éditeurs de jeux vidéo sont chargés de la production : initiative, financement, détention des droits de propriété (intellectuelle), du marketing, de la promotion et du contrôle de la distribution. C'est leur label (*Electronic Arts*, *Infogrames*, *Ubisoft*) qui figure sur les boîtes de jeux. Ils peuvent avoir un studio de développement intégré.
- **Les fabricants de *hardware*** : ce sont des « industriels de l'électronique ». Ils conçoivent, fabriquent (Sony, Nintendo), ou font fabriquer (Microsoft) des plates-formes de jeu, s'occupent du marketing et de la promotion de leurs produits. On regroupe également dans cette catégorie les fabricants d'accessoires de jeu, tels que les joysticks, les « pads »[2], les souris, les volants, les tapis de danse … Ils sont les acteurs les plus importants du marché, à la fois parce qu'ils fabriquent les plateformes de jeu mais également parce que, dans le cas des consoles, ils décident en partie des jeux développés sur leur machine (nul ne peut développer de jeu sans leur consentement). Par ailleurs, certains fabricants comme Nintendo sont à la fois éditeurs et développeurs de jeux vidéo.
- **Les fabricants de *middleware* :** ils conçoivent des programmes et des logiciels qui permettent la réalisation d'un jeu vidéo, ce qu'on appelle un « moteur » de jeu à partir desquels travaillent les studios de développement.
- **La presse spécialisée** : elle apparaît en France avec le magasine TILT (1982). On estime aujourd'hui à plus de quarante titres de magazines spécialisés. Des chaînes de télévision « spécialisée » sont apparues avec le câble (Game One par exemple). Dans le cas des magazines dits « officiels », ce sont les éditeurs ou les fabricants de hardware qui possèdent le magazine. Dans le cas de la presse « indépendante », à quelques exceptions

[1] Alain et Frédéric Le Diberder, « La création de jeu vidéo en France en 2001», Développement Culturel, n°139, juillet 2002 [dossiers thématique du ministère de la culture]. Disponible sur : http://www.culture.gouv.fr/culture/editions/r-devc/dc139.pdf. Cf. également Fabrice Fries, « Propositions pour développer l'industrie du jeu vidéo en France », rapport ministériel à l'attention M. Francis Mer, [mission d'étude sur le développement de l'industrie du jeu vidéo en France], 2003. Document en ligne disponible sur :<http://www.telecom.gouv.fr/documents/rapportfries.pdf>.

[2] Autrement dit les manettes de jeu.

près les propriétaires sont des grands groupes de presse.[1]

- **La distribution** : elle est assurée par des enseignes spécialisées (en France, Micromania par exemple) mais majoritairement par les grandes surfaces[2] (Carrefour, Auchan, Fnac, etc.)

Le marché est globalement en progression depuis les années 70, mais stagne dans certains secteurs (notamment les jeux vidéo sur PC)[3]. En 2007, un chiffre d'affaire de 30 milliards d'euros (*hardware* et *software* confondus*,* plate-forme de jeu et logiciels de jeu). On estime aujourd'hui à plus de 430 millions de joueurs dans le monde (soit 7% de la population mondiale[4]) répartis essentiellement en Asie, en Amérique du Nord et en Europe.

Le marché du jeu vidéo connaît cependant des variations brutales d'activité : la première a lieu dans le milieu des années 80, qui voit la disparition de grandes sociétés telles qu'*Atari*[5] ; au début des années 2000 se produit une autre chute[6], dont l'industrie française jusque-là « florissante » subit encore les effets. On parle alors d'une « crise du jeu vidéo » qui provoque la fermeture d'un grand nombre d'éditeurs (Cryo, Microïds, Delphine, Titus, Kalisto…) Certains parlent même de la fin d'une « exception culturelle française » dans les jeux vidéo[7]. Le marché du jeu vidéo – et notamment du jeu vidéo en ligne – est aujourd'hui concentré aujourd'hui dans les mains de quelques compagnies européennes, et, surtout, de multinationales telles que Nintendo, Sony, Microsoft.

La France[8] possède cependant une industrie du jeu vidéo, « présente à toutes les étapes de la filière, à l'exception de la fabrication des consoles de jeu »[9]. Elle possède des sociétés parmi les plus « gros éditeurs » de jeux dans le monde, dont les plus importants sont Infogrames*,*[10] Ubisoft et Vivendi Games (du groupe Vivendi Universal qui possède notamment Blizzard, l'éditeur de *World of Warcraft*[11]). Tandis que l'industrie utilise abondamment une rhétorique de la mondialisation positive, d'un marché ouvert aux artisans mondiaux du numérique et aux « aventures entrepreneuriales », les capitaux s'accumulent en Europe, en Amérique du Nord et au Japon. Peu de nouvelles compagnies se créent ou du moins durent. Elles sont le plus souvent absorbées par les grandes compagnies.

Après la première crise au milieu des années 80, puis en 2000, la plupart des petites

---

[1] *Hachette*, *Emap*, *Pressimage*, *Cyber Press*, *Edicorp*. Chaque groupe décline les magazines en fonction du support (PC/Consoles), mais aussi des marques (Nintendo, Sony, …), et des machines (PlayStation, Xbox, etc.) Dans chacun des groupes de presse, il s'agit d'une stratégie assez fine de publication. Non seulement il s'agit de faire en sorte que les magazines ne se chevauchent pas dans leur rythme de publication mais encore de renvoyer dans un magazine à un autre magazine du même groupe, par la pub notamment, mais plus subtil encore, en invitant à consulter les « confrères » d'un autre magazine alors qu'il s'agit en fait de la même équipe rédactionnelle dans les deux journaux. Cf. Jacques Noyer, « Jeux vidéo et presse spécialisée : structuration d'un champ et univers de sens », *op.cit.,* pp. 90-108.

[2] Fabrice Fries, « Propositions pour développer l'industrie du jeu vidéo en France », *op. cit*.

[3] L'industrie du jeu vidéo représentait 6 milliards de dollars en 2000 de chiffres d'affaires, 11 milliards de dollars en 2002, 18 milliards de dollars en 2003 (dont plus de 800 millions d'euros pour la France). En 2004, l'industrie des jeux vidéo a représenté un marché de 24 milliards d'euros dans le monde. Source : Fries, « Propositions pour développer l'industrie du jeu vidéo en France », *op. cit*. cf également AFJV(Agence Française du jeu vidéo) : étude de marché, statistiques, ventes, enquête de consommation. Disponible sur : http://www.afjv.com/index.htm (Année 2004)

[4] AFJV(Agence Française du Jeu Vidéo) : étude de marché, statistiques, ventes, enquête de consommation. Disponible sur : http://www.afjv.com/index.htm (Année 2003).

[5] Fabrice Fries, « Propositions pour développer l'industrie du jeu vidéo en France », *op. cit.*

[6] On attribue en partie la cause de cet effondrement à « l'éclatement de la bulle Internet », qui avait permis un surinvestissement des entreprises de jeux vidéo. Cf. Fabrice Fries, « Propositions pour développer l'industrie du jeu vidéo en France », *op. cit.*

[7] *Ibid.*

[8] Avec toutes les précautions possibles quant au qualificatif d' « industrie française ». Nous l'entendons ici comme les sociétés dont le siège social est en France. Non seulement les actionnaires sont souvent de nationalités diverses, mais la plupart des industries françaises ont délocalisé leur activité en Asie ou aux Etats-Unis.

[9] Alain et Frédéric Le Diberder, « La création de jeu vidéo en France en 2001», *op.cit.* Nintendo, Sony, Microsoft se partagent le marché de la console.

[10] Qui possède plusieurs éditeurs de jeu : *Accolade*, *Ocean Software*, et récemment *Atari* dont elle pris le nom en 2003.

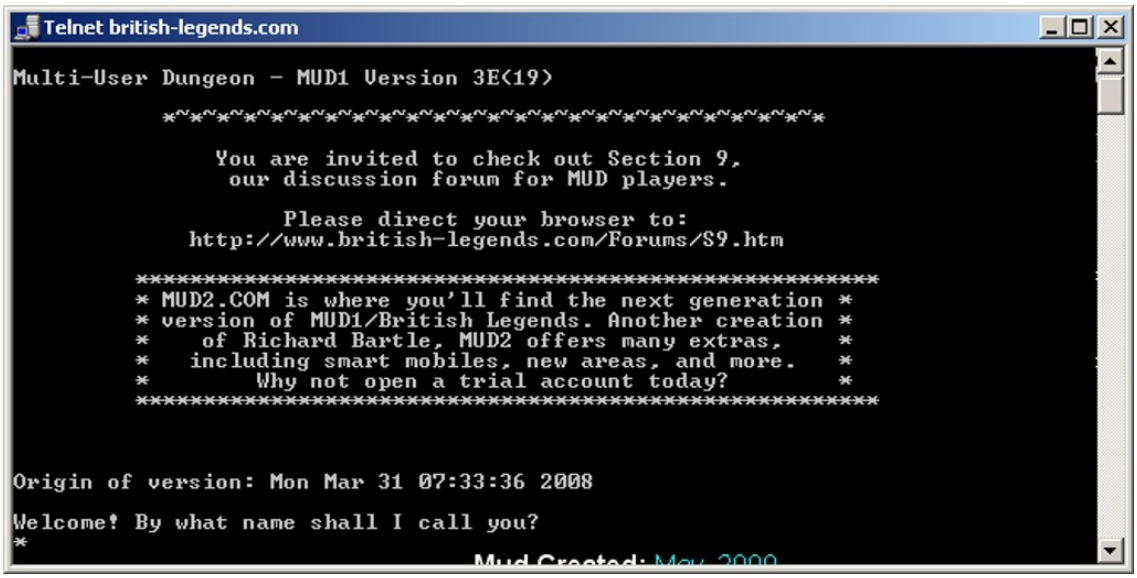
[11] Par ailleurs, la filiale vidéoludique, *Vivendi Games*, regroupe également deux éditeurs importants de jeu vidéo : *Activision* et *Sierra*

entreprises, éditrices ou créatrices, font faillite et/ou sont rachetées. A bien des égards, même si elle est plus jeune, l'industrie du jeu vidéo a connu les mêmes mutations que l'industrie du disque, dont elle a souvent emprunté les modèles de management et de marketing, et ressemble aujourd'hui au marché de la musique. La logique du marché du jeu vidéo est proche de celle du cinéma et de la musique, elle fonctionne sur des « hits » : 20 % des titres représentent 80 % des ventes[1]. Certains prédisent par ailleurs que l'édition du jeu ressemblera bientôt à celle de la musique : quatre ou cinq éditeurs réaliseront 85% des ventes[2]. L'ordinateur (et le PC plus particulièrement) reste la plate-forme de jeu la plus utilisée dans le monde[3]. En France, il devance les consoles de jeu (63% des joueurs utilisent l'ordinateur). Il est présent dans près d'un foyer sur deux. Cependant, les joueurs jouent de moins ou moins exclusivement sur leur ordinateur, ils sont de plus en plus « multi-plateformes » (33% en 2004, pour 25% en 2003) ».[4]

Les ancêtres des MMO : les MUDS

A l'instar du jeu vidéo, les ancêtres des MMORPG, les « MUD », sont à l'origine des détournements de logiciels de recherche et des premiers programmes de communication à distance utilisés et développés dans les laboratoires universitaires aux Etats-Unis et en Angleterre[5]. En 1979, à l'université d'ESSEX est développé par Richard Bartle et Roy Trubshaw le premier MUD du nom (appelé alors MUD1 rebaptisé par la suite *British Legends*), joué et pratiqué seulement sur les campus anglais et américains. Acronyme de *Multi User Dungeons*[6], (Donjons Multi Utilisateurs), ce jeu invite les joueurs à l'exploration et à la construction d'un château médiéval dans lequel ils peuvent interagir, discuter et échanger des objets.

Capture d'écran du jeu MUD (renommé plus tard British Legends)[7]



[1] SELL (Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs), marché, statistiques, meilleurs vente, enquête de consommation. Disponible sur: http://syndicat.pubao.com/index.php3 (Année 2003).
[2] Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford, Greig De Peuter, *Digital Play, op. cit.,* p.178.
[3] AFJV(Agence Française du jeu vidéo) : étude de marché, statistiques, ventes, enquête de consommation. Disponible sur : < http://www.afjv.com/index.htm> (Année 2003)
[4] SOFRES, « Le marché français des jeux vidéo auprès des adolescents et des adultes » [étude Sofres en ligne], étude réalisée en novembre 2004. Disponible sur : </www.tnssofres.com/etudes/it/181104_jeuxvideo_n.htm>
[5] Cf. Sherry Turkle, *Life on the screen: identity in the age of the Internet*, New-York : Touchstone, 1995. Cf. T. L. Taylor, *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture,* Cambridge Massachusetts : MIT press, 2006. Cf. Richard A. Bartle, *Designing Virtual Worlds*, Berkeley : New Rider, 2004.
[6] Ou « Domain » selon les auteurs.
[7] La capture d'écran ici présentée est une émulation du jeu sur PC. Le jeu original a été créé sur un ordinateur DECSystem10. Le site Internet « british-legends.com » permet aux nostalgiques d'essayer cet ancêtre des jeux en ligne.

Au regard des produits actuels, ces MUD sont très sommaires. Il s'agit d'environnements textuels, (du texte sur l'écran) proposant un système de questions/réponses pour interagir avec une base de données. En pratique, une fenêtre de discussion s'ouvre pour échanger avec d'autres joueurs connectés au même moment. A la suite de ce jeu, et en référence au jeu de rôle Donjons et Dragons (qui apparaît dans les mêmes années), se développent d'autres produits de ce type, tels que *LambdaMoo* ou *Scepter of Goth*. Dans ces univers, il s'agit de tuer des monstres et d'obtenir des trésors pour gagner des points « d'expérience » : plus le joueur en gagne, et plus il devient puissant. En 1989, un étudiant de l'université Carnegie Mellon (Pennsylvanie) développe « TinyMUD » qui, à la différence des autres jeux, ne repose pas sur l'affrontement. Au lieu de combattre des créatures, les participants travaillent ensemble à développer et étendre le monde à l'aide d'un programme simple. Quelques MUD sont d'ailleurs développés dans des perspectives « sérieuses », telles qu'AstroVR, un environnement pour les astrophysiciens.

Dans la lignée des premiers MUD, des projets commerciaux vont voir le jour au milieu des années 80. Quelques sociétés cherchent en effet une forme marchande de ce type de jeu. En 1984 est ainsi vendu dans le commerce *Islands of Kesma1*. Deux ans plus tard, l'éditeur Lucas Art développe Habitat2 l'un des premiers MUD à interface graphique, autrement dit avec une représentation des personnages et de l'environnement sous forme de dessins et de symboles. Environnement en 2D (deux dimensions), le jeu *Habitat* propose aux possesseurs d'un ordinateur « commodore 64 », d'un téléphone et d'un modem, d'incarner un avatar, de rencontrer d'autres joueurs, de vivre collectivement des aventures en explorant l'environnement graphique.

Capture d'écran du jeu Habitat

Le succès s'avère relatif. En effet, le réseau Internet n'étant pas encore standardisé, ces jeux n'autorisent des regroupements de joueurs qu'à la condition de posséder certaines compétences informatiques. Les prix sont très élevés (en plus du matériel, et d'un abonnement, les joueurs payent la durée de connexion). Au final, ces jeux ne concernent qu'un faible nombre d'informaticiens passionnés, ayant les moyens d'assumer de tels coûts financiers. Chers, complexes d'utilisation, ces produits se sont souvent soldés par des échecs commerciaux.

[1] En 1985, le jeu *Shades* est vendu au prix de 12$ par heure, via les services de CompuServe Online.
[2] Richard Bartle, *Designing Virtual Worlds,* Berkeley : New Riders, 2004, p. 14.

Avec le développement et la standardisation du réseau Internet[1] et la banalisation du PC dans les foyers vont apparaître des produits plus faciles d'accès et moins chers. En 1991, le fournisseur d'accès Internet *America Online* (AOL) propose à ses abonnés le jeu *Neverwinter Nights*. S'inspirant directement du jeu de rôle *Donjons et Dragons*, il propose aux joueurs (clients d'AOL) d'incarner un avatar dans un univers de type médiéval fantastique. A l'origine assez coûteux et réservé à ses abonnés nord-américains, il parvient cependant à regrouper plusieurs dizaine de milliers de joueurs.

Capture d'écran du jeu *Neverwinter Nights*

Quelques années plus tard est édité *Meridian 59*, sur le même principe que *Neverwinter night*, à ceci près qu'il propose un environnement en 3 dimensions, et la possibilité de voir à travers les yeux de son personnage, d'être en vue subjective, ce qui n'est pas sans effet en termes d'immersion dans l'univers. Attirant près de 25 000 joueurs en Amérique du Nord essentiellement lors de sa sortie, *Meridian 59* est l'un des premiers jeux à être économiquement rentable (un abonnement de 20 dollars par mois) et à imposer le terme de MMORPG dans la presse.

Capture d'écran du jeu *Meridian 59*

[1] David Fayon, *Clés pour Internet*, Paris : Economica, 2006.

Un an plus tard, en 1997, il est cependant rapidement dépassé par le succès d'*Ultima Online*, considéré par les spécialistes comme le premier jeu à partir duquel un genre apparaît. En effet, le succès du jeu est alors sans précédent puisqu'à son apogée, en 2003, il compte plus de 250 000 joueurs. Moins cher que ses concurrents, il propose un modèle économique (en termes de prix et de gestion du service) qui devient une référence pour les produits à venir. Dès lors, le MMORPG apparaît comme une pratique importante dans le monde du jeu vidéo sur laquelle les compagnies de jeux vidéo vont investir à la recherche d'un modèle économique viable.

Ultima Online, *Everquest* : l'émergence d'un modèle du genre

Ultima Online propose à ses joueurs d'incarner un personnage dans un univers médiéval fantastique, *Britannia*, où il s'agit non seulement de tuer des créatures avec d'autres joueurs pour défendre le royaume, d'affronter les joueurs ennemis mais également d'acheter une maison, d'avoir un métier, de gagner de l'argent, etc.

Capture d'écran du jeu *Ultima* Online

Autour et au sein de cet univers ludique se créent des « guildes », des groupes de joueurs, qui se connaissent seulement au travers du jeu ou préalablement et décident de jouer régulièrement ensemble. Dans le jeu, chaque joueur possède au-dessous du nom de l'avatar, le nom de la guilde à laquelle il appartient. Parallèlement, ces guildes possèdent toutes ou presque un site Internet ou un forum présentant leurs membres, les règles, leur histoire dans le jeu et leur « façon de jouer »[1]. Les premières guildes de joueurs sont apparues de façon informelle avec les premiers jeux de rôles sur Internet, les M.U.D., puis peu à peu ont investi les différents jeux et univers proposés sur Internet[2]. Regroupements à l'origine créés hors de toute structuration marchande, les éditeurs de jeux les ont par la suite encouragés, notamment avec *Ultima Online*, en mettant à la disposition des joueurs, des espaces dans le jeu (maison) et hors jeu (sites ou forum) et un canal de communication spécifique ; ce faisant, les guildes ont été intégrées dans la dynamique même du jeu.

---

[1] Vincent Berry, Gilles Brougère, « Play and Virtual Communities », in *Actes du colloque Internet, jeu et socialisation*, Paris : Groupe des Ecoles des Télécommunication, 2002. Disponible sur : http://www.get-telecom.fr/archive/77/ActesBerry.pdf.
[2] Howard Rheingold, L*es communautés virtuelles,* Paris, Addison-Wesley France, 1995.

Ultima Online marque une étape importante dans l'histoire des MMO. Il est à l'époque assez novateur sur le plan graphique et technologique. Il propose des types d'activités ludiques originales. Plus encore, il développe pour la première fois un modèle économique viable. Il implique un coût de production très élevé (serveurs pour héberger les joueurs, techniciens pour mettre à jour l'univers et intervenir en cas de « crash ») et fonctionne comme d'autres sur une logique d'abonnement à ceci près qu'il est moins cher que ses concurrents (10$/mois). Plus encore, *Ultima Online* s'appuie sur des joueurs passionnés et des communautés pour faire vivre son univers. Le succès d'*Ultima Online* est scruté par les autres compagnies de jeu. Malgré les difficultés connues par ce produit à son lancement, ces grandes compagnies vont désormais investir sur les mondes virtuels. En 1999, Sony Online Entertainment, filiale de Sony (musique, cinéma, jeux vidéo), lance aux Etats-Unis le MMO *Everquest* qui dépassera rapidement *Ultima Online* et devient leader du marché. S'inspirant là encore d'un univers proche du *Seigneur des Anneaux*, ce jeu invite les joueurs à incarner des elfes, des orques, des trolls, des nains, des gnomes, des hobbits et des humains. En janvier 2004, le jeu compte plus de 430 000 abonnés dans le monde[1].

Capture d'écran du jeu *Everquest*

Le marché du MMO

A la suite d'*Everquest*, l'offre de mondes virtuels médiévaux fantastiques ne cesse de croitre et le nombre de joueurs d'augmenter : *Asheron'Call* en 1999, *Dark Age of Camelot* en 2000… *World of Warcraft* en 2006 qui l'emportera sur ses concurrents : plus de dix millions d'abonnées sont recensés dans le monde en 2008[2].

[1] Communiqué de presse des éditeurs : cf. http://championsofnorrath.station.sony.com/headset.jsp. Cf. également Sylvie Craipeau, « Les jeux vidéo, des utopies expérimentales », *Psychotropes, vol. 15,* 2009, pp. 59-75.
[2] Source éditeur de jeu Blizzard : <http://www.blizzard.fr/press/050429.shtml>.

***Nombre d'abonnements aux jeux massivement multi joueurs dans le monde*[1]**

	1999	2000	2001	2002	2003
Nombre d'abonnements	1 345 000	2 650 000	4 167 000	4 797 000	6 713 000

Parallèlement à cette augmentation des pratiques et des produits, les univers de référence vont se diversifier. En effet, si le genre « médiéval fantastique » reste la référence principale, d'autres types de mondes sont simulés. En 1998, le jeu vidéo *Mankind*[2] propose aux joueurs d'explorer une galaxie, de coloniser des planètes à bord de vaisseaux spatiaux. En 2001 le MMO *Anarchy Online* invite les joueurs à vivre dans un univers futuriste, « dans lequel les manipulations génétiques et les implants cybernétiques sont monnaie courante »[3]. La même année *World WAR 2 Online* propose une simulation de la Seconde Guerre mondiale, dans lequel les joueurs doivent choisir un camp entre les Alliés (France et Royaume-Uni), d'une part, et l'Axe (Allemagne et Italie) de l'autre[4].

Capture d'écran du jeu *World War 2 Online*

Tout en continuant de diffuser *Everquest,* la multinationale Sony Online Entertainment propose, en 2003, un nouveau MMO, *Star Wars Galaxy*. Ce titre invite les joueurs à incarner un personnage dans l'univers de la saga cinématographique de Georges Lucas *la Guerre des Etoiles*. La même année, le jeu *Second Life* plonge les joueurs dans un univers contemporain,[5] dans lequel les internautes peuvent avoir un (second) métier, une (seconde) famille, une (seconde) maison, des (seconds) amis, etc.

---

[1] AFJV(Agence Française du jeu vidéo) : étude de marché, statistiques, ventes, enquête de consommation. (Année 2003). Disponible sur http://www.afjv.com/press0407/040702_jeux_video_etude.htm. Nous n'avons pas trouvé de chiffres concernant la pratique totale des MMO au-delà de 2008.

[2] Cf. Patrick Schmoll, « Communautés de joueurs et mondes persistants », *Mediamorphoses,* n°22, juillet 2008, pp. 69-75.

[3] Description du jeu du site communautaire consacré au jeu : http://ao.jeuxonline.info/articles/431.html.

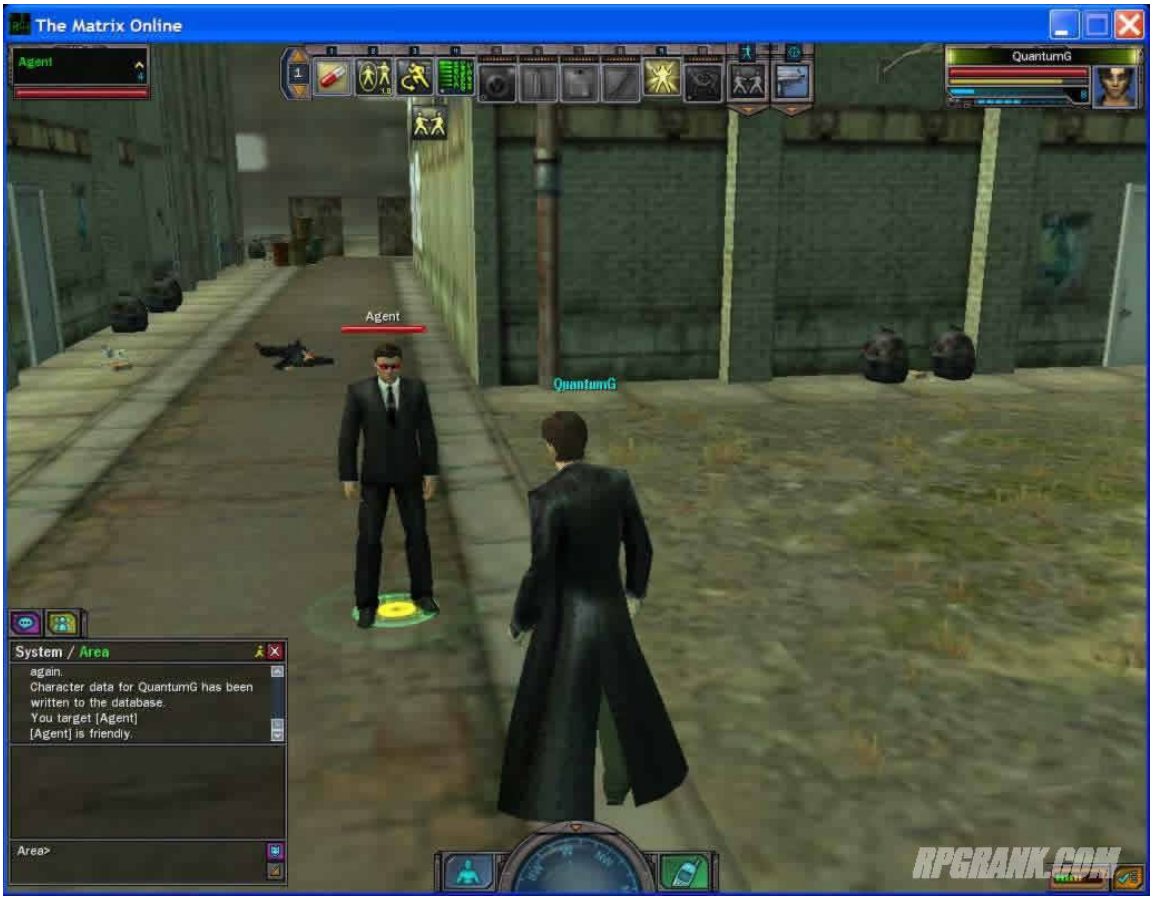
[4] Cf. Olivier Glassey, Stéfanie Prezioso, « La guerre en ligne », in Mélanie Roustan (dir), *la pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité,* Paris : L'Harmattan, 2003, pp. 189-202.

[5] Second Life relève plus, selon certains observateurs, d'un « simulateur de vie » que d'un jeu vidéo à proprement parler. Franck Beau, « La galaxie des univers », *op. cit.*, p.21. C'est un jeu que nous avons exploré au cours de ce travail, mais que nous avons mis à l'écart par la suite car, en plus de DAOC et de WOW, un troisième terrain était difficilement observable en termes de temps.

Captures d'écran du jeu *Second Life*

En 2004, le MMO *The Matrix Online* propose à ses joueurs d'habiter la ville de *Mega City* et de lutter contre les agents de la « Matrice », inspirée de la trilogie cinématographique éponyme des frères Andy et Larry Wachowski[1]. Enfin, en 2005, *City of Heroes* invite les internautes à devenir, le temps du jeu, un super-héros dans la lignée des *comics books* américains dans une ville fictive des États-Unis : *Paragon City*. Nous ne répertorierons pas ici tous les MMO qui sont apparus et qui, pour la majorité, sont toujours disponibles sur le réseau Internet. Notons simplement que tous les ans en moyenne au moins un nouveau monde virtuel est mis sur le marché. Ils renvoient majoritairement à la *fantasy* et plus spécifiquement au genre « médiéval fantastique » mais ne s'y limitent pas.

Capture d'écran du jeu *Matrix Online*



A partir de la fin des années 90, le marché du MMO a « le vent en poupe » et les titres de jeux massivement multi-joueurs ne cessent d'augmenter. Comme beaucoup d'autres produits sur Internet, il y a une concurrence entre le gratuit et le payant[2], avec cependant un net avantage pour l'abonnement mensuel. On peut distinguer dans ces productions 5 modèles économiques :

- la vente du jeu (sous forme de cédérom ou de fichier à télécharger) sans abonnement : *Guildwars* par exemple.

- la vente du jeu et un abonnement mensuel (entre 10 et 15 euros, réglé en ligne le plus souvent par carte de crédit) : *Dark Age of Camelot*, *World of Warcraft* par exemple. C'est le modèle dominant.

[1] L'une des phrases récurrentes du film – « tout ce qui a un début a une fin » – s'est parfaitement appliquée au MMO puisque, quatre ans plus tard, en 2009, le jeu s'est arrêté par manque de joueurs.
[2] Parfois, le « gratuit », comme dans le cas de *Dofus* devient payant. En effet, jusqu'à un certain niveau, le jeu est gratuit. Pour accéder aux niveaux suivants, il faut s'abonner.

- le téléchargement gratuit du jeu avec un abonnement mensuel : *Dofus* par exemple.

- le téléchargement gratuit du jeu sans abonnement, mais avec paiement des objets et de la monnaie virtuelle : dans *Second Life* par exemple, si l'on veut obtenir de l'argent virtuel, on peut convertir de l'argent réel en argent virtuel.[1]

- le téléchargement et l'abonnement sont gratuits : *Lineage 2* par exemple (la publicité est alors la principale source de revenus pour les éditeurs).

Quel que soit le dispositif économique employé, la plupart des MMO mettent régulièrement à jour leur produit sous forme de patch ou d'extensions payantes (« *add-ons* »), qui agrandissent la taille de l'univers, proposent de nouveaux personnages à incarner, de nouveaux monstres à affronter, de nouvelles armes et de nouveau lieux à explorer. Parfois, comme dans le cas d'E*verquest* ou de *Lineage*, des « deuxièmes versions » sont proposées. En reprenant les analyses de Bernard Miège sur les industries culturelles[2] et, dans ses traces, celle de Sébastien Genvo[3], on peut voir dans les MMO « l'affirmation de plus en plus prononcée, dans l'industrie vidéoludique, d'un modèle de flot ». Ce modèle de flot, qui apparaît avec la radio aux Etats-Unis dans les années 20, est caractérisé par la continuité de la diffusion des productions, tenue par des programmateurs. Il diffère du « modèle éditorial » qui était jusque là le modèle dominant dans le secteur du jeu vidéo, caractérisé par une production et une distribution de copies tenue par l'éditeur, qui « prend naissance avec l'édition industrielle de livres et se renforce progressivement avec l'édition phonographique, la production cinématographique et maintenant l'édition vidéo. »[4]

De façon plus fréquente que pour le jeu vidéo traditionnel, l'éditeur de MMO est souvent le créateur du jeu mais aussi le distributeur (il gère l'entretien des serveurs informatiques qui supportent le jeu). Parfois, l'éditeur vend une licence d'exploitation à une société qui souhaite le distribuer dans son pays ou dans une aire culturelle particulière. Dans le cas de DAOC par exemple, Mythic[5] est éditeur (concepteur et distributeur) aux Etats-Unis, mais c'est la société *Goa*, filiale d'Orange[6], qui assure la distribution pour les pays francophones et en Europe (Allemagne, Angleterre, Espagne, Italie). Dans le cas de WOW, l'éditeur Blizzard assume toutes les étapes : la société a créé des équipes dans différentes aires culturelles où le jeu est pratiqué (Asie, Europe, Etats-Unis). Ces équipes traduisent, gèrent, maintiennent les serveurs, mettent à jour le programme et interviennent dans le jeu en cas de difficultés techniques ou de problèmes entre joueurs.

Les MMO en France

Même si certains joueurs francophones ont pu jouer sur les serveurs anglais, américains dans les années 90, la pratique du MMO est relativement récente en France[7]. En effet, ces produits vidéoludiques ont longtemps concerné essentiellement les pays anglophones et asiatiques. Il faut attendre la sortie du jeu *la 4eme prophétie* en 2000 pour voir les joueurs francophones s'adonner plus facilement à ce type de pratique. Développé à l'origine en 1999 par une société

---

[1] Cf. Franck Beau, Laurent Gilles, « La mutation industrielle des jeux », in Franck Beau (dir.), *Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP, pp.164-172.

[2] Bernard Miège, *La société conquise par la communication*, *op. cit.,* p.181

[3] Sébastien Genvo, *Le game design de jeux vidéo, approche communicationnelle et interculturelle*, *op. cit.,* p. 96

[4] Cette typologie « n'est pas un cadre rigide » précise Bernard Miège. Elle est plus complexe et intègre un modèle « intermédiaire » (celui de la presse imprimée et de l'information écrite qui « emprunte ses traits caractéristiques à l'un ou l'autre des deux modèles génériques »). Cette classification prend en considération 6 critères : la forme du produit, le lieu de la « chaîne » où s'exerce la fonction centrale, les modalités du recours aux personnels artistiques et intellectuels et leurs modes de rémunération, la diffusion du produit, la nature des recettes et les relations avec les consommateurs-usagers, la segmentation ou non des marchés. Cf. Bernard Miège, *op.cit.*, p. 194-195

[5] Qui appartient désormais au groupe Electronic Art, un des leaders sur le marché.

[6] Wanadoo à l'époque, filiale de France Télécom

[7] Le MMO *Everquest* proposait une interface en français, mais la langue échangée entre joueurs sur les serveurs restait l'anglais.

canadienne et revendue par la suite à une société américaine, c'est la société *Goa*, filiale d'Orange[1], qui a acheté la licence d'exploitation pour en assurer en 2002 la diffusion francophone pour la France, la Belgique, la Suisse et le Québec (mais aussi pour d'autres pays européens).

Après deux années d'exploitation[2] et plusieurs milliers de joueurs, la société française abandonnera la licence au profit d'une nouvelle, celle *Dark Age of Camelot* qu'elle distribue toujours aujourd'hui. Regroupant à sa meilleure période plus de 10 000 joueurs francophones, le jeu s'est vu détrôné en France en 2006 avec la sortie du jeu *World of Warcraft*, qui compte aujourd'hui près de 100 000 comptes actifs de joueurs francophones[3]. Bénéficiant d'un certain prestige dans le monde des joueurs (pour d'autres jeux tel que *Diablo* ou *Starcraft*), utilisant un système de carte prépayée sur le modèle des cartes de téléphones (qui permet notamment aux joueurs sans carte de crédit - tels les adolescents - de s'abonner) et à l'aide d'une campagne massive de publicité (nationale et internationale), le succès pour un jeu de ce type est sans précédent en France. Depuis sa sortie, le nombre d'abonnés ne cesse de croître et le chiffre d'affaires de la société également[4]. *World of Warcraft* apparaît en Europe et aux Etats-Unis comme l'un des leaders du marché.

Les industries « françaises » se sont essayées à plusieurs reprises au MMO. Des mondes virtuels de ce type ont été développés d'abord dans les années 80 avec le minitel, puis sur le réseau Internet, avec le *deuxième monde* édité par Canal + Multimédia qui proposait alors l'exploration d'un « Paris numérique »[5].

Capture d'écran du *Deuxième Monde*

[1] Wanadoo à l'époque, filiale de France Télécom.

[2] La licence d'exploitation francophone sera reprise par une autre société. Le jeu est toujours distribué.

[3] Estimation d'après les chiffres communiqués par l'éditeur : http://eu.blizzard.com/fr/press/index.html. Repris par d'autres sites d'information sur Internet. http://www.viva.presse.fr/World-of-Warcraft-le-jeu-qui-peut_10942.html (magasine VIVA). Estimation donnée sur les forums communautaires consacrés au jeu : http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=942339 Il est difficile d'obtenir des chiffres plus précis. Cependant, la fourchette pour les joueurs doit se situer en effet autour de 100 000 joueurs francophones voire, même plus, dans la mesure où 37 serveurs francophones sont ouverts, chacun pouvant accueillir près de 3000 joueurs.

[4] En 2007, la société installée en France *Blizzard Entertainment SA* qui assure la distribution du jeu en Europe a doublé son chiffre d'affaire. Il est, en 2006, de plus de 40 millions et de plus de 99 millions d'euros pour l'année 2007 (plus de 4 millions d'euros de bénéfices). Le bilan financier, que nous avons consulté, est disponible sur le site Infogreffe.

[5] Edité en 1997 et créé en partie par Alain et Frédéric Le Diberder, la diffusion de ce MMO a été arrêtée en 2001.

En 2004, un jeu créé par une société française propose un univers virtuel (toujours distribué de nos jours) *The saga of Ryzom* en France et aux Etats-Unis[1]. Un an plus tard, une société française, Ankama, développe le jeu *Dofus*. Univers médiéval fantastique aux graphismes « mangas », le jeu attire rapidement un public plus jeune que les autres titres (on peut y jouer gratuitement jusqu'à un certain niveau). Franchissant le million d'abonnés payants dans le monde (150 pays concernés),[2] *Dofus* est l'un des premiers MMO générant la commercialisation de produits dérivés, de livres, de figurines, de sacs à dos, de T-shirts et le premier véritable succès d'une industrie française dans le domaine des MMO[3].

Capture d'écran du jeu Dofus

Le MMO séduit depuis les années 2000 de plus en plus les joueurs français. On est passé d'un marché de niche à un marché de masse. Ainsi, au début des années 2000, le MMO n'est plus un produit essentiellement anglophone ou asiatique, pratiqué par quelques passionnés en France. Au cours de notre thèse, en plus de WOW, deux autres MMO en version francophone sont sortis : *Age of Conan,* inspiré de la saga littéraire de l'écrivain Robert E. Howard ainsi que *Warhammer Online* (édité par Mythic et distribué par Goa) inspiré des jeux de rôles et des jeux de figurines de la société *Games Workshop*.

[1] La société sera mise en liquidation judiciaire en 2007 et le jeu sera racheté par la suite par une société américaine
[2] Autour de 450 000 joueurs en France. Franck Beau, « la galaxie des univers » *op. cit.,* pp. 20-31.
[3] On pourrait ajouter le succès de World of Warcraft à ceci près que, si Blizzard appartient au groupe français Vivendi, le siège de l'éditeur est en Californie.

2. PRESENTATION DES DEUX MMO ETUDIES

Dark Age of Camelot (DAOC)[1] : un univers arthurien

Dark Age of Camelot est un jeu de rôle en ligne édité par la société américaine *Mythic Entertainment* en 2001 et distribué en Europe l'année suivante par *Goa*. Le contexte de cet univers renvoie au mythe arthurien et se présente ainsi :

Présentation du jeu sur le site des éditeurs :

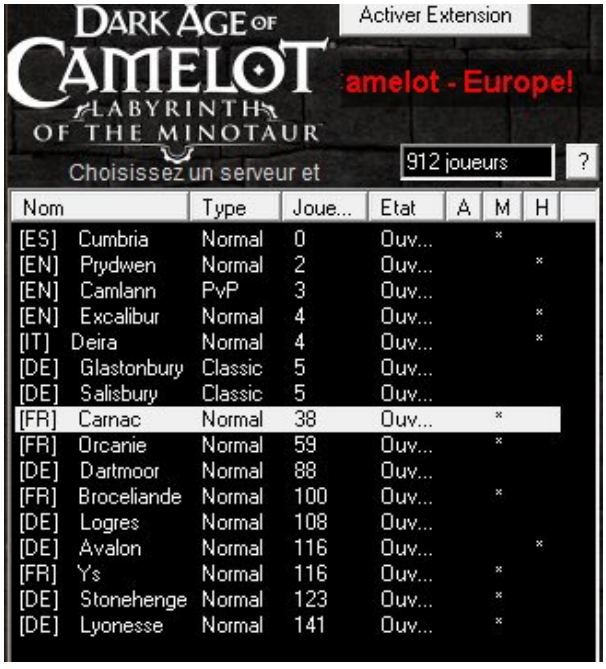
Après la mort du roi Arthur, la terre d'Albion se trouve en grand danger. Venues de royaumes voisins, des hordes de monstres hideux et de brigands cupides l'ont envahie pour la piller… Courageusement, les habitants d'Albion organisent la résistance. Par la force et la magie, ils combattent farouchement les intrus. Deux royaumes menacent Albion. Le premier, Midgard, se trouve au cœur des vallées septentrionales de la grande Scandinavie. Le second, Hibernia, est situé sur une île à l'ouest d'Albion.

Dans ce jeu, chaque internaute choisit d'incarner un personnage dont il vivra les aventures et les expériences. De quoi le changer de la routine quotidienne !

Tous les joueurs évoluent dans le même monde. Ils sont alliés ou ennemis selon les camps auxquels ils appartiennent. Vous aussi, vous trouverez un personnage qui vous convient. Breton, Highlander, Viking, nain, elfe… Avec 15 races principales, il y en a pour tous les goûts ! Sachez aussi que chaque personnage est unique : à vous de lui donner le nom, le visage ou la taille que vous souhaitez. Lorsqu'un joueur se déconnecte, son personnage reste en sommeil. Il n'a plus aucun contact avec les autres personnages. En l'absence d'un joueur et de son personnage, le monde continue d'évoluer, et cela 24h sur 24.

Lorsqu'un joueur se connecte pour la première fois dans le jeu (après avoir réglé son abonnement mensuel de 12 euros), il lui faut choisir un « serveur ». Ce terme désigne en informatique un « système informatique destiné à fournir des services à des utilisateurs connectés et, par extension, organisme qui exploite un tel système »[2]. Dans le cas d'un MMO, chaque serveur peut accueillir entre 3000 et 5000 joueurs simultanément, rarement plus (pour des raisons en grande partie technique).

Capture d'écran lorsque le jeu démarre :



[1] Nous reprenons ici des éléments de notre Master. Vincent Berry, *Etude ethnographique d'un jeu de rôle en ligne : apprentissages et communautés de pratiques dans un monde virtuel*, Mémoire de Master « Sciences humaines et sociales, mention sciences de l'éducation, Université Bordeaux 2, 2004.

[2] Définition du Journal Officiel du 16 mars 1999, « Vocabulaire de l'informatique et de l'Internet ». Disponible sur : http://www.culture.gouv.fr/culture/dglf/cogeter/16-03-99-internet-listes.html

Ce choix se fait en fonction de la place disponible (si un serveur est « plein », le joueur ne pourra y créer un personnage), mais plus encore en fonction de la langue. Dans le cas de *Dark Age of Camelot*, par exemple, la société Goa assure la distribution en Europe et a donc créé des serveurs francophones, anglophones et germanophones, italianophones et hispanophones. Lorsqu'un joueur se connecte sur *Dark Age of Camelot*, il a le choix entre 1 serveur espagnol (ES), 1 serveur italien (IT), 3 serveurs anglais (EN), 4 serveurs français (FR) et 7 serveurs allemands (DE)[1]. Contrairement à ce que l'on peut croire, tous les joueurs d'un même MMO ne jouent pas dans le même espace. Chaque joueur choisit un serveur et lorsqu'il crée un avatar, celui-ci y sera lié. Il peut cependant jouer sur un autre serveur à la condition d'y créer un nouvel avatar.

Une fois le serveur sélectionné, il s'agit maintenant de choisir un royaume : Albion, Midgard, ou Hibernia. DAOC[2] propose à ses joueurs d'incarner un personnage et de choisir un « camp » parmi trois royaumes en guerre : *Albion,* sorte d'Angleterre médiévale, *Midgard*, la Scandinavie des Vikings, et *Hibernia,* une Irlande celtique.

ALBION	HIBERNIA	MIDGARD
Albion a deux villes principales : la ville capitale de Camelot, ancienne cour d'Arthur et la ville-île d'Avalon. De là s'étendent les forêts et les plaines du Royaume : à l'ouest de Camelot on trouve de gigantesques plaines, de sombres forêts profondes, des marais sans chemins et des collines hantées.	Depuis la capitale Tir na Nog, située au cœur du royaume, les terres d'Hibernia s'étirent au nord et au sud. Hibernia est fait de collines, de lacs et de rivières. Loin des régions civilisées du royaume se trouvent des forêts profondes, des reliefs plus montagneux.	Midgard est fait de bas marécages, de profondes forêts toujours vertes, de landes plates piquées de lacs glacés, de hauts sommets aux neiges éternelles et de déserts blancs. Centrées autour de la capitale Jordheim, les diverses races et créatures de Midgard disposent de territoires variés où s'aventurer et explorer.

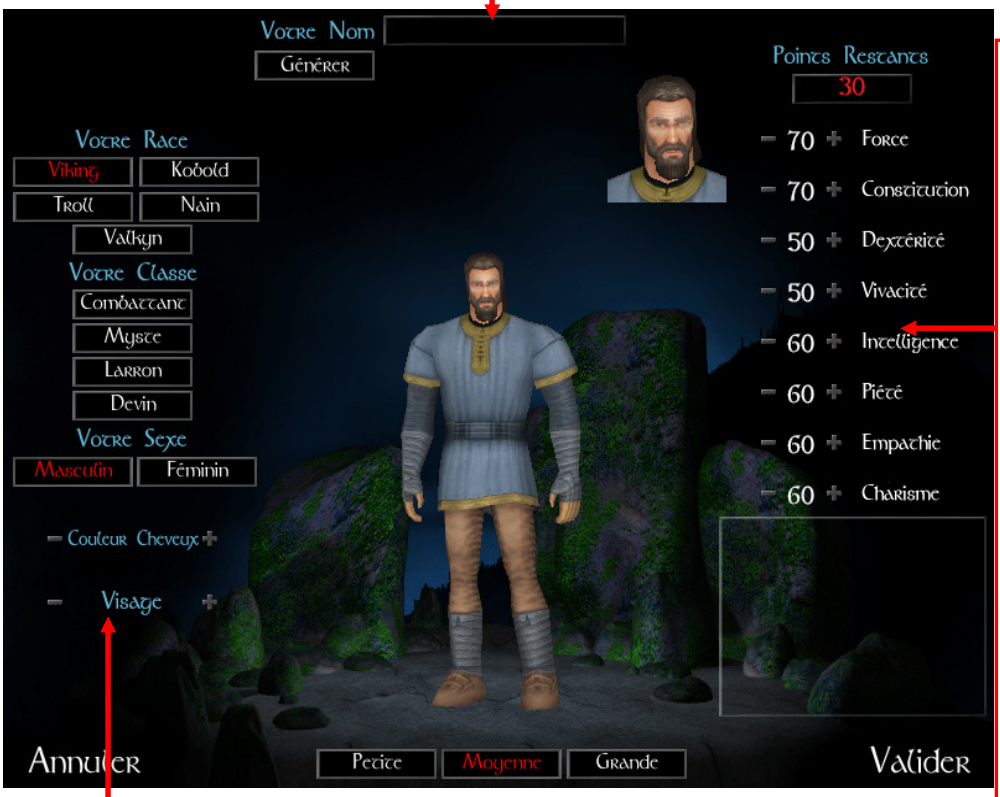
Après avoir choisi son royaume, le joueur doit décider du métier et de la carrière de son personnage (guerrier, magicien, voleur, artisan ou marchand). Les métiers disponibles, bien que sous des noms divers, sont toujours de 5 types :

- *Les guerriers* : ces personnages sont plutôt dirigés vers l'affrontement au corps à corps.
- *Les soigneurs* : ces personnages sont de mauvais combattants mais souvent sollicités par les groupes de joueurs pour soigner les joueurs pendant les combats.
- *Les magiciens* : ils sont plutôt orientés pour le combat à distance et vers « l'enchantement » des avatars (les rendre plus puissants pendant un combat).
- *Les artisans et les marchands* : ils permettent de fabriquer des objets, des armes, des potions ou des armures, etc. Ils revendent également les objets qu'ils ont fabriqués.
- *Les « furtifs »* : ces personnages sont spécialisés dans « l'art de la discrétion » et du vol. Ils peuvent se rendre invisibles, ou presque, aux yeux des autres joueurs.

[1] Le jeu a attiré plus de joueurs allemands que français. C'est en grande partie lié au fait que peu de MMO traduits en Allemand sont disponibles sur le marché.
[2] Dark Age of Camelot

Capture d'écran : interface graphique permettant la création d'un avatar. Ici, le joueur définit les caractéristiques de son avatar : sexe, métier, apparence, compétences

Le joueur écrit ici le nom de son avatar



Ici, le joueur définit les caractéristiques de son avatar. Selon une répartition (30 points à répartir dans les caractéristiques) l'avatar sera plus ou moins habile à réaliser certaines taches : se battre, fabriquer des objets, se cacher, etc. Ces valeurs seront croisées pendant le jeu avec des variables, que l'ordinateur calculera pour savoir si telle ou telle action que l'avatar entreprend est couronnée de succès, ou non

Ici, le joueur choisit l'apparence, le métier, le sexe et la « race » de son avatar (humain, elfe, troll, etc.…).

Chaque joueur crée ainsi son avatar, lui attribue un nom, une apparence, un métier et des compétences. Au cours du jeu, cet avatar ne restera pas figé. Il gagne au fur et à mesure des parties de jeu, de nouvelles compétences, progresse dans celles qu'il possède déjà, peut changer d'apparence en achetant de nouveaux vêtements et de nouveaux équipements. L'avatar ainsi créé devient mobilisable à chaque partie, mais rattaché à un serveur et à un royaume. A chaque fois que le joueur se déconnecte de la partie, son avatar est *sauvegardé*. Ainsi, lors de sa prochaine partie, il reprend à l'endroit même où il s'est arrêté, avec les dernières modifications de son personnage.

Capture d'écran du jeu *Dark Age of Camelot* pendant la partie

L'avatar. On le voit essentiellement de dos. Le joueur le dirige en avant, en arrière, sur les côtés, il peut sauter. Au dessus de sa tête, s'affiche le nom de l'avatar, ce qui permet aux autres joueurs de l'identifier.

La liste des commandes et des actions que l'avatar peut entreprendre : attraper un objet, attaquer quelqu'un, danser, applaudir, fabriquer un objet, vendre, suivre quelqu'un, etc. Une multitude d'actions est possible.

La fenêtre de « logs »

La fenêtre de « logs » est un élément important dans le jeu, elle regroupe deux « sous-fenêtres », et deux types d'informations différentes sont présents. La première, celle du haut, est la fenêtre de description : elle décrit, par le texte, les éléments sélectionnés par le joueur, et les actions entreprises par celui-ci et la réussite ou l'échec de telle ou telle action. La fenêtre inférieure est la *fenêtre de discussion* : ici, les joueurs communiquent entre eux. Dans cette fenêtre de *tchat*, un joueur peut communiquer en privé avec un autre joueur en particulier (communication un-un), ou à tous les joueurs présents (communication tous-tous), ou encore à un groupe particulier de joueurs qu'il a spécifié. Il suffit que le ou les joueurs à qui il veut s'adresser soient connectés en même temps que lui. Il peut, et c'est souvent le cas, s'adresser à plusieurs groupes en même temps, à tous les joueurs, ou à un joueur particulier dans une quasi-simultanéité. Il faut ici comprendre que les joueurs, le plus souvent, mènent de front plusieurs conversations en même temps, ce qui est – en plus des formes du langage utilisé – assez déroutant pour le néophyte. Selon la ou les personnes à qui le joueur s'adresse, les couleurs sont spécifiques. Chaque conversation a une couleur.

Voici un exemple tel qu'il pourrait apparaître sur une fenêtre de discussion de joueur

Monsieur X vous envoie : « Salut tu vas bien ? »

Monsieur Y dit à tout le monde : « Quelqu'un veut venir à la capitale ? »

Vous répondez à Monsieur X : « Ca va bien merci »

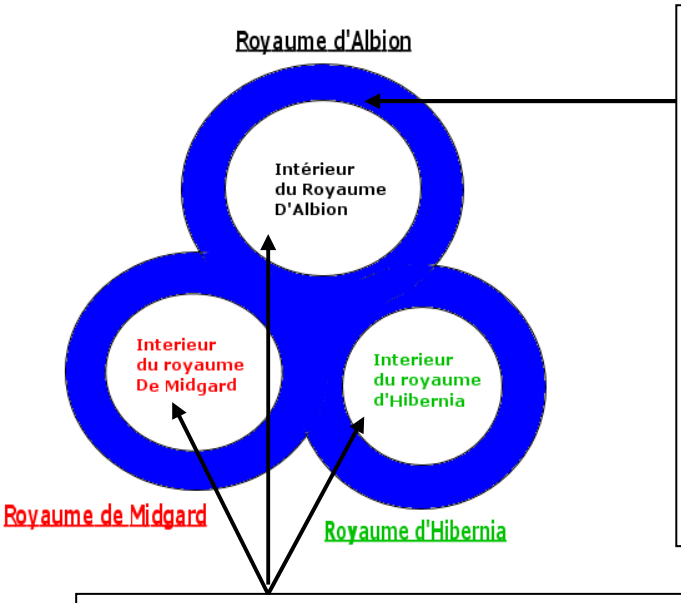
Monsieur Z envoie à votre groupe : « Vous faites quoi maintenant ? »

Vous répondez à M. Y : « J'y vais aussi, ou est-ce qu'on se rejoint ? »

Madame L de votre groupe répond à Monsieur Z : « on sait pas »

Monsieur Q demande : « Quelqu'un peut venir m'aider, je suis perdu dans la forêt »

Choisir un royaume c'est devenir compatriotes de certains joueurs, mais aussi l'ennemi des joueurs des autres royaumes. Le jeu fonctionne ainsi sur deux logiques. Une logique coopérative : les joueurs d'un même royaume interagissent ensemble, s'entraident et affrontent collectivement l'environnement informatique. Une logique d'affrontement : les joueurs des royaumes opposés s'affrontent dans des lieux spécifiques (« les zones frontières »).



En bleu, ici, les *zones frontières*. Dans *ces zones frontières*, les joueurs des royaumes respectifs s'affrontent, capturent des châteaux, conquièrent des territoires. On appelle cette zone, et ces affrontements : le RVR (Royaume Versus Royaume). On peut accéder aux zones frontières depuis l'intérieur de chacun des territoires. En revanche les royaumes ennemis ne peuvent pas accéder à l'intérieur des autres territoires. Les affrontements entre joueurs ont lieu uniquement dans cet espace.

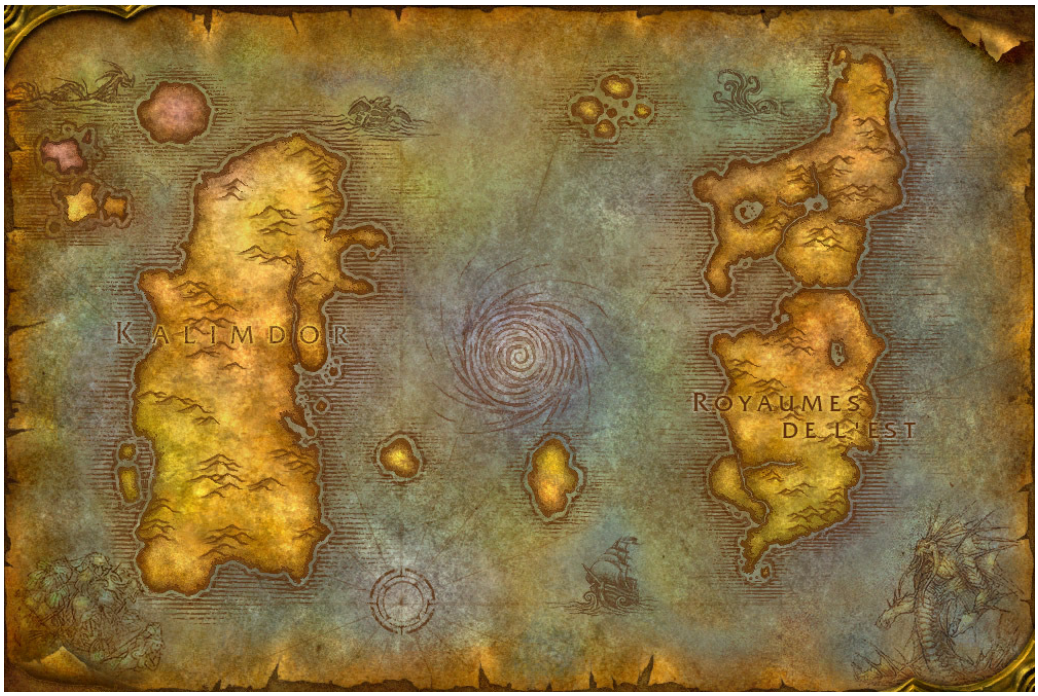
L'intérieur des royaumes. Au sein de chaque royaume, les joueurs jouent « entre eux » de façon coopérative en affrontant ensemble des créatures gérées par le logiciel.

World of Warcraft (WOW) : le monde d'Azeroth

World of Warcraft propose sensiblement la même logique (structure assez commune que l'on retrouve, à quelques exceptions près, dans les autres MMO et dans les jeux de rôles) : un même univers dans lequel deux factions s'affrontent, ici « la horde » contre « l'alliance ». Il s'agit donc pour chaque joueur de choisir un royaume dans lequel il va évoluer, et, par défaut, quelle sera la faction ennemie. La horde renvoie au domaine « des méchants », l'alliance à celui des « gentils », et, selon les camps, certaines races et classes sont disponibles : « *La Horde inclut les elfes de sang, les orcs, les taurens, les trolls, et les morts-vivants, tandis que l'Alliance inclut les draeneï, les nains, les gnomes, les humains, et les elfes de la nuit. Toutes les classes sont distribuées également des deux côtés à l'exception du chaman et du paladin. Les chamans ne peuvent être joués que par la Horde et les paladins que par l'Alliance.* »[1]

[1] Présentation du jeu sur le site des éditeurs : <http://www.WOW-europe.com/fr/info/basics/guide.html>

Carte du monde de *World of Warcraft*



A l'origine de ce monde virtuel, on trouve un jeu vidéo édité en 1994 par la société Blizzard,[1] *Warcraft : Orcs et humains* qui est un « jeu de stratégie », un *Wargame*, qui invite les joueurs à créer et gérer des peuples (orcs ou humains) pour affronter la faction ennemie. Si ce premier volet fut une réussite commerciale, les suites, *Warcraft 2* et *Warcraft 3,* connaîtront des succès plus grands encore en termes de ventes. A chacun des nouveaux titres, le même univers se construit : des peuples apparaissent, des nouveaux héros font jour, un panthéon se développe, un bestiaire s'enrichit … tout un univers est ainsi échafaudé au gré des différents produits, amendé, transformé selon une chronologie qui date et marque l'évolution du monde d'Azeroth. En 2004, Blizzard développe le jeu de rôle en ligne *World of Warcraft* et le présente ainsi[2] :

> « *World of Warcraft* repose fortement sur le monde et l'histoire de l'univers Warcraft. Les fans de longue date des jeux Warcraft sont maintenant capables d'entrer dans ce monde et de le voir en tant que personnages du monde, de le découvrir comme s'ils en faisaient vraiment partie. Les gens, les lieux et les unités du jeu de stratégie en temps réel accèdent au statut d'éléments présents et vivants dans *World of Warcraft*.»

Comme l'indique la description, le jeu s'adresse tout autant aux connaisseurs qu'aux néophytes. Il s'agit d'une nouvelle étape dans la construction de cet univers : les joueurs peuvent non seulement y habiter, côtoyer les personnages mythiques de cet univers mais également contribuer à son développement.

Comme la plupart des MMO, WOW est structuré sur un système d'opposition et d'identification à un royaume, un principe d'identité et d'altérité. On est à la fois membre d'un royaume et ennemi d'un autre. Une partie du jeu consiste à jouer avec ses compatriotes, une autre, dans certaines zones, à affronter les joueurs du royaume ennemi. Comme pour DAOC, avant de choisir son camp, de créer son avatar, de choisir son apparence, son métier, sa « race », son métier, le joueur doit sélectionner son serveur. Dans le cas de WOW, il existe 37 serveurs francophones, pouvant accueillir chacun près de 3000 joueurs.[3]

---

[1] La société, avant d'intégrer le groupe Vivendi Games, a édité plusieurs succès commerciaux dont *Diablo* et *Starcraft*.
[2] Description du jeu sur le site officiel : http://www.WOW-europe.com/fr/info/features/classic.html
[3] La seule contrainte dans le choix du serveur est sa « disponibilité ». En effet, certains sont complets : on ne peut donc y créer un avatar. En dehors de cette contrainte, le choix du serveur est libre. Les joueurs choisissent soient au hasard, soit

Créations de personnages à WOW

parce qu'ils connaissent d'autres joueurs sur ce même serveur. Certains serveurs sont réservés à un certain type d'activité ludique. Nous y reviendrons plus en détail au cours du travail.

Si l'évolution de l'avatar apparaît comme le but principal du jeu, il existe dans ces jeux un ensemble d'activités et de pratiques diverses. Ces mondes virtuels se caractérisent par une simulation au plus près d'un monde social et ont ceci de commun qu'ils sont le plus souvent - implicitement ou non - structurés sur un modèle socio-économique qui met au cœur de l'activité un processus de capitalisation. En effet, toute une économie de marché est simulée, de l'argent et des biens virtuels permettent des transactions et des échanges entre les joueurs. Enfin, cette simulation d'un univers social se caractérise également par une dimension anthropologique : rituels, fêtes, banquets, enterrements, mariages entre joueurs agrémentent les parties de jeu. Selon les univers et les joueurs, ces dimensions sont plus ou moins élaborées et développées. Certains orientent plus spécifiquement l'activité ludique sur le faire-semblant, le carnaval, d'autres sur le combat.[1]

[1] Nous analyserons en détail l'activité ludique des ces univers dans la troisième partie.

1. DEFINIR LE JEU VIDEO …

Si l'on cherche une définition précise du jeu vidéo dans la littérature, on tombe rapidement sur une première difficulté liée non seulement à « l'hétérogénéité » des objets et des pratiques regroupées sous ce terme, à la multiplicité des définitions proposées, mais également à la diversité des points de vue, des façons de l'aborder et de le penser. En effet, depuis ses origines, dans les années 70, jusqu'à nos jours, le jeu vidéo fait l'objet d'un double discours : décrié, suspecté de pervertir la jeunesse, de valoriser la violence, de faire l'apologie du machisme ou du crime, de véhiculer des valeurs néolibérales, d'être aujourd'hui potentiellement addictogène, il est dans le même temps porteur d'un espoir éducatif, avec l'émergence des jeux dits « ludo-éducatifs » dans les années 90 (des *serious games*[1] aujourd'hui), considéré comme un nouvel eldorado pédagogique, théorisé comme un « support évident d'apprentissage »[2], pensé comme un nouvel « art vivant »[3], voir comme un possible « support de thérapie »[4].

On trouve ainsi dans son histoire et sa littérature des discours tout autant bienveillants, enthousiastes, futurologiques que critiques, sceptiques voire apocalyptiques et ce, dès ses origines. On retrouve le paradoxe que soulève Lydia Plowman[5] : lorsque l'on parle du jeu de façon positive, c'est-à-dire le plus souvent de façon « pédagogisante », on lui reconnaît des effets positifs (coopération, créativité, support d'apprentissage …) mais avec des effets mineurs dans le développement de l'enfant. En revanche lorsqu'un jeu est dénoncé comme raciste, sexiste, violent, les effets sur les joueurs sont envisagés comme bien plus forts et plus puissants que lorsqu'ils sont considérés comme positifs.

Le jeu vidéo comme ... : horizon des problématiques

Depuis quelques années, en France, on peut noter un glissement et un déplacement des problématiques sociales, scientifiques et éducatives au sein de cet ensemble de produits que sont les jeux vidéo. « Marronniers » comparables à ceux de la rentrée scolaire, des soldes ou du salon de l'agriculture, les problématiques liées à la violence des jeux vidéo continuent de rythmer les journaux télévisés, et des faits divers plus ou moins avérés, et plus ou moins en lien avec les jeux vidéo, sont, comme le *rock'n'roll* ou les jeux de rôles en leur temps[6], objets d'émissions et de débats « sociétaux » souvent spectaculaires ; dans le même temps, le jeu vidéo est toutefois apparu dans les instances culturelles les plus légitimes telles que la presse culturelle, *Télérama* ou *Libération*[7], la presse parentale[8], et l'on propose aujourd'hui des livres, des guides, des émissions et une presse spécialisée qui distinguent le « bon jeu vidéo »

---

[1] Des jeux créés dans une perspective d'apprentissage ou de formation. Cf. Julian Alvarez, *Du jeu vidéo au serious game : Approches culturelle, pragmatique et formelle, op.cit.*

[2] Marc Prensky, « Computer Games and Learning : Digital Games-Based Learning », in Jeffrey Goldstein, Joost Raessens (dir.), *Handbook of Computer Game Studies,* London : MIT Press Cambridge, 2005, pp. 97-124.

[3] Henry Jenkins, « Games, The New Lively Art », in Jeffrey Goldstein, Joost Raessens (dir.), *Handbook of Computer Game Studies,* London : MIT Press, 2005, pp. 175-189.

[4] Michael Stora, *Guérir par le virtuel : une nouvelle approche thérapeutique,* Paris : Presses de la Renaissance, 2005.

[5] Lydia Plowman, « Hey, Hey, Hey ! It's Time to Play », in Jeffrey Goldstein, David Buckingham, Gilles Brougère, *Toys, Games and Media*, Mahwah : Lawrence Erlbaum Associates, 2004, pp.207-223.

[6] Cf. Laurent Trémel, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Paris : PUF, 2001.

[7] Annick Batard, *La critique journalistique des cédéroms « culturels », entre promotion commerciale et invention d'un genre*, Thèse en sciences de l'information et de la communication, Université Paris 13, 2003.

[8] Michèle Gellereau, « Jeux vidéo et éducation familiale quand la presse magasine s'adresse aux parents» in Elisabeth Fichez, Jacques Noyer, *La construction sociale de l'univers des jeux vidéo*, Lille : Université Charles de Gaulle –Lille3, 2001, pp. 77-89

du mauvais. Une littérature scientifique cherche à « comprendre quels titres peuvent proposer des situations d'apprentissage riches »[1] et nous informe sur « ce que les jeux vidéo ont à nous apprendre de l'apprentissage »[2].

En l'espace de 30 ans, un débat social, esthétique, culturel, éducatif en ce qui concerne les jeux vidéo s'est développé en France et l'on est passé d'une ignorance totale de l'objet et des pratiques dans les années 80, à une prise en compte et une critique plus radicale dans les années 90, puis une condamnation et une valorisation partielle aujourd'hui : on ne dénonce plus le jeu vidéo en général mais seulement certains titres ; on précise que tous les jeux vidéo ne sont pas « mauvais », et l'on en présente même certains comme « bons » voire éducatifs[3]. De toute évidence, la littérature, les discours et les regards sur les jeux vidéo ont changé en l'espace de 30 ans. Ils tendent à avoir meilleure presse qu'à leurs débuts et, sous la forme de sélections, de guides ou d'essais, ils sont l'objet de critiques et d'intérêts en dehors d'une presse spécialisée tenues par des joueurs passionnés.

Cependant, les brasiers ne sont pas totalement éteints en ce qui concerne certains titres, tels que *Grand Theft Auto*[4] (GTA) ou *Manhunt* (« Chasse à l'homme »)[5] menacés d'interdiction lors de leur sortie. Dans le même temps, à partir des années 2000, les problématiques et les suspicions se déplacent plus largement sur d'autres pratiques ludiques : les jeux en ligne et tout particulièrement les MMO. En effet, on trouve des qualités au « bons jeux d'autrefois », quand se développe ce que l'on appelle le « *retro-gaming* » ou plus récemment encore avec la console *Wii* de Nintendo, le jeu en famille ; a contrario, l'émergence des mondes virtuels et des MMO semble en revanche avoir ravivé les craintes d'autrefois, mais aussi généré avec lui de nouvelles suspicions et de légendes urbaines: addiction, dépendance[6], désocialisation, isolement voire même, à en croire le journal télévisé de France 2 du 21 novembre 2004, le suicide[7].

Le jeu vidéo comme objet de recherche : revue de la littérature scientifique

On peut distinguer dans la littérature francophone et anglophone trois types d'approche et de problématique concernant les jeux vidéo. Une première, marquée le plus souvent par la psychologie (comportementaliste, cognitive ou psychanalytique) mais pas exclusivement (les neurosciences également) s'intéresse aux joueurs de jeu vidéo et focalise ainsi son attention autour des effets nocifs ou positifs du jeu vidéo en termes de développement, d'apprentissage, de violence, d'identité, d'addiction, de dépendance, d'épanouissement personnel, etc. On peut

---

[1] Catherine Kellner, *Les cédéroms, pour jouer ou pour apprendre ?*, Paris : L'Harmattan, 2007.

[2] James Gee, *What Video Games have to teach us about literacy and Learning*, New-York : Palgrave Macmillan, 2003.

[3] Avec le paradoxe que souligne Laurent Trémel à propos des jeux comme *Civilisation* présentés par la presse parentale et éducative comme de bons jeux : une analyse de contenu de jeux peut cependant révéler des logiques tout aussi contestables que les jeux « violents » ordinairement décriés tel que *Carmaggedon*. Laurent Trémel, « la pratique des jeux vidéo : un objet sociologique ? », *op. cit*.

[4] Jeu qui propose au joueur d'incarner un gangster. Cf. Laurent Trémel, « GTA IV serait-il éducatif ? », [article en ligne], 2008. Disponible sur le site de Philippe Meirieu : http://www.observatoire-omic.org/colloque-icic/pdf/Batardrelu3_1.pdf

[5] Le jeu *Manhunt* 2 a été menacé d'interdiction lors de sa sortie en Italie, en grande Bretagne et en Irlande pour la violence et le « racisme » de son contenu. Le premier à réagir fut l'Office de censure des films irlandais Par la suite, le Bureau britannique de classification des films (BBFC) a menacé d'interdire la commercialisation de ce jeu vidéo. Le jeu présente selon ce bureau un niveau élevé et omniprésent de violence qui peut causer des « dommages injustifiés » aux adultes et aux enfants. L'Italie a suivi l'Irlande et la Grande-Bretagne en interdisant à son tour le jeu. Ce jeu « est cruel et sadique » et contient « un encouragement à la violence et au meurtre », a estimé le ministre italien des Communications Paolo Gentiloni. Le premier volet de *Manhunt* avait fait parler de lui en Grande-Bretagne lorsqu'un adolescent de 14 ans avait été poignardé et battu à mort à Leicester. Selon les parents de la victime, l'agresseur avait été inspiré par le jeu, mais la police avait indiqué qu'il n'y avait aucune preuve d'un lien de cause à effet ». Source : Agence France Presse, reprise par le site Internet du Nouvel Observateur, (le 25 juin 2008), consultable sur :
<http://tempsreel.nouvelobs.com/actualites/médias/20070622.OBS3375/*Manhunt*_2_interdit_en_europe.html>

[6] Cf. Olivier Mauco, « La médiatisation des problématiques de la violence et de l'addiction aux jeux vidéo », *op. cit.*

[7] Le journal de 20 heures sur France 2, le 21 novembre 2004, avait en effet annoncé le suicide collectif de 147 collégiens japonais après ingestions de poche de silicone, suite à la sortie retardée du jeu vidéo « mort ou vif ». Il s'est révélé qu'il s'agissait d'une fausse information : à l'origine une « blague » de joueurs sur Internet, vite relayée dans les médias.

penser dans cette perspective, et pour n'en citer que quelques-uns parmi les plus célèbres, aux travaux de Patricia Greenfield[1], Sherry Turkle[2] ou Sandra Calvert[3]. Dans leur perspective, il s'agit le plus souvent d'établir des relations, voire des liens de causalité, entre l'activité vidéoludique - le fait jouer aux jeux vidéo - et le développement cognitif, affectif, identitaire ou comportemental du joueur en général et de l'enfant en particulier : augmentation ou baisse du comportement agressif, acquisition de nouvelles compétences, de schèmes sensori-moteurs, problématiques liées à l'addiction ou à la dépendance, apprentissage d'une nouvelle forme de socialisation, etc. Sans aboutir nécessairement aux mêmes conclusions, toutes ces approches ont ceci de commun qu'elles mettent au cœur de leur analyse le joueur, l'enfant ou l'adulte, plus que le jeu lui-même.

Une deuxième approche marquée par la sémiologie, la narratologie et plus généralement par les théories de l'art et de la communication s'intéresse aux propriétés mêmes du média, à la façon dont les jeux vidéo racontent, font vivre des expériences et ressentir des histoires aux joueurs. Ces travaux considèrent le plus souvent les jeux vidéo comme des supports de récits, au même titre que d'autres médias (le cinéma le plus souvent) et analysent ces produits sous l'angle de narration, tantôt comme des récits que les joueurs lisent, tantôt comme des nouvelles formes de récits auxquels ils participent. Ils cherchent et établissent en conséquence des liens, des relations, des différences entre anciens et nouveaux médias, entre anciennes et nouvelles formes de narration. Dans cette perspective, il s'agit le plus souvent de développer un vocabulaire critique, de proposer des définitions, de fabriquer des concepts, des notions, pour modéliser et penser les jeux vidéo en tant que récit et média.

On peut distinguer enfin une dernière approche, qui sera celle que nous emprunterons principalement dans notre travail, marquée par la sociologie des pratiques culturelles et les *cultural studies,* qui analysent plus en détail le jeu vidéo en tant qu'*artefact et pratiques sociales*. Dans cette perspective parfois critique, les recherches considèrent le jeu vidéo sous l'angle d'un « objet culturel », et s'intéressent ainsi à la dimension sociale, économique, industrielle et culturelle de ces produits, c'est-à-dire à ses contenus, à ses possibles idéologies, à ses usages, à son histoire, aux représentations qu'il véhicule, au champ culturel auquel il appartient (est-ce de l'art, est-ce du jeu ?), à son économie, à ses industries, à la façon dont il est produit industriellement, encodé par les producteurs et décodé par les joueurs.

Les domaines que nous établissons ici ne renvoient pas à une parfaite séparation des disciplines scientifiques - bien des approches nous le verrons se recoupent – ni même à une parfaite chronologie dans les publications mais aux différentes problématiques et paradigmes que l'on trouve évoqués dans la littérature scientifique lorsqu'elle aborde la question des jeux vidéo et des MMO. Nous laisserons ici un instant l'analyse psychologique des joueurs, sur laquelle nous reviendrons plus tard, pour regarder plus en détail ce que nous dit la littérature sur le jeu vidéo en tant que média, œuvre, objet et pratique culturelle. Il s'agit de resituer non seulement le débat social, théorique et scientifique qui s'est développé depuis une vingtaine d'année, d'aborder la façon dont on pense et théorise le jeu, et de présenter certaines recherches, notions et concepts importants, utiles à notre analyse. Il s'agit également de situer notre propre travail au sein de ce débat, de clarifier notre approche et nos outils conceptuels et méthodologiques, tantôt dans une continuité, tantôt en opposition avec les acquis des sciences sociales et la littérature publiée sur ces objets et ces pratiques pour y apporter de nouvelles références théoriques et le penser peut-être « à nouveau frais ».

Les conclusions de chacune des parties sur les différentes « façons de penser le jeu vidéo »

---

[1] Patricia Greenfield, « Action video games and informal education : effects on strategies for dividing visual attention », *Journal of Applied Developmental Psychology*, vol.15, pp. 105-124, 1994.
[2] Sherry Turkle, *Life on the screen: identity in the age of the Internet*, *op. cit*.
[3] Sandra Calvert, « Cognitive effects of video Games » in Jeffrey Goldstein, Joost Raessens (dir.), *Handbook of Computer Game Studies*, London : MIT Press, 2005, pp. 125-132.

serviront à situer notre recherche au regard des problématiques évoquées, à présenter nos propres questions et à apporter le cas échéant des références théoriques issues de travaux qui ne concernent pas seulement le jeu vidéo. Ces quelques précisions et précautions faites, abordons plus directement ce que ces théories nous disent des jeux vidéo, et cherchons-y des outils et des concepts pour le comprendre sinon pour le penser.

2. LE JEU VIDEO COMME MEDIA : PROPRIETES ET CARACTERISTIQUES D'UN SUPPORT

On peut distinguer dans la littérature un premier ensemble de travaux qui analysent et définissent les jeux vidéo et les MMO en tant que *média*, c'est-à-dire un moyen de diffusion de contenu qui développe des narrations, des récits, des histoires. Ces études, marquées le plus souvent par la sémiologie et les théories de la communication, sont souvent liées à des logiques de *game design* (de conception de jeu)[1]. Elles cherchent ainsi à comprendre et théoriser les processus sémiotiques, narratifs et communicationnels qui conduisent les joueurs à éprouver des sentiments « d'immersion », autrement dit, comment ces produits dit « multimédia » plongent les utilisateurs dans un univers de significations faites d'images, de sons et de textes.

Dans cette perspective, il s'agit de s'intéresser aux processus par lesquels un contenu est proposé au joueur. Ces travaux s'intéressent souvent à la notion de *médiation* entendue comme « phénomène qui permet de comprendre la diffusion de formes langagières ou symboliques, dans l'espace et le temps, pour produire une signification partagée au sein d'une communauté »[2]. Ces publications cherchent non seulement à définir le jeu vidéo en s'intéressant aux propriétés mêmes de l'objet, à ses spécificités à l'égard d'autres médias (cinéma, livre, radio ou télévision), à la notion d'interactivité qui semble une caractéristique fondamentale, mais également à la façon dont ils font vivre et ressentir aux joueurs des « expériences signifiantes », un « sentiment d'existant »[3]. Plus qu'une simple jonction entre le son, le texte et l'image telle que la notion de « multimédia » laisse supposer, la littérature s'accorde à des degrés divers à considérer que le jeu vidéo met en jeu simultanément plusieurs types d'espaces et plusieurs formes d'immersion du joueur dont on peut distinguer trois types[4] :

- ***Un espace narratif,*** dans lequel le joueur a le sentiment de prendre part à une fiction en cours d'élaboration. Dans ces espaces, le joueur lit, participe à un récit et agit selon une histoire-support implicite.
- ***Un espace sémiotique,*** dans lequel le joueur doit apprendre à manipuler des signes. Cet espace met au cœur du déroulement du jeu l'interaction du joueur avec des signes.
- ***Un espace phénoménologique,*** construit sur des manœuvres sensori-motrices. Cette forme spatiale offre une véritable *expérience de l'espace* et suppose un engagement du corps du joueur.

Le jeu vidéo comme récit : la perspective narratologique

Inspirés par les recherches de Lev Manovich sur le « langage des nouveaux médias »[5], un premier ensemble de travaux porte sur la question du jeu vidéo en tant récit et parle ainsi d'espaces narratifs[6]. Par quelles médiations et quel processus ces médias racontent-ils des histoires ? Peut-on les considérer comme des récits ? A ces questions, on peut distinguer dans la littérature trois réponses : l'une assume l'idée que les jeux vidéo partagent des propriétés communes avec un récit « traditionnel » ; une autre approche, radicalement opposée, estime que les jeux sont précisément des « non-récits » et ne relèvent pas du domaine de la narration

---

[1] Cf. Sébastien Genvo, *Le game design de jeux vidéo, approche communicationnelle et interculturelle*, *op. cit.*

[2] Jean Caune, « La médiation culturelle : une construction du lien social », *Les enjeux de l'information et de la communication* [article en ligne]. 2000 Disponible sur : <http://w3.ugrenoble3.fr/les_enjeux/2000/Caune/index.php>.

[3] Terme de Katie Salen et Eric Zimmerman, « Game Design and Meaningful Play», in Jeffrey Goldstein, Joost Raessens (dir.), *Handbook of Computer Game Studies*, London : MIT Press, 2005, pp. 59-80.

[4] Bo Kampmann Walther, « La représentation de l'espace dans les jeux vidéo : généalogie, classification et réflexions », in Mélanie Roustan (dir.), *Le jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris : L'Harmattan, p 210-211.

[5] Lev Manovich, *The language of New Media*, Cambridge: MIT Press, 2001.

[6] Axel Stockburger, *the Rendered Arena: Modalities of Space In Video and Computer Games*, Thèse de Doctorat, Université des Arts de Londres, 2006. Disponible sur : <http://www.stockburger.co.uk/research/abstract.html>.

mais plus généralement de celui de la simulation ; une troisième perspective, enfin, cherche à dépasser ce débat « récit/non récit », « narration/simulation » pour comprendre en quoi les jeux vidéo proposent de nouvelles formes de récits qui lui sont spécifiques.

Dans le premier cas, les chercheurs tels que Murray[1], Laurel[2] et dans leurs traces Britta Neitzel[3] et Joos de Mul[4] se sont attachés très tôt à montrer les liens étroits entre récit et jeu vidéo, en empruntant le plus souvent aux théories de la narration, la narratologie, de Genette, Barthes, Todorov, Propp et Ricoeur. A un premier niveau d'analyse, il y a bien, selon eux, la présence d'une histoire explicitée, présentée et racontée sur la boîte, dans le manuel du jeu, sur le site des éditeurs, mais également, au sein du jeu, au travers des séquences vidéo et des « cinématiques » d'introduction qui posent un décor, une situation, des personnages. A l'instar d'un récit « traditionnel » - qu'il s'agisse d'un roman, d'une pièce ou d'un film - les jeux vidéo mettent en scène des protagonistes et présentent une structure narrative qui rythme les différentes étapes du jeu sous la forme de « fin de tableaux », de « level », ou de « boss de fin de niveau », tels les chapitres d'un livre que l'on feuillette ou les actes d'une pièce de théâtre à laquelle on assiste. Il y a bien selon certains chercheurs la présence d'une introduction, d'un déroulement et d'une conclusion, même si ces éléments peuvent varier en fonction de l'action du joueur : l'avatar peut échouer, mourir, recommencer, ou gagner et finir le jeu. Cependant, les jeux vidéo n'en demeurent pas moins pour eux des récits car ils se présentent sous la forme d'une « représentation d'une série d'événements rapportés logiquement et chronologiquement dans un dispositif précis, avec un début, un milieu et une fin, causé ou entrepris par des acteurs ».[5]

Dans cette perspective, les jeux vidéo, fonctionnent, comme pour un récit traditionnel, sur trois modes (empruntés à Genette) : focalisation interne, focalisation externe, et focalisation zéro[6]. La focalisation externe suppose un narrateur qui raconte et rapporte l'histoire d'un ou plusieurs protagonistes. La focalisation interne renvoie à une fusion entre le narrateur et le ou les protagonistes de l'histoire (avec l'utilisation par exemple de la première personne « je »). Enfin, la focalisation zéro renvoie à une absence de point de vue particulier. Selon les titres, les jeux vidéo proposent différents modes de narration : interne, externe ou zéro.

Modes du récit	**Récit classique**	**Jeux vidéo**
focalisation externe	Un narrateur rapporte l'histoire et le point de vue de un ou plusieurs protagonistes. Le récit est à la troisième personne. Discours indirect	On voit son avatar en entier à la troisième personne. Ex : *Tomb Raider*, *Mario Bros*
Focalisation interne	le narrateur et le protagoniste se confondent. le récit est raconté au travers du sentiment et du point de vue du héros. utilisation du « je »	on voit au travers des yeux de son avatar. Ex : *Quake*, *Doom*
Focalisation zéro	Il n'y a pas de protagoniste dont on partage les sentiments	Il n'y a pas de héros, seulement un point de vue omniscient, dans une position divine, ou le joueur dirige un ensemble de troupes, une ville, une famille, etc. Ex: *Sim city*, *Age of Empire*, *Civilization.*

[1] Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*, New-York : The Free Press, 1997.
[2] Brenda Laurel, *Computers as Theatre*, Reading, MA: Addison-Wesley, 1991.
[3] Britta Neitzel, « Narrativity in computer Games », in Jeffrey Goldstein, Joost Raessens (dir.), *Handbook of Computer Game Studies*, London : MIT Press, 2005, pp. 227-250.
[4] Jos de Mul, « The Game of Life : Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games », in Jeffrey Goldstein, Joost Raessens (dir.), *Handbook of Computer Game Studies*, London : MIT Press, 2005, pp. 251-266
[5] *Ibid.,* p.257.
[6] Britta Neitzel, *op. cit.,* 2005. Modèle d'analyse repris également par Philippe Mora et Stéphane Héas, « Du joueur de jeu vidéo à l'e-sportif : vers un professionnalisme florissant de l'élite ? », in Mélanie Roustan (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris : L'Harmattan, 2003, pp. 131-146.

Cependant, si l'on s'accorde sur une définition plus stricte du récit, un certain nombre de différences font jour entre le récit traditionnel et le récit vidéoludique, et celles-ci suffisent à certains théoriciens pour considérer les jeux vidéo comme des « non-récits ».[1] Trois éléments sont le plus souvent mis en avant dans cette discussion : la nature du média, ses propriétés dites « interactives », et la temporalité. Pour certains chercheurs en effet, le récit est d'abord texte, et le texte est « un ensemble structuré et fini de signes langagiers »[2]. Toute histoire, tout récit, qu'il soit raconté au théâtre, au cinéma ou dans les conversations ordinaires, est susceptible d'être transcrit sous la forme d'un texte « fini » et immuable[3]. Or, le jeu vidéo reste pour sa part un agencement fluctuant d'images et de sons, qu'il est difficile de retranscrire sous la forme d'un seul et même récit. La diversité des actions possibles d'un joueur et les différents chemins qu'il peut emprunter pour réussir rend l'exercice de transcription plus difficile encore. Les jeux vidéo sont en effet des médias qualifiés « d'interactifs » et cette interactivité, entendue comme « non-linéarité » d'un récit, ne permet pas l'écriture d'un seul et même texte. Ils ont une nature plurielle, « multimédiatique » et apparaissent de ce point de vue non pas comme un média unique, constitué d'un même bloc, mais, selon certains, comme « des entités transmédiatiques »[4] qui intègrent livres, films, vidéos, et musiques. Du point de vue de ces chercheurs, c'est la nature même du jeu vidéo, l'interactivité, qui l'éloigne ainsi de la notion de récit.

Une seconde différence entre récit et jeu vidéo est soulignée dans la littérature autour de la question de la narration et de la temporalité du récit vidéoludique. Dans le cadre d'un récit traditionnel, la relation entre le lecteur et le texte est souvent anthropomorphique. Or, les jeux vidéo proposent parfois des univers sans héros, sans protagonistes, voire sans personnages, si l'on pense à des jeux comme *Tetris*, *Pong* ou *Sim city*[5].

Tetris

En outre, dans le cadre d'un récit « classique », on distingue le plus souvent deux types de temporalité : la temporalité de l'histoire (temps du récit) et une temporalité du discours (la narration) et il y a nécessairement une distance entre le temps du récit et le temps de la narration, un décalage qui est précisément la temporalité propre au récit. Or, dans la plupart

[1] Janique Laudouar, « Cherchez l'histoire ! La production fictionnelle collective des amateurs des *Sims* sur Internet », in Pierre Barboza et Jean-Louis Weissberg (dir.), *L'image Actée : scénarisation numérique,* 2006, p.175.
[2] Jos de Mul, « The Game of Life : Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games », *op.cit.*
[3] Jesper Juul, « Games Telling Stories ? », in Jeffrey Goldstein, Joost Raessens (dir.), *The Handbook of .Computer Game Studies* : London : MIT Press, 2005, pp. 219-226.
[4] Mark J.P. Wolf., « The subcreation of transmedia world », *Compar(a)ison*, vol.2, 2002, p. 90.
[5] Exemples donnés par Jesper Juul, « Games Telling Stories ? », *op. cit.*

des jeux vidéo, comme *Quake* par exemple, il y a une synchronisation parfaite, une simultanéité, entre le temps du récit et celui de la narration : tout est au présent. Les évènements se produisent et se racontent en même temps : au gré des déplacements et des actions du joueur l'histoire se fabrique et se raconte.

Certains estiment en conséquence que le jeu vidéo ne renvoie pas au domaine de la narration, de la représentation, mais au domaine de la *simulation*. Ils opèrent en effet une distinction entre *la représentation*, qui renvoie au domaine de l'art, de la culture et du récit (rapporter et raconter et représenter quelque chose), et la simulation entendue comme la modélisation d'un système à travers un système différent « qui maintient certains des comportements[1] ». Si l'on suit des chercheurs, tels que Gonzalo Frasca, « les médias traditionnels excelleraient dans la production de descriptions et dans le séquençage d'événements (ce qui renvoie à la narration), tandis que les médias de simulation ne sont pas uniquement fait de séquences d'événements mais incorporent aussi des règles de comportements, qui permettent à l'utilisateur de manipuler le modèle simulé »[2]. De ce point de vue, « les jeux vidéo sont juste une façon particulière de structurer la simulation, tandis que la narration tout comme la forme narrative est une façon de structurer la représentation »[3].

Enfin, cherchant à dépasser ce clivage « récit/non récits », d'autres chercheurs considèrent que, tout en empruntant des traits au récit traditionnel, les jeux vidéo font figure de « récits hybrides », de nouvelles formes de récit. Ainsi, certains qualifient-ils les jeux vidéo de « ludo-narration », entendu « comme un enchaînement d'épreuves ludiques dans un récit global qui leur donne sens »[4]. D'autres parlent de « métarécit » pour souligner la complexité de la temporalité et les différents niveaux de récits auquel le joueur participe : « des récits "dans" ou à l'intérieur d'un récit premier »[5]. Sébastien Genvo parle quant à lui de « narration autogénérative » : « l'utilisateur ne se contente pas de produire une histoire à partir d'un outil informatique qui lui serait confié. Chacune de ses actions doit faire l'exercice du possible. L'histoire de la partie se constitue dans la compétition entre le projet initial du joueur et le programme »[6].

Si l'on trouve différentes définitions ou conceptualisations, la plupart des travaux s'accordent cependant à considérer que le récit vidéoludique repose sur un triple rôle que doit endosser le joueur : il est à la fois le lecteur d'une histoire dans un univers programmé mais également l'auteur et le décideur du déroulement d'une narration. Ainsi certains parlent du joueur de jeu vidéo comme d'un « lectacteur » ou d'un « spectacteur »[7] pour souligner la double position du joueur de jeu vidéo : à la fois acteur et spectateur du déroulement de l'histoire. Toute une littérature s'est ainsi développée sur cette question, proposant un vocabulaire critique, un ensemble de concepts et de schémas modélisant les différents niveaux de récit et de temporalité narrative auxquels un joueur est exposé.

Le jeu vidéo comme espace sémiotique : immersion dans un univers de signes

Parallèlement à ce débat théorique « récit / non-récit, », d'autres chercheurs, (parfois les mêmes) s'intéressent aux jeux vidéo sous l'angle d'espaces sémiotiques, autrement dit comme des univers de signes dans lesquels les joueurs sont immergés, qu'ils apprennent à décrypter

---

[1] Gonzalo Frasca repris chez Sébastien Genvo, *Le game design de jeux vidéo, approche communicationnelle et interculturelle*, *op. cit.*, p. 223.
[2] Repris chez Sébastien Genvo*, game design de jeux vidéo, approche communicationnelle et interculturelle, op. cit.,* p. 216.
[3] *Ibid.*
[4] Frédéric Dajez, « La figurine interfacée à propos de l'odyssée d'Abe » in Pierre Barboza et Jean-Louis Weissberg (dir.), *L'image Actée : scénarisation numérique,* 2006, p. 23.
[5] Pierre Barboza, « Fiction interactive, "métarécit" et unités intégratives », in Pierre Barboza et Jean-Louis Weissberg (dir.), *L'image Actée : scénarisation numérique,* 2006, p. 106.
[6] Sébastien Genvo, *Le game design de jeux vidéo, approche communicationnelle et interculturelle*, *op. cit.,* p. 235.
[7] Jean-Louis Weissberg, « Introduction générale par Jean-Louis Weissberg », in Pierre Barboza et Jean-Louis Weissberg (dir.), in Pierre Barboza et Jean-Louis Weissberg (dir.), *L'image Actée : scénarisation numérique,* 2006.

et à utiliser pour interagir avec le jeu : « un espace de type sémiotique met l'interaction avec les signes au cœur du déroulement du jeu »[1].

S'inscrivant le plus souvent dans des perspectives de g*ame design*, ces recherches développent un ensemble de concepts et de notions pour analyser et comprendre les « médiations sémiotiques ou sémio-pragmatiques »[2], autrement dit les signes accessibles, à disposition d'un joueur, qui lui permettent d'agir sur l'environnement. Tout espace vidéoludique est constitué de signes, d'icônes, de symboles, d'images. Un ensemble de significations et de relations s'établit alors entre la machine, le programme et les joueurs et soulèvent un certains nombre d'interrogations : que signifie l'utilisation d'une icône précise ? Que représente cette image ? Que se passe-t-il si je clique sur une étoile ? Pourquoi choisir tel symbole plutôt qu'un autre ? Se référant très souvent aux théories sémiotiques de Charles Sanders Peirce, ces travaux estiment que tout signe est triadique et se définit sous trois aspects[3] :

- un signe S (ce qui représente, autrement appelé « representamen »)
- un objet O (ce qui est représenté)
- un interprétant I qui produit leur relation

De ce point de vue, si un signe représente toujours quelque chose d'autre que lui-même, dans le cas du jeu vidéo, il représente également une action. Dans le jeu *Mario Bros* par exemple, le champignon représente un champignon, mais le joueur sait dans le même temps que s'il est mangé par *Mario*, celui-ci deviendra plus grand. Ainsi, dans les jeux vidéo, le signe est à la fois représentation d'un objet mais aussi d'une action et de ses conséquences[4]. Dans cette idée, Vincent Mabillot propose le concept de *perméabilité sémiotique* pour montrer que les médias interactifs ont modifié la relation traditionnelle entre le signe et la chose : « Il est généralement admis que la communication médiatée fait du support, un dispositif de projection, de re-production, de re-présentation symbolique. Le signe n'y est pas la chose, le mot chien ne mord pas. La rupture sémiotique établit une séparation entre le signe et la chose, entre l'univers symbolique (le représenté et l'univers réel) »[5]. Or, selon Mabillot, cette rupture sémiotique dans les médias interactifs est moins évidente : « l'usage permettrait d'introduire une sorte de perméabilité entre ces deux univers. En d'autres termes, le chien interactif ne mord peut-être pas mais il est possible qu'il aboie si on passe à côté de lui ».

D'autres travaux, fidèles au modèle peircien, s'intéressent plus particulièrement à « l'interprétant », autrement dit au joueur, et cherchent à comprendre comment les signes font sens, comment ils sont interprétés et décodés par les joueurs. On distinguer deux thèses expliquant la question de la réception des signes dans les jeux vidéo. Pour certains, les signes sont interprétés selon des conventions sociales plus ou moins imposées arbitrairement selon les cas. Dans le monde du jeu vidéo, les signes sont définis par un groupe de personnes (les concepteurs du jeu le plus souvent) et tout le monde se met d'accord pour considérer tel signe comme un cochon, un guerrier, un cheval, etc. Derrière chaque signe se cache un ensemble de significations partagées. Toute pratique sociale ou culturelle développe ce que James Gee nomme un *domaine sémiotique*[6]. Dans un contexte chrétien, précise-t-il, la croix signifie le Christ, mais peut signifier autre chose dans un autre contexte (les points cardinaux dans

---

[1] Bo Kampmann Walther, « La représentation de l'espace dans les jeux vidéo : généalogie, classification et réflexions », *op. cit.,* p. 212.
[2] Sébastien Genvo, *Le game design de jeux vidéo, approche communicationnelle et interculturelle*, op. cit.
[3] Repris chez Katie Salen et Eric Zimmerman, « Game Design and Meaningful Play», *op. cit.,* p. 64
[4] *Ibid.*
[5] Vincent Mabillot, « Points d'action et points de vue : artifices de la perméabilité sémiotique dans quelques jeux vidéo », in Pierre Barboza et Jean-Louis Weissberg (dir.), *L'image Actée : scénarisation numérique,* 2006, p.36.
[6] « Les mots, symboles, les images, et les artefacts ont des significations qui sont spécifiquement liées à des situations particulières (contextes). Ils n'ont pas de signification générale ». James P. Gee, *What Video Games have to teach us about literacy and Learning*, *op. cit.*, p. 24.

certaines religions africaines). Toute pratique sociale a son propre domaine sémiotique (signes, images, mots, symboles, sons, gestes, objets, …) et se développe historiquement au travers d'une relation continue entre les pratiques et les participations des individus à ces pratiques. Dans le cas des jeux vidéo, à la fois les éditeurs et les *games designers* imposent un certains nombres de codes, d'icônes et de signes, mais certains ne deviennent des conventions qu'à la condition que les joueurs les aient adaptés, validés et choisis[1].

Pour comprendre cette question de l'interprétation du signe, d'autres chercheurs font appel à une autre théorie, celle des *affordances* visuelles[2], développée par Gibson en psychologie de la perception, théorie selon laquelle les objets sont porteurs d'action et leurs propriétés visuelles invitent à des opportunités d'usages. L'*affordance* se définit comme la capacité d'un objet à suggérer sa propre utilisation et la simple vue de l'objet prépare l'utilisateur à l'action offerte par celui-ci : une chaise ou un tronc d'arbre peut « inviter à s'asseoir ». « Une affordance est avant tout une perception qui permet un adaptation immédiate de l'individu sous la forme d'une action prenant en compte cette perception. L'intégration de l'affordance dans la boucle perception-action ne nécessite pas de médiateurs cognitifs relevant de signe, dont la sémantique serait stockée dans une mémoire déclarative »[3]. Cette théorie de l'affordance a été peu à peu transformée, sinon détournée, pour être utilisée dans le domaine du design des interfaces numériques et de l'ergonomie[4] : quels signes ou images choisir pour inviter à quelles actions ? [5]

De la même façon, dans son analyse de *World of Warcraft*, James Gee s'intéresse à la question des affordances vidéoludiques en montrant que le potentiel éducatif des jeux vidéo repose en grande partie sur le grand nombre d'affordances, d'opportunités d'action mises à disposition du joueur[6]. Cette notion d'affordance est ainsi reprise dans la littérature (avec parfois des glissements de sens) pour analyser les jeux vidéo mais également les plateformes matérielles de jeu (consoles, pc, téléphone). Dans son analyse des jeux vidéo sur portable, souvent sommaires, simples et peu sophistiqués, tels que le jeu *Snake*[7], Justin Hall met en relation le succès de certains jeux sur téléphone avec le dispositif même du portable et son degré d'affordance : c'est un dispositif matériel assez peu adapté au jeu, invitant à un nombre d'actions limitées. Tout l'enjeu du *game-designer* est selon lui d'analyser la contrainte et l'*affordance* du matériel pour développer des mécaniques de jeu qui soit adaptées[8]. Au final, cette dimension sémiologique est pour beaucoup centrale, mais souvent liée à des logiques

---

[1] *Ibid.,* p. 30.

[2] James J. Gibson, *The ecological approach to visual perception*, Boston : Hougton Miflin, 1979.

[3] Thierry Morineau, « Eléments pour une modélisation du concept d'affordance », *Actes des Journées d'étude en Psychologie ergonomique*, Nantes, IRCCyN, France, 29-30 Octobre 2001, pp.71-82. Disponible sur : http://www.sfpsy.org/spe-grape/Actes-epique-2001-article-morineau.pdf

[4] L'exemple le plus fréquent d'affordance dans les interfaces numériques est l'icône de la « poubelle » que l'on trouve sur les systèmes d'exploitation des ordinateurs : l'icône de la poubelle « invite » l'utilisateur à y jeter ses documents. C'est un concept et une théorie employée également dans le champ de la psychologie cognitive de l'enfant. Cf. Delphine Hemery, Stéphanie Cochin, Joëlle Martineau, *Le concept d'affordance : définition et application au développement de l'enfant*, *ANAE (Approche neuropsychologique des apprentissages chez l'enfant)*, 2004, n°76-77, pp. 134-142. La théorie des affordances est aussi employée dans le champ de la formation des adultes, cf. Stephen Billet, « Les pratiques participatives sur le lieu de travail : apprentissages et remaniement de pratiques culturelles », *Pratiques de Formations : Analyses,* n° 54, mai 2008, p. 149-164.

[5] Pour une analyse de l'affordance dans le jeu vidéo, cf. Jeff Orkin, « Common Sense Video Game Authoring », MIT Media Lab, 2006. Disponible sur :
<http://web.media.mit.edu/~lieber/Teaching/Common-Sense-Course-06/Cria-06-Projects/Cria-06-Projects.html

[6] James Gee, « Video Games, Mind and Learning », *The International Digital Media & Arts Association Journal*, vol. 1, n° 3, 2005 pp. 37-42. Disponible sur : http://www.idmaa.org/journal/pdf/iDMAa_Journal_Vol_2_No_1_screen.pdf>. Cette thèse des affordances comme opportunité d'actions et d'apprentissage dans le jeu vidéo est reprise par Judith Good, Judy Robertson, « Learning and motivational affordances in narrative-based game authoring », *Actes du 4ème congrès international sur les environnements narratifs, interactifs et éducatifs* (NILE), Edinburgh, 2006, pp. 37-51.

[7] Dans ce jeu, il s'agit de faire en sorte qu'un serpent qui grossit peu à peu ne se morde pas la queue.

[8] Justin Hall, « Future of Games : Mobile gaming », in Jeffrey Goldstein, Joost Raessens (dir.), *Handbook of Computer Game Studies*, London : MIT Press, 2005, pp. 47-58.

industrielles et à la fabrication de jeux vidéo. C'est en effet selon certains, la définition même du *game design* entendu comme « l'art de la configuration des signes pensés dans un usage social ».[1]

Le jeu vidéo comme espace phénoménologique : une immersion par le corps

Enfin, en référence au courant philosophique et épistémologique de Husserl qui rompt avec l'idée d'un monde social objectif que l'on peut saisir au profit d'une étude du monde « vécu », tel qu'il nous apparaît et tel que nous l'expérimentons, certains parlent des jeux vidéo comme des espaces *phénoménologiques* dans la mesure où ils n'existent pas en soi mais dans un rapport d'interaction entre le joueur et les univers de jeu. Ces derniers ne se constituent en effet qu'au fur et à mesure des déplacements de celui qui y participe et s'y engage. On parle alors « d'immersion vidéoludique »[2]. Bo Kampmann Walther[3] rappelle ainsi que les premiers jeux vidéo étaient unidimensionnels, du type *Pong*. Plats, limités et bornés, ces espaces n'étaient qu'une abstraction, un assemblage de variables et d'algorithmes : des « objets-surfaces » aux capacités de modification et de mouvements limités. Durant les années soixante-dix et quatre-vingt, l'espace représenté s'est fait panoramique, plus dynamique, plus réaliste et plus immersif pour l'observateur. L'introduction du mouvement vertical ainsi que la modélisation des objets en trois dimensions autorisent, dans les années 90, le joueur à sauter et à se déplacer dans une perspective à 360 degrés et contribuent en conséquence à un sentiment d'immersion et à une sensation *d'existant*.

Contrairement à l'image souvent véhiculée du joueur de jeu au corps « atrophié » par la pratique, cette immersion par le regard implique une immersion par le corps. En effet, les premières expériences vidéoludiques - plus particulièrement dans les univers en trois dimensions - peuvent produire un sentiment de « vertige », ou de « mal de tête ». Le corps du joueur de jeu vidéo est l'objet d'apprentissage et il faut aller contre cette idée d'une activité « désincarnante ». Jean Baptiste Clay et Mélanie Roustan décrivent et analysent très précisément le rapport étonnant qu'entretiennent les joueurs avec leur corps. Les auteurs évoquent ainsi les marques physiques, les « stigmates » (bosses, ampoules) de la pratique vidéoludique. La pratique du jeu vidéo est une expérience qui passe par le corps, au point que le « joueur est un corps ».[4]

La place du corps comme élément d'immersion a longtemps été ignorée par la recherche et le game-design, révélant ainsi des représentations sur le jeu vidéo comme une activité intellectuelle par des « intellos » et pour des « intellos ». Or, non seulement le joueur de jeu vidéo n'est pas (ou plus) cet étudiant en sciences dures au corps malingre mais cette immersion dans les jeux vidéo par le corps devient aujourd'hui l'enjeu de recherches considérables dans le Game Design. Ainsi voit-on apparaître des jeux vidéo et des consoles telles que la Nintendo *Wii* présentant des interfaces matérielles de plus en plus complexes : tapis de danse, cockpit d'avion, volants, instruments de musiques[5] …

---

[1] Luc Dall'Armellina, *Des champs du signe. Du design hypermédia à une écologie de l'écran*, Thèse de doctorat en Sciences de l'information et de la communication, Université Paris 8, 2003, p. 416.
Disponible sur : <http://tel.archives-ouvertes.fr/docs/00/27/47/21/PDF/cds.pdf>

[2] Sébastien Genvo, « Les conditions de validité de l'immersion vidéoludique : pour une approche descriptive de la jouabilité », *Conférence du colloque Ludovia*, Saint-Lizier, 2006. Disponible en ligne :
http://www.omnsh.org/article.php3 ?id_article=88

[3] Bo Kampmann Walther, « La représentation de l'espace dans les jeux vidéo : généalogie, classification et réflexions », *op. cit.*, p. 205.

[4] Jean-Baptiste Clais, Mélanie Roustan, « "Les jeux vidéo, c'est physique !" Réalité virtuelle et engagement du corps dans la pratique vidéoludique », in Mélanie Roustan (dir.), *Le jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris : L'Harmattan, 2003, p. 37.

[5] Dans ce domaine, Nintendo semble avoir devancé ses concurrents non seulement avec la sortie de sa console portable, la Nintendo DS, qui propose des écrans tactiles mais aussi avec la Wii, moins innovante en termes de performances graphiques mais orientée autour d'interfaces matérielles nouvelles, engageant plus encore le corps du joueur.

De ce point de vue, le jeu vidéo est un média qui engage le corps du joueur, de différentes façons et à différents niveaux. Pour souligner cette relation entre image, corps et actions du joueur, certains parlent de « geste interfacé », ou encore « d'images actées » pour désigner « les images numériques appelées à être chaînées avec et par des actes ».[1] Selon Jean-Louis Weissberg, « l'image actée exige et suscite des actes (mentaux et corporels), lesquels actes engendrent l'apparition d'autres images. »[2]

MMO et mondes en ligne : la question du « virtuel »

En lien avec cette dimension phénoménologique, se pose dans la littérature la question de la définition du terme virtuel, souvent employé pour qualifier les mondes vidéoludiques (mais aussi le réseau Internet). Dans l'usage courant, le mot s'emploie le plus souvent pour signifier « une irréalité ». Quand on parle d'univers ou de communautés virtuels, on entend par là « quelque chose d'existant sans être vraiment là », qui s'opposerait à « quelque chose de réel, quelque chose de vrai ». Comme le souligne Mélanie Roustan, « le seul consensus qui semble s'exercer à son propos repose sur une opposition avec le réel, ou tout du moins sur leur dissociation. Là est d'ailleurs son fil conducteur sémantique dans le temps : le virtuel désigne un mode spécifique de rapport au réel, dans une extériorité colorée de défiance qui n'est pas sans rappeler celle de ses frères et cousins de l'artificiel, du créé, de l'imaginaire, de l'illusoire, du fictionnel et du fictif, mais aussi du potentiel, du possible, du probable, du plausible et du vraisemblable… »[3].

A ces acceptions courantes s'oppose dans littérature une définition plus philosophique du terme. En effet, plusieurs chercheurs font appel aux travaux et aux concepts de Deleuze[4] pour définir et conceptualiser les notions de virtuel, de réel, de possible, qu'il aborde notamment dans *Différence et Répétition*[5]. Le philosophe de *l'Anti-Oedipe* s'est en effet intéressé au concept de virtualité dans le champ de la philosophie phénoménologique, et c'est dans le domaine des nouvelles technologies, de l'informatique, domaine qu'il n'affectionnait guère[6], que ses réflexions ont trouvé un écho en Europe et Outre-Atlantique. Selon Deleuze et, dans ses traces, Weissberg, Lafrance[7] ou encore Lévy, est virtuel ce qui « n'existe qu'en puissance et non en acte. Le virtuel se tient en amont de la concrétisation effective ou formelle d'une chose : l'arbre est *virtuellement* présent dans la graine »[8]. Le virtuel de ce point de vue ne s'oppose pas au réel mais à l'actuel. Il se définirait ainsi comme une potentialité, une puissance[9] du réel, un élément contenu dans un objet ou un corps mais non encore exprimé, non actualisé.

Appliquée au domaine des TIC, l'information numérique, que l'on peut traduire en 0 ou 1, est ainsi qualifiée de virtuelle dans la mesure où elle est inaccessible en tant que telle à l'être humain : « on ne peut prendre connaissance directe *que de son actualisation* par un mode d'affichage ou par un autre. Au sein des réseaux numériques, l'information est *physiquement située* quelque part, sur un support donné, mais elle est aussi virtuellement présente en chaque point du réseau où on la demandera »[10]. Dans cette acception, la virtualité est la nature même

---

[1] Jean-Louis Weissberg, *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*, Paris : L'Harmattan, 2000. Consulté sur : http://hypermédia.univ-paris8.fr/Weissberg/presence/6.html#fn1

[2] Jean-Louis Weissberg, « Introduction générale », *op. cit.,* p. 14.

[3] Mélanie Roustan, « La réalité virtuelle vidéoludique : expérience sensible, pratique sociale et phénomène culturel », in Mélanie Roustan (dir.), *La Pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité,* Paris : L'Harmattan, 2003, p.13.

[4] Les références à la philosophie de la perception de Bergson ou la phénoménologie de Merleau Ponty sont fréquentes.

[5] Gilles Deleuze, *Différences et répétitions,* Paris : Presses Universitaires de France, 2000.

[6] Pierre André Boutang, Claire Parnet, *L'abécédaire de Gilles Deleuze*, [DVD] Paris : Editions Montparnasse, 2004.

[7]Jean-Paul Lafrance, « Quelques problèmes épistémologiques autour des jeux vidéo », *Actes du colloque de l'ACFAS, Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué ?,* Université de Trois-Rivières, 2007.
Disponible sur : <http://www.homoludens.uqam.ca/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=5>.

[8] Pierre Levy, *Cyberculture : rapport au conseil de l'Europe*, Paris: Odile Jacob, 1997, p. 57.

[9] L'étymologie de virtuel est « virtus » en latin, la puissance.

[10] Pierre Lévy, Pierre Levy, *Cyberculture, op. cit.*, p.57.

de l'informatique, c'est-à-dire *l'actualisation* de codes en images, en textes ou en sons disponibles depuis n'importe quel endroit dans le réseau.

En ce qui concerne plus particulièrement les jeux vidéo, on parle de *réalité virtuelle* pour qualifier cet espace « à cheval entre le monde des "choses" que la main saisit et celui des "non-choses" que le bout des doigts programme et active »[1], pour désigner « un type de simulation interactive, dans lequel l'explorateur a la sensation physique d'être immergé dans la situation définie par une base de données »[2]. D'autres parlent de « réalité augmentée » selon l'expression d'Engelbart pour souligner cette nouvelle perception du réel à l'aide d'une technologie, tout comme « l'ophtalmologiste qui opère dans l'œil au microscope, avec des nano-outils, grâce à toute une série d'instruments informatisés, travaille dans une réalité virtuelle qui n'a plus rien à voir avec le monde concret dans lequel nous vivons (celui de nos yeux) »[3]. En ce sens, virtuel n'est pas une imitation de la réalité, mais une autre réalité, une réalité « enrichie »[4]. La plupart des études qui se consacrent à la définition du virtuel tendent à rejeter le plus souvent le sens commun, « son opposition au réel » pour y substituer un concept, une notion, une définition : le plus souvent, la conception deleuzienne et les travaux de Pierre Levy qui sont parmi les références les plus citées dans la littérature.

Pour d'autres cependant, comme Jean-Marie Schaeffer, fiction et virtuel relèvent du même ordre, celui de la représentation. Les réalités virtuelles « naissent avec les systèmes biologiques de représentation : toute représentation mentale est une réalité virtuelle. Il y a donc bien un lien entre le virtuel et la fiction : étant une modalité particulière de la représentation, celle-ci est du même coup une forme spécifique du virtuel »[5]. De son point de vue, l'héroïne du jeu vidéo *Tomb Raider* (*Lara Croft)* ne se distingue en rien d'autres personnages de fiction issus de la littérature ou du cinéma, sinon « qu'elle est "générée" par un code digital, alors que ceux-là étaient – et sont toujours – créés à travers le langage (tel Julien Sorel), à travers une empreinte filmique (tel Indiana Jones) ou graphiquement (tel Droopy). Au niveau de son statut ontologique, *Lara Croft* n'est ni plus ni moins "virtuelle" que n'importe quel autre personnage imaginaire ».[6]

Interactivité : définitions

Parallèlement à ce terme de virtualité, d'autres recherches s'intéressent plus particulièrement à la notion d'interactivité. Au carrefour des différents espaces d'immersion vidéoludique se trouve en effet évoquée cette caractéristique fondamentale, selon certains, du jeu vidéo, objet d'une littérature abondante et de débat quand il s'agit de la définir. Le mot « interactivité » selon le game-designer Warren Spector n'est pas seulement le fait d'offrir des choix aux joueurs, il définit plus encore « la nature même du média »[7]. On trouve en conséquence dans la littérature différentes acceptions du terme qui ne sont pas nécessairement opposées mais sont en désaccord quant au degré et à la nature de « l'interactivité » que l'on doit accorder au jeu vidéo.

D'une façon générale, la notion d'interactivité se définit comme la possibilité que propose un dispositif d'interagir avec un environnement[8]. Dans le cas des TIC, la plupart des études

---

[1] Mélanie Roustan, « La réalité virtuelle vidéoludique : expérience sensible, pratique sociale et phénomène culturel », *op. cit.,* p.16-17.
[2] Pierre Levy, *Cyberculture,* op. cit., p. 84.
[3] Jean-Paul Lafrance, « Quelques problèmes épistémologiques autour des jeux vidéo », *op. cit.*
[4] *Ibid.*
[5] Jean Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris : Édition du Seuil, 1999, p. 10.
[6] *Ibid.*
[7] Cité par Katie Salen et Eric Zimmerman, « Game Design and Meaningful Play », *op. cit,* p. 69.
[8] « L'interactivité est la perception variable selon laquelle une personne dans un processus de communication avec au moins un être intelligent peut être en situation de réciprocité par rapport aux autres participants de la communication ». Kwan Min Lee, Namkee Park et Seung-A Jin, « Narrativity and Interactivity in Computer Games », in Peter Vorderer, Jennings Bryants,

s'accordent à considérer sur le modèle de l'« input/output » (entrée/sortie) que cette notion caractérise tout système permettant un ensemble d'interactions, d'action-réaction, de *feedback* entre une machine et un utilisateur, ou entre des utilisateurs via une machine. Pour certains, cette interactivité est souvent célébrée comme une vertu par l'opposition qu'elle représente d'avec la « passivité » de la télévision et par la créativité qu'elle suppose. Ainsi selon Douglas Rushkoff, « pendant que les parents condamnent Nintendo comme "idiot" et "masturbatoire", les enfants qui maîtrisent tôt les jeux vidéo ont une meilleure chance d'exploiter la véritable interactivité médiatisée »[1]. De la même façon, pour Sandra Calvert, « les enfants doivent maintenant interagir avec des contenus et ne pas seulement les observer » [2]. Par ailleurs, cette notion d'interactivité et de feedback, sont, nous le verrons plus en détail, des notions importantes, évoquées notamment pour comprendre les relations entre jeu vidéo et apprentissage et soutenir la thèse des jeux vidéo comme « bons dispositifs d'apprentissages »[3], car ils permettraient aux joueurs d'avoir en temps réel un retour sur leur progression et sur leur compétences dans le jeu.

Salen et Zimmerman distinguent quatre formes d'interactivité dans les jeux vidéo[4] :

- L'interactivité cognitive : c'est la participation psychologique, émotionnelle et intellectuelle entre une personne et un système : les émotions que l'on projette dans un jeu, les plaisirs que l'on en retire, les schèmes et les opérations mentales que l'on mobilise.
- L'interactivité fonctionnelle : il s'agit de la relation fonctionnelle, structurelle de l'interaction avec les éléments du jeu vidéo : interaction avec le matériel, les icônes, les images, l'interface, etc.
- L'interactivité explicite : c'est le type de relation qui s'établit entre le jeu et le joueur, le champ d'actions possibles explicitement offert par le jeu (nombre de choix, les règles, …) et le champ de réactions possibles que permet le jeu.
- L'interactivité liée à l'objet : cette interactivité va au delà du système fermé du jeu. C'est la culture des fans et tout ce que les joueurs produisent autour de leur pratique.

Cependant, les analyses divergent autour de la question du choix et de la liberté du joueur de choisir dans les jeux vidéo. En effet, contre le discours laudatif attaché parfois à cette notion, d'autres auteurs soulignent que non seulement on survalorise ses effets, mais qu'on la pense également à tort comme spécifique à ce média. Pour Isabelle Raynault, l'interactivité réelle est un « acte de communication qui agit sur la réponse de l'autre (ou des autres), comme dans une conversation »[5]. Or, selon elle, les cédéroms dits « interactifs » ne sont en fait que « pseudo-interactifs ». Ils proposent un certain nombre de choix dans le déroulement d'une narration, mais n'offrent pas véritablement un espace d'échange, de possibilité de transformation et de création de contenus. Selon elle, la plupart des jeux vidéo ne font que « des promesses de choix » : « l'interactivité d'un jeu vidéo consiste à produire l'illusion du choix. »[6] De la même façon, remarque Kline, ce que les éditeurs et concepteurs appellent interactivité se définit souvent comme un ensemble d'options à l'intérieur d'un « scénario

---

Playing Video Games, Mahwah : Lawrence Elbaums Associates, 2006, pp. 259-274. Traduction de Gilles Brougère, « Jeux vidéo et mise en scène du jeu », *Mediamorphoses,* n° 22, février 2008, pp. 85-90.

[1] Douglas Rushkoff, *Media Virus !,* New-York : Ballantines Books, 1996, p. 31

[2] Sandra Calvert, « Cognitive effects of video Games » in Jeffrey Goldstein, Joost Raessens (dir.), *Handbook of Computer Game Studies*, London : MIT Press, 2005, p.127.

[3] James Gee, *What Video Games have to teach us about literacy and Learning*, *op. cit.* Analyse développée également par Marc Prensky, « Computer Games and Learning : Digital Games-Based Learning », *op. cit*.

[4] Katie Salen et Eric Zimmerman, « Game Design and Meaningful Play», *op. cit.,* p. 70.

[5] Isabelle Raynault, « Click reading : screenwriting and screen-reading practices in film and multimedia fiction », in Jeffrey Goldstein, Joost Raessens (dir.), *Handbook of Computer Game Studies,* London : MIT Press, 2005, p.86.

[6] *Ibid.*

donné »[1]. On choisit parmi un certain nombre d'éléments restreints, imposés par le jeu : couloirs, armes, vêtements, etc.

En somme, ce que l'on appelle interactivité n'est pour certains qu'une simple « non-linéarité » qui a par ailleurs toujours existé dans d'autres médias (photo, littérature, film…). Isabelle Raynault remarque en effet que ces médiations interactives ne sont pas des caractéristiques spécifiques au jeu vidéo. « L'interactivité est un processus qui n'est ni nouveau, ni contemporain »[2]. On peut également penser à bon nombres d'émissions dans lesquelles les « auditeurs ont la parole » ou encore dans le cas des premières séries américaines populaires, telles que *Star Trek* ou *Dallas*, au rôle essentiel des communautés de fans sur le développement des scénarios et des séries. Cette intervention du public sur l'évolution d'un contenu renvoie selon certains à des processus culturels plus anciens à l'image de Conan Doyle qui, après avoir écrit la mort de Sherlock Holmes, s'est vu contraint à faire revivre son personnage sous la pression de ses lecteurs.

De la même façon, Vincent Mabillot dresse une généalogie historique des dispositifs interactifs et remarque ainsi que « les médiations interactives contemporaines ont un passé technique hérité de l'investissement des communications médiatées en général, mais aussi de certains dispositifs médiatiques interactifs antérieurs à l'avènement de l'ère numérique »[3]. Au cours de l'histoire de l'humanité, la culture, le jeu, les arts ont développé à leur façon des formes d'interactivité. A certains égards, toute activité est interactive puisqu'elle repose sur l'idée de choix, d'action et de conséquence. Enfin, comme le souligne Pierre Lévy[4], à moins d'être mort, nous ne sommes jamais totalement passifs devant la télévision. On a toujours le pouvoir de l'éteindre, et il y a toujours interprétation de ce que l'on voit et une forte mobilisation de l'activité cérébrale.

En conséquence pour dépasser le clivage « interactif/non-interactif », d'autres chercheurs parlent de niveaux, de degrés ou de types d'interactivité. Vincent Mabillot distingue ainsi[5] :

- L'interactivité de Niveau 0 : absence de réaction. Les actions des êtres sont indépendantes les unes des autres
- L'interactivité de Niveau 1 : Interactivité Réflexe. Il s'agit là d'un dispositif binaire, de type stimulus-réponse. A chaque action correspond toujours une réponse identique. Ce niveau basique est celui du moindre bouton poussoir (télécommande) et de certains jeux vidéo. A une action précise une réponse (automatisme)
- L'interactivité de Niveau 2 : Interactivité relative. Le nombre de réponses est limité mais celles-ci relèvent d'un processus différentiel ou évaluatif. L'action est évaluée et le choix d'une réponse se fait parmi plusieurs options prédéfinies et différenciées. Pour un seul et même geste, la réponse peut varier selon le contexte.
- L'interactivité de Niveau 3 : Interactivité décisionnelle. Le système est ouvert et évolutif. Il y a, par l'interaction, création de nouvelles réactions. Le comportement généré est considéré comme original.

De la même façon, Pierre Levy propose une typologie des dispositifs de communication selon leur degré d'interactivité,[6] et remarque que le degré le plus haut se trouve aujourd'hui

---

[1] Stephen Kline, Nick Dyer-Whiteford, Greig de Peuter, *Digital Play, op. cit.,* p. 54.

[2] Isabelle Raynault, « Click reading : screenwriting and screen-reading practices in film and multimedia fiction », *op. cit.,* p.86.

[3] Vincent Mabillot, *Les mises en scène de l'interactivité: représentations des utilisateurs dans les dispositifs de médiations interactives*, Thèse en Sciences de l'information et de la communication, Université Lyon 2, 2000, p. 52.

[4] Pierre Lévy, *Cyberculture*, *op. cit.,* p. 90.

[5] Vincent Mabillot, *Les mises en scène de l'interactivité, op. cit.*, 2000, p. 111-114.

[6] Considérant le terme d'interactivité comme la possibilité de renvoyer une information à l'émetteur, il distingue trois dispositifs communicationnels : le « un-tous », c'est la presse, la radio, la télé, un centre émetteur envoie ses informations vers un grand nombre de personnes « passives et dispersées » ; le « un-un » : c'est la poste ou le téléphone ; le « tous-tous » : les forums, les mails, les *tchat*s, etc. Pierre Levy, *Cyberculture, op. cit.*, p. 75-96.

dans les jeux vidéo en réseaux et les mondes virtuels : « Dans le jeu vidéo, chaque joueur modifie sa propre image dans l'espace du jeu »[1]. Par ses actions, le joueur modifie le monde dans lequel il évolue, qui est contexte commun à tous les joueurs. A chacun de ses « coups », le joueur envoie à son partenaire une autre image de lui et une autre image de l'univers commun, images que l'adversaire reçoit *directement.* Le message est constitué alors de la double image de la situation et du joueur. Cette communication et cette situation ludique amènent le plus haut degré d'interactivité, bien plus que le téléphone par exemple, puisque l'univers de chaque acteur lui est, et lui reste, particulier : « la communication par monde virtuel est donc plus interactive que la communication téléphonique parce qu'elle implique dans le message l'image de ma personne et celle de la situation, qui sont presque toujours les enjeux de la communication »[2].

Reprenant le modèle de l'interactivité proposé par Vincent Mabillot, Gilles Brougère remarque qu'aujourd'hui « des niveaux plus importants d'interactivité se développent à travers la communication, dans la mesure où la réponse n'est pas seulement celle de la machine, mais celle d'un joueur avec lequel la machine permet d'interagir. »[3] Ainsi, s'agit-il de considérer que, derrière les jeux vidéo, se cachent tout un ensemble de produits permettant selon les cas, des modes de communications plus ou moins grands et des contraintes, plus ou moins bien maquillées par le jeu. Nous ne sommes pas « dans une opposition binaire simple, mais plutôt dans une logique de pôle, entre l'absence d'interactivité et l'interactivité totale qui implique une interaction humaine »[4].

Conclusion, le jeu vidéo comme média : un débat scolastique ?

Toute une littérature souvent issue des sciences de l'information et de la communication, des arts et du game design s'est développée autour d'une analyse des propriétés du jeu vidéo proposant concepts, notions, définitions et modélisations. Dans le cadre de notre travail, nous contribuerons que peu, voire pas, à ce débat sémiologique, sémantique et conceptuel sur le jeu vidéo en tant que récit ni sur les notions d'interactivité ou de virtualité. En ce qui nous concerne, peu importe qu'il s'agisse « réellement » d'un récit, d'une nouvelle forme de récit, d'un non récit, d'un média ou d'un hypermédia, d'une vraie ou d'une fausse « interactivité ». Nous nous contenterons d'emprunter quelques termes, modèles, notions et définitions évoquées ici, lorsqu'ils nous apparaîtront utiles à notre analyse des pratiques et nous les conserverons dans la mesure où ils font sens et sont repérables dans les pratiques et les discours des joueurs.

Nous rentrerons peu, voire pas dans cette discussion qui, non seulement est en dehors de notre compétence et de notre objet de recherche (les pratiques), mais qui nous semble à certains égards relever d'une logique quelque peu scolastique. En effet, derrière ce débat récit/non récit, virtualité, interactivité se cache d'abord un problème de définition, et un véritable jeu de langage au sens de Wittgenstein[5]. Selon la définition que l'on fait a priori du terme de récit ou d'interactivité, on peut valider ou non un ensemble de relations entre des objets et des définitions. Plus encore, en fonction de l'objet qui sert d'appui à l'analyse, on peut mettre à jour des « différences ou des répétitions », des « singularités ou des multiplicités », des analogies ou des oppositions. Que l'on prenne *Tetris* en exemple ou *Quake*, on peut montrer la présence ou l'absence de protagonistes; le déroulement ou le non-déroulement

[1] Pierre Lévy, *Cyberculture, op. cit.,* p.96.
[2] *Ibid.*
[3] Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre, op. cit.*, p.136.
[4] Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre*, p. 137.
[5] Ludwig Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus* (suivi des *Investigations philosophiques*), Paris : Gallimard, 1961. « Que signifie : savoir ce que c'est un jeu ? […] Ce savoir est-il l'équivalent quelconque d'une définition non exprimée ? En sorte que, si elle était exprimée, je pourrais la reconnaître pour l'expression de mon savoir. Mon savoir, mon concept du jeu n'est-il pas tout entier dans les explications que je pourrais en donner ? » (L. Wittgenstein, *op. cit.*, 1961, p. 151).

d'une histoire. Derrière le terme de « jeu vidéo » apparaît un ensemble d'objets qui malgré l'unité sémantique qui les regroupe (le terme même de « jeu vidéo »), ne renvoient pas nécessairement aux mêmes logiques, aux mêmes pratiques ni aux mêmes expériences[1].

Si le développement de concepts et de notions peut se révéler tout à fait fécond et stimulant, donner à comprendre la logique d'un média, il apparaît clairement qu'il s'agit bien là d'un langage scientifique qui s'éloigne à certains égards de la logique de la pratique, du « sens pratique »[2] et du point de vue des joueurs. Concevoir des définitions strictes d'interactivité, de récit, de virtualité, nous amènerait sans doute à écraser les usages, à ne pas prendre en compte les pratiques et les discours des joueurs. Comme le souligne Gilles Brougère à propos d'une définition du jeu, il est parfois préférable de partir de l'usage d'un mot, plutôt que d'une définition préalable scientifique : « la science apparaît comme un jeu de langage particulier et peut produire à travers les mots des concepts, mais n'érigeons pas le jeu de la science en norme universelle. La pratique langagière n'a que faire de concepts et nous ne les trouverons pas derrière celles-ci, au mieux nous les construirons »[3].

A l'inverse s'en tenir seulement aux discours et pratiques des joueurs, dans une acception trop large, risquerait de nous amener à « un sens minimum commun sur lequel il sera d'autant plus difficile de produire des analyses qu'il aura exclu tout ce qui fait la richesse et la particularité de chaque activité »[4]. Apparaît ici un débat épistémologique et scientifique complexe qui, au-delà de notre objet de recherche, traverse les sciences sociales. S'agit-il en effet de considérer que c'est d'abord au chercheur de créer des cadres, des modèles, des définitions ou des concepts pour décrire le réel à l'aune desquels on définit telle ou telle activité comme relevant de la définition (quitte à exclure), ou, au contraire, à chercher dans la diversité des usages d'un mot, dans les pratiques des acteurs, des dénominateurs communs et des termes sur lesquels construire ses concepts ?

Notre travail se situe dans une approche qui consiste à ne se définir ni en « rupture avec un usage des mots qui fait sens et dont il faut rendre compte, ni par une soumission à cet usage dont il faut s'éloigner pour construire des outils conceptuels indispensables au travail scientifique »[5]. Autrement dit, il s'agit de ne pas refuser les termes voire les analyses produites par les acteurs ni de projeter dans le monde social les concepts, les notions de chercheur, cette forme « d'épistémocentrisme » que dénonce Pierre Bourdieu : « Parce qu'il ignore ce qui la définit en propre, le savant impute toujours aux agents sa propre vision, et en particulier un intérêt de pure connaissance et de pure compréhension qui leur est, sauf exception, étranger[6] ». C'est entre le langage commun, les pratiques ordinaires et l'élaboration d'un vocabulaire scientifique que peut se construire une analyse des pratiques sociales : « Ne pouvant se contenter ni de la vision première, ni de la vision à laquelle le travail d'objectivation donne accès, on ne peut que s'efforcer de tenir ensemble, pour les intégrer et le point de vue des agents et le point de vue auquel le travail d'analyse permet de parvenir en rapportant les prises de position aux positions d'où elles sont prises ».[7]

Ainsi, en ce qui concerne la question du jeu vidéo comme récit, notre question n'est pas de tant savoir si les jeux vidéo sont par essence des récits mais s'ils sont vécus et reçus comme tels par les joueurs. Pour cela, nous nous en tiendrons à une acception assez souple du récit qui nous permettra de regrouper le plus largement les pratiques des joueurs de MMO : « le récit peut être supporté par le langage articulé, oral ou écrit, par l'image, fixe ou mobile, par le

[1] C'est vrai également du mot « jeu ». Cf. Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre,* p. 6.
[2] Pierre Bourdieu, *Le sens pratique*, Paris, Minuit, 1980.
[3] Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre,* Paris : Economica, p.6.
[4] *Ibid.*, p.5.
[5] *Ibid.*, p.12
[6] Pierre Bourdieu, *Méditations Pascaliennes,* Paris : Seuil, 1997, p. 67.
[7] *Ibid.,* p. 225.

geste et par le mélange ordonné des substances».[1] De la même façon, aussi séduisantes que soient les définitions de Gilles Deleuze ou de Pierre Levy sur le virtuel, nous ne les emprunterons pas dans le cadre de notre travail. En effet, pour notre part, c'est du côté du « sens commun » que nous irons, c'est-à-dire des joueurs. Que signifie le mot virtuel pour les joueurs ? Dans quelles conditions est-il employé ? Est-ce que cela renvoie à une opposition au réel, à une irréalité ? Nous partirons de leur point de vue et de leur usage des mots plutôt que d'un concept ou d'une définition philosophique préalable.

[1] Roland Barthes, « Introduction à l'analyse structurale des récits », *Communications* n° 8, 1966, p. 1. Disponible en ligne sur : http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1966_num_8_1_1113

3. LE JEU VIDEO COMME JEU

Cette discussion sur la nature et la définition du jeu vidéo conçu en tant que média fait écho à un second débat, voire à une division[1], dans la littérature, qui porte moins sur les « propriétés » et les caractéristiques du support informatique, mais plus largement sur la question du jeu. Le jeu vidéo est-il un jeu et, si l'on s'accorde à le considérer comme tel, comme dépasser théoriquement cette tautologie ? Comment définir le jeu vidéo en tant qu'activité ludique ? Quelles cadres théoriques lui appliquer ? A la théorisation du jeu vidéo sous l'angle d'une narration, d'autres travaux proposent une analyse différente en inscrivant le jeu vidéo dans le domaine du jeu et de la « sphère ludique »[2]. Cependant au sein de ces approches dites « ludologiques »[3], les différentes définitions mobilisées trouvent leurs principales fondations dans les théories de Caillois et Huizinga.

Le jeu vidéo comme « cercle magique » : les travaux de Huizinga

Les analyses de l'auteur d'*Homo Ludens* ont trouvé un « renouveau » dans la littérature sur le jeu vidéo et se voient reprises, citées et commentées par des chercheurs, des essayistes ou des *game designers* pour comprendre les relations entre jeu vidéo et jeu. Il faut d'abord rappeler que Huizinga propose une analyse anthropologique du jeu en cherchant à comprendre sa place dans différentes sociétés et à diverses époques et son rapport à la culture. Il va ainsi proposer une définition du jeu (devenue canonique dans les « sciences du jeu ») : « une action libre, sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité, qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel »[4]. A cette définition, Huizinga donnera une valeur métaphorique, en qualifiant le jeu de « cercle magique » : la constitution d'un espace qui se situe en même temps à l'intérieur et à l'extérieur de la réalité sociale, dans lequel les joueurs entrent et sortent sur des périodes circonscrites dans le temps et dans l'espace.

Dans les traces de Huizinga, des chercheurs[5] s'attachent à comprendre comment les joueurs de jeu vidéo rentrent dans un « cercle magique ». Ainsi, pour Salen et Zimmerman, le jeu vidéo apparaît comme un espace fictif, limité dans le temps et l'espace, situé en dehors de la réalité et régulé par un système informatique. Ils insistent sur la notion de *feedback*, de rétroaction, autrement dit la possibilité pour le joueur de savoir quel est l'effet de son action sur le jeu. « Le jeu n'est le pas produit d'un système de jeu, mais des interactions des joueurs avec ce système dans le but de jouer ».[6] Selon Salen et Zimmerman, le « cercle magique » se situerait précisément dans cette relation entre un système entendu comme « un groupe d'éléments interagissant, inter-reliés, ou interdépendants formant un ensemble complexe » et l'interactivité accordée au joueur avec ce système : « Les éléments clés sont le fait que le jeu

---

[1] Deux camps dans la littérature « s'opposent » sur l'analyse de l'objet. Les « ludologues » et les « narratologues » , les premiers, comme nous l'avons vu, analysent le jeu sous l'angle d'un récit et donc à l'aune des théories de la narration, les seconds sous l'angle d'une activité ludique et donc au regard des théories du jeu. Pour une analyse du débat, des attaques et des contre-attaques qui divisent les « narratologues » et les « ludologues », cf. Julien Rueff, « Où en sont les games studies ? », *Réseaux,* vol. 26, n° 152, 2008 pp.139-166. Quelques chercheurs comme Henry Jenkins cherchent une position plus centrale. Sans être certain de comprendre les tenants, les aboutissants et les raisons de ce débat (sinon celles d'alimenter de créer un débat entre spécialistes), nous ne nous interdirons aucune façon de penser le jeu vidéo, ni en termes de récit ni en termes de jeu.

[2] Terme de Johan Huizinga, *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu,* Paris : Gallimard, 1951.

[3] Sébastien Genvo, « réflexions ludologiques », *Mediamorphoses*, n°22, février 2008, p. 95-104.

[4] Johan Huizinga, *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu,* Paris : Gallimard, 1951, p.35.

[5] L'auteur est repris par d'autres chercheurs sur le jeu, souvent dans des logiques de Game Design. Cf. Sébastien Genvo, *Le game design de jeux vidéo, approche communicationnelle et interculturelle*, *op. cit.* Cf. Julian Alvarez, *Du jeu vidéo au serious game : Approches culturelle, pragmatique et formelle, op. cit.*

[6] Katie Salen, Eric Zimmerman, « Game Design and Meaningful Play », *op. cit.,* p.60.

soit un système, que les joueurs interagissent avec ce système, que le jeu est une instance du conflit, le conflit dans le jeu est artificiel, les règles limitent le champ des possibles du joueur et définissent le jeu, et chaque jeu est associé à un résultat mesurable.[1] » Au carrefour des relations entre les actions d'un joueur et l'interactivité d'un système se constituerait selon eux le cercle magique vidéoludique qu'ils définissent comme « un espace puissant, gagnant son autorité dans l'action des joueurs, et créant des significations complexes et nouvelles qui ne sont possibles que dans le cadre du jeu. »[2]

Le jeu vidéo comme « activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée (ou) fictive »

Avec Huizinga, les analyses de Caillois[3] sont parmi les plus sollicitées dans la littérature. Dans les traces du premier, l'auteur des *jeux et des hommes* propose une définition du jeu assez proche[4] : « une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée (ou) fictive »[5]. « Libre » parce qu'aucun jeu ne peut avoir de caractère coercitif, on ne peut pas obliger une personne à jouer sinon le jeu perdrait immédiatement de sa « nature divertissante et joyeuse ».[6] « Séparée » car l'activité ludique intervient dans un moment et dans un lieu déterminé qui marque une opposition à d'autres activités sociales (le travail par exemple). Cette séparation est aussi bien spatiale (la marelle dessinée à la craie, le plateau d'un jeu de société, le terrain de foot) que temporelle : il y a un début, une fin, un temps de jeu. Ainsi, précise l'auteur, « le domaine du jeu est un univers réservé, clos, protégé : un espace pur ».[7]

L'activité ludique est selon Caillois « incertaine ». En effet, pour qu'il y ait jeu, il faut que le déroulement et surtout la fin du jeu (la victoire) ne soient pas connus d'avance et que chacun ait l'impression (vraie ou fausse) « d'avoir sa chance ». A ceci, Caillois ajoute que le jeu est une activité improductive : il ne crée rien de nouveau ou de réel. Même dans le cas de jeux d'argent, le jeu ne produit pas de valeur ajoutée car les gains acquis par les joueurs ne sont que des sommes d'argent déplacées.

Le jeu est une activité réglée, soumise à des règles qui suspendent les lois ordinaires. La règle fait partie du jeu, elle le circonscrit, le délimite. Elle permet également que le jeu soit équitable et que chaque participant puisse croire à ses chances. Parfois même, comme au Go ou aux échecs, un « handicap » est donné à un joueur plus fort afin que le jeu soit juste. Enfin, tout jeu, selon Caillois, relève de la fiction : toute activité ludique est « accompagnée d'une conscience fictive de la réalité seconde ». Sur la base de cette définition l'auteur propose une classification des jeux selon quatre types :

- *L'agôn* qui désigne les jeux de combat et de compétition dans lesquels le joueur met une « capacité » à l'épreuve pour l'emporter : « la rapidité, l'endurance, la vigueur, la mémoire, l'adresse, l'ingéniosité, etc. »[8]. Cette catégorie regroupe donc les jeux d'affrontements physiques ou symboliques, les jeux sportifs (football, rugby), les sports individuels (course, athlétisme, tennis), les jeux de société (dames, belote, échecs billard.) Ces jeux supposent un principe d'égalité entre les membres qui y participent, (quitte à imposer un handicap au concurrent le plus fort). L'auteur insiste sur la notion de victoire. Selon lui, l'agôn se présente comme « la forme pure du mérite personnel et sert à le manifester »[9]. Il évoque aussi les défis enfantins tels que

[1] Katie Salen, Eric Zimmerman*, Rules of Play*, Massachusetts : The MIT Press, 2004, p. 83.
[2] Katie Salen, Eric Zimmerman, « Game Design and Meaningful Play », *op. cit.,* p. 77.
[3] Roger Caillois, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris : Gallimard, paris, 2000, (1ère Ed 1958).
[4] La principale différence entre les travaux de Huizinga et de Caillois tient en ce que ce dernier accorde une plus grande importance aux jeux de hasard et de déguisement.
[5] Roger Caillois*, Les jeux et les hommes*, p. 42-43.
[6] *Ibid.*
[7] *Ibid.,* p. 38.
[8] *Ibid.*, p.50.
[9] *Ibid.*, p.53.

regarder le soleil le plus longtemps possible, résister aux « chatouilles », etc.

- *L'aléa* (« dés » en latin). Dans cette catégorie de jeux, il ne s'agit pas de vaincre un adversaire mais le destin. « Ici, non seulement on ne cherche pas à éliminer l'injustice du hasard, mais c'est l'arbitraire même de celui-ci qui constitue le ressort unique du jeu »[1]. Sont ainsi concernés les jeux de roulettes, de dés, de pile ou face, les jeux de loterie… « A l'inverse de l'agôn, l'alea nie le travail, la patience, l'habileté, la qualification ; il élimine la valeur professionnelle, la régularité, l'entraînement »[2]. Caillois oppose ainsi agôn et aléa en les considérant malgré tout comme deux pôle opposés et symétriques : « ils obéissent tous deux à une même loi : la création artificielle entre les joueurs des conditions d'égalité pure que la réalité refuse aux hommes »[3]. Toutefois, Caillois constate que certains jeux combinent à la fois des ressorts appartenant à l'alea et à l'agôn comme les jeux de cartes, les dominos ou le backgammon. En effet, le hasard (alea) intervient dans la donne et dans la composition des « mains » des joueurs, ensuite ceux-ci devront exploiter au mieux les cartes ou les pièces distribuées.
- *La Mimicry*. Le terme recouvre tous les jeux d'imitation de déguisement, de faire « comme si ». Dans cette perspective, « le plaisir c'est d'être autre ou de se faire passer pour un autre »[4] […] La règle du jeu est unique : elle consiste pour l'acteur à fasciner le spectateur, en évitant qu'une faute conduise celui-ci à refuser l'illusion. »[5]
- *L'Ilinx*. Cette catégorie rassemble les jeux « qui reposent sur la poursuite du vertige et qui consistent en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse »[6]. Il cite pour exemple les derviches tourneurs ou plus communément les jeux de manège, de balançoire, de tourniquet… « l'essentiel ici réside dans la poursuite de ce désarroi spécifique, de cette panique momentanée que définit le terme de vertige et des indubitables caractères de jeu qui s'y trouvent associés : liberté d'accepter ou de refuser l'épreuve, limites strictes et immuables, séparation d'avec le reste de la réalité »[7].

L'auteur établit dans chaque catégorie des degrés entre ce qui relève d'un principe d'improvisation de laisser-aller, de pur plaisir, la *paidia*, et, à l'opposé l'organisation, le goût de l'effort, de la difficulté, le *ludus*. Ainsi doit-on voir dans les courses d'enfants ou dans les luttes improvisées le domaine de la *paidia*, et dans les compétitions sportives ou dans les tournois (boxe, échecs, dames, billard) le *ludus*.

Sur la base des travaux de Caillois,[8] des auteurs vont analyser les jeux vidéo. Delphine Grellier[9] remarque ainsi que certains jeux vidéo renvoient clairement aux catégories de Caillois. Cependant les MMO présentent, selon elle, une complexité telle que toutes les catégories s'entrecroisent : « Cette association mimicry-agôn ou mimicry-agôn-alea place les jeux de simulation de rôles dans une position tout à fait médiane entre ludus et paidia, inhabituelle dans la sphère ludique. Cette combinaison de principes traditionnellement dissociés, et que, rappelons-le, Roger Caillois jugeait tout à fait improbable – en particulier concernant l'association

[1] *Ibid.*, p.56.
[2] *Ibid.*, p.57.
[3] *Ibid.*, p.60.
[4] *Ibid.,* p.64.
[5] *Ibid.*, p.67.
[6] *Ibid.*
[7] *Ibid.,* p. 75.
[8] Cf. Sébastien Genvo, *Le game design de jeux vidéo, approche communicationnelle et interculturelle*, *op. cit*. Julian Alvarez, *Du jeu vidéo au serious game : Approches culturelle, pragmatique et formelle, op. cit*.
[9] Delphine Grellier, « Particularité des jeux de simulation de rôles dans la sphère ludique : analyse au regard de la théorie de Roger Caillois. », *Klesis – Revue philosophique*, vol. 6, n°1 (« Philosophie et sociologie »), décembre 2007.

mimicry-alea –, ainsi que cette position intermédiaire entre les deux pôles ludus et paidia, ne fait que confirmer le caractère spécifique et inédit des jeux de simulation de rôles au regard de la sphère ludique globale. »

La notion de *gameplay* : le jeu vidéo comme expérience optimale

« Cercle magique », « activité fictive », « agôn », « ludus » … tous ces cadres théoriques sont ainsi mobilisés dans la littérature pour expliquer et définir le jeu (vidéo) mais également pour analyser ce qui fait la valeur ludique (ou non) d'un jeu vidéo. En effet, on trouve plus particulièrement un débat théorique (assez comparable à celui sur l'interactivité) sur le terme de *gameplay*, notion d'abord issue du monde des professionnels (journalistes, *game designer*) et des joueurs. Ceux-ci parlent de *gameplay* « pour qualifier notamment ce qui fait (ou non) la qualité ludique d'un logiciel de jeu »[1]. Ce terme ne connaît pas de traduction en français, même si l'on tend parfois à parler de « jouabilité », de « maniabilité » ou encore de « mécanique de jeu ». Plus encore, il n'existe pas non plus de définition commune qui fasse l'unanimité aussi bien dans la littérature universitaire, professionnelle que dans la presse spécialisée ou sur Internet[2] : joueurs, journalistes, *game-designers* ou chercheurs en proposent des définitions sinon des modélisations diverses.

On peut cependant distinguer dans la littérature plusieurs approches de cette notion. Une première définit le *gameplay* comme un ensemble de caractéristiques formelles du jeu vidéo telles que le scénario, l'interface, les graphismes, etc. Ainsi, pour Julian Alvarez, reprenant les analyses de l'auteur, réalisateur et producteur de jeu vidéo Jean Noël Portugal, le *gameplay* renvoie d'abord au système formel du jeu et le définit ainsi selon 5 dimensions[3] :

1. Un ensemble de règles : règles du jeu, buts généraux et locaux attribués au joueur, les moyens d'action et de liberté concédés à l'utilisateur dans l'univers virtuel
2. Des modes de commandes
3. L'organisation spatiale
4. L'organisation temporelle
5. L'organisation dramaturgique

Pour Stéphane Natkin, le *gameplay* renvoie également à l'ensemble des choix proposés par le programme et des éléments qui permettent d'interagir sur le jeu. Il considère cependant, comme dans les analyses critiques sur l'interactivité développées plus haut, qu'il s'agit là d'un gigantesque *bluff*, d'une illusion : « le concepteur du jeu a caché les règles et les modifie dynamiquement en fonction de la progression du joueur et, dans certains cas, d'une mesure de son efficacité. S'il perd trop souvent on lui fournit une aide pour s'en sortir. »[4]

En basant son analyse sur les travaux de Huizinga et de Caillois mais surtout de Jacques Henriot, Genvo conçoit le gameplay comme la rencontre de deux éléments. Il y aurait d'un côté une *structure de jeu* entendue comme un « système de règles que le joueur s'impose de respecter pour mener à bien son action »[5], et une attitude ludique entendue comme « l'action par celui qui joue ». Le gameplay se situerait selon Genvo entre la « structure de jeu » [game] et l'action du joueur [play] : « le joueur va conjointement prendre connaissance du fonctionnement du système, de ses mécanismes (il s'agit de la structure de jeu, ce qui correspond au terme *game*) et va en éprouver son adaptation à l'attitude ludique (l'attitude ludique pouvant trouver une équivalence dans le mot *play*), ce que traduit le terme de *gameplay* en regroupant ces

[1] Sébastien Genvo, *Le game design de jeux vidéo, approche communicationnelle et interculturelle*, *op. cit.,* p. 212.
[2] On peut consulter à titre d'illustration l'encyclopédie libre *Wikipédia* pour voir les différentes acceptions proposées par des joueurs, des chercheurs ou des professionnels. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Gameplay>
[3] Julian Alvarez, *Du jeu vidéo au serious game*, *op. cit.,* p. 186.
[4] Stéphane Natkin, « les jeux de demain : télévision ou cinéma interactif ? » in Sébastien Genvo, *Le Game Design de jeu vidéo : approches de l'expression vidéoludique*, 2006, p. 30.
[5] Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer*, Paris : José Corti, 1989, p. 98

deux aspects dans une même notion. Il renvoie donc aux modalités d'action du joueur dans l'univers fictionnel »[1].

Dans une approche un peu différente, d'autres conçoivent le *gameplay* dans une dimension à la fois objective et subjective du jeu, autrement dit, comme l'ensemble des éléments formels déterminant les actions des joueurs mais également comme la temporalité du jeu. Pour Chris Crawford, le *gameplay* se définit comme le rythme du jeu et la facilité avec laquelle on franchit les étapes, les niveaux, les difficultés[2]. Dans une perspective proche, Järvinen, Heliö et Mäyrä le définissent sous l'angle d'une durée, d'un « temps pendant lequel le jeu impose ses règles et son environnement au joueur. Pendant le *gameplay*, le joueur peut développer des compétences (*skills*) et des stratégies pour achever les buts du jeu au sein des règles proposées »[3].

Enfin, radicalement éloignée de cette approche, certains s'intéressent plus particulièrement à l'expérience vécue par le joueur et analysent la notion de *gameplay* par le prisme de la théorie du *flow*[4], de l'expérience optimale, développée par le psychologue Csikszentmihalyi. Ce chercheur a développé une théorie, dite du *flow*, pour décrire l'expérience particulière – et le plaisir – que l'on peut éprouver parfois lorsqu'on est impliqué, voire absorbé, totalement dans certaines activités aussi bien dans le domaine du jeu, du loisir que du travail : « c'est ce que ressent le navigateur quand le vent fouette son visage et que le bateau fend la mer - les voiles, la coque, le vent et la mer créent une harmonie qui vibre dans ses veines. C'est ce qu'éprouve l'artiste peintre quand les couleurs s'organisent sur le canevas et qu'une nouvelle œuvre (une création) prend forme sous la main de son créateur ébahi […] l'enfant qui place avec des doigts tremblants le dernier cube sur la haute tour qu'il a construite, le nageur qui fait ses longueurs en essayant de battre son propre record, le violoniste qui maîtrise un passage difficile, par exemple. »[5] La notion d'expérience optimale renvoie à un sentiment particulier de l'existence humaine qui peut apparaître dans certaines pratiques « absorbantes », lorsqu'elles mêlent notamment concentration et plaisir : « l'engagement dans une tâche précise qui exige des aptitudes appropriées (un défi), qui fournit une rétroaction immédiate, qui exige des aptitudes appropriées, un contrôle sur ses actions et une concentration intense ne laissant aucune place aux distractions ni aux préoccupations à propos de soi et qui s'accompagne (généralement) d'une perception altérée du temps constitue une expérience optimale (une expérience, un flot). »[6] L'apparition du *flow* est reliée à plusieurs critères :

- La tâche entreprise est réalisable mais constitue un défi. La personne s'est fixé un but qui représente une difficulté, exige une aptitude particulière et un effort pour la réaliser. L'activité ne doit être ni trop facile ni trop difficile.
- Concentration : en faisant l'effort nécessaire pour atteindre son but, la personne doit se concentrer pour oublier son environnement et ne pas se laisser distraire.
- Les objectifs de la pratique sont explicites. Le but est défini sans ambiguïté au départ de l'action.
- Rétroaction : l'activité en cours fournit un retour immédiat ; la personne peut constater son progrès vers son but au fur et à mesure de son action, sans attendre. L'activité est rapidement gratifiante.

---

[1] Sébastien Genvo, « Les conditions de validité de l'immersion vidéoludique », *op. cit.*

[2] Chris Crawford, *The art of computer game design*, Emeryville: Mcgraw-Hill Osborne, 1984, p. 16. Le livre est disponible en version électronique : http://www.erasmatazz.com/free/AoCGD.pdf.

[3] Aki Järvinen, Satu Heliö, Frans Mäyrä, *Communication and Community in Digital Entertainment Services*, Rapport de d'étude, Université de Tempere (Laboratoire Hypermédia), 2002, p.17. Disponible sur : http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5432-4.pdf.

[4] Que l'on traduit parfois par flot, mais nous préférons garder le terme anglais.

[5] Mihaly Csikszentmihalyi, *Vivre* : *la psychologie du bonheur*, Paris : Robert Laffont, 2004 p. 24.

[6] *Ibid.*, p. 58-59.

- L'engagement de l'individu est profond et fait disparaître toute distraction. L'activité implique un haut niveau de concentration et de focalisation de l'attention.
- Contrôle et maîtrise : la personne exerce le contrôle sur ses actions. La personne n'est pas inquiète, elle est certaine d'atteindre son but. Un sentiment de maîtrise personnelle de la situation ou de l'activité se produit.
- La préoccupation de soi disparaît.
- La perception de la durée est altérée dans une sorte de distorsion temporelle : la personne ne voit pas le temps passer pendant qu'elle s'efforce d'atteindre le but qu'elle s'est fixé. Elle est alors « prise dans le flow ».

Cette théorie du flow est reprise par plusieurs auteurs[1]. Dans son analyse des MMO, Thomas Gaon remarque que « sur la base de la certitude, le joueur peut atteindre le *flow*, un état psychique de fonctionnement optimal et plaisant ».[2] Prolongeant cette notion, Järvinen, Heliö et Mäyrä parlent de « *game flow* » : « la structure et le tempo produisent des situations qui peuvent créer une expérience optimale particulièrement recherchée, et dans beaucoup de cas, le plaisir esthétique des images et des sons numériques affecte notre expérience ludique optimale »[3]. Au carrefour du difficile et du faisable, l'expérience qui découle du jeu vidéo, le *flow* vidéoludique est selon eux l'élément essentiel de ce que les joueurs nomment le *gameplay*.

Le jeu (vidéo) comme « second degré » : les travaux de Gilles Brougère

Enfin, on peut identifier une dernière approche dans la littérature qui propose une analyse différente de la notion de *gameplay,* et plus généralement du jeu. Contrairement aux analyses précédentes, Gilles Brougère refuse de proposer une définition essentialiste sur ce qu'est ou ce que serait par nature le jeu. Dans les traces de Wittgenstein, le chercheur se demande si derrière le mot jeu nous sommes certains de parler de la même chose. Toute la difficulté d'une analyse de l'activité ludique est liée au fait que « le langage n'implique pas une essence préalable, un noyau commun entre tout ce qui va être dénommé de façon identique. Comme [Wittgenstein] le présente à travers l'exemple de la diversité des jeux de règles (games), il n'est pas besoin de supposer quelque chose de commun à toutes les choses qui répondent au nom de « jeu ». Il suffit que l'un ait quelque chose de commun avec un autre et cet autre avec un troisième, sans qu'il y nécessairement quoi que ce soit de commun entre le premier et le troisième. Il suffit que s'entremêlent les ressemblances sur le modèle de l'air de famille. L'oncle Léon ressemble au cousin Fernand qui ressemble lui-même à ma sœur Olive, mais il n'a pas de traits communs entre Léon et Olive. Restent qu'ils sont enserrés dans un ensemble de ressemblances familiales. Il suffit que ça ressemble quelque part à d'autres jeux pour justifier cette association ».[4]

En ce sens, le jeu se définirait d'abord comme une rhétorique pour reprendre le terme de Brian Sutton-Smith[5] qui, dans son ouvrage, dresse une liste impressionnante des usages et des significations du mot jeu, aussi bien issues du langage commun, populaire ou savant. Chaque espace social a ses raisons et ses façons de parler du jeu, et aucune définition ne serait plus fausse ou plus vraie que les autres. A ceci près, précise Brougère, que l'usage scientifique peut

[1] Gilles Brougère reprend également cette théorie du *flow* pour une analyse plus générale sur le jeu, cf. Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre, op. cit.*
[2] Thomas Gaon, « Des paradis artificiels », in Franck Beau (dir.), *Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP, 2007, p.125. L'auteur voit dans le *flow* une des « propriétés addictogènes » des MMO.
[3] Aki Järvinen, Satu Heliö, Frans Mäyrä, *Communication and Community in Digital Entertainment Services*, *op. cit.*, p.22.
[4] Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre, op. cit.,*, p. 6.
[5] Brian Sutton-Smith, *The Ambiguity of Play,* Cambridge: Harvard University Press, 1997.

rendre parfois le terme plus ambigu encore en en proposant une stricte définition stricte[1], toujours contestable, et qui, devant les exceptions, finira toujours par exclure les activités qui ne lui conviendront pas.

En conséquence, la logique du vocable « jeu » est à saisir non pas dans un concept mais dans les usages qui en sont faits. Il s'agit d'aller chercher « l'air de famille » entre toutes les activités nommées jeux. Gilles Brougère propose ainsi cinq critères qui, loin de constituer une définition stricte de l'activité ludique,[2] cherche à en saisir les dimensions communes. Il distingue ainsi :

- La décision. « Jouer c'est décider ». Ce qui caractérise en effet tout jeu, c'est la libre adhésion du joueur à l'activité ludique. Cependant, précise le chercheur, « une décision n'est jamais un exercice absolu de liberté, elle est toujours liée à un réseau de causes et de motivations qui peuvent l'expliquer. Elle est située et liée au contexte qui en définit les conditions de possibilité »[3]. Ainsi, plutôt que de parler comme d'autres théoriciens de « liberté »[4], Gilles Brougère préfère la notion de décision pour insister sur deux dimensions d'une activité ludique. Non seulement le joueur décide de jouer à un jeu mais plus encore, contrairement à d'autres domaines de la vie sociale (le travail par exemple), le jeu fonctionne sur le principe de décision. Il met en effet à la disposition un nombre de choix, d'options plus ou moins grandes, plus ou moins contraintes selon les cas. Et le joueur de décider ou non de la validité de telle ou telle action en fonction de ce qu'il pense adapté, en relation avec les actions des autres joueurs, de la configuration du jeu, etc. En somme, la décision est au centre de l'activité ludique, elle est au cœur de certains jeux qui, comme les échecs, ne sont à bien y regarder que des suites de décisions.
- La règle. Elle organise en partie la décision du joueur et l'organisation du jeu. Dans le cas des jeux dits « de société », elle est écrite, lue, ou connue de tous. Même dans le cas de jeux apparemment dénués de règles, comme les jeux d'imitation ou de faire-semblant des enfants, Gilles Brougère remarque comme d'autres théoriciens, tels que Vygotski, qu'il existe un ensemble de conventions sur lesquelles les joueurs s'appuient : « papa/maman », « le gendarme et le voleur », « les gentils et les méchants »… Parfois ces conventions sont issues d'une tradition orale, comme le jeu de la marelle, parfois d'une série télé, d'un dessin animé, d'un film ou d'une bande dessinée. Ce qui différencie la règle ludique de la loi, c'est qu'elle ne s'appuie pas sur une autorité ou sur un principe extérieur. « Ce qui caractérise la règle du jeu c'est qu'elle ne s'impose que pour autant que les joueurs l'acceptent de façon implicite ou explicite. Le fait que l'accord soit le plus souvent tacite ne change rien à l'affaire. Jouer c'est décider d'agir conformément à une règle et c'est dans le même temps décider d'accepter cette règle comme support de mon action. Il n'y a pas d'obligation de la règle au sens où ne pas participer au jeu permet d'échapper à la règle, ce qui bien entendu, la distingue de la loi »[5].
- La frivolité : ce critère renvoie en partie à la notion « d'improductivité » chez Caillois ou de gratuité chez Huizinga. L'auteur préfère celle de frivolité pour insister non pas sur l'idée que le jeu n'aurait pas d'importance pour le joueur, mais que la conséquence de sa

[1] « La diversité de l'activité ludique est redoublée par celle des discours à prétention scientifique qui tentent d'en rendre compte. En effet, les « sciences du jeu » au lieu de réduire la confusion, de limiter l'ambigüité, de trouver une unité au sein de la diversité ont plutôt augmenté cette confusion et si chacun peut avoir pour prétention de réduire la variété autour d'un principe explicatif, la profusion de ceux-ci ne fait qu'augmenter la cacophonie ». Gilles Brougère, *Jouer/*Apprendre, op. *cit*., p.33.

[2] « Je récuse l'idée de traiter les critères que j'ai dégagés avant tout pour leur pouvoir d'analyse, sous forme de définition. Il ne s'agit pas de délimiter ce qui est le jeu de ce qui ne l'est pas. Il me semble que plus que trancher, distinguer entre le jeu et les autres activités, ces critères permettent de comprendre les logiques des activités qui peuvent être dénommées "jeu" ou qui sans l'être peuvent en être proches. » Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre, op. cit.,* p.59.

[3] Gilles Brougère, « Jeux vidéo et mise en scène du jeu », *op. cit.,* p. 87.

[4] On trouve en effet la notion chez Caillois mais aussi chez Colas Duflo, *Jouer et philosopher, op. cit.*

[5] Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre,* Paris, *op. cit.*, p. 55.

victoire (ou son échec) dans le jeu influeront peu sur le reste de son existence. La frivolité est un caractère discriminant qui permet de comprendre la différence entre le jeu « loisir » et le jeu professionnel, ce qui sépare le joueur de poker qui gagne sa vie en jouant et le joueur amateur qui joue de temps en temps sur Internet, ou enfin l'écart - pas seulement de niveau - entre Zidane et un footballeur du dimanche.

- L'incertitude. Convenant avec Caillois et Huizinga qu'un jeu dont la fin et la victoire sont courues d'avance n'aura pas de joueurs pour participer, de publics pour regarder le match, de parieurs pour miser sur un cheval, de clients pour gratter un ticket (il faut donc un jeu qui laisse toujours croire à sa chance), Gilles Brougère insiste sur l'importance de cette dimension dans l'activité ludique. Parfois l'incertitude est au cœur du jeu, comme dans le cas des jeux de hasard. « C'est là que gît l'intérêt du jeu, ce qui l'oppose à la cérémonie, au rituel, à la pièce de théâtre classique ». [1]

Enfin, précise Gilles Brougère, le jeu est affaire de « *second degré* » autour duquel et dans lequel les autres critères s'organisent et prennent sens. L'auteur développe cette notion, centrale dans son modèle, pour souligner une dimension simple et pourtant essentielle de l'activité ludique (et parfois oubliée dans la littérature, nous le verrons) : ce qui se produit dans le jeu renvoie au domaine du « faire comme si », du « faire-semblant », « du pour faux ». C'est un élément majeur si l'on cherche à comprendre précisément ce qui différencie une activité ludique d'autres activités humaines mais aussi les liens que le jeu entretient comme le souligne Huizinga avec l'art et la culture.

Pour construire cette notion, Gilles Brougère s'appuie sur les analyses de Bateson[2] et de Goffman (qui lui même reprend Bateson) autour de la notion de cadre. Aussi bien les animaux que les hommes s'engagent des activités « cadrées » qui ont un sens totalement différent de leur sens premier. Ainsi, les singes ou les loutres qu'observent Bateson s'engagent dans des combats qui ne sont pas de vrais combats, elles se donnent des coups qui ne font pas mal, des morsures qui ne blessent pas. Bateson parle ainsi de *métacommunication* pour qualifier cet ensemble d'indicateurs (des cris, des gestes, des attitudes) qui indiquent aux adversaires que « ceci est un jeu ».

Dans le cas des activités ludiques des enfants, les logiques sont les mêmes. « Ainsi rares sont les enfants qui se trompent quand il s'agit de discriminer une vraie bagarre et un jeu de bagarre. Ce n'est pas aussi vrai des adultes surtout ceux qui sont le plus éloignés dans leur activité de l'activité quotidienne des enfants»[3]. Le jeu est donc affaire d'une communication entre les joueurs qui transforment une activité « ordinaire » en un sens nouveau. Cette notion de second degré renvoie explicitement chez Gilles Brougère à celle de *cadre de l'expérience* développée par Goffman. L'auteur de *La mise en scène du quotidien* a repris les analyses de Bateson pour construire toute une théorie de l'activité humaine qui concerne le jeu mais pas seulement : le travail, l'amour, les loisirs, les rites, le sport, les cérémonies, la télévision, l'école …. Tout ou presque serait affaire de cadre.

Les cadres de l'expérience

La question centrale du travail de Goffman est la suivante : « dans quelles circonstances pensons-nous que les choses sont réelles ? »[4] Sur la base de cette interrogation, le chercheur propose une théorie pour penser l'activité sociale, les rôles sociaux et le degré de réalité que nous leur accordons. Il se propose d'analyser ainsi non pas ce « qu'est le réel » mais dans quelles conditions sont produites des impressions de réel ou de fiction. « Mon idée de départ est la suivante : une chose qui dans certaines circonstances peut se présenter comme la réalité

[1] Ibid., p. 58.
[2] Gregory Bateson, *Vers une écologie de l'esprit, Tome 1*, Paris : Seuil, 1995.
[3] Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre, op. cit.*, p. 106.
[4] Erving Goffman, *les cadres de l'expérience*, Paris : les éditions de Minuit, 1991, p. 10.

peut en fait être une plaisanterie, un rêve, un accident, un malentendu, une illusion, une représentation théâtrale, etc. J'aimerais attirer l'attention sur le sens des circonstances et sur ce qui le soumet à des lectures multiples »[1].

Goffman distingue ainsi deux types de cadres de l'expérience humaine : les cadres primaires et les cadres secondaires. Le cadre primaire, selon Goffman, renvoie aux activités quotidiennes et ordinaires. « Dans nos sociétés occidentales, identifier un événement parmi d'autres, c'est faire appel, en règle générale, et quelle que soit l'activité du moment, à un ou plusieurs cadres ou schèmes interprétatifs que l'on dira primaires parce que, mis en pratique, ils ne sont pas rapportés à une interprétation préalable ou « originaire » et ne font pas référence à autre chose qu'à l'activité qui se joue. Est dit « primaire » ainsi un cadre qui nous permet, dans une situation donnée, d'accorder du sens à tel ou tel de ses aspects, lequel autrement serait dépourvu de significations »[2]. Les cadres primaires sont de deux ordres. Il y a d'un côté les *cadres sociaux* qui renvoient à une mise en scène première de l'activité ordinaire dans les interactions humaines, et les *cadres naturels* qui renvoient aux activités dont la « Nature », « Dieu », les forces naturelles ou magiques en sont l'explication première. Ainsi tout groupe social possède un ensemble de cadres primaires, une sorte de grammaire explicative : tout évènement doit alors être rapporté soit à la catégorie des faits naturels soit à celle des faits sociaux. Les cadres primaires nous permettent de donner un sens aux événements, de classer, d'identifier, de localiser, d'anticiper, de percevoir, de distinguer, de définir les situations, de les construire selon des principes d'organisation.

Cependant, il arrive qu'un geste ou un comportement dans une situation donnée prenne ailleurs un autre sens. Le geste est alors transformé. Il arrive également qu'une séquence d'activité dans sa globalité soit transformée. Ce cadre se transforme sous l'effet d'une *modalisation* : « Par mode, j'entends un ensemble de conventions par lequel une activité donnée, déjà pourvue d'un sens par l'application d'un cadre primaire, se transforme en une autre activité qui prend la première pour modèle mais que les participants considèrent comme sensiblement différentes. On peut appeler modalisation ce processus de transcription »[3]. Goffman en distingue cinq types :

- *Le faire-semblant* : le jeu, les blagues, les imitations, les rêveries éveillées, le fantasme et la fiction (théâtre, films, etc.)
- *Les rencontres sportives*
- *Les cérémonies* : rites, défilés, mariages, investiture, …
- *Les réitérations techniques* : apprentissage d'une tâche, simulation, entraînement, répétitions, démonstrations, psychothérapies de groupe, ...
- *Les détournements* : œuvres de bienfaisance où le temps d'une journée de « grandes bourgeoises » jouent aux vendeuses de gâteaux, fêtes de type carnaval, …

Toute cadre, primaire ou secondaire, possède des repères, des *parenthèses*, pour marquer le début et la fin d'une séquence : on se dit bonjour et au revoir au bureau, la fermeture et l'ouverture du rideau annoncent au théâtre la scène suivante, etc. Si les parenthèses servent à marquer le début et la fin d'un cadre, il existe également ce que Goffman appelle des *conventions de phasage*, qui identifient la nature du cadre et annoncent souvent une modalisation. Au théâtre, les trois coups annoncent que « le spectacle va commencer », au cinéma la lumière s'éteint. Dans le jeu des animaux, des signes indiquent que l'activité qui se produit relève du jeu et que le combat qui se produit n'est pas un vrai combat : le chien remue la queue, les babouins sautillent autour de leurs partenaires, etc. Pour éviter des confusions de cadres, nous faisons précisément appel à ces conventions de phasage pour préciser que « ceci

[1] *Ibid.*, p.18.
[2] *Ibid.,* p. 30.
[3] *Ibid.*, p. 52.

est un jeu », « ceci est du théâtre » et éviter tout malentendu. Il y a donc des comportements qui sont attendus et d'autres non selon la nature du cadre. Ainsi, « celui qu'on surprend à parler tout seul au s'efforce en général de masquer sa défaillance, conscient que son acte viole la règle propre au cadre des interactions quotidiennes, comme s'il laissait échapper une information ou un regard un peu trop éloquent ; cette règle veut que l'on garde ses intentions pour soi. Au contraire pour le dramaturge, le soliloque est un procédé commode pour assurer la continuité de l'intrigue et apporter suffisamment d'informations au spectateur, la seule obligation étant que les ruminations du personnage soient audibles pour toute la salle. »[1]

Il peut arriver parfois que nous ne sachions pas identifier le cadre, ou que nous ayons un doute, ce que Goffman nomme les « ambigüités » de cadre ou les erreurs de cadrage : « nous entendons quelque chose à la porte, nous pouvons ne pas savoir immédiatement s'il s'agit d'un bruit purement naturel (par exemple le frottement d'une branche agitée par le vent) ou d'un phénomène social (quelqu'un qui frappe). […] De même, lorsque nous téléphonons et que nous n'entendons plus personne à l'autre bout de la ligne, nous ne savons pas s'il s'agit d'un incident technique, si notre correspondant vient de s'effondrer victime d'une crise cardiaque, s'il a débranché le téléphone par mégarde le téléphone, si un cambrioleur armé vient de le débrancher intentionnellement ou si notre correspondant a arrêté la conversation parce qu'il pensait qu'elle était terminée, ou parce qu'il était exaspéré, etc. […] Dans chacun de ces cas, ce qui est ambigu, c'est le sens de l'événement, mais ce qui est en jeu, c'est le choix du cadre d'interprétation qu'il faut appliquer et continuer d'appliquer. »[2]

Mal cadrer une activité implique le plus souvent une justification, parfois douloureuse puisqu'elle met à jour nos propres défaillances, ou bien alors une contestation entre plusieurs parties, chacun s'attachant à définir quel était le bon cadre (l'exemple peut être celui de jeunes qui, selon eux, « s'amusent », et, selon les policiers, « se battent »). Le plus souvent, quand nous comprenons pas un cadre ou quand manifestement nous n'en sommes pas certain, « nous savons habituellement corriger assez vite nos erreurs d'appréciation ou nous délivrer de nos doutes, souvent en nous attelant à l'examen de la situation et en récoltant l'information qui nous manque pour remettre les choses en place, quitte à réclamer directement un complément d'information, ou en essayant de nous justifier pour sauvegarder la stabilité et l'exactitude de nos interprétations. Lorsque nous ne recevons plus le son sur notre poste de télévision, notre perplexité sera vite gratifiée d'un message : « Le signal sonore est interrompu ; n'essayez pas de régler votre poste, il s'agit d'un incident de transmission ».[3] Les moments de flottements de cadre sont souvent désagréables. Goffman qualifie cela « d'expérience négative » qui résulte d'une rupture de cadre, quand nous ne savons plus nous engager dans un cadre, quand « la réalité flotte de façon anomique ».[4]

Cependant, il arrive parfois que quelque chose se produise dans une activité parfaitement cadrée et soudainement le cadre est bouleversé, transformé : un rire pendant un enterrement, quelqu'un qui dit le contraire de ce qu'il est supposé dire, un lapsus, quelqu'un qui tombe de l'estrade pendant une cérémonie… Il y a alors ce que Goffman appelle les ruptures ou les conflits de cadre. Les *ruptures de cadres* s'observent le mieux quand quelqu'un se dégage d'un rôle, craque, explose, quand une situation dégénère : le match de football tourne au pugilat, le journaliste présentant des informations sérieuses est pris de fou-rire. Goffman rapporte ainsi le cas d'une une jeune secrétaire qui, bouleversée par une pièce de théâtre *look Back in Anger* à Broadway, monte sur la scène pour agresser l'acteur principal en criant : « il m'a quittée, il m'a quittée ».[5]

---

[1] *Ibid.*, p.228.
[2] *Ibid.,* p.297.
[3] *Ibid.*, p. 330.
[4] *Ibid.*, p.370.
[5] *Ibid.,* p. 355. Le sociologue rapporte ainsi tout un ensemble de ruptures de cadre sur la base de faits divers.

Il existe également, selon l'auteur, des *fabrications* de cadre. Dans ce cas, il ne s'agit pas d'une mauvaise interprétation de l'individu ni d'une rupture de cadre, mais d'une logique de tromperie. Il arrive en effet que, contrairement au jeu, au sport, aux cérémonies ou aux réitérations, où tout le monde est conscient de la transformation, quelqu'un croit agir dans un cadre primaire ou secondaire alors qu'il s'agit d'un cadre fabriqué à son insu. C'est la pratique des faussaires, des escrocs, des agents secrets, … en somme celles et ceux qui font croire à leurs dupes qu'il s'agit d'un cadre de telle nature (souvent primaire), alors qu'ils sont dans un cadre transformé (secondaire).

Il faut aussi ajouter à ces fabrications, les « caméras cachées », les canulars, les petites farces, comme « faire marcher quelqu'un », mais aussi, selon Goffman, les expérimentations scientifiques et les observations participantes secrètes des chercheurs : « on a là un subterfuge permettant d'observer une activité qui n'a pas été créée de toutes pièces pour les besoins de l'étude. Toutefois, si ce subterfuge est découvert, il met un terme, non à l'activité, mais aux relations entre participants de bonne foi et un observateur qui n'est pas celui qu'on croyait. Le principe qui veut qu'on explique après coup en invoquant l'intérêt scientifique n'étant guère convaincant, il n'est pas rare que les sujets éprouvent une certaine amertume à l'endroit de l'observateur longtemps après les faits. Ce qui est pour le moins compréhensible. »[1]

Le vidéo comme « dispositif de maximalisation du jeu »

Sur la base de ces critères et de cette analyse du jeu comme cadre au second degré, Gilles Brougère analyse le jeu vidéo. « L'illusion (ou second degré) », remarque-t-il, « est bien présente et on peut penser qu'elle se développe de plus en plus. On peut souligner ici l'importance de la fiction, de l'image, de la narration […] La décision, ainsi que nous l'avons analysée, est présentée de façon épurée et radicale ».[2] Plus encore, l'auteur se demande si le jeu vidéo ne serait pas un dispositif qui radicaliserait une activité ludique, en maximisant les caractéristiques du jeu : « On peut se demander si le jeu vidéo n'est pas avant tout une mise en scène, à travers une fiction, de la capacité à décider du joueur. Le message en serait : « tout dépend de toi, de tes décisions ». Et lors même qu'il y aurait de l'illusion à cet égard, c'est bien une caractéristique essentielle du jeu qui va être ressentie fortement par le joueur. Il ne s'agit pas de se demander s'il est libre d'agir, mais de voir que le système l'érige en être décidant. Le jeu vidéo produit une pureté de l'expression de décision ce qui conduit à en oublier la dimension située. La frivolité est d'autant plus présente que l'on est dans le monde virtuel et non dans le monde ordinaire (la barrière est plus forte que dans les jeux qui se déroulent dans l'espace ordinaire de la vie). Tout cela disparaît avec la fin du jeu : *Game Over*. Cette frivolité est fortement présente dans le regard extérieur qui ne voit là que gaspillage du temps. L'incertitude est également mise en scène, elle introduit le stress sans lequel le jeu vidéo ne serait qu'une promenade sans intérêt. Le jeu vidéo aurait donc la particularité de réaliser à travers un dispositif matériel les caractéristiques mêmes du jeu avec son optimisation au moins dans les jeux les plus réussis. »[3]

S'interroger sur le degré de liberté accordée au joueur dans la notion de gameplay renvoie, selon l'auteur, à des débats qui révèlent assez vite certaines limites : « aller chercher la liberté du joueur renvoie à une quête sans fin dont les résultats pourront toujours être contestés. A ce niveau métaphysique on peut trouver des arguments pour nier la liberté du joueur […] »[4]. Dans cette perspective, « le gameplay n'est rien d'autre que sa logique profonde. Le jeu vidéo apparaît comme la mise en scène du jeu, dans ses caractéristiques mêmes. Non pas une nouvelle conception, mais plus encore une matérialisation du jeu comme jamais cela n'a été fait (même si justement on arrive en cela à l'illusion). Représentation par excellence du jeu, cela peut être un jeu

[1] *Ibid.,* p.104.
[2] Gilles Brougère, « jeux vidéo et mise en scène du jeu », *op. cit.,* p. 89
[3] *Ibid.*
[4] *Ibid.*

au second degré, une illusion de jeu, redoublement de l'illusion fondatrice de tout jeu. Avec le jeu vidéo nous aurions un objet qui internalise, matérialise des caractéristiques du jeu qui auparavant étaient distribuées entre les objets ».

Conclusion : le jeu vidéo comme jeu

Au cours de notre travail, nous ne chercherons pas à définir ou redéfinir le jeu, mais à décrire des pratiques ludiques au regard de ce que les théoriciens du jeu nous en disent. Cependant, nous ne nous interdirons pas de croiser différentes approches, celle de Caillois, de Huizinga ou de Brougère en refusant comme celui-ci d'adopter une définition stricte du jeu. Parmi ces travaux, la notion de cadre de l'expérience nous apparaît comme la plus utile pour notre analyse, non seulement parce qu'elle laisse ouverte la définition d'une activité ludique, mais aussi parce qu'elle insiste sur l'apprentissage de l'activité ludique. La théorie de Goffman s'intéresse en effet aux ruptures, aux modalisations, aux transformations, aux ambigüités, aux erreurs … en somme aux apprentissages nécessaires pour « cadrer une activité ». Plus encore, parler de « cadre de l'expérience » permet d'éviter un houleux débat métaphysique sur ce que serait « le réel ». La théorie de Goffman vise en effet non pas à définir le réel, mais à comprendre quels sont les degrés de réalité et d'importance que des individus, ici des joueurs, accordent à une activité. En somme, pour reprendre un terme goffmanien, nous nous attacherons à comprendre *l'ancrage* du jeu entendu comme « ce qui accroche l'activité cadrée au monde quotidien »,[1] à la place qu'il occupe dans la vie des joueurs au regard des autres domaines de l'existence.

La théorie des cadres permet enfin de dépasser une vision manichéenne et fixiste des mondes virtuels en termes de « vrai monde » ou de « faux monde », de « réel » ou de « virtuel » en s'intéressant aux passages, aux transitions, aux transformations, aux confusions, aux glissements entre cadre primaire et secondaire. Ainsi nous intéresserons nous plus précisément au cours de notre analyse des pratiques à la façon dont des cadres primaires ou secondaires sont construits. Quelles sont les conventions qui configurent les cadres de l'activité ludique ? Quelles sont les parenthèses qui marquent le début ou la fin du jeu ? Quels sont les moments de rupture entre jeu et réalité, entre cadre secondaire et primaire ? Quelles sont les fabrications ? En somme, comment se fabriquent les cadres l'expérience virtuelle et de quelle nature sont-ils ?

[1] Erving Goffman, *les cadres de l'expérience*, *op. cit.,* p.243.

4. LE JEU VIDEO COMME « OBJET CULTUREL » : ENTRE ART ET DIVERTISSEMENT

Parallèlement à ces analyses développées sur le jeu vidéo en tant que récit ou en tant que jeu, une partie de la recherche envisage le jeu vidéo sous l'angle d'un objet culturel, voire « d'une œuvre », et cherche à déterminer le champ social auquel il appartient : est-ce de l'art, du jeu, du loisir, du divertissement ? Comment penser le jeu vidéo dans son rapport à la culture ? Le terme le plus employé dans la littérature est celui d'objet culturel, tantôt compris comme un produit dont les propriétés et les qualités le distinguent d'autres objets ordinaires, au même titre qu'une œuvre d'art, tantôt comme un produit des *industries culturelles de masse*, au même titre que les productions du cinéma, de la télévision, de la radio, du livre, etc.

Deux conceptions s'affrontent ainsi dans la littérature. Une première défend le jeu vidéo sous l'angle d'un art et développe ainsi un ensemble d'analyses sur les liens entre art traditionnel et art numérique, et parle le plus souvent du jeu vidéo comme d'un « 10ème art »[1]. D'autres chercheurs inscrivent au contraire le jeu vidéo dans le monde du loisir et du divertissement de masse. Un débat s'est ainsi installé à la fois dans le champ universitaire, littéraire, esthétique, économique mais également, nous le verrons dans le domaine du droit, qui se trouve comme beaucoup d'autres, dans la difficulté à définir précisément ce qu'est le jeu vidéo.

Une légitimation culturelle : le jeu vidéo comme art, culture et patrimoine

La conception du jeu vidéo comme œuvre et son inscription dans le domaine de l'art apparaît dès les années 80 avec les premières recherches sur les pratiques vidéoludiques réalisées le plus souvent par des essayistes, joueurs ou *game designers*. En 1984, Chris Crawford publie le premier traité de game design, *The art of Computer Game Design*[2], dans lequel il revendique le jeu vidéo comme relevant d'un monde de l'art, au même titre que la littérature, le cinéma, ou la peinture : « A l'instar d'un film, d'un livre, d'une musique, un jeu peut transporter les joueurs dans un monde fantastique ». Il appelle ainsi à créer une *esthétique* du jeu vidéo, des principes poétiques, un cadre théorique, un vocabulaire critique et inscrit le jeu vidéo dans le champ des productions artistiques : « le jeu vidéo est une forme d'art, parce qu'il confronte son public à une expérience extraordinaire qui stimule les émotions »[3]. Sur ses traces, toute une littérature s'est développée autour de ces problématiques, chaque ouvrage inscrivant plus encore le jeu vidéo dans le domaine de l'art en interrogeant les caractéristiques artistiques et esthétiques du jeu vidéo : « La puissance du jeu vidéo réside dans sa plasticité sans limite. Et c'est lorsque cette puissance est poussée dans ses limites que le jeu vidéo devient réellement de l'art – quand sa capacité à créer des univers se mêle avec une capacité égale de pure invention. Nous voulons être choqués par la nouveauté. Nous voulons nous perdre dans un espace absolument différent. Nous voulons des environnements qui n'ont jamais été vus, qui n'ont jamais été imaginés auparavant »[4].

On peut constater parallèlement le développement et l'intégration progressive du jeu vidéo dans les instances de légitimation culturelle que sont les musées, les bibliothèques ou les universités. En Angleterre ont ainsi été créées les « Archives Nationales du Jeu Vidéo » dans le musée des médias de Bradford. L'objectif de cette collection est de « préserver l'histoire du jeu vidéo ainsi que sa culture ».[5] A la Bibliothèque Nationale de France s'est également développé un travail de patrimonialisation et de conservation des jeux vidéo, ce qui pose par ailleurs un certains nombre de difficultés nouvelles en termes d'indexation, de classifications,

---

[1] Alain et Frédéric Le Diberder, *L'univers des jeux vidéo,* Paris : La Découverte, 1998
[2] Chris Crawford, *The art of computer game design*, *op. cit.*, p. 17.
[3] *Ibid.*
[4] Steven Poole, *Trigger Happy :Videogames and the Entertainment Revolution,* London : Arcade Publishing, p. 376.
[5] Source BBC, reprise par le site jeux vidéo.com. : http://www.jeuxvideo.com/news/2008/00029818-l-angleterre-lance-les-archives-du-jeu-video.htm

d'identification, de conservations, de mise à disposition du public : « désormais la bibliothèque nationale de France intègre le jeu vidéo aux circuits institutionnels de la mémoire selon un code hérité de la culture du texte qui semble de prime abord étranger à la nature de l'objet multimédia »[1]. De la même façon, on assiste aujourd'hui aussi bien en France qu'à l'étranger à la mise en place dans les musées d'expositions consacrées au jeu vidéo. On peut penser à l'exposition PACNAM au Musée des Arts et Métiers sur l'univers du jeu vidéo[2]. Les relations entre art et jeu vidéo semblent de plus en plus étroites, au point de permettre, pour la première fois en mars 2006, l'« élévation » de trois créateurs de jeux vidéo au rang de chevaliers des arts et lettres.[3]

Dans le même temps, on assiste à l'émergence de « mouvement » dans l'art contemporain, tel que le « pixel art », avec le travail de l'artiste français *Invader* qui envahit les villes du monde entier avec ses mosaïques, inspirées de différents jeux des années 80 tels que *Space Invaders, Pacman, ou Mario*[4].

Avec le développement du réseau Internet et des mondes virtuels, les publications se sont multipliées plus encore autour de la notion « d'art numérique » [5], « d'art multimédia » ou « d'art vidéoludique » ou « d'art du 21ème siècle »[6] au point qu'aujourd'hui, pour bon nombre de chercheurs, d'observateurs, de journalistes, d'artistes, de critiques et d'essayistes, il n'y ait plus aucun doute à avoir : les jeux vidéo sont un « *new lively art* »[7], un nouvel art vivant. Tout un ensemble de travaux, ou d'essais, s'intéressent ainsi depuis une vingtaine d'année aux « enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo »[8]. Des études dans le domaine de l'art et du game design se développent également pour analyser les relations entre « jeu vidéo et art », et pour comprendre les analogies, les ruptures entre le jeu vidéo et les arts traditionnels mais également « la façon dont les jeu vidéo influencent aujourd'hui l'art contemporain »[9]. Les relations entre jeux vidéo et art semblent se resserrer tout particulièrement avec le monde

[1] Gregory Miura, « les enjeux du travail de mémoire », *Mediamorphoses, n°22,* pp. 39-45.
[2] De juin à Septembre 2008.
[3] Sébastien Genvo, « Histoire et culture des jeux vidéo », *Mediamorphoses,* n°22, février 2008, p. 21.
[4] Cf. le site Internet de l'artiste : http://www.space-invaders.com/som.html
[5] Cf. Christiane Paul, *L'Art Numérique*, Paris : Thames and Hudson, 2004.
[6] Nick Kelman, *Jeux vidéo : l'art du XXIe siècle*, Paris : Assouline, 2005.
[7] Henry Jenkins, « Games : The New Lively Art », in Jeffrey Goldstein, Joost Raessens (dir.), *op. cit.,* p.175.
[8] Sébastien Genvo, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo,* Paris : L'Harmattan, 2003.
[9] Axel Stockburger, *the Rendered Arena: Modalities of Space in Video and Computer Games*, *op. cit*.

Second Life, dans lequel des artistes, amateurs ou professionnels, exposent leurs œuvres : plusieurs concerts ont été organisés tel que celui de l'orchestre philharmonique de Liverpool qui a proposé en septembre 2007 le premier concert classique joué dans ce monde virtuel[1]. Cette inscription du jeu vidéo dans le monde de l'art ne fait cependant pas l'unanimité. En effet, si certains s'interrogent sur la « nature artistique » que l'on doit accorder au jeu vidéo – est-ce un « art mineur, majeur ou populaire ? »[2] – d'autres, chercheurs, spécialistes, experts ou journalistes contestent une telle qualification. Pour le journaliste/bloggueur, Laurent Checola[3], « le jeu vidéo, dans sa globalité, n'est pas une œuvre » mais renvoie selon lui au domaine du divertissement.

Si la nature et la valeur artistique du jeu vidéo continuent d'être discutées dans la presse et sur Internet[4], on s'accorde toutefois à considérer le jeu vidéo sous l'angle plus large d'« un produit des industries culturelles » au point que son appartenance au domaine « de la culture », soit tombée dans l'évidence et la tautologie : « comme pour le cinéma, la question de savoir s'ils relèvent du ministère de la culture et de la communication ne se pose plus, tant est évident le rôle crucial qu'ils jouent aussi bien dans la création française que dans le secteur des industries culturelles » déclare le ministre de la culture Renaud Donnedieu de Vabres[5]. Cette appellation est en effet défendue non seulement par le champ politique, par les professionnels de l'industrie (le SELL[6], ou l'AFJV[7] en France) et par une partie du champ scientifique[8] mais également par des institutions mondiales telles que l'OCDE ou l'UNESCO[9] avec cependant toutes les limites et l'ambigüité que laisse supposer le terme[10]. Aussi polysémique que soit cette notion, il apparaît à certains « que la dénomination d'industrie culturelle ne puisse guère être remise en cause pour qualifier ce secteur, si l'on considère que cette notion renvoie aux activités qui produisent et commercialisent des discours, sons, images, et arts »[11].

---

[1] Plusieurs concerts de musique ont été organisés: *Duran Duran*, *Suzanne Véga*, *U2*.

[2] Henry Jenkins, « Games : The New Lively Art », *op. cit.,* p.175.

[3] http://playtime.blog.lemonde.fr/2008/03/24/le-jeu-video-nest-pas-un-art/

[4] On peut voir à titre d'illustration le débat qui anime les auteurs de la rubrique « jeu vidéo » sur l'encyclopédie libre *Wikipédia* pour déterminer si le mot clé « art » peuvent être associés à l'article sur le jeu vidéo. Un forum de discussion sous le titre « Le jeu vidéo est-il un art ? » a été ouvert afin que chacun présente ses arguments.
Consultable sur : http://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Prise_de_d%C3%A9cision/Le_jeu_vid%C3%A9o_est-il_un_art

[5] Discours de Renaud Donnedieu de Vabres, au colloque « quelle politique pour les jeux vidéo ? », tenu à l'assemblée nationale le 11 septembre 2006.
Disponible sur le site du gouvernement : http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/conferen/donnedieu/colloquejv.html

[6] Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs

[7] Agence Française du Jeu Vidéo. Société d'aide de conseils, de financements, de ressources sur le jeu vidéo, à destination des industries et des professionnels.

[8] Voir à ce propos le numéro de la revue *Mediamorphoses* « le jeu vidéo : un bien culturel ? », n°22, février 2008.

[9] Cf. « Note sur les listes de biens et de services culturels », sur le site de l'UNESCO :
http://www.unesco.org/culture/culturaldiversity/docs_pre_2007/clt_cpd_note_list_goods_services_fr_092004.pdf

[10] « Le cinéma, la télévision, la presse, la radio et le livre sont relevés comme des industries culturelles, cependant il en existe d'autres souvent omises lors des études. L'industrie du jouet et celle du dessin animé en font également partie ». Myriam Bahuaud, *Dessin animé, jouet : des produits dérivés*, Paris : L'Harmattan, 2001, p.45. Forgé à l'origine par Theodor Adorno et repris par l'école de Francfort, la notion d'industrie culturelle visait à l'origine à dénoncer dans une perspective critique l'industrialisation de la culture.

[11] Sébastien Genvo, « Histoire et culture des jeux vidéo », *op.cit.*, p. 21. Il faut cependant préciser que la question de savoir si les jeux vidéo relèvent du domaine de la culture, dépasse cependant une simple problématique philosophique, universitaire ou journalistique, et renvoie à des luttes et des enjeux politiques, industriels et économiques majeurs. Les revendications culturelles sont le plus souvent énoncées dans les pays producteurs de jeu vidéo, principalement au Japon, en Amérique du Nord et en Europe, parfois dans des perspectives de lobbying. La France demande en effet depuis 1995 une reconnaissance de son industrie comme industrie culturelle afin de pouvoir lui faire bénéficier de crédit d'impôts et de mécanismes de soutien comparables à d'autres produits culturels, tels que le livre ou le disque, ce que, il y a peu, Bruxelles refusait. Le 12 décembre 2007, La Commission européenne a donné son feu vert à la mise en place d'un crédit d'impôt afin d'aider le secteur industriel français. La demande française se révélait en effet assez problématique, puisque l'Union Européenne tient à encourager la « concurrence libre et non faussée ».

Le jeu vidéo comme « œuvre multimédia » : définitions et débats juridiques

Cette qualification d'objet ou de produit des industries culturelles et son inscription dans le domaine de culture, si elles tendent aujourd'hui à faire consensus, ne résolvent pas pour autant la question d'une définition précise du jeu vidéo. On voit en effet cette difficulté apparaître tout particulièrement dans un champ social qui a besoin de définitions claires et précises : le monde juridique. On trouve en effet dans la littérature des textes de juristes – et parfois d'économistes – qui, s'intéressant de près au statut juridique du jeu vidéo, soulèvent des problèmes et des interrogations en lien avec les questions évoquées précédemment. Est-ce un média ? Est-ce une œuvre ? Est-ce un art ? Est-ce un jeu ? Quelle est sa « nature » juridique ?

D'une façon générale, le jeu vidéo peut être qualifié dans le domaine du droit *d'œuvre* au sens de la législation française sur le droit d'auteur de l'article L.112-2 du Code la Propriété Intellectuelle, au même titre qu'un livre, une peinture ou une composition musicale[1]. En ce qui concerne le jeu vidéo, on tend à parler plus particulièrement, mais pas toujours, « d'œuvre multimédia », entendue comme une « création complexe réunissant après mise en forme informatique, un ensemble de textes, d'images fixes et/ou animées, et/ou de musique, accessible sur compact-disc, CD-Rom ou CDI, qui nécessite l'utilisation d'un appareil pour que les usagers puissent en prendre connaissance »,[2] ou encore comme une « réunion sur un même support numérique ou lors de la consultation, d'éléments de genres différents et notamment de sons, de textes, d'images fixes ou animées, de programmes informatiques dont la structure, l'accès sont régis par un logiciel permettant l'interactivité et qui a été conçu pour avoir une identité propre, différente de celle résultant de la simple réunion des éléments qui la composent[3] ». Cependant, cette notion d'œuvre multimédia ne figure pas au nombre des catégories définies par le Code de la propriété intellectuelle et ne permet donc pas de qualifier ni sa nature ni le régime juridique applicable.

Trois notions sont alors convoquées pour qualifier la nature de l'œuvre : celle de logiciel, celle d'œuvre audiovisuelle ou celle de base de données. La qualification de logiciel est la plus souvent utilisée et considérée comme la plus « adéquate »[4]. Elle se définit comme « l'ensemble des programmes, procédés et règles, et éventuellement de la documentation, relatif au fonctionnement d'un ensemble de traitement de données »[5]. Le jeu vidéo a ainsi pu être reconnu et défini dans certaines décisions de justice comme « un logiciel de loisir mis à la disposition du public sur un support physique ou en ligne intégrant des éléments de création artistique et technologique, proposant à un ou plusieurs utilisateurs une série d'interactions s'appuyant sur une trame scénarisée ou dans des situations simulées et se traduisant sous forme d'images animées, sonorisées ou non »[6]. Mais, comme le souligne Antoine Chéron, qualifier un jeu vidéo de logiciel est quelque peu réducteur. En effet, un jeu vidéo est certes constitué d'un programme informatique, « mais également de contenus artistiques, intégrant le son, l'image,

---

[1] Rappelons que pour être reconnue comme telle, une œuvre doit remplir deux conditions : être matérialisée « de manière tangible sur un support » mais également être reconnue comme « originale » : « Par originalité, il ne faut pas entendre ni inventivité, ni nouveauté mais plutôt effort créatif. Sera considérée comme originale selon notre système juridique de droit civil une œuvre empreinte de la personnalité de son auteur. Il appartient aux juges de s'adonner à une appréciation subjective de cette notion. C'est l'existence de cette empreinte qui fait que l'auteur bénéficie sur son œuvre, du seul fait de sa création, d'un droit exclusif d'exploitation. Une œuvre est donc une forme d'expression originale ». De ce point de vue, si le jeu vidéo remplit ces deux conditions, on peut le reconnaître comme œuvre et de fait conférer sa propriété intellectuelle aux auteurs ou à l'auteur. Dans le cadre du droit américain et du « copyright », celui-ci est définit par le contrat négocié entre le créateur et le producteur. Eléments repris chez Delphine Valleteau de Moulliac, « Définir l'œuvre multimédia », 2004, [document en ligne]. Disponible sur http://www.pigeon-bormans.com/Definir-l-oeuvre-multimédia.html.

[2] Antoine Chéron, « Quel statut juridique pour le jeu vidéo ? », 2006, [document en ligne]. Article disponible sur le site de l'Agence Française du Jeu vidéo : http://www.afjv.com/juridique/031126_jeu_video.htm

[3] Delphine Valleteau de Moulliac, « Définir l'œuvre multimédia », *op. cit.*, 2004.

[4] Marion Pazzoni, Sébastien Cavaillès, *La Qualification Juridique des Jeux vidéo*, Rapport de recherché réalisé sous la direction Guy Drouot, IREDIC (Institut de Recherches et d'Etudes en Droit de l'Information et de la Communication), Université Paul Cézanne, Aix-en-Provence, 2008, p. 23.

[5] Marion Pazzoni et Sébastien Cavaillès, « La Qualification Juridique des Jeux vidéo », *op. cit.,* p. 5.

[6] *Ibid.*

l'animation et le game design (ou mécanismes du jeu), ce qui amène à penser que le jeu vidéo ne se réduit pas uniquement au logiciel » [1]. La notion de logiciel de ce point de vue n'est qu'un élément parmi d'autres de l'œuvre multimédia.

Une seconde qualification est invoquée par les avocats et les plaignants, mais elle a rarement été reconnue devant les tribunaux : celle « d'œuvre audiovisuelle ». Si elle se définit comme « une séquence animée d'images sonorisées ou non »,[2] une telle qualification a en effet été le plus souvent refusée au « motif que l'interactivité, le fait de pouvoir agir sur le contenu, du jeu vidéo s'opposerait au « défilé séquentiel et linéaire de l'œuvre audiovisuelle »[3]. Une caractéristique et différence majeure entre le jeu vidéo et une œuvre audiovisuelle, tel qu'un film ou un reportage, serait selon plusieurs juristes liée à l'interactivité du jeu vidéo : celle-ci « offre à l'utilisateur un accès à de nombreux et divers contenus et la possibilité, prévue et conçue par le créateur, d'interférer sur le déroulement de l'œuvre »[4]. Le joueur de jeu vidéo peut non seulement changer l'ordre des séquences « mais aussi déclencher un événement parmi d'autres dans un environnement prédéterminé ».[5] Cependant, comme le souligne Antoine Chéron, le rejet de la qualification d'œuvre audiovisuelle, fondé sur le principe de l'interactivité, semble peu justifié. « Comment expliquer, en ce sens, que certaines émissions de télévision, et notamment avec le développement de la téte-réalité où les spectateurs votent pour la suite du programme, puissent avoir la qualification d'œuvre audiovisuelle, alors que celles-ci ont une interactivité croissante, notamment, avec le public ? »[6]

Enfin une dernière qualification peut être convoquée : le jeu vidéo est une « base de données », c'est-à-dire « un recueil d'œuvres, de données ou d'autres éléments indépendants, disposés de manière systématique ou méthodique et individuellement accessibles par des moyens électroniques »[7]. Mais cette dénomination n'a pas suscité un réel intérêt. Comme le souligne également Anne Pigeon-Bormans[8], cette qualification est difficile car « il n'est pas possible d'affirmer que tout stockage numérique constitue une base de données. L'œuvre multimédia même si elle est composée d'un patchwork de données ne peut être réduite à une simple compilation ».

Parallèlement à ce débat, juristes, avocats et professionnels du droit se livrent également à d'autres joutes sémantiques portant sur le *mode d'élaboration* des produits pour déterminer les auteurs. Doit-on considérer le jeu vidéo comme le produit d'un seul ou de plusieurs auteurs ? Dans ce dernier cas, s'agit-il d'une « œuvre collective » ou d'une « œuvre de collaboration » *?* Les régimes juridiques des droits d'auteurs attachés peuvent différer considérablement selon le statut reconnu[9]. Toute une jurisprudence est ainsi analysée par les professionnels du droit. Si nous ne faisons ici qu'évoquer rapidement les problématiques juridiques, on voit bien la difficulté - comme dans d'autres domaines des sciences sociales - de définir, au delà de la notion « d'œuvre », la nature et le statut du jeu vidéo. Au carrefour du livre, de l'image, du son, sa nature dite interactive et sa « non-linéarité » posent problème. Notons également, comme le constate le professeur de droit Antoine Chéron, qu'aucune de ces définitions juridiques n'a intégré « la notion ludique, qui caractérise fondamentalement le jeu vidéo »[10]. Aussi bien dans le domaine du droit, que dans d'autres champs des sciences

---

[1] Antoine Chéron, « Quel statut juridique pour le jeu vidéo ? », *op. cit*.
[2] Marion Pazzoni et Sébastien Cavaillès, « La Qualification Juridique des Jeux vidéo », *op. cit.*, 2008, p. 23.
[3] *Ibid.,* p. 24.
[4] Delphine Valleteau de Moulliac, « Définir l'œuvre multimédia », *op. cit*.
[5] Ibid.
[6] Antoine Chéron, « Quel statut juridique pour le jeu vidéo ? », *op. cit.*
[7] Ibid.
[8] Anne Pigeon-Bormans, « L'œuvre multimédia, vers un statut particulier ? », [document en ligne]. Article disponible sur : http://www.pigeon-bormans.com/L-oeuvre-multimedia-vers-un-statut.html
[9] Plusieurs procès ont eu lieu par les différents acteurs dans la conception (musiciens, graphistes) pour revendiquer un droit d'auteur. Cf. Marion Pazzoni et Sébastien Cavaillès, « La Qualification Juridique des Jeux vidéo », *op. cit.*
[10] Antoine Chéron, « Quel statut juridique pour le jeu vidéo ? », *op. cit.*

sociales, la notion de jeu semble peu prise en compte dans l'analyse de l'objet.

MMO et économie virtuelle : à qui appartiennent les mondes virtuels ?

Si, d'une façon générale, les jeux vidéo posent problèmes quand il s'agit de les définir, l'émergence des MMORPG ont rendu ces questions plus complexes encore en posant de nouvelles interrogations. Les mondes virtuels sont en effet aujourd'hui des sortes de cas d'écoles pour juristes et économistes en ce qui concerne la question de la propriété et du droit d'usage. Dans le cas du jeu vidéo « classique », le joueur n'est souvent que propriétaire que d'un droit d'utilisation : le seul élément qui appartienne juridiquement au joueur est le support du logiciel (DVD ou Cédérom), le programme même ne lui appartient pas. Ce droit est en général défini et spécifié dans le cadre de conventions que l'on appelle un CLUF, « un contrat de Licence Utilisateur Final »[1] qui apparaît souvent sous la forme d'une fenêtre lors de l'installation du jeu. « Hormis le support éventuel du logiciel, ce dernier n'est donc le plus souvent propriétaire de rien ».[2]

Cependant, une première difficulté est rapidement apparue avec les jeux de rôles en ligne : celle de la propriété des objets et des personnages créés par les joueurs. En effet, ces univers de jeux permettent la création d'avatars et la fabrication de biens virtuels. Par ailleurs, la simulation d'une économie par le biais d'une monnaie virtuelle assure dans le jeu des échanges entre joueurs. En conséquence, une première question s'est posée : ces biens appartiennent-ils à quelqu'un, et si oui à qui ? A l'éditeur ou au joueur qui les a créés ? Si on l'on estime que ces biens appartiennent au joueur, ce dernier a alors le droit de vendre, en échange de monnaie sonnante et trébuchante, « pour de vrai » ce qu'il a fabriqué dans un monde virtuel « pour de faux », mais on entre dans ce cas dans le monde des jeux d'argents. A l'inverse, si l'on considère que ce qui est créé dans ces univers appartient à l'éditeur, ce serait, de ce point de vue, « une façon de considérer que Microsoft détiendrait un copyright sur les textes que nous écrivons sous Word »[3].

Les problèmes de droit et définitions dans les MMO sont grands et l'on trouve ainsi dans la littérature des études de cas, et des procès, qui révèlent la complexité d'une définition juridique des MMO. Ainsi, Eric Meiller rapporte le cas d'un joueur en Chine qui, après avoir constaté que des objets avaient disparu de l'inventaire de son personnage, estime le préjudice à 1000 dollars (temps passé pour les obtenir, rapporté à la valeur de l'abonnement)[4]. Il porte aussitôt plainte contre l'éditeur qui s'est vu contrait par décision de justice de lui restituer ses objets. On peut également évoquer le cas, toujours en Chine, d'un couple qui se rencontre dans le jeu en ligne *Legend of Mir*. Ils se marient dans le jeu puis « dans la vraie vie », et finissent par divorcer. Devant le juge, ils s'affrontent pour la répartition des biens réels (maison), mais aussi des biens virtuels acquis dans le jeu[5].

Enfin, on peut rapporter brièvement l'un des procès les plus cités et analysés dans la littérature consacrée aux MMO : celui qui opposa la société BlackSnow Interactive à Mythic Entertainment, éditeur de *Dark Age of Camelot*. Basé au Mexique, la société BlackSnow Interactive employait plusieurs salariés pour jouer dans divers MMORPGS (*Dark Age of Camelot* et *Ultima Online*). Ils accumulaient, au cours de leur partie, des objets et de l'argent

---

[1] Traduction du terme en anglais EULA, End User License Agreement. Il s'agit d'un contrat qui ne concerne pas seulement les jeux vidéo, mais le domaine des logiciels en général. Ces contrats sont présents sur les boîtes et/ou au moment de l'installation du logiciel (ils apparaissent sous forme de fenêtre), ou encore sous forme de notices. Ils précisent à l'utilisateur son droit d'utilisation du logiciel : nombre de copies autorisées, utilisation dans un cadre professionnel ou privé, nombre d'utilisateurs, nombre d'installations, etc.

[2] Eric Meiller, « La cession de biens virtuels », in Franck Beau (dir.), *Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP, 2007, p. 222.

[3] Comparaison développée par Michel Gensolien, « Vers une propriété Virtuelle ? », in Franck Beau (dir.), *Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP, 2007, p.243.

[4] Eric Meiller, « La cession de biens virtuels », p.225.

[5] *Ibid.*, p. 227.

virtuels, faisaient progresser des avatars dans le but de les revendre sur le site de ventes aux enchères *eBay*. Mythic Entertainment, hostile à ces pratiques et les interdisant formellement dans son Contrat de Licence d'Utilisateur Final, ferme alors les comptes de la société et demande dans le même temps à eBay d'interdire ces ventes. BlackSnow Interactive porte alors plainte contre l'éditeur du jeu *Dark Age of Camelot* « pour pratiques commerciales déloyales et entrave à la liberté du commerce »,[1] arguant du fait qu'un « utilisateur d'univers virtuel a des droits sur le temps qu'il y consacre »[2] et que l'éditeur de ce point de vue ne dispose d'aucun copyright ou droit de propriété sur ce qu'un utilisateur peut faire de son temps.

Extrait du CLUF de *Dark Age of Camelot* : « le présent CLUF vous donne un simple droit d'usage sur l'ensemble des éléments du jeu, et notamment sur tout élément compris dans le jeu. Il vous est par conséquent interdit de procéder à la vente, à la mise aux enchères, ou à tout acte de mise à disposition ou de cession quelconque, à titre gratuit ou onéreux, de tout personnage de jeu, objet, pièce ou de tout élément du jeu protégé notamment par des droits de propriété intellectuelles. »

Au final, comme le souligne Eric Meiller[3] dans son analyse de plusieurs décisions de justice dans différents pays, si rien n'autorise le joueur à vendre son personnage ou ses biens virtuels, rien ne le lui interdit de le faire : il n'y a d'ailleurs dans la vente de ces objets aucune logique de contrefaçon. Les problèmes de droits et de définitions dans les MMO sont d'autant plus complexes qu'au delà de la nature des biens échangés (est-ce qu'un objet virtuel ou un compte de joueur peut être considérés comme un bien ?) et des questions de propriétés (à qui appartiennent les biens et les avatars, aux éditeurs ou aux joueurs?) s'ajoute le problème de la diversité des systèmes juridiques mondiaux : les habitants des mondes virtuels sont souvent cosmopolites et donc tributaires des systèmes juridiques de leurs pays respectifs.

Toute une littérature en droit ou en économie[4] se penche ainsi sur ces questions virtuelles/réelles. La difficulté est d'autant plus grande qu'une économie parallèle autour et dans ces univers s'est considérablement développée ces dernières années avec le succès mondial de *World of Warcraft*. On voit en effet émerger en France, mais moins qu'ailleurs semble-t-il, le phénomène des *Golfarmers*, des « professionnels des mondes virtuels », des jeunes de 17 à 23 ans, salariés, à leur compte ou pour le compte d'une entreprise, qui développent des avatars pour d'autres joueurs, ou bien encore vendent des objets ou de l'argent virtuel contre de l'argent réel...[5] Toute une économie souterraine et parallèle s'est développée.

Face à ce second marché, les éditeurs restent le plus souvent hostiles à ces ventes parallèles, comme dans le cas des éditeurs de *World of Warcraft* ou de *Dark Age of Camelot*. Comprenant où se situait leur intérêt, d'autres éditeurs ont organisé eux-mêmes des systèmes de bourses d'échanges d'avatars et d'objets virtuels. Ainsi, l'éditeur d'*Everquest*, Sony Online Entertainment a développé un site de vente aux enchères de personnages et d'objets virtuels[6]. D'autres enfin comme Linden Lab, éditeur de *Second Life*, laissent la propriété, c'est-à-dire le *copyright*, des objets créés dans le cadre du jeu aux joueurs. Il n'en reste pas moins aujourd'hui des débats entre juristes et économistes avec d'un côté ceux qui estiment que les mondes virtuels n'existent pas en dehors des logiciels qui les supportent et d'autres qui pensent « que l'extension du virtuel et le développement du cyberespace rendent nécessaire une adaptation de la loi à des phénomènes nouveaux qui ne peuvent pas être correctement

[1] Aurélien Pfeiffer, Lingyun Wang, Frank Beau, « L'économie des détrousseurs de monstres », in Franck Beau (dir.), *Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP, 2007, p. 217.
[2] Ibid.
[3] Eric Meiller, « la cession de biens virtuels », *op. cit.,* p. 221-228.
[4] Sur la question des biens et de l'économie virtuelle, cf. également Edward Castronova, *Synthetic Worlds,* Chicago : University of Chicago Press, 2005.
[5] Aurélien Pfeiffer, Lingyun Wang, « L'économie des détrousseurs de monstres », *op. cit.,* pp. 198-220.
[6] Michel Gensolien, « Vers une propriété Virtuelle ? », *op. cit.,* p. 235.

abordés avec les concepts juridiques ou économiques antérieurs »[1].

Conclusion : le jeu vidéo comme « objet culturel »

Au regard d'une partie de la littérature, il faut ainsi constater la difficulté à définir le jeu vidéo mais également à penser sa relation au monde de la culture : à la fois art et produit de la culture de masse, il semble bien que le jeu porte en lui tout un ensemble de logiques complexes, d'autant plus grandes avec l'émergence des jeux vidéo en ligne. En ce qui nous concerne, nous rentrerons peu dans le débat du jeu vidéo en tant qu'objet d'art : on risquerait en effet de s'engager dans une problématique peu à même d'éclairer notre recherche, et/ou susceptible de nous égarer dans quelque tentative de définitions essentialistes.

Dans la perspective sociologique qui est la nôtre, nous nous en tiendrons à l'idée (peut-être) naïve et désenchantée que « l'objet d'art » existe dès lors qu'un champ artistique et ses instances de légitimation (artiste, galerie, musée, public, critiques) les reconnaissent comme tel. Or, au regard des pratiques des joueurs, de la façon dont la majorité des objets sont produits et consommés, force est de constater que les jeux vidéo relèvent bien plus d'un monde du jeu, et du loisir industriel de masse que de l'art au sens intitutionnel. On peut certes constater l'intégration de la culture vidéoludique dans les instances de légitimation culturelles, telles que la presse culturelle ou parentale, les musées, ou les galeries, au travers d'exposition, ou bien encore de conférences, voire même de mouvements artistiques contemporains. Mais il nous semble que dans ces objets et pratiques, c'est plus le champ artistique qui emprunte à la culture vidéoludique, que le contraire et qu'il ne s'agirait pas d'inverser la relation. C'est en effet une logique propre au champ artistique - notamment depuis Duchamp et son urinoir, puis par la suite le pop art de Warhol - que d'importer des objets « illégitimes » liés à la consommation de masse dans le monde de l'art. Certains des commentateurs font, nous semble-t-il, cette confusion dans l'ordre des relations, voyant des jeux vidéo dans l'art et considérant du coup le jeu vidéo comme art. Dans le cadre de notre travail nous considèrerons le jeu vidéo comme un produit des industries culturelles, des loisirs de masse et d'un *entertainment business ;* ceci à la condition d'identifier les acteurs, de repérer les enjeux et d'analyser les logiques spécifiques de ce marché.

[1] *Ibid.,* p. 238.

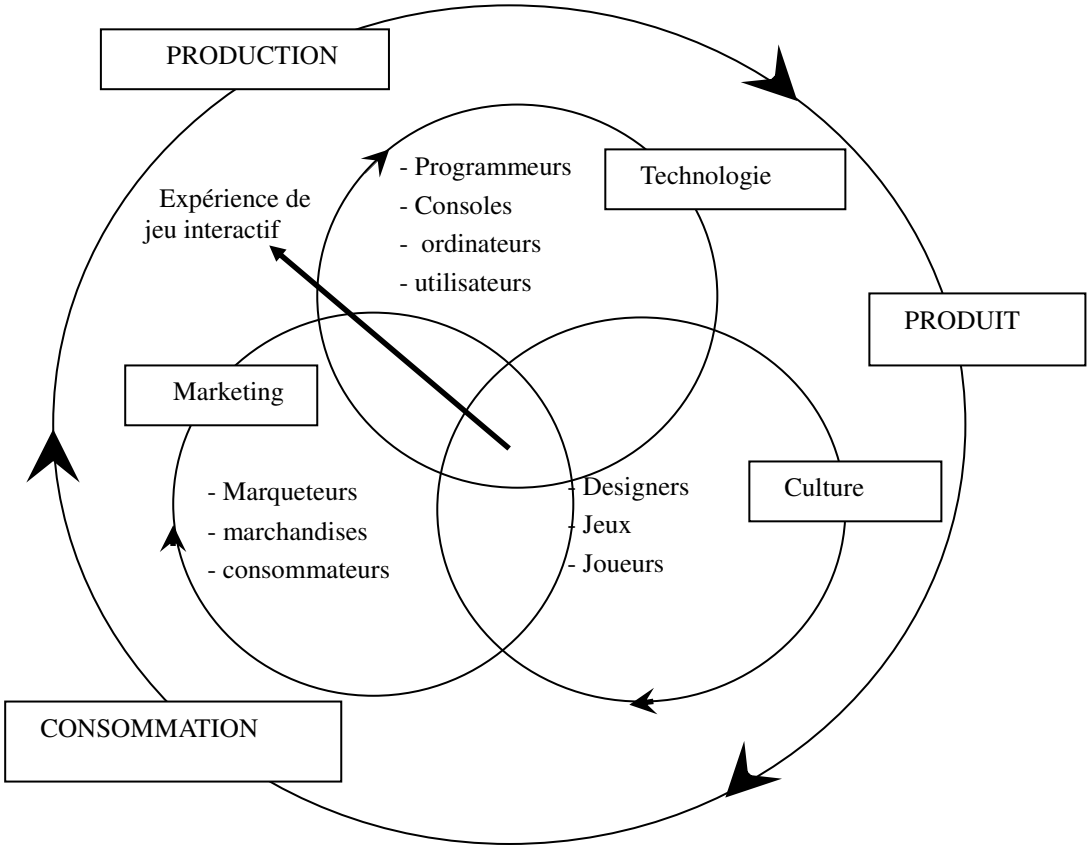
5. LE JEU VIDEO COMME « MARCHANDISE IDEALE »[1] DE L'ECONOMIE MONDIALE

Si l'inscription du jeu vidéo dans le champ des « industries culturelles » tend à faire consensus, il n'en reste pas moins à définir, repérer et modéliser les industries concernées. On trouve le plus souvent dans la littérature des publications, réalisées par des passionnés[2], consacrées à une histoire « factuelle » des jeux vidéo, c'est-à-dire à une analyse « produit par produit », « console par console » ou encore « industrie par industrie ». Le travail de Stephen Kline et de ses collègues, sur lequel nous nous appuierons principalement, est différent. Il consiste non seulement à montrer comment s'est constitué ce secteur culturel, dans une perspective historique et économique (histoire des produits et des industries du secteur) mais également à analyser et modéliser tous les acteurs, directs ou indirects qui structurent son organisation et ses contenus.

Le modèle des trois circuits : les travaux de Stephen Kline

En croisant les théories des médias (Innis et Mac Luhan), de la culture (Williams, Hall et Baudrillard) et de l'économie (Marx, école française de la régulation et Granham) et tout en s'appuyant sur une analyse précise de l'histoire des jeux vidéo, Stephen Kline et ses collègues développent « le modèle des trois circuits » permettant à la fois de rendre compte et d'analyser le fonctionnement de ce secteur, de comprendre ses dysfonctionnements, sa fragilité et ses paradoxes, mais également le type de culture inscrite dans les jeux vidéo.

Le modèle des trois circuits[3]



[1] Terme de Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford, Greig De Peuter, *Digital Play, op. cit*.
[2] Van Burnham, *Supercade : A visual History of the videogame age*, *op. cit*. Steven Kent, *The ultimate history of videogames*, *op. cit*. Steven Poole, *Trigger Happy : Videogames and the Entertainment Revolution*, *op. cit*.
[3] Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford, Greig De Peuter, *op. cit.*, 2003, p. 51-58. Le modèle est évolutif, et nous n'avons pas repris tous les éléments des différents diagrammes proposés.

Le cœur des industries du jeu vidéo est selon Stephen Kline constitué d'interactions fortes et de relations étroites à la fois complémentaires et conflictuelles – et parfois paradoxales – entre ce qu'il nomme trois circuits : celui de la culture, celui du marketing et celui de la technologie. Le terme de circuit, qu'il emprunte à l'école de Francfort, renvoie à une idée de circulation entre différents acteurs, non seulement de capitaux mais aussi de significations. Chacun des circuits collabore avec les autres, mais chacun a ses méthodes, ses objectifs et ses façons de concevoir le destinataire, tantôt joueur, tantôt consommateur, tantôt utilisateur.

Le circuit culturel regroupe non seulement les producteurs, les concepteurs, les éditeurs et les joueurs, mais également toutes les pratiques sociales périphériques à cette activité : presse, sites Internet, producteurs indépendants, studio de développement amateurs, etc., en somme tous ceux qui contribuent à produire des contenus, du sens et des significations autour du jeu vidéo.

Le circuit technologique concerne les « artefacts numériques », c'est à dire les plates-formes de jeu (consoles ou ordinateurs), les fabricants de périphériques matériels (souris, manettes, claviers, volants, etc.), les fournisseurs d'accès Internet dans le cas de MMO... tous ceux qui fabriquent du matériel ou fournissent des services qui constituent les infrastructures dont dépend le circuit culturel. Ce circuit se caractérise par des cycles très courts : les consoles dites " nouvelles génération " apparaissent tous les 4 ans tandis que les ordinateurs semblent répondre à la loi de Moore (tous les 18 mois, les machines doublent leur performance). Les rapports de forces dans ce circuit sont souvent bouleversés par l'innovation de nouveaux concurrents – les consoles dites " nouvelles générations " viennent concurrencer les anciennes – et ont en conséquence des effets dans le circuit culturel : il faut produire des nouveaux jeux pour les nouvelles consoles et des nouvelles cartes graphiques pour les jeux les plus récents. Depuis l'arrivée de Nintendo dans les années 80, les fabricants de consoles vendent leurs machines à très bas prix en attendant de les rentabiliser plus tard par la vente de périphériques et de jeux développés par eux-mêmes ou par les droits que leur achètent les éditeurs de jeux en vue d'obtenir l'autorisation de programmer des jeux sur leur machines[1]. Si l'architecture matérielle d'un PC semble quant à elle plus ouverte, Microsoft a également mis en place des dispositifs de logiciels à acheter ou à utiliser pour garantir la compatibilité entre les systèmes d'exploitation *Windows* et le jeu développé.

Au troisième niveau, le circuit marketing comprend la recherche, la publicité, la mesure des ventes et des modes de consommations, les stratégies de mise en marché des produits et toutes les activités vitales pour cette industrie (notamment toute une presse dite « officielle », qui relève plus d'un catalogue déguisé en magazine que d'un journal critique fait par des spécialistes). L'un des objectifs prioritaires du circuit marketing est de « créer des marchés »,[2] de permettre aux compagnies de faire plus de profits, de suivre les évolutions rapides des technologies et le caractère changeant des goûts des joueurs.

Au cœur de ces trois circuits se trouve selon les auteurs, la question de la culture du jeu vidéo et de l'interactivité. « L'expérience du jeu interactif émane de l'interaction entre ces différents circuits, à la convergence desquels se trouve le joueur face à sa console ou son ordinateur. Les différentes postures simultanées de l'usager – comme joueur, utilisateur et consommateur – peuvent aller dans le même sens ou se contredire l'une l'autre. »[3] Chaque circuit interagit et a besoin des autres. Il ne faut pas considérer que, dans leur modèle, les acteurs sont séparés : certains fabricants de matériels possèdent en effet leur propre maison d'édition, leur studio de développement, leur réseau de distribution ou leur propre service de marketing ; il s'agit de montrer les liens entre différentes logiques d'action. Ce marché est

[1] Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford, Greig De Peuter, *Digital Play*, *op. cit.,* p. 112.
[2] *Ibid.*, p.219.
[3] *Ibid.,* p. 297.
[3] *Ibid.*

marqué par l'innovation mais l'innovation seule, sans le relais du circuit marketing pour la promouvoir, ni celui de la culture pour produire des jeux en quantité et en qualité, ne suffit pas. Lancées trop vite et en trop petite quantité sur le marché et sans le soutien du circuit culturel (c'est-à-dire par des nouveaux jeux) et du marketing (publicité et mise en vente), certaines consoles pourtant innovantes n'ont eu que très peu de succès (échec cuisant connu notamment par Sega qui l'a contraint à se retirer du marché des consoles au début des années 2000).

Jeu vidéo et postfordisme

Pour compléter et affiner ce modèle, les auteurs empruntent la notion de postfordisme. Si le fordisme se caractérisait entre autres par le développement d'une consommation de masse d'achats « durables » de produits standardisés, par des nouveaux modes de production, par le développement du marketing, le postfordisme se caractérise par :

- Une innovation continue de biens rapidement consommés et consommables : il faut produire des nouveautés de façon continue pour alimenter le marché.
- La vente de marchandises expérientielles : cette notion désigne le basculement de consommation d'artefacts et de biens matériels vers une consommation d'objets à durée de vie très courte et souvent immatériels (comme le jeu vidéo qui peut ne plus avoir de support, comme le cédérom, mais être téléchargé).
- La post-modernisation de la culture : ce terme désigne ici « une situation dans laquelle l'image domine la réalité dans le circuit accéléré des marchés médiatisés ».[1]
- la globalisation de marchés de niches : les entreprises doivent passer d'un marché de niches, c'est-à-dire en direction de quelques-uns, à celui d'un marché de masse, pour le plus grand nombre, tout en gardant un ensemble de significations propres à la marque et en cultivant l'idée « d'un objet à part ».
- Le développement des médiations culturelles, c'est-à-dire d'un ensemble d'acteurs du marché, d'intermédiaires, supposés recueillir, comprendre et anticiper les goûts et les choix du public et servir d'interface entre producteurs et consommateurs.

De ce point de vue, les jeux vidéo sont des objets privilégiés de la mondialisation[2], une « marchandise idéale » de la nouvelle économie : ils sont pensés et développés pour l'exportation, la majorité des jeux circulent de pays en pays sans grandes modifications entre les versions, sinon la langue. Dans le cas des MMO, on peut noter que certains sont conçus directement et uniquement en anglais, y compris dans les pays non-anglophones. Si le jeu vidéo a été inventé aux Etats-Unis dans les universités et dans les laboratoires militaires en pleine guerre froide, puis développé et commercialisé par des entreprises américaines, ce sont les firmes japonaises qui ont pris le relais au début des années 80, après la première crise du secteur et la faillite de la société américaine Atari, leader jusque-là du marché. L'un des problèmes cruciaux pour les firmes japonaises a été le design des jeux : des jeux vidéo japonais peuvent-ils séduire le public américain ?[3] Dans l'histoire du jeu vidéo, Nintendo est la firme qui a le plus investi dans la recherche et l'expérimentation de contenus exportables : étude de sensibilités aux produits, aux sons, aux symboles, à l'image, aux variations

[1] *Ibid.*, p. 60-61.

[2] Avec toutes les réserves que l'on peut émettre à l'égard du terme « mondialisation ». Il renvoie à un ensemble de processus économiques, historiques, culturels divers. Dans le cadre de ce travail, nous en retiendrons les trois sens que dégage Michel Beaud : celui « d'accession à la dimension mondiale d'une réalité (hier mondialisation de la présence humaine ou de techniques productives sur les différents continents, aujourd'hui mondialisation de l'information instantanée ou de la consommation de certains produits) », celui de processus « de multiplication et d'intensification d'interdépendances mondiales » et celui « de mouvement organique englobant (avec pour la mondialisation contemporaine, un lien fort avec les dynamiques du capitalisme) ». Michel Beaud, Olivier Dolifus, Christian Grataloup, *Mondialisation : les mots et les choses*, Paris : Katharla, 1999, p. 11.

[3] Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford, Greig De Peuter, *Digital Play*, p. 116.

interculturelles etc.

Plus que de simples échantillonnages marketing qui étudient les goûts et réactions du public, les grandes compagnies développent aujourd'hui sur ce modèle de véritables expérimentations en quête de références culturelles communes exportables. De ces recherches sur le jeu vidéo sortent non seulement des catégories de jeux qui « se vendent partout », – autrement dit dans l'ensemble des pays consommateurs de jeux vidéo – tels que les jeux dits de « shoot 3D » pour adolescents ou les jeux de « plate-forme » pour les enfants, catégories les plus pratiquées aujourd'hui, mais il en ressort également un ensemble de personnages et d'univers « exportables ». Tous les grands fabricants de consoles ou presque ont en effet, comme pour les grandes enseignes mondiales telles que *Mac Donald*, développé une stratégie mondiale de personnages de marque : *Mario* pour Nintendo, *Sonic* pour Sega, *Crash Bandicoot* pour Sony.

Une culture « mondialisée » : hybridation, anachronisme et métissage culturel

Le marché du jeu vidéo se divise aujourd'hui, aussi bien au niveau de la production que de la consommation, en trois segments : Amérique du Nord, Europe de l'Ouest et Asie. De ce fait, la culture vidéoludique se construit selon certains dans une étonnante hybridation entre ces trois aires culturelles, tant au niveau de la forme (le graphisme) que des contenus. On assiste à un étrange mélange entre science-fiction et « comics books » américain, imaginaire asiatique et mangas japonais, fables et mythes indo-européens. Et de voir en conséquence dans bon nombres de productions vidéoludiques, et notamment les MMO, des univers mettant en scène, côte à côte, ninjas, samouraïs, chevaliers des croisades, héros grecs, guerriers vikings, soldats perses, elfes, gnomes, hobbits, kami, ... dans une parfaite et heureuse anachronie.

Beaucoup de spécialistes et experts du jeu vidéo déplorent cette mondialisation culturelle des univers, cette hybridation et appauvrissement culturel, dénoncent une homogénéisation des titres et des contenus. Quelques-uns regrettent particulièrement la disparition d'un « exception culturelle française » qu'ils pensaient voir dans les années 90 dans un ensemble de productions mettant en scène et en jeu des univers moins militarisés et plus légitimes culturellement. C'est l'une des thèses d'Alain et Frédéric Le Diberder, spécialistes et acteurs du marché du jeu vidéo[1]. Dans une pensée quelque peu culturaliste, les jeux français se seraient distingués des autres produits avec, notamment, la société Cryo, emblème d'une « french touch »» et des produits tels que *le Louvre* ou *Versailles :* « un exemple idéal de la "french touch", un jeu qui combine aventure et culture avec une découverte du château de Versailles tel que Louis XIV l'a habité, reconstitué en 3D ».[2]

Pour d'autres cependant, tout en condamnant cette mondialisation culturelle du jeu vidéo, cette notion de *french touch* ou d'exception culturelle est contestable et relève plus généralement d'un mythe. La qualité et l'originalité de la production française dans les années 90 (plus importante et plus diversifiée qu'aujourd'hui) renverraient selon certains, plus qu'à une exception ou une spécificité culturelle, à une originalité et à une créativité liées à la dimension naissante du secteur, à un état du marché et à des conditions sociales et économiques dans lequel des aventures solitaires étaient encore possibles. Selon Tony Fortin, « ce n'est pas tant l'idée d'une exception culturelle qu'il fallait protéger que celle d'un état d'esprit basé sur la création artisanale d'œuvres originales dotées d'un *gameplay* inspiré plutôt que sur des concepts fumeux et peu interactifs suintant les prétentions intellectuelles dont on constate encore aujourd'hui des réminiscences douteuses. [...] On voit d'ailleurs mal aujourd'hui ce qui différencie les jeux français des jeux "américains" »[31].

---

[1] Alain et Frédéric Le Diberder, *L'univers des jeux vidéo, op. cit.*
[2] Alain et Frédéric Le Diberder, « La création de jeu vidéo en France en 2001 », *op. cit.*
[3] Tony Fortin, « French Deconnection », Article sur le site *Planetjeux*.
Disponible sur : http://www.planetjeux.net/index.php3?id=article&rub=read&article=043.

Au final, chercheurs, experts et spécialistes déplorent la disparition d'une originalité et d'une diversité au profit d'une standardisation et d'une uniformisation des produits. Notons cependant que pour Fabrice Fries, il reste quelques différences entre les produits européens, asiatiques ou américains. Elles se situent moins au niveau des contenus que des modes de production. Il oppose ainsi deux modèles dans le développement des jeux vidéo : une approche américaine, privilégiant l'acquisition de licences onéreuses issues de films, de séries télévisées, de bandes dessinées, et amorties sur un marché de masse. « A l'inverse, l'approche japonaise privilégierait, elle, la création originale plus risquée, mais bénéficiant d'un effet de levier plus important en cas de succès (pas de paiement de royalties) ».[2]

Les jeux vidéo et les MMO dans la « ronde des jeux et des jouets » [3]

Les jeux vidéo véhiculent en conséquence pour beaucoup une culture « mondiale » au travers d'icônes célèbres qui circulent dans différents pays telles que *Mario*, *Lara Croft* ou *Pokémon*. Plus encore, ces personnages sont intégrés dans des univers culturels qui, loin d'être circonscrits au jeu vidéo, envahissent d'autres médias : le cinéma, la bande-dessinée, les dessins animés ou la littérature. Les jeux vidéo sont pris aujourd'hui dans la « ronde des jeux et des jouets », dans une circulation économique et culturelle d'objets, de films, de bandes dessinées, de publicités, dans une « danse folle de produits dérivés ». Les connexions entre les jeux vidéo et les autres médias sont nombreuses : on adapte en jeu vidéo aussi bien *Sherlock Holmes* que la bande dessinée *XIII*, les romans *d'Harry Potter*, les nouvelles de Lovecraft, les aventures de *Spiderman*, la poupée *Barbie*, les jeux télévisés, les jeux de société, etc. Ces circulations fonctionnent aussi en sens inverse : on publie des livres à partir de l'univers du jeu vidéo *Doom* ou de *Resident Evil* (par ailleurs, ces univers ont été tous deux portés à l'écran), on crée des jeux de société à partir du jeu vidéo *Warcraft*, etc.

Cependant, comme le souligne le livre coordonné par Gilles Brougère[4], cette relation entre jeu vidéo et adaptation vers un autre support n'est pas spécifique à l'industrie du jeu vidéo, mais semble une caractéristique largement partagée par d'autres industries culturelles : jouets, littérature pour jeunesse, jeu de société, dessin animé, etc. Antoine Dauphragne remarque ainsi les multiples relations entre jeu de rôle, littérature, jeu de cartes à collectionner et figurines[5]. Matthieu Letourneux analyse les processus de novellisation (l'adaptation en roman) de divers produits culturels tels que la poupée *Barbie*, les films *Stars Wars,* la série télévisée *Buffy contre les vampires* ou encore le jeu vidéo *World of Warcraft*[6].

Au final, le jeu vidéo est aujourd'hui devenu comme d'autres objets ludiques « une composante d'un réseau d'œuvres multiples et hétérogènes »[7]. La circulation d'un même univers sur différents médias semble parfois totale et n'échapper à aucun support. Des univers tels que le *Seigneur des Anneaux, la Guerre des étoiles* ou *World of Warcraft* sont aujourd'hui tout autant des livres, des films, des jeux vidéo, des MMO, des jeux de figurines, des jeux de

---

[1] S'agit-il d'un « mythe », d'une production marginale, d'une réelle spécificité ou encore d'une façon très française de considérer qu'il y aurait là encore une « exception culturelle française » ? Sans entrer en détail dans ce débat, cette notion de « french touch » perçue dans les années 90 dans le monde du jeu vidéo renvoie moins à une spécificité esthétique, une qualité française ou à un modèle industriel qu'à une conception éducative du jeu c'est-à-dire une transformation de l'activité ludique en dispositif pédagogique. Derrière le terme de *french touch*, apparaissent en effet, des jeux tels que *Versailles*, ou *l'Egypte* marqués par une pédagogisation de l'activité ludique : présence de savoirs scolaires, respect d'une « vérité historique », menus présents dans le jeu pour expliquer l'histoire de tel ou tel personnage, etc. On sacrifie le « fun » au profit du sérieux, la pratique et l'action au profit de la lecture et du texte.

[2] Fabrice Fries, « Propositions pour développer l'industrie du jeu vidéo en France », *op. cit.*

[3] Gilles Brougère (dir.), *La ronde des jeux et des jouets,* Paris : Autrement, 2008.

[4] *Ibid.*

[5] Antoine Dauphragne, « Dynamiques ludiques et logiques de genre », *op.cit.*, pp. 43-58.

[6] Matthieu Letourneux, « Le devenir livre des jeux et des jouets », in Gilles Brougère (dir.), *La ronde des jeux et des jouets,* Paris : Autrement, 2008, pp. 77-91.

[7] Alexis Blanchet, « Des films aux jeux vidéo, quand le jeu impose ses règles », in Gilles Brougère (dir.), *La ronde des jeux et des jouets,* Paris : Autrement, 2008, p.75.

société, jouets, des jeux de cartes à collectionner, des cadeaux dans les *Kinder surprises*, des images sur un paquet de céréales, des « magnets » que l'on colle sur un frigo, des bijoux, des calendriers, des vêtements, des bonbons... au point d'éprouver parfois certaines difficultés à se souvenir du support orignal à l'origine des ces produits. A la manière d'un inventaire à la Prévert, on pourrait ainsi faire pour bon nombre de gammes des déclinaisons presque infinies de produits dérivés, et y retrouver dans la plupart des cas le jeu vidéo.

Une saturation marketing

Cette circulation d'univers sur différents supports s'explique d'abord par des logiques économiques. Les éditeurs cherchent à accroître leurs ventes et leurs bénéfices en « saturant »[1] différentes sphères culturelles avec un même univers. A partir du milieu des années 80, l'industrie des jeux vidéo, fonctionnant jusque-là sur un marché de niches, réservé à un public particulier, commence à développer des pratiques marketings plus élaborées et « à cultiver un dialogue étendu avec ses clients réguliers, en travaillant sur les synergies symboliques qui existent dans divers domaines culturels. Des cartes à collectionner jusqu'aux parcs de loisir, en passant par les pubs MTV, les professionnels du marketing ont investi les moindres recoins de la culture enfantine, adolescente et adulte »[2]. Le circuit du marketing utilise ce qu'Andrew Wernick appelle « le vortex promotionnel »[3] qui multiplie les interconnexions entre des sphères de pratiques culturelles et commerciales : rendre présent un seul et même univers dans les différents espaces culturels des adolescents et des enfants. Nintendo, en précurseur, a su développer son personnage *Mario,* non seulement dans différents types de jeu, mais également sur des T-shirts, de la nourriture, des films, des dessins animés, des boites de céréales… Tout le projet du marketing consiste à envahir les différents espaces avec des produits issus d'un même univers. On parle ainsi de « synergie marketing » pour qualifier tout un ensemble de pratiques commerciales, telles que le « *cross-marketing* » ou le « *co-branding* » (des publicités associant, croisant plusieurs marques, *World of Warcraft* et *Coca-cola* par exemple[4]). Les industries cherchent à rendre leurs produits incontournables en saturant les différents endroits que le public visé – le plus souvent les adolescents – fréquente : télévision, clips musicaux, *fast food*, … le jeu vidéo envahit autant qu'il le peut les moindres recoins de la culture enfantine.

Parmi les circulations privilégiées, il faut souligner les relations étroites entre cinéma et jeu vidéo : « le phénomène de l'adaptation de film en jeu vidéo a une certaine ampleur dans la durée et dans la quantité d'objets concernés : depuis 1975, plus de 361 films ont donné lieu à plus de 1200 jeux vidéo. La pratique de l'adaptation s'est structurée tout au long des trente dernières années pour devenir aujourd'hui une catégorie importante dans la production vidéoludique, représentant plus de 10 % de l'édition prise dans sa totalité ». Cette alliance entre jeu vidéo et cinéma est une façon pour les industries de réduire les coûts de communication. En effet, développer et publier une adaptation vidéoludique d'un film de cinéma permet « de bénéficier des lourds investissements promotionnels consentis lors de l'exploitation en salle, de jouir de la popularité d'une saga de type *James Bond* ou *Star Wars »*[5]. L'industrie hollywoodienne nomme cette stratégie de commercialisation simultanée avec l'exploitation du film en salle, le *movie tie-in game*. Le film de cinéma apparaît parfois comme un simple « produit d'appel pour une rentabilisation de la production sur d'autres supports »[6]. La constitution d'empire médiatique, la structuration et le regroupement (par le rachat) en grandes compagnies présentes dans divers domaines culturels (musiques, télévision, radio, cinéma, livres) ont

[1] Expression de Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford, Greig De Peuter, *Digital Play*, *op. cit.,* p. 226.
[2] *Ibid.*, p.218.
[3] Repris chez Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford, Greig De Peuter, *Digital Play, op. cit.*, p.219.
[4] Publicité chinoise disponible ici : http://www.dailymotion.com/video/x9ya58_pub-world-of-warcraft-pub-coca-cola_fun.
[5] Alexis Blanchet, « « Des films aux jeux vidéo, quand le jeu impose ses règles », *op. cit.,* p. 60.
[6] *Ibid.*

accéléré ce processus. En effet, dans les années 2000, l'arrivée de géants des industries culturelles telles que Sony et Microsoft, dans le secteur du jeu vidéo, a radicalisé le développement de cette circulation entre différents supports et accéléré ces « synergies marketing ».

Parallèlement à cela, les jeux vidéo deviennent également des espaces publicitaires où d'autres marques s'invitent. Comme pour le cinéma, se développe ce que l'on appelle « le placement de produits ». Des accords sont passés entre les industries alimentaires, vestimentaires, voire même automobiles, et les éditeurs de jeux vidéo, afin que ceux-ci « placent leur produit » au cœur du jeu et que celui-ci soit visible par un maximum de joueurs[1]. Dans certains jeux de combat, on peut ainsi voir des affiches intégrées dans les décors vantant le mérite de tel ou tel produit. Dans les jeux de football, tels que *PES* ou *FIFA*, tout comme dans un stade « réel », des publicités encadrent les limites du terrain.[2] Parfois, le produit est intégré dans l'action même du joueur : dans le cas du jeu *Splinter Cell*, le héros utilise régulièrement dans ses missions un téléphone *Sony Ericsson.* On retrouve dans ces pratiques marketing des logiques assez comparables à celles du cinéma (si l'on pense à des films comme *James Bond)* à ceci près qu'il « ne s'agit plus d'intégrer les marques au scénario, mais au *gameplay* »[3] et d'inviter les joueurs à interagir avec une modélisation graphique d'un produit vendu dans le commerce. On parle dans le milieu du marketing d'*advergaming* pour qualifier ces pratiques. Le phénomène s'est amplifié avec les mondes virtuels et notamment dans *Second Life* où les fabricants de téléphones portables, de chaussures, ou autres, achètent des emplacements et payent des joueurs (avec de l'argent réel ou virtuel) pour faire la promotion de leurs produits dans le MMO.[4]

Entre collaboration et exploitation : *« gameworkers »* et *« playbour »*

Si l'industrie du jeu vidéo ainsi est marquée par une mondialisation économique, de nouvelles formes de marketing, plusieurs auteurs insistent cependant sur les relations étroites entre éditeurs et joueurs. Ainsi, le livre coordonnée par Elisabeth Fichez et Jacques Noyer sur l*a construction sociale de l'univers des jeux vidéo* estime que ce secteur culturel est avant tout « élaboré par des acteurs dans et par l'échange social »[5]. Ils montrent en effet comment le monde des jeux vidéo et les différentes significations sont produites à la fois par les industries et le marketing mais comment ces produits sont renégociés, comment de nouvelles significations sont construites dans les espaces de ventes, par la presse spécialisée, la presse parentale, dans les ludothèques, dans l'espace familial aussi bien par les parents que les enfants. Différents « espaces de médiations » contribuent, selon des modalités diverses, à construire et faire vivre ces univers culturels : « ces mondes tiennent en particulier par l'institution des significations : l'offre, pour susciter une demande auprès d'un public potentiel, a besoin d'une mise en visibilité sociale à laquelle contribuent puissamment l'ensemble des outils de médiation ; complémentairement, la création et la stimulation d'un marché ne se réalisent pas sans que s'élaborent des normes de production et de consommation autour de valeurs partagées »[6].

Il existe par ailleurs dans le monde du jeu vidéo, et tout particulièrement dans celui des jeux en ligne, une étroite collaboration entre utilisateurs et concepteurs, et ce, à plusieurs niveaux. En premier lieu, les concepteurs de jeux sollicitent souvent les joueurs comme testeurs au

---

[1] Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford, Greig De Peuter, *Digital Play - The interaction of Technology, Culture, and Marketing*, MC Gill-Queen's University Press, Montreal & Kingston, 2003, p. 236.
[2] Dans les jeux de courses automobiles également.
[3] Alexandre Cazuhac, *Le placement de produits et de marques dans les jeux en ligne massivement multijoueurs*, *op. cit.,* p.23.
[4] *Ibid.*
[5] Elisabeth Fichez, Jacques Noyer (dir.), *La construction sociale de l'univers des jeux vidéo*, Lille : Université Charles de Gaulle –Lille3, 2001, p. 10.
[6] *Ibid.*

moment de la conception d'un jeu vidéo, les invitant à essayer les fonctionnalités du programme et à rapporter les dysfonctionnements afin d'assurer la qualité de la version finale[1]. Ils distribuent aux joueurs (gratuitement le plus souvent, mais pas toujours) sous forme de « béta-version » une version du jeu non-finalisée. Les joueurs sont alors chargés de rapporter les dysfonctionnements du logiciel, et éventuellement de proposer des corrections. « Cette première étape instaure un rapport particulier entre concepteurs et joueurs, qui se développe tout au long de la vie du jeu au travers d'échanges, (suggestions, récriminations) entre les « tenanciers » de l'univers virtuel et ses habitants ».[2]

De la même façon, s'est développé depuis quelques années le phénomène du *modding*, dont le jeu *Counterstrike* est l'une des figures emblématiques. Il s'agit à l'origine d'un détournement par un joueur d'un titre vendu dans le commerce*, Half-Life*. *Counterstrike* est rapidement devenu l'un des jeux les plus pratiqués sur Internet. Le créateur s'est vu employé par la société et son jeu fut distribué par la suite dans le commerce.[3] Le principe du *Modding* consiste à modifier le programme d'un jeu et à en proposer une autre version sur Internet : un MOD (contraction de « modification »). A l'origine peu favorables, les industries encouragent aujourd'hui ces détournements. Les MODS sont en effet devenus objets d'une attention toute particulière et d'un soutien logistique des éditeurs (plateformes de téléchargement, hébergements des projets). Ils y voient non seulement un prolongement de la durée de vie d'un jeu, ainsi renouvelé par les joueurs, de possibles développements des produit à venir – parfois même des produits « clés en main » qu'ils peuvent commercialiser –, une fidélisation des consommateurs à leur produit mais également une réduction des coûts de production : ils payent le plus souvent le concepteur du MOD une fois celui-ci développé.[4]

Apparaissent ainsi de nouveaux travailleurs dans l'industrie du jeu vidéo, les *gameworkers.*[5] Cette activité a ceci de particulier qu'elle se construit entre jeu et travail, entre gratuité et salariat, entre passion et exploitation. Certains nomment cette activité le *playbour* (contraction de *play* et *labour*) pour souligner l'instrumentalisation de joueurs passionnés. *«* Le caractère précaire de cette activité de jeu-travail (*playbour*) vient du fait qu'il est à la fois bénévole, ludique et exploité, ce qui le rend inclassable selon les définitions traditionnelles. »[6] Cette étroite relation entre industrie du jeu vidéo et joueurs révèle ainsi un ensemble de problèmes et de paradoxes. Tout en considérant les joueurs passionnés de jeu vidéo comme un « vivier de recrutement », les industries encouragent certains créateurs amateurs à s'investir sans jamais – ou rarement – les rémunérer. Pour les joueurs passionnés, « leur reconnaissance ne viendra pas facilement et nécessitera qu'une transition soit effectuée avec l'appétit de profits qui caractérise l'industrie vidéoludique. Mais ces derniers sont dans une position unique pour mettre au défi le changement des relations entre le loisir et le travail à l'ère postindustrielle, et pour explorer de nouveaux mondes sans aliénation ».[7]

Conclusion : le jeu vidéo comme « marchandise idéale » de l'économie mondiale.

Marchandises idéales de l'économie mondiale, objets privilégiés du postfordisme, produits marqués par les logiques de la nouvelle économie, « *gameworkers* », les jeux vidéo sont pris

---

[1] Olivier Glassey, Stéfanie Prezioso, « la guerre en ligne », *op. cit.,* pp. 189-202.
[2] *Ibid.*, p. 195
[3] Cf. Julian Kücklich, « un phénomène de MOD : les travailleurs précaires de l'industrie du jeu vidéo », *op. cit.*
[4] Il y a comme le souligne Kücklich, une absence de chiffres sur le paiement des joueurs et des MOD. Si les *modders* sont parfois rémunérés par des développeurs, ils sont en général exclus des royalties. Julian Kücklich, « un phénomène de MOD : les travailleurs précaires de l'industrie du jeu vidéo », *op. cit.,* pp. 259-268.
[5] Nick Yee, « Gameworkers : une exploration de la frontière entre le travail et le jeu », in culture d'univers, in Franck Beau (dir.), *Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP, 2007, pp.254-258.
[6] Julian Kücklich, « un phénomène de MOD : les travailleurs précaires de l'industrie du jeu vidéo », *op. cit.,* p.265.
[7] *Ibid.,* p. 268.

dans des enjeux et des luttes économiques majeures qui structurent en partie les objets, les pratiques et les usages. Comme le remarque Stephen Kline, « quand des jeunes joueurs s'assoient pour jouer à *Pokémon* sur leur *game-boy,* ou à *Everquest* sur leur PC, [...] ils sont au centre d'un dispositif technique, culturel, et économique dont ils sont, au mieux, partiellement au courant. »[1]

Analyser une pratique, c'est de ce point de vue comprendre les enjeux économiques qui animent ces univers. Ainsi, au cours de notre étude, nous nous en référerons principalement aux analyses de Stephen Kline pour décrire le monde industriel qui produit les jeux vidéo et comprendre les logiques qui les traversent. Cependant, en focalisant notre attention sur les pratiques, nous nous attacherons à détailler le rôle des joueurs dans le circuit culturel, à comprendre la place qu'ils occupent dans la construction des jeux vidéo et à analyser ce qu'ils savent et disent du monde industriel qui produit ces jeux. Quelle est l'importance des joueurs dans la production des mondes virtuels ? De quelles natures sont les relations et les interactions entre joueurs et concepteurs ? Quelles en sont les modalités ?

Pour mieux comprendre cela, nous ajouterons à la théorisation de Stephen Kline des éléments issus des travaux d'Howard Becker sur les « mondes de l'art », quand celui-ci analyse les modes d'organisation du monde de la peinture, de la sculpture, de la bande dessinée, du théâtre, ou encore du monde de la musique (le jazz bien sûr – lui-même étant musicien – mais aussi le rock, la musique classique et contemporaine).[2] Si nous avons précédemment écarté l'idée que le jeu vidéo relève d'un champ artistique, qu'il soit un « art » au sens académique ou institutionnel, l'interchangeabilité que nous opérons entre jeu et art ne pose pas de difficultés dans la mesure où pour Becker, désacralisant la notion d'œuvre d'art en la sortant d'une pensée esthétique et essentialiste[3], un monde de l'art n'est rien d'autre qu'un monde social qui produit quelque chose que des individus s'accordent à appeler « art » : « ce que j'ai dit des mondes de l'art, j'aurais pu l'étendre à n'importe quel monde social : parler de l'art, c'est une façon particulière de parler de la société et des mécanismes sociaux en général. […] Quand nous centrons notre analyse sur une œuvre d'art donnée, le mode d'organisation sociale qui nous préoccupe est celui d'un réseau de gens qui coopèrent à la production de l'œuvre »[4]. Un monde de l'art, selon Becker, « se compose de toutes les personnes dont les activités sont nécessaires à la production des œuvres bien particulières que ce monde-là (et d'autres éventuellement) définit comme de l'art »[5]. Si l'on pense à un orchestre symphonique, précise-t-il, il a fallu inventer des instruments, les conserver, mettre au point une notation, apprendre le solfège, apprendre à jouer, monter une scène, faire de la publicité, …

Toute production ou pratique culturelle, quelle qu'elle soit, implique selon Becker une division du travail, des conventions et des relations entre différents acteurs. Dans le cas d'un roman par exemple, il s'agit tout autant de l'écrire, de le mettre en page que de le lire. L'éditeur peut apparaître dans ce cas comme révélateur du talent (ou être critiqué comme dans

---

[1] Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford, Greig De Peuter, *Digital Play, op. cit*., p.19.
[2] Howard S. Becker, *Les mondes de l'art,* Paris : Flammarion, 1988.
[3] La notion d'art chez Becker ne renvoie pas en effet à une propriété de l'objet, à une qualité extraordinaire ni même à un talent particulier de l'artiste, mais à ce qu'un ensemble d'acteurs s'accordent à considérer comme de l' « art » : « Dans tout monde de l'art, la désignation de ce qui peut être tenu pour de l'art obéit assurément à certaines conditions fixées par un consensus préalable sur les critères à appliquer et sur les personnes qui les appliqueront » (Becker, *op. cit.,* 1988, p. 168). Ce qui caractérise ainsi un monde de l'art selon Becker c'est que contrairement à d'autres mondes sociaux « nous reconnaissons à l'ouvrage ceux qui possèdent ces dons, car, toujours selon cette croyance commune, l'œuvre d'art exprime et concrétise les talents rares de son auteur. L'examen de l'œuvre suffit pour s'en convaincre » (Becker, *op. cit.,* p.39). Dans une perspective que certains pourraient qualifier de désenchantée, le sociologue précise ainsi : « Qui dit "art" désigne généralement une œuvre qui possède une valeur esthétique, de quelque manière qu'on définisse celle-ci, une œuvre légitimée par une esthétique cohérente et défendable, une œuvre à laquelle des personnes autorisées reconnaissent une valeur esthétique, une œuvre présentée dans un lieu approprié (musée, salle de concert, etc.) » (Becker, *op. cit.* p. 153).
[4] *Ibid.*, p.363.
[5] *Ibid.*, p.58.

le cas de Gallimard qui n'a pas publié Proust). Les lecteurs confirmeront ou non la dénomination de « roman » au texte qu'ils auront lu. De la même façon, dans le cas de la peinture, il faut tout autant peindre qu'exposer les œuvres (le musée ou la galerie peuvent bénéficier en partie du prestige de l'artiste). Le public, les acheteurs, les collectionneurs, les visiteurs contribueront tout autant à donner une valeur (ou non) l'œuvre.

A un monde de l'art appartiennent ainsi un ensemble d'acteurs qui participent directement ou indirectement de la fabrication et la visibilité de l'œuvre mais aussi, précise Becker, de la croyance dans l'œuvre elle-même (ce à quoi travaillent les théoriciens de l'art, les critiques, les journalistes, les philosophes ou les chercheurs : tous ou presque participent de la construction d'un système symbolique qui donne un sens ou non à l'œuvre). Ce que montre au final Howard Becker – et cela apparaît dans le modèle de Stephen Kline –, c'est qu'il existe un ensemble de coopérations, de luttes et de tensions entre différents acteurs qui donnent vie et forme à un monde de l'art. Cependant, Becker insiste sur le rôle essentiel du public qui, de son point de vue, participe à travers sa consommation tout autant que l'auteur, l'éditeur ou le critique à la fabrication et l'existence de l'objet culturel : « Une œuvre possède seulement les caractéristiques que ses spectateurs ou lecteurs remarquent à telle ou telle occasion »[1].

Au cours notre étude des pratiques des MMO, nous attacherons ainsi non pas à analyser les logiques des industries, mais à comprendre les relations entre les producteurs et les joueurs, leurs modes de coopération et à analyser la façon dont les joueurs contribuent à leur tour à produire des significations dans ce monde culturel. En considérant le jeu vidéo comme le produit d'un « monde du jeu »[2], c'est-à-dire comme un monde social qui produit quelque chose appelé jeu, nous chercherons à comprendre la place du public dans cette construction mais aussi les conventions, les ressources et les logiques culturelles mobilisées par les joueurs pour s'accorder à dire que « ceci est un jeu » ou qu'il n'en est pas un. La question est donc de savoir quelle place occupe les joueurs dans la construction de ce « monde du jeu »…

[1] *Ibid.,* p. 226.

[2] Dominique Pasquier met en partie le modèle de Becker à l'épreuve dans son étude de la série *Hélène et les garçons* et plus particulièrement en analysant les « fans » (jeunes filles essentiellement) du feuilleton. Autour de la série *Hélène et les garçons* se constitue tout un ensemble de réseaux qui coopèrent, échangent, contribuent à faire exister la série aussi bien dans certaines cellules familiales qu'au niveau des groupes de « pairs », des réseaux d'amis, des autres groupes de fans, dans la presse, les concerts, etc. Cette coopération entre différents réseaux ne signifie pas nécessairement entente ou consensus. Les passionnées de la série n'adhèrent en effet pas toutes aux mêmes modèles de la féminité ou peuvent discuter des évolutions de la série. De la même façon, les solidarités sont toujours fragiles. Les filles peuvent cesser d'afficher leur passion notamment lors du passage au collège au profit d'autres « mondes ». Dans ces différents collectifs, la pratique culturelle est (re)négociée, discutée élaborée. Ces « publics » contribuent à faire vivre l'œuvre ou à la faire mourir lorsque les effectifs diminuent, annonçant ainsi le déclin de ce monde de l'art. Dominique Pasquier, *La culture des sentiments, l'expérience télévisuelle des adolescents*, Paris : La Maison des sciences de l'homme, 1999. Cf. Daniel Cefaï, Dominique Pasquier, « introduction », in Daniel Cefaï, Dominique Pasquier (dir.), *Les sens du public. Publics politiques, publics médiatique*. Paris : Presses Universitaires de France, 2003, pp. 13-59.

6. LE JEU VIDEO COMME IDEOLOGIE : ANALYSES DE CONTENUS ET COMMENTAIRES DE TEXTES

Que l'on s'intéresse aux jeux vidéo sous l'angle de médias ou de produits des industries culturelles, une question fondamentale reste posée : quels types de récits proposent les jeux vidéo ? Que racontent-ils ? Quels en sont les contenus ? On trouve des éléments de réponses dans une littérature qui s'intéresse plus spécifiquement à la notion de « culture du jeu vidéo » ou encore de « culture vidéoludique ». Construits, le plus souvent, sur la base d'analyses de corpus, marqués par les théories marxistes, le structuralisme ou l'école de Francfort, tout un ensemble de travaux repèrent, dans une perspective critique, des thématiques récurrentes, des structures sociales, des principes de visions et de divisions du monde social, voire, pour certains, des formes d'idéologies, entendues dans un sens marxiste en tant que représentations de la « réalité » et ensemble de valeurs et de principes propre à une classe sociale ou à une société[1]. Dans cette perspective, lorsqu'un joueur s'engage dans une partie de *Tomb Raider*, de *Civilization,* de *Mario* ou de *World of Warcraft*, il devient lecteur ou lectacteur d'un ensemble de représentations qui ne sont pas neutres en termes de genres, de sexes, d'identités, d'ethnies, de valeurs sociales et culturelles.

Guerre, violence et « masculinité militarisée »[2] : quand l'autre est un ennemi

Si la culture du jeu vidéo est une culture pleinement mondialisée, si elle apparaît comme un échafaudage commun de références culturelles diverses, elle tend toutefois à se standardiser et à privilégier dans ses contenus certains thèmes plutôt que d'autres : la guerre, les armes, le combat, l'armée, ce que Stephen Kline nomme une « masculinité militarisée ». En effet, si l'on regarde attentivement les titres les plus vendus, les jeux dits « de shoot 3D » ou « FPS »[3] sont l'une des catégories principalement achetées en Amérique du Nord et en Europe. Ces jeux mettent en scène des univers militaires dans lesquels des hommes surarmés s'affrontent tels que dans *Counterstrike*, *Medal of Honor, Soldier of Fortune*, *Quake*, *Doom* ou *Wolfenstein 3D*. Invitant les joueurs à incarner des soldats, ces jeux « ont redéfini une image de la violence »[4] qui apparaît pour beaucoup comme une caractéristique fondamentale et dominante de la culture vidéoludique. Ainsi, pour Simon Gottschalk, « la violence n'est pas seulement un comportement parmi d'autres dans le jeu, elle est le comportement typique et attendu des entités qui constituent l'environnement vidéoludique, aussi bien quand il imite le réel que le merveilleux »[5].

Plus qu'une simple mise en scène de la violence, il s'agit selon certains d'une véritable idéologie de la guerre. Pour Simon Gottschalk, les jeux vidéo sont « des supports de socialisations, porteurs d'une idéologie dominante, instruments d'une hégémonie plus large, aussi bien culturelle que politique ».[6] L'auteur parle de « *vidéologie* » pour caractériser ce « système de valeurs inter-reliées dans les jeux vidéo » marquées principalement par l'agressivité et l'individualisme : quand « l'autre » n'est pas un ennemi à tuer, il reste un concurrent qu'il faut battre. De la même façon, remarque Andrew Kurtz, les industries du jeu vidéo se sont bâties « sur la marchandisation d'une idéologie manichéenne dans laquelle "l'autre" dans le jeu est un ennemi à détruire. […] De telles idéologies imprègnent tous les "textes

[1] L'idéologie a été définie par Guy Rocher comme un « un système d'idées et de jugements, explicite et généralement organisé, qui sert à décrire, expliquer, interpréter ou justifier la situation d'un groupe ou d'une collectivité et qui, s'inspirant largement de valeurs, propose une orientation précise à l'action historique de ce groupe ou de cette collectivité ». Guy Rocher, *Introduction à la sociologie générale*, *Tome 1 :l'action sociale*, Paris : Seuil, 1970, p.127.

[2] Terme de Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford, Greig De Peuter, *Digital Play op. cit.,* p. 246.

[3] First-Person Shooter, jeux de tir à la première personne.

[4] Andrew Kurz, « Ideology and interpellation in the Firt-Person Shooter », in Ronald Strickland (dir.), *Growing Up Postmodern* : *Neoliberalism and the War on the Young*, Boston : Rowman and Littlefield, 2002, p. 107.

[5] Simon Gottschalk, « Videology : Video Games as postmodern sites/sights of ideological reproduction », S*ymbolic Interaction, v*ol. 18, 1995, p. 16.

[6] *Ibid.*, p 3.

médiatiques", depuis les films, la télévision jusqu'à la propagande du gouvernement qui transforme et réduit la complexité des relations géopolitiques à de simples luttes entre les bons et les méchants, le bien et le mal, le stable et l'instable, le rationnel et l'irrationnel »[1]. Les jeux vidéo, constate Laurent Trémel, « comme les jeux de société édités antérieurement (se reporter par exemple aux jeux militaristes produits au début du 20e siècle) reproduisent, sous une forme plus ou moins symbolisée, les valeurs "dominantes" de la société. »[2]

Ethnocentrisme vidéoludique : the "American way of life, war and history"

En plus d'une idéologie guerrière, les jeux vidéo sont (ou seraient) porteurs d'une vision occidentale du monde, tout particulièrement nord-américaine et « blanche ». Plusieurs études construites sur des analyses de corpus ont porté une attention toute particulière à la présence, au traitement et à la représentation des « races » et des ethnies dans les jeux vidéo. La plupart d'entre elles ont constaté que non seulement les héros vidéoludiques tendent le plus souvent à être des « américains blancs »[3] et que, par ailleurs, les autres nationalités et ethnies représentées dans le jeu renvoient souvent à des positions peu avantageuses (ennemis ou alliés du héros), à des « clichés », des caricatures ou des stéréotypes. Malgré la dimension « mondialisée » de l'industrie vidéoludique, et quand bien même les jeux vidéo ne sont pas produits par des entreprises nord-américaines, les contenus vidéoludiques, conclut l'étude de l'association *Children Now*, présentent « peu de diversité ethnique et, quand ils le font, ils en proposent souvent des images stéréotypées. Les étrangers sont rarement hissés au rang de champions et leur portrait se réduit souvent à des brutes hyper-musclées, à des machines de guerre exotiques ou à des athlètes quasi-surnaturels. »[4]

Dans certains cas, la culture du jeu vidéo peut présenter des dimensions explicitement racistes et xénophobes, comme dans *Ethnic Cleaning* qu'analyse Anna Everett, qui propose à ses joueurs d'incarner un « héros qui, dans les ghettos américains, doit tuer juifs, noirs, hispaniques ».[5] Même si ces produits restent extrêmement minoritaires et diffusés le plus souvent en dehors des circuits traditionnels de distribution[6], certains d'entre eux, explicitement xénophobes, « signifient toujours quelque chose et ce quelque chose porte toujours avec lui des marques du monde social ».[7]

Dans une perspective critique, toute une partie de la recherche déconstruit ainsi un ensemble de produits vidéoludiques et met à mal la vision d'une culture ludique, métissée, multiculturelle, en en soulignant les conceptions guerrières et ethnocentrées du monde, visibles tout particulièrement dans les jeux de combat mais également dans des titres plus

---

[1] Andrew Kurz, « Ideology and interpellation in the Firt-Person Shooter », *op. cit.,* p. 107.
[2] Laurent Trémel, « GTA IV serait-il éducatif ? », *op. cit.,* p. 8.
[3] L'étude réalisée en 2001 par l'association Children Now sur un corpus de 70 jeux, révèle que 56 % des personnages principaux (c'est-à-dire jouables) ou secondaires (autrement dit des « Personnages-non-joueurs ») sont blancs. Dès lors que l'on s'intéresse aux figures de « héros », la proportion passe à 87 % de blancs[3]. Cf. Christina Glaubke, Patti Miller, McCrae A. Parker, Eillen Espejo, *Fair play? Violence, gender, and race in video Games*, Oakland : Children Now, 2001. Disponible sur http://www.childrennow.org/media/video-games/2001/#race. Quelques années plus tard, l'analyse de contenus menée par Down et Smith en 2007, sur 60 jeux, révèlent une distribution tout aussi ethnocentrée : 50 % des personnages principaux ou secondaires sont de type caucasien, 21% africain, 7% asiatique et 3% hispanique. Edward Downs, Stacy Smith, « Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis », *Actes du colloque annuel de l'International Communication Association,* Sheraton, New York City, 2007. Disponible sur : http://www.allacademic.com/meta/p14888_index.html.
[4] Christina Glaubke, Patti Miller, McCrae A. Parker, Eillen Espejo, *Fair play? Violence, gender, and race in video games*, *op. cit*., p.30.
[5] Anna Everett, « Serious play : Playing with Race in Contemporary Gaming Culture », in Jeffrey Goldstein, Joost Raessens (dir.), *Handbook of Computer Game Studies,* London : MIT Press, 2005, pp. 311-326.
[6] On peut également évoquer deux jeux vidéo disponibles sur Internet : *Border Patrol* dans lequel un joueur incarne un garde-frontières qui tire sur des Mexicains entrant aux Etats-Unis ou encore plus récemment *Muslim Massacre,* un jeu vidéo téléchargeable sur Internet dont le but était « d'effacer la race musulmane". L'auteur (un australien de 22 ans) a fermé son site et « a mis, à la place, un message d'excuses expliquant qu'il souhaitait, avant tout, se moquer de la politique étrangère américaine. » (Source : le site du nouvel observateur du 15/09/08)
[7] Simon Gottschalk, « Videology : Video Games as postmodern sites/sights of ideological reproduction », *op. cit.,* p.3.

anodins, les jeux dits « historiques ». Laurent Trémel et Tony Fortin, s'appuyant sur une analyse de corpus de jeux « de stratégie », et tout particulièrement la série des *Civilization*[1] louée et valorisée dans la presse, remarquent que certains titres proposent une représentation extrêmement réductrice de l'Histoire. Favorisant le plus souvent le modèle occidental, il est plus facile dans ces jeux de gagner avec la civilisation nord-américaine. Construits sur une vision (néo)coloniale de l'histoire, dans « une logique impérialiste des plus prégnantes »[2], ces univers pseudo-historiques négligent fréquemment l'existence de certaines civilisations (arabes notamment), et révèlent au final des associations tout à fait contestables en termes de caractéristiques ou de traits attachés aux peuples : les « zoulous », les « russes » ou les « mongols » ont, par exemple, comme désavantage un considérable « retard technologique », mais sont remarquables et se distinguent par leur « sauvagerie » et leur « agressivité »[3].

Outre cette forme d'ethnocentrisme que mettent à jour les auteurs, certains de ces jeux sont également marqués par une forme d'évolutionnisme historique tout à fait discutable : la démocratie, définie sur le modèle étasunien, apparaît comme l'une des formes politiques les plus abouties vers laquelle doivent tendre les autres civilisations pour réussir. Inscrivant leurs analyses critiques dans les traces de Boltanski et Chiapello sur *le nouvel esprit du capitalisme*[4], les jeux vidéo tendent à développer selon Trémel et Fortin une vision néolibérale de l'économie : « non seulement, les *Civilization* ne nous proposent qu'un seul modèle de société, c'est-à-dire aucune alternative au néo-libéralisme mais les lois du profit constituent l'essence du jeu tant il est impossible d'y déroger. Pour aller plus loin, l'adhésion totale de toutes les civilisations au modèle dominant, guidée par un schéma évolutionniste unique, semble irréversible ce qui cautionne l'exportation du régime politique américain, les principes économiques néo-libéraux et valeurs culturelles qui en découlent (individualisme, compétition, etc.) vers d'autres modèles jugés tantôt primitifs, archaïques, oppressifs ou transitoires »[5].

Dans le cas des mondes virtuels, Aurélien Pfeiffer, Lingyun Wang et Franck Beau[6] soulignent le modèle sociétal consumériste développé dans les mondes virtuels. La plupart des MMO simulent en effet une économie de marché : des biens virtuels peuvent être gagnés dans le jeu, revendus, échangés entre les joueurs. Plus encore, ce marché, construit sur le modèle de l'offre et de la demande, révèle également la mise en place d'une « économie artificielle de la rareté » : certains objets sont rares et difficiles à acquérir dans le jeu. Cette distribution artificiellement inégale des biens révèle selon eux un modèle social construit sur la consommation et l'épanouissement individuel à travers la possession de biens rares et précieux : « ces systèmes économiques ne reposent par ailleurs que sur des nécessités purement artificielles, s'adressant d'abord au joueur et non à l'avatar. Un personnage virtuel n'a ni faim, ni soif. L'utilisation de vêtements n'est pas conditionnée par un impératif thermique, l'absence de toit ne l'expose pas aux intempéries. Tout semble mis en œuvre pour susciter le besoin chez l'utilisateur. On s'adresse à son désir de paraître en lui vendant vêtements d'apparat et demeures luxueuses ou à son désir de puissance en commercialisant des objets permettant de se distinguer de la masse. […] bien que souvent inutile, la rareté crée l'envie ».[7]

---

[1] Ces jeux proposent de faire évoluer un peuple depuis la préhistoire et de développer une civilisation à travers les âges

[2] Tony Fortin, Laurent Trémel, « Les jeux de "civilisation" : une représentation du monde à interroger », in Tony Fortin, Philippe Mora, Laurent Trémel, *Les jeux vidéo : pratique, contenus et enjeux,* Paris : L'Harmattan, 2005, p.144.

[3] *Ibid.,* p. 133.

[4] Luc Boltanski, Eve Chiapello, *Le nouvel esprit du capitalisme,* Paris : Gallimard, 1999.

[5] Tony Fortin et Laurent Trémel, « Les jeux de "civilisation" : une représentation du monde à interroger », *op. cit.,* p. 148. Se gardant toutefois d'une analyse globale, qui considérerait le « jeu vidéo » comme une entité monolithique composée de produits homogènes, les auteurs remarquent que non seulement certains titres se distinguent de cette vision néocoloniale et libérale du monde mais également qu'à travers l'évolution d'un même titre, les industries peuvent prendre en compte certaines critiques idéologiques et modifier en conséquence le contenu.

[6] Aurélien Pfeiffer, Lingyun Wang, Franck Beau, « l'économie des détrousseurs de monstres », *op. cit*.

[7] *Ibid*., p. 203.

Sexisme vidéoludique : princesses à sauver, femmes-objets et « cyber-bimbos »

Enfin une dernière critique est adressée au jeu vidéo : le sexisme de ses contenus. En effet, la culture vidéoludique révèle le plus souvent des univers « androcentrés », sexistes, machistes, misogynes, en présentant fréquemment des images et des représentations stéréotypées, caricaturales, voire dégradantes de la féminité. D'une façon générale, il faut constater que les jeux vidéo proposent aux joueurs un nombre limité de personnages féminins. La plupart des travaux construits sur des analyses de corpus s'accordent à montrer que non seulement les femmes sont peu présentes dans les univers vidéoludiques mais, quand elles le sont, c'est le plus souvent sous une forme caricaturale[1]. Graner Ray[2] remarque ainsi que le corps féminin dans les jeux vidéo est « ridiculement exagéré » et « hypersexualisé ». On peut certes opposer que les avatars masculins présentent également des corps musclés comme le souligne l'étude de Down et Smith[3], cependant, non seulement ils le sont dans une moindre mesure que les femmes, mais ils sont rarement construits comme de purs objets de désirs à la recherche d'un partenaire sexuel. Ils « émettent moins de signes appelant la copulation, tels qu'une érection, des lèvres rouges, des yeux maquillés. Leur organe sexuel est rarement agrandi dans des proportions surréalistes »[4].

Dans une analyse de corpus récente en 2007, Jansz et Martis constatent cependant l'émergence d'une nouvelle figure féminine dans les jeux vidéo, issue de ce qu'ils nomment le « phénomène Lara »[5]. A l'image du jeu vidéo *Tomb raider* et de son héroïne *Lara Croft* apparaissent ainsi des héroïnes « fortes, compétentes et dans une position dominante »[6]. Elles sont célibataires, indépendantes, autoritaires, sportives, cultivées, en situation « d'être chef » et aux commandes de leur destinée. Elles présentent ainsi, à l'image du « girl power »[7] qui se développe à la fin des années 90, une nouvelle figure de la féminité différente des représentations traditionnelles de la femme soumise. Cependant, les auteurs remarquent que tout en étant en rupture avec la figure de la « princesse à sauver », de la « femme-objet » ou de la « femme-récompense », ces héroïnes vidéoludiques n'en demeurent pas moins hyper-sexualisées, construites sur des fantasmes masculins, et restent, au regard des autres figures féminines vidéoludiques, minoritaires. En d'autres termes, un certain nombre femmes deviennent « *leaders* » dans les jeux vidéo, mais elles continuent « à être représentées de

---

[1] L'étude de Tracy Dietz en 1998 sur 33 des jeux les plus vendus sur les consoles Nintendo et *Sega* révèlent que 41% d'entre eux sont dépourvus de personnages féminins. Cette même étude souligne que lorsque des femmes sont présentes, 21% d'entres elles présentent le visage de « demoiselles en détresses ou de princesses à sauver » et 28% sont clairement des « objets sexuels ». Cf. Tracy Dietz, « An examination of violence and gender role portrayals in videogames : implication for gender socialization and aggressive behaviour », *Sex roles,* vol.38, n° 5-6, 1998, pp. 425-442. En 2001, l'étude réalisée sur 70 titres par l'association Children Now, sensiblement avec le même protocole, montre que 73 % des personnages jouables sont masculins. Cf. Christina Glaubke, Patti Miller, McCrae A. Parker, Eillen Espejo, *Fair play? Violence, gender, and race in video Games*, *op. cit*. L'étude en 2002 de Beasley et Standley[1] constate à partir d'une analyse de corpus que sur 600 personnages vidéoludiques, 14% sont féminins. Cette étude remarque également qu'elles sont à 41% « dénudées » et « voluptueuses ». Berrin Beasley, Tracy C. Standley, « Shirts vs. Skins : Clothing as an indicator of gender role stereotyping in video games », *Mass Communication & Society*, vol. 5, n°3, 2002, pp. 279-293. Enfin, dans l'étude plus récente de Downs et Smith, en 2005, construite sur une analyse de 60 titres, le ratio se situait autour de 88% personnages masculins. Cf. Edward Downs, Stacy Smith, « Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis », *op. cit.*, p. 26.

[2] Sheri Graner Ray, *Gender inclusive game design. Expanding the market,* Hingham Massachusetts : Charles River Media, 2004, p.105.

[3] Edward Down, Stacy Smith, « Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis », *op. cit*.

[4] Sheri Graner Ray, *Gender inclusive game design. Expanding the market*, *op. cit.,* p. 104.

[5] Jeroen Jansz, Raynel G. Martis, « The Lara Phenomenon : Powerful Female Characters », *Sex Roles,* vol. 56, n°3-4, 2007, pp. 141-148.

[6] *Ibid.,* p.147.

[7] On parle de *girl power* pour qualifier ce mouvement porté dans les médias par des chanteuses tels que les *Spice Girls* ou *Christina Aguilera*, par des héroïnes de séries telles que *Buffy contre les Vampires* ou *Xena la* guerrière ou dans les *comics Books* avec *Tank girl* ou *Barb Wire*. Elles présentent une féminité « rebelle », combattante, ambitieuse, sexy et affranchie des conventions masculines. Cf. Susan Hopkins, *Girl Heroes: The New Force in Popular Culture,* Annandale NSW : Pluto Press Australia, 2002.

façon sexuelle »[1]. Ainsi, ces personnages féminins « puissants », ces « cyber-bimbos » [2] sont conçus comme des objets sexuels tout autant que l'étaient les figures précédentes de la femme désœuvrée. Même dans les jeux apparemment plus progressistes, les jeux dits « transgenres » par exemple, tels que *Neverwinter Night*, dans lesquels le choix du sexe ne change en rien les caractéristiques des personnages, « les femmes font en effet la même chose que les personnages masculins, à ceci près qu'elles continuent à rester féminine quand elles le font »[3].

En ce qui concerne plus particulièrement les mondes virtuels, on retrouve sensiblement les mêmes analyses critiques. Dans le MMO *Everquest*, remarque Taylor, « les femmes sont constamment invitées à jouer avec des aspects traditionnels de la féminité »[4]. Elle constate ainsi que les options offertes aux joueurs lors de la création d'avatars féminins sont réduites, et que, quelle que soit la classe ou la « race » du personnage, les variables choisies par les joueurs amènent sensiblement aux mêmes corps de femmes : sexy et voluptueux. « Même si certains déclarent que les muscles et les abdominaux des avatars masculins sont aussi des caractéristiques symboliques sexuelles, ils représentent en réalité aussi la puissance et le pouvoir. Tandis que pour les personnages féminins, une grosse poitrine reste une grosse poitrine et n'agit seulement qu'en tant que marqueur sexuel : leur signification est univoque ».[5]

Images d'avatars féminins du jeu *Everquest* repris chez TL. Taylor[6]

Des « jeux de garçons » : une domination masculine

Qu'il s'agisse d'univers militaires, historiques, contemporains ou de mondes merveilleux, pour bon nombre de chercheurs, les contenus vidéoludiques sont fondamentalement marqués par tout un ensemble d'idéologies, de structures, de hiérarchies sociales, de principes de visions et de divisions du monde. Plusieurs explications sont proposées.

---

[1] Jeroen Jansz, Raynel G. Martis, « The Lara Phenomenon : Powerful Female Characters », *op. cit.*, p.147.
[2] Terme de Helen W. Kennedy, « Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis », *Game Studies*, vol. 2, 2002, p.1-12. Disponible sur : http://gamestudies.org/0202/kennedy
[3] Hilde Corneliussen, Torill Elvira Mortensen, « The Non-sense of Gender in Neverwinter Nights », *Acte du colloque Women in Games*, Dundee, Scotland, 2005. Disponible sur : http://tilsett.hivolda.no/tm/Neverwinter_Nights.pdf
[4] T. L. Taylor, « Multiple Pleasures: Women and Online Gaming » Convergence, Vol. 9, No.1, 2003, p.27.
[5] *Ibid.,* p. 39.
[6] *Ibid.*

A un premier niveau d'analyse, certains estiment que la prédominance de thèmes guerriers et sexistes est liée en grande partie à la présence d'hommes qui sont le public majoritairement consommateur de jeu vidéo. Les jeux de guerre et d'affrontement, autrement dit les jeux d'*agôn*[1], renvoient plus spécifiquement à une culture ludique masculine dont on peut rapidement vérifier l'importance et l'acquisition chez les jeunes garçons dans les cours de récréations. Comme le souligne Gilles Brougère, les pratiques et la culture ludiques se sexualisent très tôt notamment avec les jeux de « *rough-and-tumble* », les jeux « de bagarre ». Centrale dans la culture ludique masculine, cette dimension « est largement réinvestie dans d'autres activités ; on peut penser aux jeux vidéo qui projettent sur un écran cette dynamique motrice ».[2]

Pour certains auteurs, c'est aussi une certaine domination masculine qui encourage non seulement la prédominance des jeux de guerre, mais aussi la relégation des personnages féminins à des objets de désir. Dans les jeux vidéo, estime Sheri Graner Ray, « les hommes sont représentés comme ils aimeraient être : jeunes, forts et virils. Les personnages féminins sont représentés comme les joueurs masculins les voudraient : jeunes, fertiles, et toujours prêtes pour une partie de jambe en l'air »[3]. Ceux-ci cherchent en conséquence un type d'activité ludique et des contenus spécifiques dans les jeux vidéo : « être un héros de guerre est une propriété typiquement masculine »[4]. Cette reproduction est encouragée par une autre logique, que l'on pourrait qualifier de « démographie professionnelle » : puisque le circuit marketing a ciblé très tôt les jeunes garçons, délaissant dans un premier temps le public féminin, s'est développé en conséquence une « génération Nintendo » dans les années 80, essentiellement masculine, formée et aguerrie au jeu vidéo, qui en grandissant est devenue à son tour game-designer, tendant « naturellement » (c'est-à-dire culturellement) à développer des jeux de combats et des visions « masculines » de la féminité. Les femmes sont peu présentes dans l'industrie du jeu vidéo : elles représentent environ près de 17 % des professionnels de l'industrie vidéoludique.[5] Elles sont essentiellement présentes dans les tâches administratives, publicitaires et commerciales[6]. Seules, 2% d'entre elles sont programmeuses et 5 % *game designer*. Elles sont par ailleurs, remarque Lizzie Haines, rarement bien accueillies dans ce monde professionnel[7]. Ainsi, la masculinité militarisée est renforcée par le fait que « les *games designers* sont massivement recrutés dans les rangs des joueurs. Cette reproduction a pour effet que la culture vidéoludique tend à l'autoréplication, au point que les jeux de tirs, le combat, une fois établis, se répètent et prolifèrent ».[8]

La forte présence d'hommes, aussi bien au niveau de la conception que de la consommation, encouragent des représentations sexistes de la féminité dans ces univers. Dans le cas des mondes virtuels, Stone remarque[9] que « les ingénieurs développent leur propres conceptions du corps et de la socialité et les projettent dans les codes informatiques qui régissent ces univers numériques… La plupart des ingénieurs sont des jeunes hommes préoccupés par les choses qui les préoccupent à cet âge-là, et qui les ont toujours préoccupés à la post-puberté. Ce groupe créera en conséquence des codes et des modèles de corps qui représentent une certaine conception du corps de la femme. » Constatant que les MMO concernent principalement la tranche des 18-30 ans, Taylor souligne que les apparences sexuelles « font sens » auprès de ce

---

[1] Roger Caillois, *Les Jeux et les Hommes : le masque et le vertige*, *op. cit.*
[2] Gilles Brougère, *Jouets et Compagnie,* Paris : Stock, 2003, p. 352.
[3] Sheri Graner Ray, *Gender inclusive game design. Expanding the market*, *op. cit.,* p.104.
[4] Hilde Corneliussen, Torill Elvira Mortensen , « The Non-sense of Gender in Neverwinter Nights », *op. cit.,* p. 14.
[5] Lizzie Haines, *Why are there so few women in games?*, Research for North Media Training, [rapport de recherche en ligne], Septembre 2004, p. 4. Disponible sur : http://www.igda.org/women/MTNW_Women-in-Games_Sep04.pdf
[6] *Ibid.*, p.6.
[7] *Ibid.*, p.9-10.
[8] Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford, Greig De Peuter, *Digital Play, op. cit.*, p.251.
[9] Allucquere Roseanne Stone, « Virtual Systems», in Jonathan Crary and Sanford Kwinter (dir.), *Incorporations*, New York : ZONE, 1992, p. 610.

public[1]. « Au regard des profils des utilisateurs et des ingénieurs », précise ainsi O'brien, « il apparaît comme très probable qu'une certaine "vision de la femme" sera perpétrée, une vision qui ne sera vraisemblablement pas mise en concurrence avec des formes alternatives »[2].

Stratégies marketings, économie mondiale et complexe « militaro-industriel »

Pour Stephen Kline, la prédominance de thématiques guerrières n'est pas seulement liée au fait que c'est le « marché qui le veut » mais aussi parce que c'est économiquement plus rentable. La « bagarre » est en effet moins chère à produire et se révèle plus facilement exportable[3]. Les jeux de combat nécessitent moins d'acteurs dans la conception, peu de scénaristes et de traducteurs (pour l'exportation). Les industries du jeu vidéo cherchent à la fois une maximisation des profits et une compatibilité avec tous les pays consommateurs. De ce point de vue, « la violence est un idiome culturel qui ne requiert pas de traduction à l'intérieur des marchés transnationaux du divertissement sans cesse croissants : les jeux d'arts martiaux, par exemple, peuvent traverser le pacifique du Japon jusqu'aux Etats-Unis et revenir à nouveau très facilement »[4].

Plus encore, il s'agit de ne pas oublier, selon Kline, que cette « masculinité militarisée » est aussi un héritage des origines militaires des applications et des technologies qui ont donné naissance aux jeux vidéo. « L'invention des jeux vidéo n'aurait pu avoir lieu sans ces développements fondamentaux dans l'industrie informatique et dans les instituts de recherche universitaires – subventionnés par le complexe militaire »[5]. Plus que simples liens « historiques », les relations entre les industries de l'armement et les industries du jeu vidéo continuent de se développer : des jeux tels que *Battlenet*, *Simnet* ou encore plus récemment *America's Army* ou *Rise of a Soldier*[6] ont été financés par l'armée américaine, tantôt dans une logique d'entraînement de leurs troupes, tantôt dans une logique publicitaire et une stratégie de recrutement de nouveaux soldats[7]. Tony Fortin remarque ainsi que « les armées française et américaine utilisent une version du jeu [Ghost Recon Advanced Warfight] pour entraîner leurs troupes, la première allant même jusqu'à organiser à partir de celle-ci des LAN parties (rencontres de jeu en réseau) avec des civils au sein de l'Ecole d'application de l'infanterie, afin de susciter des vocations. »[8] Les jeux vidéo de combat sont devenus aujourd'hui objets d'une attention toute particulière du secteur militaire, et sont profondément marqués par la guerre à l'image de l'un des jeux le plus pratiqué sur Internet, *Counterstrike,* qui met en scène deux équipes de joueurs, l'une qualifiée de « terroristes », chargée de poser une bombe ou de capturer des otages, tandis que l'autre, les « contre-terroristes », se doit des les éliminer.

En ce qui concerne les MMO, on trouve sensiblement les mêmes analyses critiques. Aurélien Pfeiffer remarque ainsi qu'un monde virtuel tel que *City of Heroes*[9] est marqué par « la même idéologie forgée dans la pure tradition et les valeurs américaines que les *comics* de super-

---

[1] T.L. Taylor, « Multiple Pleasures: Women and Online Gaming », *op. cit*., p.37.
[2] Jodi O'Brien, « Writing in the body : gender (re)production in online interaction », in Marc A. Smith, Peter Kollock, *Communities in Cyberspace*, London: Routledge, 1999, p. 76.
[3] Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford, Greig De Peuter, *Digital Play*, *o. cit.,* p. 251.
[4] *Ibid.*
[5] *Ibid.,* p. 86.
[6] Dans *Rise of a Soldier*, labellisé jeu « officiel » de l'armée américaine et développé par Ubisoft, le joueur part en camp d'entraînement pour se familiariser avec le maniement du jeu (et des armes) et commence à accumuler des points qui seront le point de départ de sa carrière militaire. « Libre à lui, étape par étape, et en fonction des compétences qu'il a accumulées, de choisir son évolution professionnelle et le type de mission où il est appelé à faire ses preuves, dans les tempêtes de sable, sous la neige ou les orages ». Source : site Internet du journal, *Les échos (*29/12/2005). Consultable sur : http://archives.lesechos.fr/archives/2005/LesEchos/19572-50-ECH.htm
[7] Cependant derrière ces partenariats, on peut se demander si ce n'est pas tout autant (voire plus) un argument publicitaire pour les éditeurs qui peuvent dès lors inscrire sur leur boîte de jeu : « jeu officiel de l'armée ». Ceci n'est pas sans effet en termes de communication et de publicité : les journaux en parlent, enthousiastes ou choqués, et le label « jeu officiel » laisse supposer aux joueurs une certaine qualité et un certain réalisme dans le *gameplay*.
[8] Tony Fortin, « Guerres à la portée de tous », *Le Monde diplomatique,* Juillet 2007, p. 27.
[9] Ce MMO invite les joueurs à créer et incarner un super-héros dans une grande ville de type nord-américaine.

héros dont il s'inspire »[1]. Pourtant créé par une société coréenne, ce MMO développe dans son contenu les « valeurs patriotiques américaines » afin de séduire les joueurs aux Etats-Unis. L'éditeur a par ailleurs organisé une opération de promotion tout à fait singulière en offrant 2000 boîtes au personnel de *l'US Navy* à leur retour de mission au Moyen-Orient. Cette opération était un moyen, selon les éditeurs, « de remercier les hommes et les femmes des forces armées américaines de leurs grands sacrifices pour leur pays »[2].

Les MMO peuvent par ailleurs se révéler, sous l'effet d'une instrumentalisation politique, de véritables outils de « propagande idéologique », « d'éducation pour la jeunesse »[3]. En Chine par exemple, où le marché du jeu vidéo en ligne représente un volume financier de près d'un milliard de dollars (en 2006), le gouvernement soutient financièrement le développement de certains titres tel que *Chinese Hero Regitry*, un MMO « censé véhiculer les valeurs morales du pays »[4]. Le joueur y incarne « une personnalité marquante de la société chinoise comme un général sous la dynastie Ming ou un juge impartial »[5]. Au final, « bien loin du marché de niche qui leur était dévolu à leur début, les MMOG sont aujourd'hui un produit de masse […] S'adressant à un public vaste et clairement identifié, les MMOG s'inscrivent aujourd'hui dans un contexte socioculturel fort, en faisant d'ores et déjà des vecteurs idéologiques efficaces »[6].

Entre contes populaires et idéologies modernes : un « traditionalisme rénové »[7]

Enfin, tout en constatant la prédominance d'idéologies guerrière, de vision ethnocentrée du monde et des représentations sexistes de la féminité, d'autres auteurs estiment cependant qu'on ne peut expliquer les contenus des jeux vidéo seulement par des stratégies marketing, des mécanismes culturels, industriels, sociaux récents. Il s'agit tout autant de comprendre les filiations complexes entre jeu vidéo, culture populaire et culture de masse. Pierre Bruno[8] voit ainsi dans les contenus vidéoludiques la marque d'un double processus idéologique : « une idéologie naïve » issue de la culture populaire, qui se mêle à « une idéologie au second degré » liée à la culture de masse industrielle.

Reprenant les analyses de Bettelheim sur les contes de fées, Pierre Bruno souligne la présence dans les contenus vidéoludiques des systèmes d'opposition traditionnels inscrits depuis longtemps dans la culture populaire : garçon/fille, bien/mal, pur/impur, héros/monstres, … ainsi que des narrations relativement traditionnelles : quête et victoire du héros, successions d'étapes, voyages initiatiques. De son point de vue, « l'enfant va retrouver dans un grand nombre de jeux vidéo, les trois grands thèmes qui donnent sens au conte populaire et plus particulièrement au conte de fée : une représentation euphémisée des conflits opposant l'enfant à l'autorité parentale, le récit d'une quête qui est à la fois errance et métamorphose, le combat contre les pulsions »[9]. Dans son analyse des jeux vidéo *Mario Bros*, Sharon Sherman développe sensiblement les mêmes analyses. Elle voit en effet dans les produits vidéoludiques des structures narratives du folklore populaire, qui « issues de l'enfance sont reproduites aussi bien par les créateurs de Disney, Georges Lucas, Steven Spielberg que par les producteurs de Nintendo ».[10] En somme, la culture du jeu vidéo véhicule comme les contes de fées un

[1] Aurélien Pfeiffer, « Les MMORPG comme vecteur idéologique », [article en ligne], 2006. Disponible sur : http://www.jeuxonline.info/article/2626/mmorpg-comme-vecteur-ideologique
[2] *Ibid.*
[3] *Ibid.*
[4] *Ibid.*
[5] *Ibid.*
[6] *Ibid.*
[7] Terme de Pierre Bruno, *Les jeux vidéo*, Paris : Syros, 1993, p. 38-39.
[8] *Ibid.*
[9] *Ibid.*
[10] Sharon Sherman, « Perils of the Princess : Gender and Genre in Video Games », *Western Folklore*, Vol. 56, No. 3/4, p. 246.

ensemble d'archétypes classiques, révélateurs de hiérarchies sociales, de modèles dominant établis et de principes de (di)visions du monde souvent sexistes : « la femme a pour fonction, quelle que puisse être sa représentation, de consacrer le triomphe du héros/joueur et son accession à un statut supérieur ».[1]

A ceci près, précise Pierre Bruno, que ces structures traditionnelles sont réaménagées en fonction de codes dominants et établis de la culture de masse contemporaine : « ces motifs, loin d'être naïfs, sont utilisés, consciemment et adaptés à nos normes culturelles»[2]. Cette culture populaire est réaménagée en fonction d'archétypes contemporains, de stéréotypes dominants, à l'image du héros américain, mâle, musclé et blanc. Cependant, elle tend également à intégrer la critique sociale de ces stéréotypes : « La culture de masse, placée depuis ses origines sous le feu de la critique idéologique, cherche généralement à donner des preuves de sa bonne volonté idéologique par une réinterprétation "progressiste" des archétypes »[3]. Ainsi, à l'instar d'un certain nombre de productions hollywoodiennes dans lesquelles le second rôle est joué par un acteur noir, ami et « sidekick » du héros américain blanc, « indice et marque » du respect pour le « public noir », les industries du jeu vidéo développent des contenus dans lesquels on peut noter une (bonne) volonté antiraciste ou anti-sexiste[4]. Pierre Bruno parle ainsi de « traditionalisme rénové » et estime de ce point de vue qu'il n'y a pas réellement de culture spécifique au jeu vidéo mais qu'il s'agit là de stéréotypes issus de la culture populaire et fondus dans la culture de masse qui circulent au-delà du jeu vidéo : « les mêmes structures du récit, les mêmes symboles se retrouvent dans les contes et légendes, dans un film d'Arnold Schwarzenegger ou les jeux vidéo. »[5]

Conclusion : le jeu vidéo comme idéologie. Et si le jeu vidéo était un jeu ?

Si l'on considère, comme ici, les jeux vidéo comme des « textes », il apparaît clairement que la culture vidéoludique n'est pas neutre et qu'elle est particulièrement marquée par un ensemble d'idéologies et porteuses de thématiques spécifiques. Cependant, dans le cadre de notre travail, nous n'emprunterons pas cette voie, ou, du moins, nous poserons la question des idéologies autrement. En effet, on peut se demander si certaines de ces lectures idéologiques ne passent pas à côté de la valeur effective des contenus vidéoludiques non seulement en considérant les jeux vidéo comme des « textes » que les joueurs lisent (il s'agit d'abord d'environnement graphique avec et dans lesquels les joueurs jouent), en se posant peu ou pas la question de la réception (comment les joueurs décodent ces produits[6]), mais plus encore en évacuant de l'analyse le cadre de l'expérience et le second degré qui caractérise toute activité ludique[7]. En effet, aussi pertinentes soient-elles, les études basées sur des analyse de corpus et sur des grilles exclusivement idéologiques révèlent plusieurs limites.

Tout d'abord, d'un point de vue méthodologique, les analyses de contenus vidéoludiques présentent un certain nombre de difficultés. Un premier obstacle apparaît dès l'échantillonnage et la mise en place d'une analyse systématique. Si, dans la plupart des cas, les études sélectionnent des jeux parmi les titres « les plus populaires », autrement dit les plus vendus, ce type d'analyse suppose en conséquence une compétence vidéoludique du

[1] Pierre Bruno, *Les jeux vidéo, op. cit.,* p. 40.
[2] Pierre Bruno, *Les jeux vidéo, op. cit.,* p. 38-39.
[3] *Ibid.*
[4] *Ibid.*
[5] *Ibid.*
[6] Comme nous le verrons par la suite (p. 124), le jeu vidéo est objet de décodages complexes et multiples de la part des joueurs. De la même façon, d'autres chercheurs estiment que juger les jeux vidéo à l'aune d'une culture moderne et savante relève d'un parfait contresens. Certains voient précisément dans la culture du jeu vidéo, une remise de la culture savante, du discours politique ... en somme un « zeitgeist » postmoderne, relativiste, irrespectueux de l'ordre social, culturel, intellectuel et historique. De ce point de vue, analyser à l'aune d'une culture savante et moderne les jeux vidéo, chercher « le vrai », l'idéologie dans ces pratiques ludiques et virtuelles renvoie à un contre-sens. Nous y reviendrons.
[7] Cf. Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre, op. cit.* Cf. Erving Goffman, *les cadres de l'expérience*, *op. cit.*

chercheur s'il souhaite explorer les différents aspects du jeu pour en analyser le contenu. Selon son habileté à jouer, son talent, son « game-skill » diraient les joueurs, le jeu se déroulera plus ou moins vite, plus ou moins facilement. La nature interactive et la non-linéarité du jeu vidéo auront pour conséquence que le contenu différera selon les choix, les actions et les compétences du joueur/chercheur. La façon dont les personnages apparaîtront, leur rôle dans le jeu, leur position dans l'histoire seront susceptibles dans certains titres de changer considérablement d'une partie et d'un joueur à l'autre[1]. Le chercheur peut certes « tricher » en utilisant des codes, mais, dans ce cas, son expérience de joueur sera sensiblement différente de celle d'un joueur qui joue le jeu[2]. Etudier un jeu vidéo suppose ainsi un temps considérable et une implication parfois totale du chercheur qui n'aura accès au final qu'à une expérience toujours particulière et partielle du contenu[3].

Parallèlement à ces difficultés, une seconde réserve peut être formulée à l'égard d'une lecture exclusivement idéologique : la question de la réception et de l'interprétation du jeu vidéo. En effet, coder la sexualité ou l'hypersexualité des avatars, la position dominante ou dominée des personnages, aussi pertinents et légitimes que soient ces items et ces interrogations, pose le problème de la perception du jeu vidéo par celui qui code. Derrière l'emploi d'un mot, sommes-nous certains de parler des mêmes choses ? Ce qui peut être sexuel pour tel joueur ne l'est pas nécessairement pour l'autre. De la même façon, coder la position dominante ou soumise, victorieuse ou perdante d'un personnage de jeu vidéo dépend de l'action du joueur (et c'est plus particulièrement vrai dans le cas de jeu de combat de type *Tekken,* dont la victoire d'un personnage dépend en grande partie de la compétence du joueur). S'il existe des outils statistiques tels que le test de fiabilité (Scott's pi) – pour mesurer et corriger les variations de codages entre codeurs, la variable sexuelle pouvant par exemple agir – il n'en reste pas moins que, dans la plupart des cas, ce sont des chercheurs, des spécialistes, des étudiants, jeunes adultes qui codent les contenus, à partir d'une grille théorique, d'une *épistémè* scientifique construite dans un cadre de recherche précis et qui reste avant tout une situation « artificielle », une construction de chercheur.

Enfin, une troisième difficulté, d'ordre épistémologique fait jour. Peut-on considérer les jeux vidéo comme des textes ? En les considérant comme tels, le risque des lectures d'inspirations marxistes, sémiologiques ou structuralistes mais aussi psychanalytiques, est de trouver dans l'objet les propres cadres et modèles de compréhension du chercheur, cet épistémocentrisme

---

[1] Notamment dans des produits comme le jeu *Fable* dans lequel les décisions du joueur ont un impact décisif sur le déroulement de l'histoire.

[2] Dans le cas des MMO, les contenus sont plus difficiles encore à analyser dans la mesure où les univers sont mis à jour en moyenne tous les trois mois : les décors et les personnages sont régulièrement modifiés (intégrant parfois les critiques des joueurs) au gré des extensions et des mises à jour des éditeurs. Dans le cas de mondes virtuels comme *Second Life*, le contenu, reposant essentiellement sur les pratiques des internautes, est en évolution permanente.

[3] Face à ces difficultés méthodologiques, certaines études utilisent des protocoles différents. Des chercheurs tels que Thompson et Haninger ont fait le choix de filmer des parties de jeu entre 10 et 90 minutes et d'analyser le contenu vu par les joueurs. Cf. Kimberly M. Thompson, Kevin Haninger, « Violence in E-rated video games », *Journal of the American Medical Association*, n°286, pp. 591–920. Cependant, comme le souligne Goldstein, faire jouer dans une situation créée pour le besoin de la recherche soulève la question de la nature du jeu alors provoqué : « sauf dans les laboratoires expérimentaux, personne n'est obligé de jouer au jeu vidéo ». Jeffrey Goldstein, « Violent Video Games », in Jeffrey Goldstein, Joost Raessens (dir.), *Handbook of Computer Game Studies,* London : MIT Press, 2005, p. 353. Dans une perspective différente, des études analysent les éléments périphériques : l'étude de Provenzo et celle d'Hartmann et Klimmt portent sur les boitiers de jeux vidéo. Cf. Tilo Hartmann, Christoph Klimmt, « Gender and computer games: Exploring females' dislikes », *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 11, n°*4*, 2005. Disponible sur :
<http://jcmc.indiana.edu/vol11/issue4/hartmann.html>. Cf. Eugene F. Provenzo, « The video generation », *American School Board Journal, n°179*, 1992, pp. 29-32. Scharrer analyse également 1054 publicités dans les magasines de jeux vidéo. Cf. Erica Scharrer, « Virtual violence: Gender and aggression in video game advertisements », *Mass Communication and Society,* n°7*,* 2004, pp. 393–412. Dans une démarche proche, Ivory étudie sur le site internet de *Gamespot*, un site communautaire de joueurs de jeux vidéo, la façon dont les jeux sont présentés et commentés. James Ivory, « Still a Man's Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games », *Mass Communication and Society*, 2006, n°*9*, pp. 103–114. Qu'il s'agisse d'analyses de boitiers de jeu ou de publicité, on peut cependant se demander s'il n'y a pas un risque de confondre un film avec sa bande annonce, un livre avec sa couverture.

que souligne Bourdieu « de la théorie herméneutique de la lecture (ou *a fortiori* de la théorie de l'interprétation des œuvres d'art conçue comme « lecture ») : par une universalisation indue des présupposés inscrits dans le statut de lector et de la skholè scolaire, condition de possibilité de cette forme très particulière de lecture qui, menée à loisir et presque toujours répétée, est méthodiquement orientée vers l'extraction d'une signification intentionnelle et cohérente, on tend à concevoir toute compréhension, même pratique, comme interprétation, c'est-à-dire comme un acte de déchiffrement conscient de soi (dont le paradigme est la traduction) »[1].

A cet épistémocentrisme scientifique peut faire parfois écho ce que Passeron nomme l' « ethnocentrisme de classe », entendu comme cette propension des sociologues à dénoncer « les pouvoirs maléfiques ou bénéfiques de la grande presse, de la radio ou de la télévision », tout en étant incapables « de voir dans les autres groupes sociaux autre chose que des prétextes à traiter de leur propres contradictions culturelles » [2]. Gilles Brougère remarque ainsi à propos des jouets souvent décriés pour leur pauvreté culturelle : « d'un point de vue adulte, voire savant, on peut critiquer le kitsch, le mauvais goût de cette culture fortement sexuée. […] La culture des dominés, ici les enfants, est toujours, pour les dominants, caractérisée comme de mauvais goût. On trouve là les mêmes jugements qu'à l'égard de la culture de masse en général »[3]. Analyser un contenu ludique au crible de la culture savante, cultivée et universitaire n'est pas sans faire courir le risque au chercheur d'exercer une forme de violence symbolique qui consiste à faire triompher sa pensée « avisée » sur celle du praticien « ignorant » [4].

Les difficultés soulevées ici à l'égard de la lecture idéologique ne visent pas à discréditer ces approches, mais à comprendre le type d'analyse qu'elles produisent. Elles ne concernent d'ailleurs pas seulement le domaine du jeu vidéo : c'est un débat qui traverse plus largement les sciences sociales et l'étude des pratiques culturelles : littérature, cinéma, télévision[5]… On retrouve ainsi à propos du jeu vidéo un débat identique ou presque à celui qui anime la littérature sur les jouets « guerriers » ou « sexistes », tout particulièrement autour des personnages tels que *Gi Joe*, *Power Rangers*, *Les Maitres de l'univers*… et bien sûr *Barbie*[6], l'un des jouets les plus controversés dans la littérature sur le jouet. La célèbre poupée de Mattel est un produit que l'on peut juger comme profondément sexiste, peu progressiste, réduisant la féminité à une blonde aux formes généreuses. Mais on peut aussi lire Barbie comme la « première féministe » au regard des poupées qui la précédaient : des poupons ou des mères au foyer[7].

Objet de lectures plurielles, Barbie est prise dans des « constructions interprétatives diverses dont il serait simpliste de dire que l'une est plus vraie que l'autre »[8]. S'il est indispensable de comprendre quelles sont les significations, voire les stéréotypes et les idéologies, inscrits par les fabricants dans les jouets, d'en comprendre le point de vue des adultes, il s'agit tout

---

[1] Pierre Bourdieu, *Méditations Pascaliennes, op. cit.,* p. 67.
[2] Jean-Claude Passeron « Présentation », in Richard Hoggart, *La culture du pauvre,* Paris : les éditions de Minuit, 1970, p. 8.
[3] Gilles Brougère, *Jouets et compagnie*, *op. cit.,* p. 355.
[4] A titre d'illustration, on peut se référer à l'article de Laurent Trémel intitulé « dialogues video-ludiques », dans lequel l'auteur rapporte le cas d'un échange avec un joueur qui, sur un forum, contestait son analyse d'un jeu vidéo. Tout en reconnaissant l'intérêt des analyses du joueur, l'auteur peut difficilement s'empêcher de hiérarchiser la parole du chercheur (la sienne en l'occurrence) sur celle du joueur. Ainsi, écrit-il : « il me semble cependant important de montrer comment certains joueurs, s'investissant dans la pratique d'un jeu, peuvent en proposer une *lecture* méritant elle aussi d'être prise en considération dans le cadre de l'analyse, car elle peut fournir des éclairages complémentaires ». Laurent Trémel, Sylvain Dolisi, « Dialogues vidéoludiques » in Tony Fortin, Philippe Mora, Laurent Trémel, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux*, Paris : L'Harmattan, 2005, p. 201-217.
[5] Le livre dirigé par Pierre Bruno et Isabelle Smadja sur *Harry Potter* est intéressant et révélateur de cette diversité des interprétations possibles d'un seul et même « texte ». Certains chercheurs perçoivent ainsi dans les aventures du jeune sorcier une dimension sexiste, raciste et élitiste, d'autre sont sensibles aux valeurs généreuses et humanistes de la saga. Isabelle Smadja, Pierre Bruno, *Harry Potter : ange ou démon*¸ Paris : Presses Universitaires de France, 2007.
[6] Cf. Stephen Kline, *Out of the Garden. Toys and Children in the Age of TV Marketing,* Toronto : Garamond Press, 1993.
[7] Gilles Brougère, *Jouets et compagnie, op. cit.*, p. 125.
[8] *Ibid.*

autant, selon Gilles Brougère, d'en étudier les sens et les valeurs accordés par ceux qui en sont les destinataires et les utilisateurs : les enfants. A propos de la série télévisée *Power Rangers,* critiquée pour sa pauvreté culturelle, sa violence, les stéréotypes et le sexisme qu'elle véhicule, Brougère remarque qu'« on peut en effet s'étonner du succès important et planétaire d'une série aussi simpliste et caricaturale, largement répétitive, ce que perçoivent par ailleurs les enfants interrogés sans que cela remette en cause leur intérêt et leur adhésion […] On peut même être gêné en tant qu'adulte par un côté caricatural qu'il est effectivement très facile de critiquer. Si le ridicule tuait, les *Power Rangers* produiraient une hécatombe et seraient légitimement accusé d'êtres violents. Il faut donc chercher l'intérêt ailleurs, sans doute dans cette mise en scène simpliste et répétitive qui, loin d'influencer le jeu, serait en fait, une traduction du jeu de l'enfant »[1]. La signification des produits culturels ne se limite pas à ce qu'un regard extérieur peut en comprendre. Il s'agit tout autant de rapporter le jouet à la logique de l'activité sociale dans lequel ils s'insèrent, le jeu, et au point de vue de ceux qui les connaissent et les utilisent, les joueurs.

En conséquence, une dernière remarque peut être formulée à l'égard des analyses de types idéologiques. Elles tendent souvent à analyser le jeu vidéo en écartant la dimension ludique de l'activité. Or, comme tout jeu, la pratique vidéoludique est un « cadre de l'expérience »[2] particulier de la vie sociale marqué par le second degré, le faire-semblant et la frivolité[3]. Parler de second degré, ce n'est pas dire que ce qui est dit n'a pas d'importance, que c'est de l'humour, comme dans l'usage courant[4]. La notion de second degré tel que Goffman et Brougère la définissent renvoie à une idée relativement simple : ce que nous voyons représenté dans un jeu a une signification différente que dans une situation ordinaire. A l'image du tableau de Magritte qui rappelle à celui qui l'observe que « ceci n'est pas une pipe », une activité ludique renvoie toujours à une remodalisation, un recadrage, une transformation des modèles, des valeurs, des discours, des objets et des pratiques imitées. Comme dans le « jeu de bagarre » des enfants, ils se défient, ils s'affrontent, il se « charrient», se bousculent et se provoquent, mais tout un ensemble d'indicateurs (les rires par exemple) leur font savoir que « ceci n'est pas une (vraie) bagarre ».

En somme, on peut se demander si, comme pour le jouet, les analyses critiques qui cherchent une idéologie dans le jeu vidéo ne manquent pas une dimension essentielle de ces produits : celle du jeu et « d'une mise en scène du jeu »[5]. L'idéologie et les stéréotypes, que soulignent certains travaux, doivent être tout autant interrogés à l'aune d'une grille critique qu'à l'aune de leurs places dans l'activité ludique elle-même, au regard de l'objectif qui est visé : le plaisir, le divertissement, le « fun », le jeu. Les thématiques guerrières, sexistes, libérales, voire néolibérales, sont bien présentes dans le jeu vidéo, il n'y a aucun doute à avoir : tout un ensemble de travaux et de chercheurs nous le rappellent. Cependant, la question qui reste toujours en suspens (et à laquelle les études ne répondent pas nécessairement) est celle de leur signification et de leur rôle dans le cadre du jeu. Ainsi, au cours de notre analyse des pratiques, il ne s'agira pas tant de savoir de quelles idéologies relèvent les jeux vidéo et quels en seraient « leurs effets maléfiques » sur les joueurs, mais de comprendre comment ces valeurs font sens dans le jeu, comment elles sont décodées, interprétées, comment elles s'insèrent dans l'activité ludique, comment les joueurs (et les joueuses) s'en accommodent, … en somme que font les joueurs de jeux vidéo avec ces contenus? Quels jeux produisent-ils avec les stéréotypes ? A quoi servent ces idéologies et ces caricatures dans le jeu?

---

[1] *Ibid.*, p. 336-337.
[2] Erving Goffman, *les cadres de l'expérience*, *op. cit.*
[3] Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre, op. cit.*
[4] Une lecture trop rapide et/ou une méconnaissance des travaux de Goffman amènent parfois à considérer le second degré comme une distance au rôle ou « une plaisanterie ». Voir à titre d'illustration, Laurent Trémel, « GTA IV serait-il éducatif ? », *op. cit.*
[5] Gilles Brougère, « jeux vidéo et mise en scène du jeu », *op. cit.*

7. LA PRATIQUE DU JEU VIDEO : DES DIVISIONS SEXUELLES DANS UN UNIVERS « DISTINGUE »

Comme pour d'autres loisirs, on trouve dans la littérature des analyses quantitatives du jeu vidéo qui cherchent à identifier les joueurs, leurs profils et leurs caractéristiques en termes d'âge, de sexe, de milieu social. Cette approche pose cependant un certain nombre de difficultés dont la principale reste toujours celle de la définition même du terme jeu vidéo. En effet, en regroupant sous le terme des pratiques et des objets divers, il y a toujours le risque de constituer un « modèle artificiel. En amalgamant par exemple la pratique très occasionnelle d'une lycéenne issue d'un milieu aisé qui fera un puzzle sur son portable entre deux messages adressés à ses copines à celle d'un adolescent de milieu populaire en voie de déscolarisation qui passe dix heures par jour à jouer à un jeu de course automobile seul sur sa console, on fait l'inverse de ce qu'il faudrait faire dans une perspective sociologique. On forge ainsi des "moyennes" politiquement et culturellement correctes dont les industriels du multimédia sont les premiers à se satisfaire »[1].

Plus encore, la rapidité des évolutions technologiques rendent certains résultats rapidement obsolètes. Le marché du jeu vidéo se renouvelle sur un cycle de 5 ans, intervalle qui se termine par l'arrivée de consoles de jeux dites « de nouvelles générations »[2]. Des études construisent par ailleurs le plus souvent leurs estimations sur la base des ventes de jeux ou de matériel de jeu vendus dans le commerce. Or, tout un ensemble de produits et de pratiques composant les jeux vidéo est « invisible ». D'une part, il y a les jeux gratuits sur Internet ou les jeux intégrés à une machine (le jeu du démineur et de la dame de pique fourni avec le système d'exploitation *Windows*, par exemple). D'autre part, les consommations « clandestines », telles que le téléchargement, la copie ou le piratage sont par définition « cachées » et donc difficilement quantifiables. Enfin, si la pratique des jeux vidéo concerne toutes les tranches d'âge, et reste particulièrement forte pour les 8-19[3], les sondages et les enquêtes réalisés concernent souvent les adolescents et les adultes (15 et ans et plus). On ne sait en conséquence que peu de choses sur les jeunes joueurs, sinon ce que les parents en disent[4]. Pour toutes ces raisons, les moyennes d'âge et de temps de jeu proposées par certaines études sur « le jeu vidéo » en général peuvent parfois apparaître comme artificielles ou du moins peu éclairantes.

Cependant, tout un ensemble d'études, souvent anglo-saxonnes, permettent de baliser ce loisir et de repérer clairement des « significations distributionnelles »[5], autrement dit des divisions des publics et des pratiques sur certains titres, ou genres de jeu (notamment dans le domaine des MMO) selon un ensemble de variables sociales et culturelles dont au premier plan apparaît nettement le sexe et le milieu social. Avec toutes les prudences requises quant à la fiabilité des chiffres fournis par différentes études, regardons quelques éléments concernant la pratique vidéoludique sur lesquels la littérature semble s'accorder.

---

[1] « Les jeux vidéos jouent un rôle de normalisation », entretien [en ligne] avec Laurent Trémel. Disponible sur : <http://index.atelier.fr/_actualites/statistiques/succes/modele.html>

[2] Cf. Stephen Kline, Nick Dyer-Whiteford, Greig de Peuter, *Digital Play, op. cit.*

[3] Etude de la SOFRES 2007, « le marché du jeu vidéo jeu en 2007 ».

[4] Ainsi Laurent Trémel remarque, à propos des données fournies par le syndicat des éditeurs de jeu en Amérique du Nord, *L'Electronique Software Association,* qu'elles fixent à 39 ans l'âge moyen des joueurs de jeu vidéo : « Au niveau statistique, de telles « moyennes » sont souvent obtenues en « sondant » des panels de « répondants » âgés de 16 ans et plus, excluant donc d'emblée les plus jeunes et les critères retenus pour identifier les « joueurs » sont peu discriminants […] Dans d'autres enquêtes, où l'on affirme cette fois-ci s'intéresser aux pratiques des « plus jeunes », ce sont en fait toujours des répondants de plus de 16 ans qui sont sondés, mais on leur demande de décrire comment les autres membres du foyer « jouent aux jeux vidéo ». En pratique, ce sont donc fréquemment les parents qui sont amenés à « évaluer » la façon dont leurs enfants jouent aux jeux vidéo. Or, ce ne sont pas forcément les mieux placés, notamment lorsqu'il s'agit de savoir ce que font des adolescents... » Entretien avec Laurent Trémel sur le site Easy Bourse : http://www.easybourse.com/bourse/interview/laurent-tremel-musee-national-de-l-education-inrp-rouen-1284

[5] Pierre Bourdieu, *Choses dites,* Paris: les éditions de Minuit, 1984, p. 190

Division sexuelle de la pratique vidéoludique

A l'origine peu présentes ou peu considérées dans les études[1], les joueuses intéressent aujourd'hui aussi bien les chercheurs que les industriels. On constate en effet depuis une dizaine d'années un accroissement des pratiques féminines. Selon plusieurs études, près 40% des joueurs de jeu vidéo en Europe seraient du sexe féminin, et représenteraient en France plus d'un tiers des joueurs de 15 ans et plus[2]. Celles-ci se distingueraient cependant par leur comportement : plus « modérées » que les hommes, elles jouent moins et tendent à être des « casual gamers », des joueuses occasionnelles, s'investissant moins que le public masculin dans la pratique vidéoludique. Le monde des « *hard gamers* », des « gros joueurs » (plus de 15 heures par semaine), reste en effet essentiellement masculin.[3]

Le développement des pratiques vidéoludiques féminines n'est cependant pas uniforme. Les joueuses semblent en effet plus présentes non seulement sur certains titres et genres de jeu, mais également sur certaines plateformes, telles que les PC et les téléphones mobiles[4]. Tandis que les produits préférés des hommes restent, selon des schémas assez conventionnels[5], les jeux d'action, de sports et de course, construits sur l'affrontement et la compétition, les femmes tendent à préférer les jeux « non compétitifs »[6], basés sur le développement et le déroulement de récits, tels que les jeux dits « d'aventure » ou « d'enquête », dans lesquels il s'agit pour le joueur de faire « avancer et progresser une histoire »[7] et dont les personnages présentent des « biographies complexes et sophistiquées »[8]. Si les joueurs masculins sont « motivés » par la victoire, la fin et l'achèvement du jeu, les joueuses semblent quant à elles plus sensibles au fait « de découvrir et d'accomplir quelque chose qui a une signification sociale et bénéfique »[9].

On retrouve au final ce que d'autres recherches sur les médias en général (tout particulièrement dans le domaine du jouet[10]) ont pu constater : un public masculin intéressé par le spectacle de la guerre[11] ; un public féminin tendant à ne pas souhaiter assister ou participer à la mise en scène de la violence[12]. Plus qu'un simple goût qui détermine le choix de titres ou de genres de jeu, les joueuses développent au cours même de leur pratique des

---

[1] Cf. Joe Bryce, Jason Rutter, « Gendered Gaming in Gendered Space », in Jeffrey Goldstein, Joost Raessens (dir.), *Handbook of Computer Game Studies,* London : MIT Press, 2005, pp. 301-310.

[2] La répartition « homme/femme » est une donnée sur laquelle la plupart des études convergent. En revanche en ce qui concerne la moyenne de jeu par semaine (européenne ou française), on trouve là des écarts considérables selon les travaux : du simple au double (de 3 à 7 heures par semaine.) On voit bien la difficulté des études quantitatives sur des telles pratiques et les effets des protocoles de recherche employés. Si les études ne s'accordent pas sur une moyenne, toutes soulignent cependant un temps de jeu inférieur des joueuses à ceux des joueurs. Sources : Agence Française du Jeu Vidéo, étude de marché, statistiques, ventes, enquête de consommation. Disponible sur :< http://www.afjv.com/index.htm>. Régis Bigot, « La diffusion des technologies de l'information dans la société française », [étude du CREDOC en ligne], Document réalisé à la demande du Conseil Général des Technologies de l'Information du Ministère de l'Economie, des Finances et de l'Industrie et de l'Autorité de Régulation des Télécommunications, 2003. Disponible sur :
< http://www.art-telecom.fr/publications/etudes/et-credoc-2003.zip>. SOFRES (2004), « Le marché français des jeux vidéo auprès des adolescents et des adultes » [étude Sofres en ligne], étude réalisée en novembre 2004. Disponible sur : </www.tnssofres.com/etudes/it/181104_jeuxvideo_n.htm>. Pour les données les plus récentes cf. Eurostat*, Consumer in Europe,* Luxembourg : Statistical Book [Document de la communauté européenne], 2009. Disponible sur :
<http://epp.eurostat.ec.europa.eu/cache/ITY_OFFPUB/KS-DY-09-001/EN/KS-DY-09-001-EN.PDF>

[3] Lizzie Haines, *Why are there so few women in games?, op. cit.,* p.7.

[4] *Ibid.*

[5] Du moins dans le monde des jouets. Cf. Gilles Brougère, *Jouets et Compagnie, op. cit.*

[6] Tilo Hartmann, Christoph Klimmt, « Gender and computer games: Exploring females' dislikes », *op. cit.*

[7] Elisabeth Hayes, « Women and video gaming : Gendered identities at play », *Games & Culture*, vol.2, n°1, 2005, pp. 23-48.

[8] Hilde Corneliussen, Torill Elvira Mortensen, « The Non-sense of Gender in Neverwinter Nights», *op. cit.* Cf. également, Brenda Laurel, « An interview with Brenda Laurel », in Justine Cassell, Henry Jenkins (dir.), *From Barbie to Mortal Kombat,* Boston: The MIT Press,1998, pp. 118-135.

[9] Sheri Graner Ray, *Gender inclusive game design. Expanding the market*, *op. cit.,* p.105.

[10] Gilles Brougère, *Jouets et Compagnie, op. cit.*

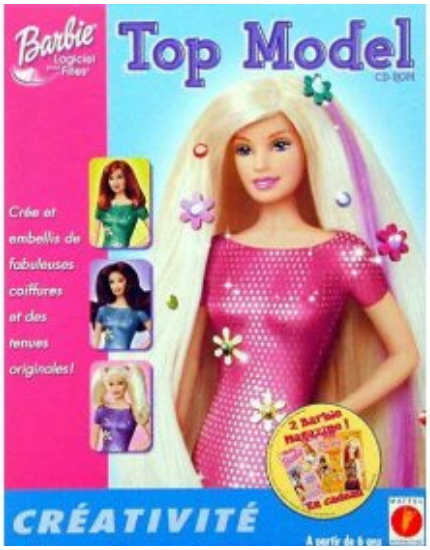
[11] Michael D. Slater, « Alienation, aggression, and sensation seeking as predictors of adolescent use of violent film, computer, and website content », *Journal of Communication,* vol.53, n°1, 2003, pp. 105-121.

[12] Mary B. Oliver, James B. Weaver, Stephanie L. Sargent, « An examination of factors related to sex differences in enjoyment of sad films », *Journal of Broadcasting and Electronic Media,* vol.44, n°2*,* 2000, pp.282-300.

stratégies *d'évitement* et des ruses pour esquiver les dimensions « déplaisantes » et *agonistiques* de l'activité vidéoludique, comme le révèle l'étude d'Elisabeth Hayes[1]. Elle montre en effet comment des joueuses du jeu vidéo *Morrowind* « trichent » en utilisant des codes pour éviter les affrontements et les combats imposés par le jeu au profit des activités sociales du jeu : résoudre les énigmes et les quêtes, interagir avec les personnages du jeu, vendre et revendre des objets. La pratique des jeux vidéo serait marquée par une profonde division sexuelle et pourrait se résumer ainsi : des hommes, joueurs passionnés de jeux de combat tels que *Counterstrike ou GTA* d'un côté et, de l'autre, des femmes, joueuses occasionnelles, attirées par les *Sims* et *Tetris*[2] ou encore par des produits, conçus, marquetés, et pensés par les fabricants pour elles : les « *girls games* ».

Girls Games : La vie (virtuelle) en rose

A partir des années 90 s'est développé un marché de jeux « pensés pour le public féminin », appelés dans la littérature « *girls game* »[3]. Lié entre autres raisons à une saturation du marché, à une baisse de la consommation, à un accès plus grand des filles à l'ordinateur et à l'apparition des premières études marketing sur le public joueur de jeu vidéo, les éditeurs vont développer, sur la base de recherches plus ou moins empiriques, un ensemble de produits dont ils pensent qu'ils « séduiront les filles »[4]. Figure de proue de cette production vidéoludique, la société Mattel édite en 1996 le logiciel *Barbie Fashion designer*, qui permet aux utilisateurs de dessiner et d'imprimer des vêtements pour la plus célèbre des poupées blondes. Sur la base de ce considérable succès – 500.0000 copies vendues en 2 mois[5] – Mattel adaptera ainsi sa gamme de jouets roses et développera d'autres produits « pour filles » : *Riding Club*, *Barbie Detective*, etc.



La société appliquera les logiques et stratégies éprouvées dans le domaine du jouet : « hyperféminisation » des personnages et des univers, création de codes couleurs et d'un domaine sémiotique marquant « un univers ludique féminin » (poupée, équitation), orientation des jeux autour de la consommation (robes, maisons), développement d'un

[1] Elisabeth Hayes, « Women and video gaming : Gendered identities at play », op. cit.
[2] Aleks Krotoski, *Chicks and joysticks: An exploration of women and gaming*, London : Entertainment & Leisure Software Publishers Association, 2004.
[3] Justine Cassell, Henry Jenkins, « Chess for girls? Feminism and computer games », in Justine Cassell, Henry Jenkins (dir.), *From Barbie to Mortal Kombat,* Boston: The MIT Press, 1998, pp. 4-46.
[4] *Ibid*., p. 11.
[5] Justine Cassell, « Genderizing HCI », in Julie Jacko, Andrew Sears (dir.), *Handbook of Human-Computer Interaction*, Mahwah : Lawrence Erlbaum, pp. 402-411. Consulté sur :
<http://www.soc.northwestern.edu/justine/publications/gender.hci.just.pdf>.

marketing (et de publicités) qui s'adresse directement aux filles[1]. Suivi de près par son concurrent historique, la société *Hasbro* s'engagera dans cette même voie par le développement de produits sous licence (tel que *mon petit poney)* avec le même succès. D'autres industries suivront ce modèle en dessinant plus encore les frontières d'un territoire vidéoludique féminin : des jeux sur l'équitation (*Alexandra Lederman*), le maternage (*Imagine Baby)*, le monde de la musique et des « rock stars » (*Hanna Montana*).

Avec le développement des *girls games* apparaît ainsi, comme dans le domaine du jouet, une sexualisation très forte de la pratique et des produits. Cette division des pratiques vidéoludiques est, selon certains, un réel problème. Ainsi, pour Henri Jenkins, ces produits contribuent à reproduire les stéréotypes de genres en « enseignant aux jeunes filles à agir comme les jeunes filles sont supposés agir »[2]. De la même façon, Helen Cunningham déplore cette sexualisation des pratiques, en constatant la pression normative plus grande sur les filles et le peu d'espace qui leur est globalement accordé à l'expression des pulsions. Elle estime de ce point de vue que ne pas jouer à des jeux vidéo violents mais aux girls *games* est une opportunité en moins offertes aux jeunes filles « d'exprimer cette agression dans un contexte sain »[3].

« Pratiques de riches et pratiques de pauvres »[4] : divisions, distinctions et différenciations sociales de la pratique vidéoludique

A cette division sexuelle, il faut ajouter certaines divisions « sociales » de la pratique vidéoludique. En effet, si la plupart des travaux – comme ceux de Pierre Bruno – constatent qu'aujourd'hui tous les milieux sociaux ou presque[5] sont concernées par les jeux vidéo, il existe cependant tout un ensemble de différences qui fonctionnent comme autant de signes de distinctions, au sens bourdieusien[6], entre classes sociales. Cependant, constate Pierre Bruno et d'autres études dans ses traces, le capital économique est une variable qui n'agit que très peu sur la présence ou non du jeu vidéo dans les foyers. Le jeu vidéo s'intègre en effet depuis le milieu des années 90 dans tous les milieux sociaux ou presque, et ne concerne plus exclusivement les foyers les plus aisés avec des jeunes enfants. De « nouveaux publics »[7] sont

[1] Cf. Stephen Kline, *Out of the Garden. Toys and Children in the Age of TV Marketing, op. cit.*
[2] Justine Cassell, Henry Jenkins, « Chess for girls? Feminism and computer games », *op. cit.,* p. 28.
[3] Helen Cunningham, « Mortal Kombat and Computer Game Girls», in John Caldwell, *Electronic Media and Technoculture*, New Brunswick : Rutgers, 2000, p. 222.
[4] Termes de Pierre Bruno, *Les jeux vidéo, op. cit.*
[5] En France, l'ordinateur est présent dans plus d'un foyer sur deux (55%), tandis que les consoles de jeux (portable ou console de salon) le sont dans un peu moins foyer sur deux (41%). L'ordinateur reste la plate-forme de jeu la plus utilisée en France (mais aussi dans le monde). 63% des utilisateurs français de micro-ordinateurs jouent à des jeux ou se distraient grâce à leur ordinateur. Cependant, les joueurs jouent de moins ou moins exclusivement sur leur ordinateur, ils sont de plus en plus « multi-plateformes ». Régis Bigot, « La diffusion des technologies de l'information dans la société française », [étude du CREDOC en ligne], *op. cit.* SOFRES (2004), « Le marché français des jeux vidéo auprès des adolescents et des adultes », *op. cit.* Pour des données plus récentes cf. Eurostat*, Consumer in Europe, op. cit.*
[6] Pierre Bourdieu, *La distinction*, *op. cit.*
[7] Pierre Bruno, *Les jeux vidéo, op. cit.,* p. 123.

apparus : des (jeunes) adultes célibataires ou en couples (dans lesquels la pratique peut être partagée), issus de milieux modestes, salariés ou non. Tout un ensemble de facteurs ont encouragé le développement de la pratique : matériel de moins en moins couteux à l'achat, développement d'un marché de l'occasion, possibilité de louer, de copier, de télécharger ou de jouer à des jeux gratuits sur Internet …. Le jeu vidéo est devenu une pratique qui concerne toutes les tranches d'âge ou presque, et toutes les classes sociales. En conséquence, remarque Pierre Bruno, « l'apparition de ce loisir dans des milieux populaires ne donnent plus à cette pratique, en elle-même, un caractère distinctif ».[1]

Cependant, les distinctions « pauvres/riches », selon l'auteur, se sont déplacées et de nouvelles distinctions ont fait jour. Tout d'abord, dans le choix de l'équipement, des marques et des produits vidéoludiques : entre les plateformes elles-mêmes (consoles et/ou ordinateurs), entre les marques et entre les différentes machines (MAC ou PC[2], Sega ou Nintendo), le nombre de consoles et de type de consoles dans un foyer (consoles portables et/ou consoles de salon), l'achat de consoles « nouvelle génération » ou de console plus anciennes, l'acquisition de jeux neufs ou de jeux d'occasion (ou en promotion), l'achat des cartes graphiques les plus récentes pour les ordinateurs. Le type de jeu pratiqué serait également distribué socialement[3]. Pierre Bruno repère en effet une *reproduction* des hiérarchies sociales au sein des différents genres de jeux vidéo. Il distingue d'un côté, les « jeux d'arcades , qui font principalement appel à des compétences physiques (réflexes, adresse...) et des compétences intellectuelles mineures (mémorisation, résolution de petits casse-têtes...) »[4]. De l'autre, « les jeux de rôles et les divers jeux de simulation (wargame, jeux de gestion...), nécessitent l'élaboration de stratégies, la prise en compte de systèmes de données complexes ainsi que des compétences en diplomatie »[5].

De ce fait, se reproduit selon lui dans la pratique des jeux vidéo, « la hiérarchie traditionnelle du monde du travail entre les tâches simples et les tâches complexes, les tâches d'exécution et tâches d'encadrement, les tâches physiques et les tâches intellectuelles. D'autres traits tendent à renforcer les différences. Les jeux d'arcades ne mettent en scène qu'une succession d'actions ponctuelles, limitées, à réaliser le plus souvent dans le temps imparti alors qu'un jeu de simulation se déroule sur le long terme nécessaire à la gestion d'un projet. De plus, les rapports sociaux sont le plus souvent, dans les jeux d'arcades, basés sur la force et la compétition, l'exécution tout à la fois des ennemis et de la mission, alors que nombre de jeux de simulation introduisent, dans des proportions tout à fait relatives, une gestion des rapports humains plus libérale. Cette segmentation des discours et compétences reproduit d'autant mieux la hiérarchisation sociale qu'elle recoupe les inégalités économiques. La répartition des formes de jeux selon les lecteurs est significative du lien établi entre le type de compétences mobilisé par le jeu, les différenciations économiques et la hiérarchie des tâches.» [6]

Les différences sociales entre « riches » et « pauvres » ne se joueraient donc plus sur le fait de pratiquer ou non, mais sur l'équipement, les types de jeux pratiqués mais aussi, remarque Bruno, sur les façons de jouer et les « modalités de la pratique », révélatrices selon lui d'une « pratique savante » qui s'opposerait à une « pratique vulgaire ». L'auteur distingue en effet une « pratique savante » du jeu vidéo marquée par la capacité des joueurs à s'investir dans le jeu, à développer une culture vidéoludique (mémorisation des titres, lecture de la presse spécialisée, affirmation d'un goût personnel), à construire un discours critique sur le jeu et à

[1] Pierre Bruno, *Les jeux vidéo, op. cit.,* p. 109.
[2] Qui n'est pas pas une marque, mais un type d'ordinateur, tandis que le Macintosh reste une architecture dont la société Apple est propriétaire.
[3] Pierre Bruno, *Les jeux vidéo, op. cit*.
[4] Pierre Bruno « les jeux vidéo se "délitterarisent"», entretien en ligne, 2004. Disponible sur le site Planetjeux : <http://www.planetjeux.net/index.php3?id=article&rub=read&article=064>
[5] *Ibid.*
[6] *Ibid.*

intégrer leur pratique dans une sociabilité (en jouant avec leur amis par exemple)[1]. « Il est possible de parler d'une pratique savante des jeux vidéo, lorsqu'il y a affirmation, à travers la pratique, de la personnalité du joueur, donc appropriation d'une activité autonome ». Cette pratique renvoie à des variables socioculturelles. « Une comparaison des différents types de joueurs montrent que l'usage savant ou vulgaire des jeux vidéo est essentiellement déterminé par l'environnement culturel de l'enfant. Les pratiques les plus savantes sont le fait de jeunes, disposant d'un riche acquis économique, culturel et social ».[2]

A la suite des travaux de Pierre Bruno, d'autres travaux insistent sur une distribution sociologique des usages. Ainsi Laurent Trémel remarque qu'« en fonction du support (du type de console ou du type d'ordinateur) ou du titre du jeu, les utilisateurs de jeux vidéo présentent […] des caractéristiques socioculturelles spécifiques en termes d'âge, de sexe, de niveau d'études ou encore de milieu social d'origine. Celles-ci sont structurantes pour la pratique. En outre, elles entraînent des capacités inégales d'analyse et un processus, déjà remarqué au niveau de la réception des œuvres littéraires et cinématographiques, va conduire à l'existence de plusieurs degrés d'interprétation possibles, des produits. »[3]. La « distance au rôle », la possibilité de manifester un regard critique, distancé, voire désinvolte, renvoient à des caractéristiques sociologiquement déterminées et identifiables.

Dans le cas d'un jeu vidéo particulièrement controversé, *Carmageddon*[4], Laurent Trémel souligne l'existence de « plusieurs lectures possibles » de ce titre, et explique ces variations en fonction de diverses caractéristiques, plus particulièrement du capital culturel des joueurs : « ceux qui avaient joué à *Carmaggedon* (une minorité) nous affirmaient avoir pris beaucoup de distance par rapport au produit et y avoir joué "au second-degré", "pour le fun", – affirmation que leurs caractéristiques socioculturelles rendaient plausibles : appartenant à des milieux plutôt favorisés, bons élèves, ils pouvaient mobiliser une certaine culture leur permettant un décodage critique »[5]. Dans une perspective proche, Elisabeth Hayes[6] dans une étude menée sur des joueuses passionnées par le jeu vidéo *Morrowind,*[7] montre que parmi celles au capital culturel élevé (des étudiantes en thèse en éducation notamment), certaines projetaient des éléments de leur formation universitaire dans leur façon de percevoir, de « cadrer » le jeu vidéo et construisaient des discours savants sur leur pratique : à en croire ces joueuses, *Morrowind* présentait « des bons principes d'apprentissage » et se révélait être pour elles un espace de médiation pour « rester en relation avec les enfants » et comprendre les adolescents d'aujourd'hui[8].

La pratique des MMO : « jeunes filles perdues » dans un univers de garçons.

En ce qui concerne plus spécifiquement la pratique des MMO, on retrouve sensiblement les mêmes analyses. Est ainsi soulignée une forte présence, voire une domination masculine. On peut établir, au regard de la littérature, un rapport moyen d'une fille pour quatre garçons[9]. Il

---

[1] Pierre Bruno, *Les jeux vidéo*, p. 110-111.
[2] Ibid.
[3] Laurent Trémel, « la pratique des jeux vidéo : un objet sociologique ? », *op. cit.,* p.163.
[4] Ce titre invite les joueurs à « écraser des piétons » aux commandes d'une voiture, (ce jeu a été l'objet d'une interdiction de ventes aux mineurs à la demande de l'association Familles de France).
[5] Laurent Trémel, « la pratique des jeux vidéo : un objet sociologique ? », p.164.
[6] Elisabeth Hayes, « Women and video gaming: Gendered identities at play », *op. cit.*
[7] Jeu de rôle qui invite les joueurs à créer un personnage dans un monde de type médiéval fantastique.
[8] Ces étudiantes citaient les travaux de James Gee et réinvestissaient leur lecture dans la description de leur expérience.
[9] Au regard des différentes et rares recherches qui ont établi des statistiques sur les MMO, les chiffres oscillent entre 10 et 20 % de joueuses selon les titres et les pays. L'étude de Taylor sur le jeu *Everquest* estime entre 20 et 30%. T.L. Taylor, « Multiple Pleasures : Women and Online Gaming », *op. cit.,* p.27. L'étude de Griffith, Davis et Chapell sur le même jeu estime à 15 % le nombre de joueuses. Cf. Mark D. Griffith, Mark N. Davies, Darren Chapell, « Breaking the stereotypes », *Cyberpsychology & Behavior,* vol. 6, n° 1, 2003, pp. 81-91. Zoé Fuger sur le MMO *Anarchy Online* estime à 10 %. Cf. Zoe Fuger, *Les communautés en ligne massivement multi-joueurs*, Mémoire de Maitrise en communication, Université Paris 3-Sorbonne Nouvelle, Octobre 2003. L'étude de San Min Wang sur *Lineage* en Corée a obtenu un taux de 3% de joueuses et de 13 % sur le jeu *Land of Wing*. Cf. Sang-Min Whang, « Youth culture in Online Game World : Emergence of cyber lifestyles

faut également souligner une certaine homogénéité sociale du public en termes d'âges et de caractéristiques socioculturelles. La population des joueurs de MMO présente en effet selon plusieurs études des profils sociaux proches : ils sont en écrasante majorité des jeunes adultes, blancs, âgés en moyenne de 26 ans et le plus souvent célibataires issus des classes moyennes, de condition sociale aisée, habitant en ville, instruits – 50% ont un « undergrade » (une licence-M1) dans l'étude de Griffith[1]– qui partagent un ensemble de pratiques culturelles communes (cinéma, télévision, bande dessinée et informatique), marquées par la culture « *geek* »[2] (science-fiction, jeu de rôle, jeux de figurines[3]).

Comme pour les autres pratiques vidéoludiques, les façons de jouer sont distribuées selon les sexes. Une première différence apparaît dans le choix de l'avatar. Si les joueurs dans leur ensemble tendent majoritairement à sélectionner un personnage de même sexe qu'eux (dans 85% des cas[4]), il apparaît nettement que ce sont en très grande majorité les hommes qui « changent » de sexe : les filles sont, quant à elles, plus enclines à prendre un avatar féminin[5]. Outre cette disposition, une seconde préférence fait jour chez les joueuses : choisir un avatar orienté sur les pratiques de soin, d'enchantement, autrement dit des personnages de « soutien »[6]. Elles choisissent en effet certaines classes de personnages qui leur permettent de s'adonner aux dimensions ludiques qu'elles privilégient dans les jeux vidéo : le faire-semblant, les interactions avec les autres joueurs. Nick Yee[7] note ainsi que les joueuses de MMO sont plus spécifiquement orientées sur les pratiques discursives, le « *roleplay* » et l'exploration des l'univers. Plus sensibles aux activités sociales du jeu, elles investissent ainsi moins ses dimensions agonistiques au profit des aspects communautaires et interactionnels. Griffith[8] constate également que les joueuses de MMO sont plus souvent que les hommes dans des « postures aidantes », comme celle qui consiste à accompagner les jeunes joueurs à développer leurs personnages.

Du côté des garçons, les pratiques apparaissent comme opposées. Axés sur l'affrontement et souvent à la recherche d'une « performance »[9], lorsque les joueurs incarnent des avatars féminins, c'est rarement dans une interprétation progressiste ou fine du genre. Reprenant la figure de la femme désœuvrée et/ou au comportement érotique, ils interprètent des personnages féminins dénudés, la poitrine en avant, développant le plus souvent un comportement et des propos sexuels. Pavel Curtis souligne ainsi, non sans ironie, qu'on devine assez vite le genre du joueur « derrière l'écran », tout particulièrement quand on voit un personnage au nom de « Bombesexuelle »[10]. De la même façon, dans son analyse du

---

in Korean Society » in Stephanie Fahey, (dir.), *Transition : The Challenges of Generational Change in Asia*, Bangkok : UNESCO Bangkok, 2005, pp. 95-115. Pour une synthèse de différents travaux, nous renvoyons à la note de synthèse Franck Beau qui recoupe un grand nombre de données disponibles dans la littérature. Franck Beau, « Les mondes virtuels : données générales », in Franck Beau (dir.), *Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP, 2007, pp. 40-46. Un point important est à souligner : la très grande majorité des données concernent les joueurs anglophones ou les joueurs en Asie. Il n'y a pas ou peu de données sur la population francophone. Dans notre propre travail, à l'aide de questionnaires, nous avons interrogé une population francophone de joueurs de WOW et de DAOC et nous en présenterons un panorama un peu plus nuancé.

[1] Mark D. Griffith, Mark N. Davies, Darren Chapell, « Breaking the stereotypes », *op. cit.*

[2] Cf. David Peyron, « Auteurs fans et culture geek, un nouveau rapport entre producteurs et consommateurs dans la culture de masse contemporaine », Article en ligne, 2008. Disponible sur : <http://www.omnsh.org/spip.php?article151>.

[3] Cf. Vincent Levasseur, « Etude d'une population : les joueurs de Massive Multiplayer Role Playing Game (MMORPG) » [Enquête d'un étudiant en IUP Miage, dans le cadre de l'enseignement "Analyse des Données" (Pôle Mathématiques) en ligne], 2004. Cf. Sang-Min Whang « Youth culture in Online Game World : Emergence of cyber lifestyles in Korean Society », *op. cit.* Cf. Franck Beau, « Les mondes virtuels : données générales », op. cit.

[4] Mark D. Griffith, Mark N. Davies, Darren Chapell, « Breaking the stereotypes », *op.cit.*, p. 86.

[5] *Ibid.*

[6] *Ibid.*

[7] Nick Yee, « Motivations of Play in Online Games », *Journal of CyberPsychology and Behavior*, vol.9, 2007, pp.772-775.

[8] Mark D. Griffith, Mark N. Davies, Darren Chapell, « Breaking the stereotypes », *op. cit.,* p.89-90.

[9] Nick Yee, « Motivations of Play in Online Games », *op. cit*.

[10] Pavel Curtis, « MUDding : Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities », *Acte du colloque « Direction and Implication of Advanced Computing »,* 1992. Disponible sur :

MMO *Everquest*, Griffith[1] remarque que non seulement les personnages féminins reçoivent fréquemment des commentaires sur leur beauté mais ils bénéficient en outre d'une aide, de conseils et d'un accompagnement plus appuyés de la part des autres joueurs. Partageant ce même constat, Kendall[2] et Bruckman[3] constatent que certaines joueuses se font par ailleurs passer pour des hommes pour « être prise au sérieux » ou pour éviter certaines formes de harcèlement. Inversement, elles remarquent que certains joueurs choisissent des avatars du sexe opposé – et jouent parfois sur l'ambiguïté – pour bénéficier de la bienveillance et de l'aide masculine.

Face à cette « vision masculine de la féminité »[4], se produit parfois du côté des joueuses une gêne. Certaines peuvent être en effet embarrassées par ces avatars féminins et par la façon dont ils sont dessinés par le programme et perçus par les joueurs masculins. Taylor rapporte ainsi les propos d'une joueuse lors d'un entretien: « *je veux certainement jouer un personnage féminin, mais je veux être capable de décider de son apparence autant que possible. Je veux que mes personnages soient sexys, mais pas nécessairement de façon outrancière* »[5]. Une autre de lui préciser : « *j'essaie de l'ignorer et de faire avec. Mais le truc qui me gène, ce sont les petites qui jouent. Une de nos petites druides dans la guilde, elle a onze ans. […] Je sais comment les mecs réagissent à l'égard de mon personnage et je sais le genre de vannes, de blagues ou d'insultes qu'ils peuvent dire. Et je voudrais pas qu'ils disent ça à une gamine* »[6]. Au lieu d'encourager des formes alternatives d'interactions sociales entre homme et femme, les MMO reproduisent et encouragent des relations sexistes et « androcentrées ». Ainsi ces univers virtuels et ces pratiques vidéoludiques apparaissent-ils à Jodi O'Brien comme des espaces de « reproduction des stéréotypes de genre »[7].

Conclusion : le jeu vidéo comme pratique : entre habitus et culture ludique, un habitus (vidéo)ludique ?

Au regard de la littérature, la pratique vidéoludique est marquée par un ensemble de « significations distributionnelles » en termes d'âge, de sexe, de milieu social. On retrouve dans ces travaux des approches sociologiques « classiques », déjà développées dans d'autres domaines culturels (le sport, par exemple), et qui consistent à établir des relations entre un ensemble de variables socioculturelles et des pratiques effectives. La probabilité de s'adonner à une pratique culturelle – ici le jeu – « dépend, à des degrés différents du capital économique et secondairement du capital culturel et aussi du temps libre »[8]. Les variations tiennent non seulement aux facteurs qui rendent possible d'en assumer les coûts économiques ou culturels mais aussi aux « goûts », aux « choix » et aux « préférences » des joueurs et des joueuses. Elisabeth Hayes remarque en effet que la nette aversion des joueuses de jeu vidéo pour les activités guerrières est révélatrice de « *leur monde figuré* »[9] qui les engage à éviter les

---

http://w2.eff.org/Net_culture/MOO_MUD_IRC/curtis_mudding.article

[1] Mark D. Griffith, Mark N. Davies, Darren Chapell, « Breaking the stereotypes », *op. cit.,* p.88.

[2] Lori Kendall, « "Are you Male or Female?" Gender performances on Muds », in Jodi O'Brien, Judith A. Howard (dir.), *Everyday Inequalities Critical Inquiries*, Londres : Blackwell, 1998, pp. 131-154.

[3] Amy Bruckman, « Gender Swapping on the Internet », in Peter Ludlow (dir.), *High Noon on the Electronic Frontier. Conceptual Issues in Cyberspace,* Cambridge Massachusetts: MIT Press, 1996, pp. 317-326.
Consulté sur : <http://www.cc.gatech.edu/elc/papers/bruckman/gender-swapping-bruckman.pdf>. Bruckman rapporte ainsi qu'au cours de sa recherche, en tant qu'observatrice participante, un personnage masculin lui a demandé un baiser après avoir répondu à une question qu'elle lui avait posée.

[4] Termes de Mark D. Griffith, Mark N. Davies, Darren Chapell, « Breaking the stereotypes », *op. cit.,* p.88.

[5] T.L. Taylor, « Multiple Pleasures: Women and Online Gaming », op. cit., p.37.

[6] *Ibid.,*p.40.

[7] Jodi O'Brien, « Writing in the body : gender (re)production in online interaction », *op. cit.*

[8] Pierre Bourdieu, *Question de Sociologie, op. cit.*, p. 192.

[9] Elisabeth Hayes, « Women and video gaming: Gendered identities at play », *op. cit.*. Elle emprunte la notion de monde figuré aux travaux de Dorothy Holland pour décrire la façon dont les groupes sociaux créent des catégories et amènent les individus à interpréter le monde, à se le « figurer » selon ces catégories. Le genre tel qu'il est défini par les groupes sociaux agit sur la capacité des individus à percevoir les différences homme/femme mais aussi sur leur façon de parler d'eux-mêmes.

combats au profit des activités sociales et discursives : converser avec les personnages du jeu, résoudre les enquêtes, accomplir les quêtes, construire des bâtiments, explorer l'univers. Dans le cadre de notre analyses de pratiques, c'est un élément que nous réinterrogerons au regard de deux notions – celle d'habitus, de Pierre Bourdieu, et celle de culture ludique, de Gilles Brougère – pour comprendre comment des variables sociales et culturelles agissent (ou non) sur les pratiques des joueurs de MMO.

La notion d'habitus permet en effet de comprendre comment un ensemble de « goûts » ou de « dégoûts », de dispositions se construisent et sont autant de façons de s'engager ou non dans des pratiques culturelles. C'est une notion complexe, fruit d'une vie de recherche[1], reprise par d'autres, souvent discutée mais aussi maintes fois remaniée par l'auteur lui-même au fil de son travail. On trouve en conséquence, dans la sociologie de Bourdieu, nombre de définitions, plus ou moins sophistiquées, claires ou complexes, telle que : « structures structurées prédisposées à fonctionner comme structures structurantes, c'est-à-dire en tant que principes générateurs et organisateurs de pratiques et de représentations qui peuvent être objectivement adaptées à leur but sans supposer la visée consciente de fins et la maîtrise expresse des opérations nécessaires pour les atteindre, objectivement « réglées » et « régulières » sans être en rien le produit de l'obéissance à des règles, et, étant tout cela, collectivement orchestrées sans être le produit de l'action organisatrice d'un chef d'orchestre ».[2] Pour reprendre la métaphore préférée de Bourdieu, on pourrait considérer l'habitus comme des « lunettes » que nous portons en permanence, et qui nous permettent de voir, de connaître, de reconnaître, de classer (ce sont aussi des principes de division, « bien/mal », « fun/pas fun », « beau/laid », etc.), qui nous font apparaître certains problèmes comme importants (ou non), qui nous permettent d'en trouver des solutions, de nous engager (ou pas) de telle ou telle façon dans une pratique sociale.

Si les définitions semblent parfois complexes, parfaitement alambiquées pour certains, voire même volontairement confuses pour d'autres, la notion renvoie à une idée simple et puissante théoriquement. L'habitus est un principe générateur de comportements, de schèmes d'actions et de pensée, qui s'acquiert et se construit tout au long de la vie « par l'apprentissage implicite ou explicite »[3]. La construction et l'acquisition d'un habitus est le résultat d'un double processus, il vient d'abord de l'éducation, de la famille et des dispositions acquises dans l'enfance, l'école, le milieu familial (*i.e.* la socialisation primaire), puis dans le champ social et culturel auquel un individu appartiendra (soit, ici, la socialisation secondaire)[4]. La notion d'habitus vise ainsi une conception de l'homme qui ne soit pas seulement cognitiviste ou rationaliste (la pensée et le raisonnement priment sur l'action), mais aussi une vision

---

Les hommes et les femmes n'ont pas accès au même « répertoire de récits » pour donner du sens à l'existence. Ces « points de vue sur le monde » sont souvent considérés comme allant de soi, et sont parfaitement incorporés. Cf. Dorothy Holland, William Lachicotte, Debra Skinner, Carole Cain, *Identity and agency in cultural worlds*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1998.

[1] Rendue célèbre par Bourdieu. Il faut cependant en reconnaître une partie de la paternité à Norbert Elias.

[2] Pierre Bourdieu, *Le sens pratique*, *op. cit.,* p.88. Ou encore « Structure structurante, qui organise les pratiques et la perception des pratiques, l'habitus est aussi structure structurée : le principe de division en classes logiques qui organise la perception du monde social est lui-même le produit de l'incorporation de la division en classes sociales ». Pierre Bourdieu, *La Distinction*, *op. cit.,* p.191.

[3] Pierre Bourdieu, *Questions de Sociologie*, *op. cit.,* p. 119.

[4] L'habitus se construit d'abord dans l'enfance en intériorisant et apprenant les normes, les codes et règles du groupe social d'appartenance, dans l'espace familial mais aussi à l'école. Mais il se construit cependant tout au long de la vie, et notamment dans le cadre de l'environnement professionnel : « *la logique spécifique d'un champ s'institue à l'état incorporé sous la forme d'un habitus spécifique, ou, plus précisément, d'un sens du jeu, ordinairement désigné comme un « esprit » ou un « sens » (« philosophique », « littéraire », « artistique », etc.) qui n'est pratiquement jamais posé ni imposé de façon explicite. Du fait qu'elle s 'opère de façon insensible, c'est-à-dire graduelle, progressive et imperceptible, la conversion plus ou moins radicale (selon la distance) de l'habitus originaire qu'exigent l'entrée dans le jeu et l'acquisition de l'habitus spécifique passe pour l'essentiel inaperçue* » Pierre Bourdieu, *Méditations Pascaliennes, op. cit.,* p.23. L'habitus originaire (habitus hérité) et l'habitus spécifique (ou acquis) s'accordent le plus souvent (mais pas toujours): « La plupart des gens sont statistiquement voués à rencontrer des circonstances accordées avec celles qui ont originellement façonné leur habitus, donc à voir des expériences qui viendront renforcer leurs dispositions ». Pierre Bourdieu, *Réponses*, Paris : Seuil, 1992, p.108

incorporée et située de l'action : le corps agit[1]. De ce point de vue, l'habitus bourdieusien est ambitieux, en ce qu'il cherche à éviter des alternatives « mortelles » en sciences sociales, et qui scindent en courants, mouvements, disciplines et dichotomies : esprit/corps, conscient/inconscients, théories rationnelles/théorie déterministes, etc. « Une des fonctions majeures de la notion d'habitus est d'écarter deux erreurs complémentaires qui ont toutes les deux pour principe la vision scolastique : d'un côté, le mécanisme qui tient que l'action est l'effet mécanique de la contrainte de causes externes ; de l'autre, le finalisme qui, notamment avec la théorie de l'action rationnelle, tient que l'agent agit de manière libre, consciente et, comme disent certains utilitaristes, *with full understanding*, l'action étant le produit d'un calcul de chances et de profits. Contre l'une et l'autre théorie, il faut poser que les agents sociaux sont dotés d'habitus, inscrits dans les corps par les expériences passées : ces systèmes de schèmes de perception, d'appréciation et d'action permettent d'opérer des actes de connaissance pratique, fondés sur le repérage et la reconnaissance des stimuli conditionnels et conventionnels auxquels ils sont disposés à réagir, et d'engendrer, sans position explicite de fond ni calcul rationnel des moyens, des stratégies adaptées et sans cesse renouvelées, mais dans les limites des contraintes structurales dont ils sont le produit et qui les définissent. »[2].

Précisons enfin que si la notion d'habitus vise en effet une compréhension des pratiques sociales en termes de distributions, de probabilités, de dispositions ou d'inclinations, elle ne renvoie pas à une vision fixiste des comportements humains : « L'habitus, comme le mot le dit, c'est ce que l'on a acquis […]. Mais pourquoi ne pas avoir dit habitude ? L'habitude est considérée spontanément comme répétitive, mécanique, automatique, plutôt reproductive que productrice. Or, je voulais insister sur l'idée que l'habitus est quelque chose de puissamment générateur. »[3] Si, « parler d'habitus, c'est poser que l'individuel, et même le personnel, le subjectif, est social, collectif »[4], la notion n'est pas, contrairement à ce que l'on peut en lire parfois dans la littérature, un déterminisme social, un système figé, un filtre perceptif, culturel, esthétique et cognitif établi à jamais. « L'habitus n'est pas le destin que l'on y a vu parfois. Étant le produit de l'histoire, c'est un système de dispositions ouvert, qui est sans cesse affronté à des expériences nouvelles et donc sans cesse affecté par elles. Il est durable mais non immuable. »[5]

A cette notion, nous croiserons celle de *culture ludique* proposée par Gilles Brougère, entendue comme un ensemble de procédures et de ressources culturelles, cognitives et symboliques « qui permettent de rendre possible le jeu. »[6] A un premier niveau, elle se rapproche sur certains aspects de la notion d'habitus. Elle s'intéresse en effet à la façon dont des goûts, des préférences dans le domaine du jeu se fabriquent chez les joueurs. « Selon qu'on est fille ou garçon » constate Gilles Brougère, on ne joue pas de la même façon ni avec les mêmes objets. La culture ludique est sexuée, et cela en référence avec des expériences très précoces ».[7] Contre une conception innée, romantique ou biologique du jeu comme « activité naturelle de l'enfant »[8], la culture ludique comme l'habitus, se fabrique, « s'apprend » et

[1] On retrouve en effet l'influence de Bourdieu dans les théories de l'action située, de la cognition située et de l'apprentissage situé. Cf. Vincent Berry, « les communautés de pratiques : note de synthèse », in *Pratiques de formation : Analyses*, n°54, mai 2008, pp. 12-47

[2] Pierre Bourdieu, *Méditations Pascaliennes, op. cit.*, p.166.

[3] Pierre Bourdieu, *Réponses*, *op. cit.,* p.108-109.

[4] *Ibid.,* p.101.

[5] Pierre Bourdieu, *Questions de sociologie, op. cit.*, p. 119.

[6] Gilles Brougère, Jouer/Apprendre, *op. cit.*, p.106.

[7] Gilles Brougère, *Jouets et Compagnie, op. cit.*, p.349.

[8] Les premières théories du jeu viennent en effet de la biologie et des travaux de Karl Gross, sur le jeu des animaux (le jeu est alors considéré comme l'expression et l'apprentissage des « instincts »). Elles ont été appliquées au domaine de l'enfance. Avec la pensée « romantique » apparaît une conception du jeu comme « éducateur naturel chez l'enfant » que l'on trouve chez les pédagogues comme Claparède ou Rousseau, mais également sous d'autres formes plus contemporaines notamment dans une psychologie des enfants, comme chez Jean Château par exemple. Par la suite, la littérature scientifique a pu montrer, avec les travaux de Jérôme Bruner notamment, que le jeu est d'abord une construction sociale et que les enfants (et les bébés)

s'acquiert dans les premiers temps de l'enfance, à travers les interactions avec les parents et la mère tout particulièrement[1]. Sur la base des premières expériences ludiques enfantines, la capacité à « jouer le jeu », autrement dit à rentrer dans une activité au *second degré*,[2] se construit dans les interactions entre pairs « en partageant des jeux avec des partenaires, en observant les joueurs en action (on voit bien les jeunes enfants dans les cours de récréation observer leurs aînés avant de se lancer à leur tour), en manipulant, de plus en plus, des objets de jeu »[3]. La notion de culture ludique cherche ainsi à rendre compte des processus mobilisés dans une activité ludique et à comprendre les variables qui participent d'une différenciation sociales et culturelles des pratiques de jeu. « La culture ludique se diversifie selon nombre de critères, à commencer par celui de la société ou s'insère l'enfant : les cultures ludiques ne sont pas identiques au Japon, aux Etats-Unis. Elles diffèrent également selon les milieux sociaux, l'âge et plus encore le sexe de l'enfant »[4]. L'analogie entre culture ludique et habitus pourrait finir d'être établie lorsque l'auteur écrit « quand l'enfant entre en contact avec un jouet, il a déjà un passé de joueur, c'est-à-dire une expérience de contacts avec des jouets et autres objets et des activités ludiques maîtrisées. L'activité qu'il va déployer avec ce jouet suppose la mobilisation de ces références, cette culture ludique que l'on pourrait considérer comme l'habitus du joueur. »[5]

Cependant, la notion de culture ludique diffère sur plusieurs points. Tout d'abord elle s'intéresse à la question du jeu au sens propre, c'est-à-dire aux activités, aux pratiques et aux objets nommés comme tels (la notion de jeu chez Bourdieu est souvent évoquée à titre métaphorique pour expliquer le social[6]). Ensuite, elle se situe à un niveau moins structural (au sens de structures ou de classes sociales) dans une perspective plus interactionniste[7] que la notion d'habitus.

La culture ludique suppose en effet la fabrication d'un « goût », de préférences, d'inclinations d'abord dans les interactions quotidiennes, dans les relations entre parents et enfants, bien sûr, tout autant que dans les pratiques entre pairs. Le développement d'une

---

apprennent à jouer dans les premières interactions avec les parents. Cf. Gilles Brougère, *jeu et éducation,* Paris : L'Harmattan, 1995.

[1] « Il semblerait que l'enfant, loin de savoir jouer, doive apprendre à jouer et que les jeux dits de nourrices, entre la mère et l'enfant, sont sans doute un lieu essentiels de cet apprentissage. L'enfant peut s'insérer dans le jeu préexistant de sa mère dont il est plus le jouet que le partenaire avant de prendre un rôle plus actif par les jubilations qui vont inciter sa mère à recommencer. Ensuite il va pouvoir devenir partenaire en assumant à son tour le même rôle que la mère même si c'est de façon maladroite, par exemple, dans les jeux de disparition de son corps. L'enfant apprend ainsi à maîtriser des caractéristiques essentielles du jeu : l'aspect fictif au sens où le corps ne disparaît pas vraiment mais où chacun fait comme-si […] En conséquence l'effet premier du jeu n'est d'entrer dans la culture d'une façon générale, mais d'apprendre cette culture particulière qui est celle du jeu. On oublie trop vite qu'en jouant on apprend avant tout à jouer, à maîtriser un univers symbolique particulier ». Gilles Brougère, Jouer/Apprendre, op. cit., p. 104-105

[2] « La culture ludique c'est d'abord un ensemble de procédures qui permettent de rendre possible le jeu. Ces procédures renvoient aux critères évoqués qui sont les conditions de transformation d'une activité de jeu, en particulière à travers la mise au second degré sans laquelle il ne peut y avoir de jeu. Disposer d'une culture ludique c'est disposer d'un certain nombre de repères qui permettent d'interpréter comme un jeu des activités qui pourraient à d'autres ne pas paraître comme telles. Ainsi rares sont les enfants qui se trompent quand il s'agit de discriminer dans une cour de récréation une vraie bagarre et un jeu de bagarre. […]. Ne pas disposer de ces repères, c'est ne pas pouvoir jouer. Ce serait par exemple répondre par de vrais coups à une invitation à une bagarre ludique. Si le jeu est affaire d'interprétation, la culture ludique donne des repères à cette interprétation, ce qui, bien entendu, n'empêche pas pour autant les erreurs d'interprétation ». Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre, op. cit*., p.106.

[3] *Ibid.,* p.110.

[4] Gilles Brougère, Jouer/Apprendre, Paris, *op. cit.*, p. 109.

[5] Gilles Brougère, « Jouets et sociologie de l'enfance », *Colloque Européen du Jouet et de l'enfance*, Moirans en Montagne, 1997. Consulté sur : www.musee-du-jouet.fr/europe/sociologie.doc.

[6] Habitus comme « sens du jeu » et « sens du placement », champ social comme « terrain de jeu » … l'une des métaphores préférées du sociologue est sans conteste celle du jeu et du sport. Ainsi, l'une des principales difficultés de l'utilisation des théories et des concepts bourdieusiens dans le domaine du jeu - Gilles Brougère nous l'a fait remarqué au cours de ce travail – est que Bourdieu utilise précisément la métaphore du jeu pour parler du monde social (il emprunte en grande partie la définition et la notion de jeu à Huizinga). En conséquence, quand on applique les théories bourdieusiennes au monde du jeu, le modèle fonctionne assez bien (et peut-être trop bien), parce que précisément on y retrouve l'origine de la métaphore.

[7] Le modèle théorique que propose Gilles Brougère s'en réfère à l'interactionnisme symbolique d'Howard Becker et tel qu'il est défini chez Herbert Blumer, *Symbolic Interactionism- Perspective and Method,* Berkeley : University of Columbia Press, 1986.

culture ludique chez les enfants (et les joueurs) est ainsi considérée sous l'angle *d'expériences* issues de relations avec d'autres joueurs, mais aussi dans les confrontations avec les produits eux-mêmes qui sont, tout autant que le milieu social ou l'environnement culturel, à l'origine d'un goût de joueur (ou d'un dégoût) qui perdure. Dans le modèle proposé par Gilles Brougère, l'attention est ainsi portée tout particulièrement aux pratiques et aux objets, dans leur matérialité, leurs significations, leurs inscriptions dans des réseaux et des univers sociaux qui leur donnent sens. Pour qu'il y ait jeu, nous rappelle Gilles Brougère, il faut certes des joueurs qui s'accordent à jouer mais aussi des objets, des règles, du matériel sur lesquels s'appuyer et se coordonner[1].

En conséquence la culture ludique ne s'appuie pas seulement sur l'action des joueurs, « l'attitude ludique » dirait Henriot[2], ou sur leurs caractéristiques socioculturelles, mais aussi sur des objets qui, selon l'auteur, sont porteurs de conventions, de sens, de significations spécifiques à l'activité ludique et qui rendent le jeu possible. La culture ludique se construit sur un ensemble de ressources matérielles et symboliques diverses, issues à la fois de l'histoire du jeu, du monde industriel et du monde des éducateurs (parents, enseignants, animateurs, ludothécaires). A un premier niveau, elle est le fruit d'un patrimoine ludique hérité, d'une histoire du jeu porteuse d'un ensemble de contenus, de thèmes et « de règles vagues, de structures générales et floues qui permettent d'organiser des jeux d'imitation ou de fiction. On trouve des jeux de règles type « papa et maman » qui sont la combinaison complexe de l'observation de la réalité sociale, des habitudes de jeu et des supports matériels possibles. De même, des systèmes d'opposition entre les bons les méchants constituent des schèmes très généraux utilisables pour des jeux très différents »[3].

Mais la culture ludique s'appuie également sur ce que produisent les industries et la culture de masse contemporaine. Elle comprend donc « des contenus plus précis qui viennent habiller ces structure générales (*Superman* ou autre) et qui génèrent des jeux particuliers en fonction des intérêts des enfants, des modes de l'actualité »[4]. Enfin, ces contenus, ces thèmes, ces structures et ces règles qui constituent la culture ludique n'ont de sens que rapportés à ce que les joueurs en font. Les jeux sont en effet toujours réinterprétés, voire (re)créés, par les joueurs eux-mêmes dans l'activité ludique qu'ils produisent avec ces objets et ces conventions. « Comme toute culture, elle n'existe pas au dessus de nos têtes, mais elle est produite et reproduite par des individus qui la partagent. Elle n'existe que parce qu'elle est activée dans les opérations concrètes que sont les activités ludiques elles-mêmes. »[5]

Dans le modèle que propose Gilles Brougère, la culture ludique des joueurs se situe « au croisement d'une expérience historique et d'une situation sociale présente, définie entre autres par l'âge, mais aussi pas leur activité professionnelle, leur sexe, leur milieu social, peut-être leur style de vie et sans doute leur relation à l'expérience optimale, ou *flow* »[6]. Il existe différentes façons de jouer chez les individus, parmi lesquelles la plus nette est celle qui sépare le monde des garçons de celui des filles. Cette différenciation trouve son origine tout autant dans un « patrimoine ludique » porteur d'un ensemble de significations et de structures de jeu qui sexualisent et divisent les pratiques et les joueurs, avec d'un côté le jeu de « bagarre », « *rough-and-tumble »,* et le jeu de la poupée de l'autre. Mais c'est aussi l'effet d'un monde marchand qui, par le marketing, configure le jeu, le jouet et les usages en

[1] En d'autre termes, pour qu'il y ait jeu, il faut qu'il y ait des jeux (et des joueurs) et réciproquement. C'est toute l'ambigüité du mot « jeu » en français qui désigne à la fois l'activité et l'objet. En anglais, le mot *game* (l'objet) est différent du mot *play* (l'activité).
[2] Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer*, *op. cit.*
[3] Gilles Brougère, *Jouet/Apprendre*, p. 108.
[4] *Ibid.*
[5] *Ibid.,* p. 110.
[6] *Ibid.,* p. 113.

distinguant le bleu pour les garçons du rose pour les filles[1]. Cependant cette sexualisation des jouets s'opère aussi sous la demande et la pression des enfants eux-mêmes, pour qui le jeu est aussi une occasion de marquer une différence, d'affirmer une identité sociale et sexuelle. Enfin le monde des adultes et des éducateurs influencent tout autant l'activité ludique enfantine, en proposant tel jouet, tel type de jeu en fonction de qu'ils supposent de ce qu'est le jeu et de ce dont a besoin son destinataire.[2]

En somme, dans la perpective théorique de Brougère, la différenciation des cultures ludiques n'est pas liée à un seul facteur, mais à un ensemble d'interactions et de logiques sociales complexes. « La culture ludique est masculine (féminine) parce que l'enfant est un garçon (fille) et qu'il (elle) veut montrer qu'il (elle) est tel(le) ; parce qu'il (elle) est perçu(e) comme un garçon (une fille) et qu'on agit à son égard en conséquence ; parce qu'il (elle) reçoit des objets destinés aux garçons (filles). Même si certains de ces facteurs sont, dans certaines situations moins forts, il est bien difficile d'échapper à un tel réseau d'influences qui ne peut aboutir qu'à une expérience sexuée, ne serait-ce que partiellement. »[3] Fortement sexualisée dès l'enfance, la culture ludique des individus se développe, se transforme tout au long de la vie. Parfois, elle s'arrête avec l'entrée dans l'âge adulte, parfois elle continue avec de (nouvelles) pratiques, de (nouveaux) joueurs et des (nouveaux) objets. Sans être un système de différenciations lié exclusivement au sexe ou à l'origine sociale, à la division opérée par le marketing ou à l'expérience seule, « la culture ludique en tant qu'elle résulte d'une expérience ludique est dont produite par le sujet social pris dans un réseau d'interdépendance et de production de sens »[4].

Tous ces éléments théoriques nous semblent importants pour comprendre comment (et si) cette différenciation se produit dans les MMO, et pourquoi des joueurs jouent (ou non) de façon « distinguée et distinguante ». Ainsi, au cours de notre travail, nous croiserons à la fois les travaux de Bourdieu sur les pratiques culturelles et les analyses de Brougère sur le jeu, afin de rendre compte de la place et du rôle qu'occupent (ou non) l'habitus et la culture ludique des joueurs dans la différenciation des pratiques et dans leur expérience du jeu. Nous parlerons ainsi *d'habitus (vidéo)ludique,* entendu comme capacité à cadrer le jeu, à y donner du sens, à s'investir, comme façon « de jouer le jeu » [5]. Nous nous attacherons à comprendre comment celui-ci agit (ou non) sur les pratiques mais aussi comment il se fabrique, se construit, se développe et se transforme au cours du temps.

---

[1] Par ailleurs, de entreprises se sont essayés à vendre des produits « unisexe », mais ces objets se sont souvent soldés par des échecs commerciaux. C'est à la fois du côté des enfants et des parents que la sexualisation des jouets est attendue de façon plus ou moins inconsciente. Cf. Gilles Brougère, *Jouets et Compagnie, op. cit.*, p. 353.

[2] Les éducateurs jouent en effet un rôle important dans la sexualisation des pratiques ludiques enfantines « Quand les parents intègrent leur enfant dans l'univers ludique, ils s'adressent à un enfant particulier, le sexe étant une des caractéristiques de cette particularité. ». *Gilles Brougère, Jouets et Compagnie,* p.365.

[3] *Ibid.*

[4] Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre, op. cit.,* p. 111.

[5] Nous renvoyons également à la façon dont Loïc Wacquant utilise la notion d'habitus dans son analyse du monde de la boxe en parlant « d'habitus pugilistique ». Loïc Wacquant, *Corps et âme : carnets ethnographiques d'un apprenti boxeur,* Marseille : Agone, 2002. « L'habitus pugilistique repose sur une double antinomie : quelque chose entre la nature et la culture, à la limite de la pratique, et une dimension rationnelle du corps et du temps, de savoirs complexes » (L. Wacquant, *op. cit,* p.20). « Ainsi la stratégie du boxeur, produit de la rencontre entre l'habitus pugilistique et le champ même qui l'a produit, efface la distinction scolastique entre l'intentionnel et l'habituel, le rationnel et l'émotionnel, le corporel et le mental. Elle relève de l'ordre d'une raison pratique qui, nichée au fond du corps, échappe à la logique d'un choix individuel. De fait, on pourrait dire de la stratégie du boxeur sur le ring, ce que l'anthropologue Hugh Brody dit des chasseurs esquimaux Athabascan du Nord-Ouest du Canada : faire un bon choix de chasse avisé, sensé, c'est accepter l'interconnexion de tous les facteurs possibles et éviter l'erreur qui consiste à essayer de focaliser rationnellement sur telle ou telle considération tenue pour primordiale. Mieux, la décision se prend dans l'acte d'agir même ; il n'y a pas de séparation entre théorie et pratique » (L. Wacquant, *op. cit.*, p.97).

8. LE JEU VIDEO COMME INTERPRETATION : RECEPTION ET DECODAGE DE LA CULTURE VIDEOLUDIQUE, LES POINTS DE VUE DES JOUEURS

En croisant certaines analyses de contenus avec la description des pratiques vidéoludiques, les jeux vidéo et les MMO apparaissent clairement à certains chercheurs comme des espaces de (re)production d'idéologies, de thématiques guerrières, de hiérarchies sociales mais également de stéréotypes de genre qui influenceraient le comportement des joueurs. Cependant, plusieurs réserves sont formulées dans la littérature à l'égard de cette thèse sur « les effets des jeux vidéo »[1]. En premier lieu, on reproche à certains travaux de produire « des effets de réel » en lisant le jeu vidéo à l'aune de la grille critique et cultivée du chercheur, en la décrivant comme « la réalité » du contenu (la seule valable), en ne donnant pas ou peu la parole aux acteurs et en considérant ces derniers comme des « idiot(e)s culturel(le)s » mystifiés par les industries du jeu vidéo, qui produiraient et reproduiraient sans le savoir les stéréotypes imposés par les fabricants et le marketing. Parce qu'elles arrêtent leur recueil de données et leurs analyses aux titres pratiqués par les joueurs, parce qu'elles prennent peu en compte leurs points de vue, certaines études écraseraient la diversité des usages et ignoreraient les façons dont les jeux vidéo font sens chez les joueu(rs)ses.

En analysant le jeu vidéo les *Sims* (qui invite ses joueurs à vivre une deuxième vie : se marier, acheter un pavillon, une voiture, fonder une famille), Mary Flanagan[2] remarque que ce produit peut être lu sans difficulté à l'aune d'une idéologie bourgeoise. Le jeu met en scène une certaine forme de *l'American Way of Life*, promeut les bienfaits du capitalisme et valorise la jouissance de l'individu dans la consommation de masse. Cet univers propose au joueur d'adhérer à un ensemble de valeurs normatives et économiques selon lesquelles « l'argent fait le bonheur ». Cependant, elle constate que du côté des joueuses, les perceptions peuvent être radicalement différentes. Quelques-unes, en effet, lisent le jeu à l'inverse de la lecture idéologique et voient au contraire dans l'adhésion flagrante du jeu et des personnages à la consommation de masse une marque d'ironie[3]. Plus encore, certains joueurs et joueuses n'hésitent pas à tricher pour gagner de l'argent (en tapant des codes) afin de pouvoir consommer sans travailler et de jouir des bienfaits de la société de consommation sans « jouer le jeu ». Quelques-uns, enfin, détournent le logiciel pour expérimenter tout un ensemble de pratiques qui n'ont plus grand-chose à voir avec les objectifs fixés dans le jeu : copuler, voler ou tuer d'autres personnages.[4] En somme, le jeu vidéo apparaît ici d'abord comme une affaire d'interprétation, de cadre et de pratique.

Une seconde critique est formulée à l'égard de la thèse des jeux vidéo conçus comme des espaces de reproduction des genres et des classes sociales. En effet, souligner une division des pratiques en fonction des milieux ou des sexes produirait selon certains une vision parfois rapide, simpliste des « classes sociales », des « ethnies », des « filles » et sous-estimerait « la

---

[1] Derrière le jeu vidéo, on retrouve plus largement la question des « effets des médias » qui reste un débat dans la littérature largement ouvert. Comme le souligne Stephen Kline, chacun des deux camps s'affronte et chacun déploie arguments, contre-arguments et études empiriques. Sur les traces de Raymond Williams, Stephen Kline constate que les études sur les « effets des médias » tendent souvent à réduire la complexité des processus sociaux à une cause extérieure, générale et abstraite : les médias. Les modèles que proposent Kline et Brougère sur le jeu (vidéo), et sur lesquels nous nous appuyons, consistent moins à chercher des intentions et des responsables que de comprendre les forces économiques et sociales en présences ainsi l'ensemble des interactions culturelles qui contribuent à produire certains types de contenus. On retrouve d'ailleurs sensiblement les mêmes discussions sur la question de la violence à la télévision. Cf. Stephen Kline, Nick Dyer-Whiteford, Greig de Peuter, *Digital Play*, *op. cit.,* p. 277.

[2] Mary Flanagan, « Une maison de poupée virtuelle capitaliste ? *The Sims* : domesticité, consommation et féminité », in Mélanie Roustan (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris : L'Harmattan, 2003, pp. 175-188.

[3] *Ibid.,* p. 183.

[4] Dans le cadre d'une observation des pratiques et des usages du jeu vidéo en ludothèque, nous avions également observé des joueurs de *Sims*. Ces préadolescents (9-10 ans) ne suivaient aucunement les règles prescrites par le jeu. Leur activité consistait principalement à trouver le moyen le plus « cruel » pour faire mourir leur personnage. L'un d'entre eux construisait ainsi une piscine et, une fois son personnage dans l'eau, il retirait l'échelle et construisait des murs autour.

multiplicité des plaisirs »[1], la « diversité des expériences »[2]. Plus encore, selon Jo Bryce[3], certaines études sur la pratique vidéoludique tendraient à faire disparaitre les pratiques féminines « hégémoniques », c'est-à-dire « quand les filles jouent comme des garçons », car, précise l'auteur, elles posent des problèmes théoriques majeurs au chercheur : Que faire des exceptions ? Comment les comprendre ? Comment les analyser ? La tentation est souvent d'en faire « des exceptions qui confirment la règle » sinon de les éluder.

A cette analyse du jeu vidéo s'oppose un ensemble de publications qui, tout en constatant la prédominance de thématiques spécifiques, guerrières et masculines, s'intéresse plus particulièrement à la question de la réception. Il s'agit alors de comprendre la façon dont cette culture est décodée, lue, interprétée par les joueurs, comment elle fait sens auprès d'un public. A la vision « macrologique » d'une culture vidéoludique qui reproduirait aussi bien au niveau de contenus que des pratiques un ensemble de divisions sexuelles, sociales voire des visions idéologiques, s'oppose ainsi une analyse plus ethnographique qui s'intéresse au jeu vidéo dans sa logique propre, spécifique et quotidienne. Ces travaux, souvent anglo-saxons, sont plus sensibles à la notion de réception, d'interprétations et de décodage, en somme par l'approche théorique et méthodologique de ce qu'il est convenu d'appeler aujourd'hui les « *cultural studies* de Birmingham » dont on reconnaît comme fondateurs de cette entreprise scientifique, Raymond Williams, Edward Thompson, Stuart Hall et Richard Hoggart.

Les *cultural studies* : codages et décodages

Inspirés par les théories marxistes, l'école de Francfort et la sémiotique française, les pionniers de cette « école » se sont très tôt attachés à l'étude des médias et des cultures de masse : magazines « people », feuilletons radiophoniques, sitcom, etc. Ils considèrent, comme dans les analyses développées plus haut, les productions populaires et les médias comme des « textes » dans lesquels sont inscrits un ensemble de codes, de « significations » sociales, de conflits, de rapports homme femme, de genre, de classe. Cependant, tout en conservant pour partie les acquis du marxisme et des théories de l'école de Francfort, les membres de ce département se sont détournés au cours de leur histoire[4] d'une conception de la culture comme simple lecture d'un texte marqué par les luttes sociales, des idéologies ou des discours dominants, comme dans les analyses précédentes, au profit d'une conception de la culture comme d'un texte que l'on décode selon des niveaux divers, que l'on recode, voir auquel on « résiste ».

Comme le souligne l'un des fondateurs de ce « courant », Richard Hoggart, à propos des « effets des industries culturelles », on tend souvent « à surestimer leur influence sur les classes populaires. Il ne faut pourtant jamais oublier que ces influences culturelles n'ont qu'une action fort lente sur la transformation des attitudes et qu'elles sont souvent neutralisées par des forces plus anciennes »[5]. Dans la perspective de Hoggart, et d'autres dans ses traces, « les usages sociaux des médias n'obéissent pas forcément à la logique d'un pouvoir dévastateur, inscrit dans les traits structurels des messages »[6]. On surestime non seulement « les effets des médias », mais on minore dans le même temps le contexte, l'espace

[1] T. L. Taylor, « Multiple Pleasures: Women and Online Gaming », *op. cit.*, p.27.
[2] Elisabeth Hayes, « Women and video gaming: Gendered identities at play », *op. cit.*
[3] Jo Bryce, Jason Rutter, « gendered gaming in gendered space », *op. cit.*
[4] Les *cultural studies* ont connu cependant plusieurs « tournants ». Partant d'une analyse marxiste de la culture, ce champ de recherche a évolué en se spécialisant (*media studies, queer studies, porn studies, game studies, gender studies, ethnic studies*), parfois de façon assez éloignée des travaux fondateurs. Pour une histoire des *cultural studies*, cf. Armand Mattelard, Erik Neveu, *Introduction aux cultural studies, op. cit.* Hervé Glevarec, Eric Macé, Eric Maigret, *Cultural Studies, Anthologie, op. cit.* Anne Chalard-Fillaudeau, « Cultural Studies et géométrie des sphères », *ATALA*, mars 2004, n°5, Rennes, 2004. Disponible sur : http://www.lycee-chateaubriand.fr/cru-atala/publications/Chalard.htm.
[5] Richard Hoggart, *La culture du pauvre,* Paris : les éditions de Minuit, 1970, p.379.
[6] Armand Mattelart, Erik Neveu, « Cultural studies' stories. La domestication d'une pensée sauvage ? », *Réseaux*, vol. 14, n° 80, 1996, p. 17.

social, familial et les attitudes mêmes des récepteurs qui donnent sens à ces produits. Les individus ont recours à des ressources puisées dans leur environnement culturel pour reprendre à leur compte des œuvres venues d'ailleurs[1]. Le message est toujours objet de distorsion, de « consommation nonchalante », de « consommation distraite », du « cause toujours », ou encore d'« attention oblique», cette « attitude qui consiste à "savoir en prendre et en laisser", une forme de réception qui trouve dans un acquiescement peu engagé à l'écoute le moyen de ne pas s'en laisser compter par le message »[2].

Les *cultural studies* se sont ainsi affirmées contre une vision de classes populaires « crédules, manipulés »[3], incapables de « maintenir une séparation entre « la vie réelle et sérieuse et le monde du divertissement »[4] au profit d'une analyse ethnographique de la complexité des processus de réception d'une œuvre. Dans un célèbre article, « Codage/Décodage »[5], Stuart Hall, affirme qu'il n'y a aucune garantie que les significations inscrites par les producteurs dans un texte soient décodées de la même façon par les destinataires. Toute expression culturelle ne contient pas seulement une opinion, un message ou une idéologie dominante, mais la signification est formée par différents facteurs dans le processus de communication qui s'étend de la fabrication, de la production (codage), en passant par la distribution, la vente jusqu'à la consommation (décodage). L'expression d'une culture est toujours polysémique, ouverte à des lectures diverses, nécessairement réinterprétée.

Stuart Hall distingue ainsi trois types de décryptage possibles, que le (télé)spectateur/lecteur/décodeur adopte pour interpréter un texte et qui constitue de ce point de vue la « réalité » culturelle du texte :

- une position dominante/hégémonique : « lorsqu'un spectateur intègre directement et sans restriction le sens connoté d'informations télévisées ou d'une émission d'actualités par exemple »[6]. La lecture est alors en accord avec le codage des créateurs, l'interprétation est conforme au sens dominant du message.

- une position négociée : le lecteur s'accommode du sens du message, accepte certains éléments du code initial, en refuse d'autres, et/ou apporte de nouvelles significations. « Les codes négociés fonctionnent à travers ce que l'on pourrait appeler des logiques situées, ou particulières ».[7]

- une lecture d'opposition : on s'oppose, conteste et dénonce l'idéologie du texte. Le lecteur comprend parfaitement « toutes les inflexions littérales et connotatives fournies par un discours, mais décode le message de manière globalement contraire ».[8]

Ce modèle «encodage/décodage», sur lequel s'appuie en partie Stephen Kline[9] dans son analyse des industries vidéoludiques, est considéré par beaucoup comme « fondateur des

---

[1] On retrouve l'équivalent en France avec les travaux de De Certeau, sur les usages braconniers, clandestins, « ces manières de faire qui constituent les mille pratiques par lesquelles des utilisateurs se réapproprient l'espace organisé par les techniques de la production socioculturelle ». Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de Faire*, *op. cit.*, p.14.

[2] Jean-Claude Passeron, « Littérature et sociologie : retour sur Richard Hoggart », in Pierre Michel Menger, Jean-Claude Passeron (dir.), *L'Art de la recherche*, Paris : La Documentation française, 1994, p. 289.

[3] Daniel Cefaï, Dominique Pasquier, « introduction », in Daniel Cefaï, Dominique Pasquier (dir.), *Les sens du public. Publics politiques, publics médiatiques, op. cit,* p. 36.

[4] Jean-Claude Passeron « Présentation », in Richard Hoggart, *La culture du pauvre, op. cit.,* p. 21.

[5] Stuart Hall, « Codage/Décodage », in Hervé Glevarec, Eric Macé, Eric Maigret, *Cultural Studies, Anthologie*, Paris : Armand Colin, 2008, pp. 25-40. Le texte proposé dans ce livre est une reprise de la traduction de l'article de Hall (1973), traduit par Michèle Albaret et Marie-Christine Gamberini, dans la revue *Réseaux*, n° 68, p. 1994. La version complète est disponible en ligne : <http://enssibal.enssib.fr/autres-sites/reseaux-cnet/68/02-hall.pdf>

[6] Stuart Hall, « Codage/Décodage », p. 37.

[7] *Ibid.,* p. 38.

[8] *Ibid.,* p. 40.

[9] Dans son travail, Stephen Kline s'intéresse essentiellement à l'encodage des produits. Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford, Greig De Peuter, *Digital Play, op. cit.,* p. 42.

Cultural Studies ».[1] Celles-ci vont ainsi réfuter l'idée d'une correspondance absolue entre le moment de la production (l'encodage) et celui de la réception (le décodage). Le sens s'articule avec les pratiques sociales de ceux qui consomment, de sorte qu'il est transformé en un sens nouveau. A l'origine, Stuart Hall accordait beaucoup d'importance aux statuts de classe. Son modèle sera cependant vite « détourné » dans et par d'autres (sous-)champs des *cultural studies* pour être plus particulièrement confronté aux questions de genres, de sexes, d'ethnies : *média, feminist*, *gender*, ou *ethnic studies*… et *game studies*[2].

Racisme et jeux vidéo : recodage et évitement

Dans la perspective de Hall, Anne Everett[3] étudie la présence et le traitement des « races » dans les jeux vidéo. Elle souligne en analysant un certain nombre de titres – depuis les plus explicitement racistes comme *Ethnic Cleaning*, en passant par les jeux *Civilization* ou des jeux apparemment plus anodins tels que les jeux de boxes – la façon dont les africains, les asiatiques, les juifs sont souvent relégués, caricaturés ou stéréotypés. Les jeux vidéo, constate-t-elle, sont porteurs, comme d'autres textes médiatiques, d'un ensemble de visions de l'Amérique blanche dominante. Mais elle montre dans le même temps, à l'aune de sa propre subjectivité, l'ambivalence et la complexité des relations qu'elle entretient personnellement à l'égard de ces produits, liées à sa propre situation et à sa propre subjectivité : elle est chercheuse à l'université, spécialiste de la culture populaire noire (*black comics, black movie*), amatrice de jeu vidéo, adulte et afro-américaine. Elle souligne dans un premier temps que ces éléments biographiques, y compris son statut de joueuse, sont autant de variables qui structurent son propre rapport (goût et dégoût) aux contenus vidéoludiques.

Elle observe dans cette même idée que certains joueurs, concernés notamment par ces stéréotypes, peuvent très bien s'accommoder de cette idéologie. Dans les cas de personnages explicitement « anti-noirs », une partie du public afro-américain développe différentes stratégies de perceptions ; certains les lisent délibérément mal ou recodent ces personnages sur des valeurs plus générales. D'autres joueurs concernés par ces stéréotypes vont chercher des modèles non-racistes dans le jeu vidéo avec lesquels s'identifier. Quelques-uns, enfin, dénoncent le racisme de certains jeux vidéo. On retrouve là les différentes positions du modèle de Hall. Selon Everett, l'erreur serait de penser que les discours véhiculés par les jeux vidéo sont parfaitement reçus, intégrés et vécus comme tels par les destinataires. Il ne s'agit pas non plus de balayer ou d'évacuer les idéologies au nom des résistances de la part des joueurs mais de comprendre la complexité du jeu vidéo dans ses différents niveaux de lectures possibles : « les inscriptions culturelles acquièrent une signification seulement en tant que partie d'un système langagier. Comme Stuart Hall nous le rappelle, un discours dominant ne constitue pas un système fermé de significations dans les échanges entre émetteurs et récepteurs, parce que le processus de réception d'un public est toujours objet de distorsions complexes ».[4]

Anna Everett souligne enfin que la question du racisme dans le jeu vidéo – quand il n'est pas délibérément inscrit dans le produit comme pour *Ethnic Cleaning* – peut en fait se révéler ailleurs, dans les endroits les moins attendus, les moins visibles et notamment dans les commentaires sur les jeux vidéo. Elle analyse ainsi l'émission américaine *Nightline* (*talk show* américain de type « débat de société »), qui a consacré un numéro spécial au jeu vidéo *GTA*[5] autour de la question du racisme supposé de ce titre. Premier constat d'Everett : la très grande majorité des intervenants présents sur le plateau pour parler de la dimension anti-noire du jeu

[1] Daniel Cefaï, Dominique Pasquier, « introduction », in Daniel Cefaï, Dominique Pasquier (dir.), *Le sens du public, op. cit.,* p. 43.
[2] Cf. Julien Rueff, « Ou en sont les games studies ? », *Réseaux,* vol. 26, n° 152, 2008 pp.139-166.
[3] Anna Everett, « Serious play : Playing with Race in Contemporary Gaming Culture », in Jeffrey Goldstein, Joost Raessens (dir.), *Handbook of Computer Game Studies,* London : MIT Press, 2005, pp. 311-326.
[4] *Ibid.,* p.312.
[5] Titre qui propose aux joueurs d'incarner un gangster

vidéo est blanche. Deuxième observation : un policier est là comme « expert » pour parler de la criminalité des noirs (elle se demande ainsi quel est le lien avec GTA). Troisième constat d'Everett : à aucun moment n'est montré qu'une partie des joueurs de GTA est noire. Dernière remarque : en fin d'émission, le « shérif » précise que certaines communautés, notamment la communauté noire, peuvent être plus sensibles à ce jeu vidéo et potentiellement passer à l'acte. Elle montre ainsi que ces commentaires et ces analyses, par leur simplicité et leur radicalité, sorte de « sociologisme rapide », contribuent à reproduire une vision raciste du monde social. C'est en évoquant la dimension raciste du jeu vidéo que tous les présupposés racistes sont dits.

Lara Croft et compagnie : des contenus « ambigus »

Sur la question du sexisme réel ou supposé des jeux vidéo, on trouve des analyses assez proches. Le travail de Birgit Richard et de Jutta Zaremba[1] est à cet égard très intéressant. En étudiant la réception du personnage de *Lara Croft*, elles montrent qu'il est le parfait exemple des différentes possibilités de lectures de Hall. Du côté du public féminin, elles relèvent deux types de lectures possibles. Une première qui voit dans l'héroïne des jeux vidéo une « ennemie publique féminine n°1 », c'est-à-dire caricaturale jusque dans ses formes, une image réduite de la féminité, un concentré de mannequin idiote (au delà du jeu vidéo, Lara Croft a une vie de mannequin dans diverses publicités : Seat en France, pour le Câble aux Etats-Unis, mais également dans un clip musical du groupe rock « *die Ärtze* » en Allemagne). A l'opposé, elle est lue par d'autres comme une « icône féministe ». Lara Croft à certains égards correspond en effet à ce qu'elles appellent le *post-féminisme*, une forme de féminisme contemporain, assez paradoxal en ce qu'il essaie de réconcilier deux formes de féminismes historiques : un féminisme de l'égalité et un féminisme de la différence. *Lara Croft* n'est associée à aucune tâche domestique, aucune obligation familiale, elle gagne sa vie, elle est indépendante, elle est à la fois femme (dans ses formes), mais s'habille en homme ; elle est belle et sait se battre... elle apparaît au final comme une sorte d'archétype du héros hyper-masculin aux traits hyper-féminins[2]. Si la réception de cette héroïne vidéoludique est ambivalente, précisent les deux chercheuses, c'est parce que *Lara Croft* est construite sur des modèles ambivalents.

Capture d'écran du jeu vidéo Tomb Raider Underworld

[1] Birgit Richard, Jutta Zaremba, « Gaming with Grrls : looking for sheroes in computer games », in Jeffrey Goldstein, Joost Raessens (dir.), *Handbook of Computer Game Studies,* London : MIT Press, 2005, pp. 283-300.

[2] Assez proche de ce que l'on appelle le « *girl power* », pour qualifier ce mouvement porté dans les médias par des chanteuses tels que les *Spice Girls* ou *Christina Aguilera*, dans des séries telles que *Buffy contre les Vampires* ou *Xena la* guerrière, dans les *comics Books* avec *Tank girl* ou *Barb Wire*. Elles présentent une féminité « rebelle », combattante, ambitieuse, sexy et affranchie de toute domination masculine.

Se référant au travail de Hall, Joost Raessens[1] en arrive à la même conclusion sur ce personnage vidéoludique, et montre que les trois niveaux de lecture sont présents. Dans une lecture dominante, le joueur mâle sera sensible chez *Lara Croft* à ses formes, ses charmes, sa beauté, qu'il peut regarder en toute impunité (certains joueurs détournent par ailleurs le jeu, en créant des patchs ou des MODS, pour la voir nue). La lecture négociée verra en *Lara Croft* un style de vie indépendant qui pourrait aider les jeunes filles dans l'acquisition d'une autonomie. La lecture d'opposition voit un objet de désir, fabriqué par et pour les hommes, une caricature de la féminité.

Comme le remarque Stephen Kline, le succès de *Lara Croft* et de bons nombres d'autres héroïnes vidéoludiques construites sur ce modèle repose sur une ambigüité de contenus et « sur des pratiques de conceptions ambivalentes qui visent à la fois à encourager un marché féminin tout en s'appuyant sur une libido masculine »[2]. De la même façon, Helen Kennedy[3] dans son analyse de ces « cyber-bimbos » souligne que l'absence d'intrigue romantique ou sexuelle dans la narration vidéoludique laisse la porte ouverte à des appropriations et des spéculations diverses de la part de celles et ceux qui y jouent. La représentation de *Lara Croft*, comme ce fut le cas pour le personnage de la série télévisée *Xena la guerrière*[4] ou la chanteuse Madonna, laisse tout autant la porte ouverte par « son mélange de virilité (les pistolets, ses prouesses athlétiques) et de féminité (poitrine exagérée, taille fille, grande bouche) » à une appropriation par les joueurs masculins que par la communauté lesbienne.

Les processus de réappropriation des produits vidéoludiques sont ainsi extrêmement complexes. Helen Cunningham[5] rappelle d'ailleurs le nombre important de filles qui, dans son étude, lui disaient explicitement éviter les *girls games* de type *Barbie Fashion Designer* et lui précisaient : « *plutôt jouer à des jeux violents qu'à ça*. » De la même façon, remarque Taylor[6], dans le cas du MMO *Everquest*, les joueuses ne sont pas dupes des formes de sexismes inscrites dans les contenus. Ainsi l'une d'entre elles est tout à fait d'accord pour aller se battre mais « *c'est idiot* », précise-t-elle, d'y aller « *à poil* » : « *J'ai pas de problèmes avec le fait d'avoir un personnage sexy, je ne veux tout simplement pas jouer quelqu'un qui a les parties du corps à l'air [...] Qui donc partirait en guerre en portant un bikini* ?[7] Au final, le travail de réappropriation et de décodage est ainsi essentiel pour comprendre la culture et la pratique vidéoludique. C'est, dans cette perspective théorique, en partie le récepteur du jeu qui lui confère un sens, processus d'autant plus fort lorsque, comme dans le cas de *Lara Croft*, les contenus sont ambivalents.

« Grrls games » et féminité militarisée : quand les filles jouent comme des garçons, que faire des exceptions ?

Phénomène souvent minoré dans les études sur les jeux vidéo, les pratiques féminines peuvent aussi prendre la forme de « positions hégémoniques ». Ainsi Joe Bryce et Jason Rutter[8] constatent que les études sur les jeux vidéo marginalisent souvent les joueuses au comportement *agonique*, autrement dit celles qui « jouent au jeu d'affrontement comme des garçons » au point de les rendre invisibles ou de les réduire à des épiphénomènes. Dans la littérature, soulignent-ils, le joueur mâle est le mètre-étalon à l'aune duquel on juge la réalité de la pratique vidéoludique et lorsque des filles « jouent à des jeux de garçons », elles sont le

[1] Joost Raessens, « Computer Games as Participatory Media Culture », in Jeffrey Goldstein, Joost Raessens (dir.), *Handbook of Computer Game Studies,* London : MIT Press, 2005, pp. 373-388.
[2] Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford, Greig De Peuter, *Digital Play, op. cit.*, p. 264.
[3] Helen W. Kennedy, « Lara Croft : Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis », *op. cit.*
[4] *Xéna, Princesse Guerrière* est une série télévisée américaine diffusée dans les années 90, qui raconte les aventures, assez proches de celles du personnage de *Conan le Barbare*, d'une héroïne rebelle et farouche dans un univers merveilleux.
[5] Helen Cunningham, « Moral Kombat and Computer Game Girls », *op. cit.,* p. 222.
[6] T. L. Taylor, « Multiple Pleasures : Women and Online Gaming », *op. cit.*, p. 36.
[7] *Ibid.,* p. 26.
[8] Joe Bryce, Jason Rutter, « Gendered Gaming in Gendered Space », *op. cit.*

plus souvent ignorées sinon reléguées à de « simples exceptions qui confirment la règle ». Pourtant, les joueuses de jeu vidéo peuvent parfaitement reproduire le langage, les attitudes et les postures que l'on pense spécifiques aux joueurs masculins. Dans son étude du MMO Everquest, Taylor[1] souligne ainsi qu'elle a été surprise en remarquant le plaisir de certaines joueuses à « botter le cul » aux monstres et à « niquer » leurs adversaires. Confessant ses propres prénotions à l'égard du jeu féminin, elle constate que des joueuses sont bien présentes dans les activités agoniques et partage également le constat de Bryce : « ces femmes et ces filles jouant à ce qui est typiquement considéré comme masculin, sont considérées dans la littérature comme de simples exceptions qui confirment la règle ».[2]

Si les joueuses tendent statistiquement à être moins présentes sur certains types de jeux, elles n'en restent pas moins actives dans certaines pratiques vidéoludiques pensées comme exclusivement masculines, notamment dans le monde des jeux de combat en ligne tels que *Counterstrike*[3]. Elles sont également présentes le jeu vidéo à « haut niveau », « l'e-sport », participent « de l'élite » et peuvent reproduire les mêmes discours et les mêmes stéréotypes masculins que les garçons. Tout en réinterrogeant la question du féminisme, ces joueuses au comportement agonique ont rapidement montré qu'elles pouvaient autant que les hommes apprécier les jeux violents, et qu'elles sont « manifestement des joueuses avides des stéréotypes masculins, qui adorent se battre et se plaisent tout autant que les hommes dans la compétition »[4].

Photo du *Clan PMS* (équipe de joueuses sur différents jeux vidéo)

dont la devise est « *Kick some guys butts* »[5]

[1] T. L. Taylor, « Multiple Pleasures : Women and Online Gaming », *op. cit*.
[2] *Ibid.,* p.22.
[3] Philippe Mora, « Derrière l'e-sport : un conflit d'experts de jeux réseaux compétitifs », in Tony Fortin, Philippe Mora, Laurent Trémel, *Les jeux vidéo : pratique, contenus et enjeux,* Paris : L'Harmattan, 2005, pp. 25-121.
[4] Elisabeth Hayes, « Women and video gaming: Gendered identities at play », *op. cit.*, p.23.
[5] Littéralement, « Botter le cul de certains garçons ». Entretien en ligne avec l'une des fondatrices de ce groupe de joueuses sur le site *Game Pro* (consacré à l'e-sport et au jeu professionnel). Consultable sur :
http://www.gamepro.fr/2007/01/10/actualites/pms-clan-ces-2007/393041/

Pour Stephen Kline ces « grrls gameuses » ont mis à mal de façon salutaire la différence culturelle « bleu pour les garçons » et « roses pour les filles », et bouleversé l'idée largement partagée d'un jeu pacifiste féminin, « immuable et inaltérable ». La présence de ces « joueuses » modifie en conséquence la vision d'une pratique divisée de façon manichéenne en deux camps, et donne à voir un recodage et une réinterprétation de la culture vidéoludique plus complexe que ce que certaines études laissent supposer.

Parfois, certaines équipes féminines sont soutenues, voire créées, par les industries comme dans le cas des *Fragdolls,* parrainée et « castées » par la société *Ubisoft*. Les éditeurs de jeu vidéo soutiennent en effet ces communautés de joueuses, les valorisent dans les compétitions tantôt comme preuve de leur volonté antisexiste, tantôt comme outil de séduction et de promotion de leur jeu[1]. Cependant les joueuses, comme le souligne Philippe Mora ne sont pas dupes des stratégies marketing et les logiques d'instrumentalisation qui peuvent être à l'œuvre dans ce milieu. L'une des joueuses interviewée, Laurence, lui précise ainsi d'ailleurs en fin d'entretien : « *Arrêtez de faire des teams de filles* »[2], après avoir expliqué que les équipes filles naissent sous l'impulsion d'organisateurs d'évènements. « C'est sans doute pourquoi la majeure partie d'entre-elles jouent dans un clan mixte et s'y investissent beaucoup, pour ne plus être le « jouet » de ces politiques de clans ou de plans médiatiques. »[3] Cependant, même si des logiques marketings peuvent être à l'origine de la constitution de ces groupes de joueuses, il ne s'agit pas pour autant les y réduire. Le même phénomène existe pourtant pour les équipes d'hommes, mais paradoxalement la thèse de l'instrumentalisation est moins évoquée.

Photos des « Frag Dolls »

[1] L'étude de Philippe Mora sur les jeux en ligne souligne la difficulté des joueuses à accéder « à l'élite », à être acceptée comme telles mais également le risque toujours présent d'être réduites par les joueurs et les industries à un gadget marketing, à un argument de vente et de séduction, ou « pour leur c... », lui précise une joueuse. « Si l'élite au féminin existe, c'est aussi pour des raisons de marketing ». Non seulement, les joueuses peuvent être une façon pour un clan de « faire parler de lui », mais les équipes de filles « se révèlent également de très bon moyens de promotion du jeu dans les médias ». Philippe Mora, « Derrière l'e-sport : un conflit d'experts de jeux réseaux compétitifs », *op, cit.*, 2005, p. 89.

[2] *Ibid.*

[3] *Ibid.*

Comme le rappelle Taylor[1] et Hayes[2], il ne faut jamais oublier que c'est aussi la question du plaisir qui guide ces joueuses, dimension plus souvent soulignée dans la littérature lorsqu'on parle des pratiques vidéoludiques masculines, minorée et sous-estimée quand elles sont féminines.[3]

Conclusion : Comment interpréter le jeu vidéo ?

Comme cela a pu être observé dans d'autres domaines de la culture de masse, un produit culturel est toujours objet de réceptions multiples, ambivalentes, parfois opposées. Ainsi, toute une littérature invite à s'intéresser à la diversité des pratiques vidéoludiques, « à l'exceptionnel », au « marginal », à sortir d'une vision purement statistique des usages et des contenus pour comprendre comment à un niveau individuel des éléments biographiques et contextuels donnent sens au jeu vidéo. Dans le cadre de notre étude, c'est une perspective que nous emprunterons, en essayant de rendre compte de la diversité des pratiques mais également en cherchant à comprendre comment ces univers de jeu sont décodés par les joueurs et les joueuses selon les modèles de Stuart Hall. Quelle sont les significations que les joueurs attribuent au jeu vidéo ? Quelles lectures en proposent-ils ? Quels décodages ?

[1] L.T. Taylor, *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture, op. cit.*

[2] Elisabeth Hayes, « Women and video gaming: Gendered identities at play », *op. cit.*

[3] On peut rapprocher ces analyses et ces remarques avec le travail de Barrie Thorne sur la sexualisation du jeu des enfants (observés dans les cours de récréation). Barrie Thorne, *Gender Play, Girls and Boys in School*, Buckingham : Open University Press, 1993. L'auteur constate que dans l'activité ludique des enfants, les identités sexuelles se construisent et des divisions de genre apparaissent. Il s'agit selon elle plus d'une frontière qui est toujours franchissable, avec le risque cependant que l'on passe pour « le sexe opposé ». Ce risque est toujours moins grand pour les filles (qui seront considérées comme des garçons manqués) que pour les garçons dont l'identité sera fondamentalement remise en cause. En conséquence elle remarque que la diversité des pratiques ludiques féminine est plus grande que les garçons. Il y aurait selon elle plus de différences entre les filles elles-mêmes qu'entre filles et garçons. « Comme pour la différence « garçon » et « fille », la division entre « adulte » et « enfant » est socialement construite, historiquement changeante, remplie d'ambigüité et de contradictions, et continuellement renégociée » (Barrie Thorne, *op. cit*., p. 6)

9. LE JEU VIDEO COMME « SOCIABILITE » : LA PRATIQUE VIDEOLUDIQUE DANS L'ESPACE SOCIAL, FAMILIAL ET PARENTAL

Comme le souligne Dominique Pasquier, les *cultural studies* ont connu dans leur histoire un « second souffle » et une orientation différente en rencontrant la sociologie américaine, et tout particulièrement l'école de Chicago. En effet « moins soucieuses des hiérarchies culturelles, la recherche américaine a essayé de comprendre le rôle que joue la culture dans les échanges sociaux »,[1] et a prêté une attention toute particulière à l'organisation locale des sociabilités autour des « cultures juvéniles populaires ».[2] Que l'on aille à l'opéra, au théâtre, au musée, au cinéma, que l'on regarde une série à la télévision, que l'on joue au jeu vidéo à la maison, seul ou avec des amis, sous le regard ou non des parents, la pratique est souvent reliée à des réseaux sociaux : on en parle, on échange, on discute, on se fâche, on partage des éléments liés à la pratique,[3]..... Comme le remarque Hennion à propos de la musique, « l'œuvre n'est pas la partition déposée à la SACEM, mais elle est ce qui advient lorsqu'elle est jouée »[4]. Elle est d'abord ce que « les publics » en font. Comme le souligne également Dominique Pasquier une « sortie à l'opéra est parfois moins une relations aux œuvres qu'une relation aux autres ».[5]

Dans cette approche, une littérature s'intéresse ainsi au jeu vidéo sous l'angle d'une activité sociale prise dans des réseaux sociaux. Considérant la culture comme une occasion et un moment dont s'empare la sociabilité, des études cherchent ainsi à comprendre la nature des liens tissés entre les joueurs ainsi qu'aux rôles et à la place qu'occuppent les jeux vidéo aussi bien dans les réseaux contraints, tels que la famille ou l'école, que dans les groupes « choisis » : les « copains de la vraie vie », les salles de jeux en réseau, les cybercafés mais aussi les communautés virtuelles et les « amis sur Internet ».

Le jeu vidéo « entre pairs »

De façon comparable à ce que d'autres études ont pu remarquer dans d'autres domaines culturels – et tout particulièrement dans celui du jouet[6] ou de la télévision[7] –, plusieurs enquêtes soulignent aujourd'hui l'importance du jeu vidéo dans la constitution et dans « l'entretien » des groupes de pairs. L'étude danoise de Holm Sorensen et Jessen[8] analyse la place du média chez les enfants dans la construction d'« une amitié autour d'un intérêt commun ». De la même façon, une étude française menée dans 26 écoles (plus de 1000 entretiens) aboutit sensiblement aux mêmes conclusions : le jeu vidéo y apparaît comme un facteur d'intégration sociale et d'échange entre enfants dès l'âge de 8 ans[9]. Dans une

---

[1] Dominique Pasquier, « la culture comme activité sociale », in Eric Maigret, Eric Macé (dir.), *Penser les médiacultures*, Paris : Armand Colin, 2005. Consulté sur :
http://www.unige.ch/ses/socio/pdrs/programme/20072008/collectifsmorges/Pasquier2.pdf.

[2] *Ibid.*

[3] Dans son analyse des fans de la série *Hélène et les garçons,* Dominique Pasquier analyse les différentes relations qui se tissent autour de la série et la façon dont se développent des sociabilités autour du feuilleton ainsi que son rôle dans l'entretien du réseau social, familial et dans le groupe de pairs. « A la figure de la coopération mère-fille fait pendant la coopération avec la meilleure amie, celle avec laquelle se sont tissés des liens parce qu'elle aussi est une fan – qu'elle l'ait été déjà auparavant ou le soit devenu par conversion. Ces deux réseaux coopératifs ont un point commun : ils fonctionnent sur un principe d'entraide dans la mobilisation de ressources. La mère encourage et fournit les moyens de participer, la meilleure amie fait circuler les nouvelles informations, prête les objets qu'elle possède, propose à la discussion ses interprétations des personnages et des intrigues. On est dans le cadre d'une performance concertée. » (*Ibid.*). De son point de vue, les notions de culture, d'objets ou de pratique culturelles, en dehors de toutes hiérarchies, sont aussi à concevoir comme des activités sociale, comme « des occasions dont s'empare la sociabilité », comme ce « qui fait lien avec les autres ».

[4] Antoine Hennion, « Public de l'œuvre, œuvre du public ? », *L'Inouï*, Revue de l'IRCAM, n°1, mai 2005, p. 68.

[5] Dominique Pasquier, « la culture comme activité sociale », *op. cit.*

[6] Gilles Brougère, *Jouets et Compagnie, op. cit.,* p. 352.

[7] Dominique Pasquier, « la culture comme activité sociale », *op.cit.,*, 2005.

[8] Birgitte Holm Sorensen, Carsten Jessen, « It isn't real: Children, computer games, violence and reality », in Cecilia van Feilitzen, Ulla Carlsson (dir.), *Children in the New Media Landscape* : *Games, Pornography, Perceptions*, Goteborg: UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen, 2000, pp. 119-122.

[9] Patrick Longuet, « le choix des adolescents en matière de jeu vidéo », Document de l'institut National de la Jeunesse et de l'Education Populaire (INJEP), 1996.

perspective proche, l'étude américaine de Saxe[1] rappelle le rôle du jeu vidéo dans les interactions entre enfants, et souligne les phénomènes d'entraides entre « vétérans » et « novices » dans les groupes d'âges différents. Une étude sur le jeu vidéo en ludothèques[2] que nous avons menée constatait ces mêmes phénomènes d'entraide et de sociabilités entre enfants d'âges différents.

Joueurs de Wii à la ludothèque de Condom[3]

Laurent Trémel, dans une étude sur les joueurs de jeu vidéo sur PC souligne également les sociabilités liées au jeu vidéo : « il est indéniable que cette pratique présentait des aspects socialisateurs : en dehors du fait même de jouer, les jeunes discutaient entre eux de leur progression dans les scénarios programmés sur les différents logiciels et échangeaient des "codes de triche" pour progresser plus rapidement, etc. On remarquait aussi que le jeu sur ordinateur amenait les pratiquants à bricoler leur machine : pour la rendre plus performante, changer des composants (mémoire, carte graphique) afin d'éviter d'avoir à en acheter une autre. »[4]

Le jeu vidéo dans l'espace familial : tensions, régulations et pratiques partagées

A l'étude des sociabilités entre pairs s'ajoutent quelques (rares) études sur le jeu vidéo dans l'espace familial. Elisabeth Fichez analyse ainsi les différents modes de régulation de la pratique vidéoludique au sein de l'espace familial. Les pratiques familiales, souligne l'enquête, s'appuient d'abord sur tout un ensemble de « discours types » qui sont globalement

[1] Joël Saxe, « Violence in Videogames : What Are The Pleasures? », *Actes du colloque international sur la violence dans les médias*, St. John's University, New York.
[2] Vincent Berry, Marie-Pierre Guitard, Nathalie Roucous, *Le jeu vidéo en ludothèques : Équipements, services et pratiques*, Rapport d'enquête, Université Paris 13, 2008.
[3] Photo extraite de l'étude sur le jeu vidéo en ludothèque. Vincent Berry, Marie-Pierre Guitard, Nathalie Roucous, *Le jeu vidéo en ludothèques : Équipements, services et pratiques*, *op. cit.*
[4] Laurent Trémel, « Les jeux de rôles, les jeux vidéo et le cinéma : pratique sociales, reproblématisation de savoirs critiques », *Education et Société,* n°10, 2002, p.53.

à l'égard du jeu vidéo, et comme pour d'autres médias, peu favorables [1] :

- rien de bon ne peut sortir des jeux vidéo, il faut s'en méfier ou les rejeter
- les jeux vidéo sont consommateurs de temps et prennent le pas sur d'autres activités considérées comme « meilleures » par les parents (devoirs, lectures, sport, courses, visites, conversations, sorties…)
- les jeux vidéo n'apprennent rien. D'autres pratiques sont plus éducatives : mots fléchés, livres, …
- les jeux vidéo véhiculent majoritairement une idéologie de la violence
- ils représentent un danger pour la santé nerveuse et mentale, un risque physique également : tétanisation, paralysie du corps, contraction intérieure, excitation des gestes, épilepsie, dépendance, addiction …
- sentiment d'exclusion des parents de l'univers des jeux vidéo
- sentiment des parents de ne pouvoir rien faire face à cette pratique
- C'est un monde marchand et cupide qui exploite le jeu des enfants.

Elisabeth Fichez regroupe tous ces éléments sous 4 thèmes :

- l'addiction : les enfants ne peuvent pas s'arrêter.
- la déréliction : les enfants ne s'intéressent plus qu'à ça.
- la morbidité : le jeu vidéo les rend violents.
- le commerce : le jeu vidéo est « combiné » pour soutirer un maximum d'argent.

Sur la base d'entretiens et de questionnaires, l'étude ainsi menée constate une « apparente et étonnante homogénéité des positions parentales »[2], qui révèle assez bien l'argument des « effets tout puissants et maléfiques des médias, inauguré avec les débuts du cinéma et de la radio et réactivé chaque fois qu'un nouveau média fait son apparition, que ce soit la télévision ou les jeux vidéo »[3]. Toutefois, souligne l'auteur, si ce schéma de pensée est très présent, il s'érode au fil des entretiens menés pour céder la place à un discours plus nuancé, à des pratiques ludiques moins réglementées, des négociations entre parents et enfants … en somme à « une fenêtre de permissivité ». Elisabeth Fichez distingue ainsi quatre niveaux de régulation[4] entre lesquels les pratiques éducatives oscillent :

- degré 0 : aucune régulation
- degré 1 : une régulation défensive. Le jeu vidéo est interdit dans le foyer mais toléré ailleurs. *« pas de jeu vidéo ici, c'est moi qui ne veux pas », « elle joue chez le cousin ».*
- degré 2 : régulation offensive : le jeu est accepté dans le foyer mais le temps de jeu est contrôlé (« *¾ d'heure maximum »).* La pratique est corrélée aux « à l'école et aux notes »
- degré 3 : régulation discriminante. Choix des produits par les parents tantôt sur des logiques économiques (« *les moins chers* ») parfois pédagogiques (les jeux ludo-éducatifs)

La mise en relation de ces degrés de régulation avec des variables socioculturelles fait apparaître que la régulation discriminante concernerait plutôt les classes moyennes supérieures. La relation défensive s'adresse le plus souvent aux filles, de niveau collège, dans les populations les moins qualifiées. La régulation offensive est la moins bien définie

[1] Elisabeth Fichez, Alain Dubus, Germain Pauwels, « Les jeux vidéo dans l'espace familial, le point de vue des parents », in Elisabeth Fichez, jacques Noyer (dir.), *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo*, Lille : éditions du conseil scientifique de l'université Charles-de-Gaulle Lille 3, 2001, p. 23-24.
[2] Ibid.
[3] Ibid., p. 25.
[4] Ibid., p.27.

sociologiquement, elle concernerait toutes les catégories socioprofessionnelles.

Dans une étude récente[1], Frédéric Dajez et Nathalie Roucous s'intéressent également à la place du jeu vidéo dans l'espace familial en soulignant la complexité des usages et l'ensemble des logiques familiales qui traversent la pratique. Tout en retrouvant des éléments de l'étude de Fichez, les auteurs insistent cependant sur les « stratégies adaptées » des enfants pour contourner certaines règles familiales. « Aux stratégies adultes de recherche du "meilleur" ludiciel, par exemple, répondent les stratégies enfantines pour faire connaître leurs désirs, souvent par une demande explicite, parfois par une prescription plus discrète ».[2]

Dans le même temps, les auteurs s'attachent à montrer que la pratique vidéoludique au-delà des discours parentaux s'inscrit dans un quotidien et un ensemble d'interactions et de sociabilités complexes. Des variables précises telles que le lieu, la marque de la console, le nombre de machines configurent la pratique vidéoludique. « L'emplacement de la machine, dans la maison, joue un rôle déterminant. La console de salon, lorsqu'elle mobilise l'écran et le canapé de la pièce à vivre principale, voit son usage contraint par les nécessités de la vie commune. Il en est de même pour l'accès à l'ordinateur, lorsqu'il est placé dans un espace commun qui reste souvent sous le regard des autres, parents ou frères et sœurs. L'utilisation de ces supports de jeu ne peut donc se faire sans l'accord implicite ou explicite des parents et/ou de la fratrie. »[3]

Loin d'être une pratique isolante et « désocialisante », le jeu vidéo s'inscrit dans des logiques de fratrie mais aussi de transmissions entre parents (le plus souvent le père) et enfants. « Comme l'ordinateur, les consoles reliées au téléviseur sont parfois propriété individuelle de l'enfant, mais elles sont aussi souvent d'usage commun pour la fratrie voire pour les adultes qui y jouent à leurs propres jeux. Les consoles les plus récentes appartiennent davantage aux aînés de la fratrie, ou au père lui-même lorsqu'il est joueur, mais les droits d'usage de l'enfant étant généralement plus larges que les droits de propriété, les cadets ont fréquemment accès aux appareils des aînés »[4].

A travers cette sociabilité familiale dans laquelle est pris le jeu vidéo, l'enfant se fabrique une culture vidéoludique, se construit « un goût ». Les enfants portent des appréciations, construisent des préférences. Ils peuvent différencier les jeux par leurs principes ludiques, porter un jugement sur la qualité ludique ou non d'un titre. « Le goût de l'enfant en matière de ludiciel se construit ainsi dans ce travail de comparaison, de test, rythmé d'enthousiasmes et de déceptions qui conduit le joueur à affiner progressivement le choix de ses objets de prédilection. Il se constitue, au fil des succès et des échecs, dans la chaîne des jeux qu'il a aimés, puis épuisés ou abandonnés. Cette appréciation de l'enfant pour tel ou tel jeu est également liée aux circonstances et aux personnes qui ont contribué à la réussite du moment ludique. Comme le montre Antoine Hennion, l'élaboration du goût revêt un caractère social lié aux moments d'échange et de partage avec les autres joueurs. Les enfants construisent leur goût en partageant une culture des jeux électroniques commune acquise principalement dans la société des enfants et des adolescents, avec ceux qui, comme eux, sont joueurs et partagent leur attirance pour les mêmes jeux. »[5] La construction d'une culture (vidéo)ludique des enfants, apparaît ainsi comme le résultat complexe de la confrontation entre une « histoire de famille » et une « histoire d'enfants », au carrefour des ressources fournies par le milieu familial mais aussi d'expériences issues de la confrontation des enfants avec les produits.

---

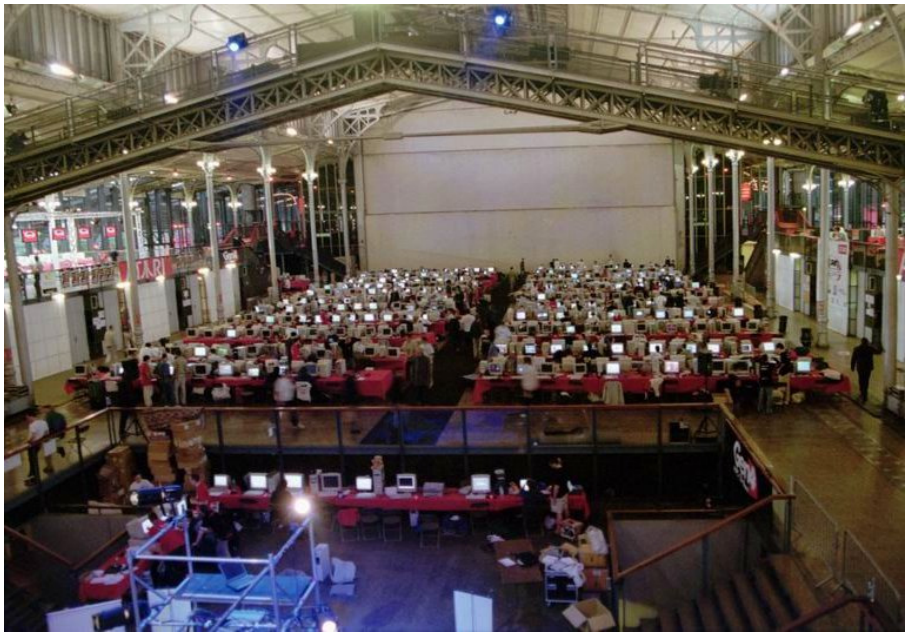
[1] L'étude est construite sur la base d'entretiens avec les parents et les enfants mais aussi en établissant un inventaire matériel des titres et des plateformes présents dans les foyers. Frédéric Dajez, Nathalie Roucous, « Montre moi tes jeux vidéo », in Julie Delalande (dir.), *Des enfants entre eux. Des jeux, des règles et des secrets*, Paris : Autrement, 2009, pp.74-91.
[2] *Ibid.,* p. 81-82.
[3] *Ibid.*, p. 79.
[4] *Ibid.*, p. 77.
[5] *Ibid.*

Les « tribus » vidéoludiques : des sociabilités affinitaires

Enfin, quelques études prêtent une attention toute particulière aux sociabilités qui se développent à partir du jeu vidéo. La pratique vidéoludique peut en effet être une base sur laquelle se construisent des réseaux sociaux. Plusieurs travaux s'intéressent par exemple aux salles de jeux en réseaux et aux cybercafés dans lesquels adolescents et jeunes adultes joueurs viennent se rencontrer et/ou jouer sur Internet. Sylvie Craipeau et Marie-Christine Legout remarquent ainsi que dans ces espaces de jeu, des relations de natures diverses s'entremêlent. Des réseaux sociaux entre des joueurs qui se connaissent en dehors du jeu se prolongent, tandis que des groupes de solidarité peuvent se créer par le jeu entre des joueurs qui ne se connaissent pas : « la sociabilité dans la salle de jeux est une forme mixte entre une sociabilité d'ajustement propre à l'espace public, et une sociabilité d'interconnaissance »[1].

Parallèlement à cela, le développement des jeux vidéo en ligne, l'organisation de tournoi et de « LAN party », ainsi que l'émergence de l'e-sport et du pro-gaming[2] ont amené plusieurs chercheurs à s'intéresser aux sociabilités que génèrent ces pratiques vidéoludiques et aux formes « d'amitié » qui en découlent[3]. Ne se connaissant pas nécessairement dans la « vraie vie », des joueurs de jeu vidéo développent sur Internet un ensemble de relations soutenues qui peuvent se prolonger dans la « vraie vie », lors de rencontres, de tournois, de conventions de jeu vidéo. Le plaisir attaché au jeu vidéo peut être dans ce cas tout autant lié au fait « de tuer des monstres », d'affronter des compétiteurs que de rencontrer d'autres amateurs partageant la même passion. Se développent ainsi autour des jeux vidéo ce que certains nomment des « tribus informatiques »[4], des « tribus guerrières »,[5] des « nouvelles tribus ludiques » qui « développent un vocable bien à eux, mais aussi une même "piété" teintée de respect voire de fétichisme »[6].

Photo d'une LAN PARTY[7]



[1] Sylvie Craipeau, Marie-Christine Legout, « la sociabilité mise en scène, entre réel et imaginaire », in Mélanie Roustan (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris : L'Harmattan, 2003, pp. 116.
[2] Des joueurs de jeux vidéo professionnels.
[3] Philippe Mora, « Derrière l'e-sport : un conflit d'experts de jeux réseaux compétitifs », *op. cit.*
[4] Philippe Breton, *La Tribu informatique,* Paris : Métailié, 1991.
[5] Michel Nachez, Patrick Schmoll, « Violence et sociabilité dans les jeux vidéos en ligne », *Sociétés : Revue des Sciences Humaines et Sociales,* 2003, n° 82, p.5-17.
[6] Samuelle Ducroq-Henry, « les nouvelles tribus ludiques : éthique et sports électroniques », 2004. Article en ligne Disponible sur : http://www.ludisme.com/media/article_expertiseSDH.pdf
[7] Photo d'une LAN Party, organisée au Hall de la Villette, Paris, 2002. Image disponible sur : http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lan_party-lan-arena-7.jpg

S'inscrivant le plus souvent dans les analyses de Michel Maffesoli[1] qui voient dans les sociétés contemporaines le glissement d'une logique de *l'identité* à une logique de *l'identification,* ces sociabilités « tribales » basées sur le loisir révèleraient de nouvelles formes de groupes sociaux dans lesquels le « hobby », le goût, le plaisir personnel sont vecteurs d'éthique et de solidarité. Ces tribus de joueurs se forment ainsi autour de valeurs communes, mais ce sont des valeurs essentiellement esthétiques, liées au plaisir, au loisir, au divertissement et à la consommation : « Les tribus fondées sur des intérêts communs spécialisés se nomment aujourd'hui Macintosh, Donjons et Dragons, alter mondialistes »[2]. On retrouve sensiblement les mêmes analyses concernant les communautés virtuelles sur Internet. Ainsi pour Pierre Lévy, « une communauté sur Internet se construit sur des affinités d'intérêts, de connaissances, sur le partage de projets, dans un processus de coopération ou d'échange, et cela indépendamment des proximités géographiques et des appartenances institutionnelles »[3].

Ces sociabilités vidéoludiques sont souvent analysées à l'aune d'une théorie des pratiques culturelles qui s'inspire d'un modèle, dit « affinitaire »,[4] défendant l'idée d'un acteur social aux « goûts » et aux pratiques culturelles hétérogènes. Cette approche s'oppose au modèle « conformiste » qui renvoie à l'idée d'agents sociaux conformes et se conformant aux pratiques culturelles de leur groupe d'appartenance. Dans le modèle affinitaire, le rapport à la culture n'apparaît pas comme uniquement dessiné par les origines culturelles et sociales, il est aussi dicté par les bifurcations biographiques. Pour certains théoriciens de cette approche, tels que Richard Peterson[5], il faut aujourd'hui analyser la question des préférences, des goûts et des pratiques culturelles à partir de la morphologie des réseaux sociaux d'un acteur plutôt qu'à travers ses origines de classe[6]. La mobilité sociale et géographique des sociétés contemporaines encouragent aujourd'hui une mixité des goûts au point qu'il est aujourd'hui difficile « de se tenir à l'écart du goût des autres ».[7] Les médias de masse auraient encouragé le développement de nouveaux goûts, de nouvelles esthétiques jusqu'alors spécifiques à des segments de population.[8] Internet apparaît pour beaucoup comme un lieu d'élaboration des préférences culturelles et de choix de consommation. En conséquence, analyser une pratique culturelle sous l'angle d'une distribution selon les sexes, les âges ou le milieu social ne suffit plus. Le « portefeuille de goût » est aujourd'hui plus éclectique, cette thèse étant en partie reprise et développée en France par Lahire, à travers sa notion de « dissonance culturelle »[9] ou par Olivier Donnat quand il parle « d'éclectisme culturel »[10].

Pour d'autres, cependant, tout en considérant que ces sociabilités occupent aujourd'hui une place essentielle, le milieu social ne joue pas un rôle mineur et reste un élément central dans l'analyse des pratiques culturelles. Tout d'abord, certains remarquent que ce processus de dissonance culturelle « touche tout particulièrement les classes supérieures qui ne peuvent plus, comme elles le faisaient au début du 20ème siècle, vivre en autarcie culturelle et ne

---

[1] Michel Maffesoli, *Le temps des tribus : Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*, Paris, Méridiens-Klincksieck, 1988.

[2] Denise Proulx, « les jeunes et l'internet : Cyberkids », *Réseau* (magasine de l'université du Québec), n°1, 2004, p.16-18. Disponible sur : http://www.uquebec.ca/mag/mag2004_10/doss2-2004_10.pdf

[3] Pierre Levy, *L'intelligence collective : pour une anthropologie du cyberespace*, Paris, la Découverte, 1997, p. 151.

[4] Nous empruntons ici les analyses de Dominique Pasquier sur les études des pratiques culturelles qui ne concernent pas seulement le jeu vidéo. Dominique Pasquier, « la culture comme activité sociale », *op. cit.*

[5] Richard A. Peterson, « Understanding audience segmentation : from elite and mass to omnivore and univore », *Poetics*, 1992, n°21, pp. 243-258.

[6] Dominique Pasquier, « la culture comme activité sociale », *op. cit.*

[7] *Ibid.*

[8] Plusieurs études soulignent cette homogénéisation des pratiques culturelles. Ainsi, comme le remarque Catherine Monnot à propos des programmes de téléréalité, « les filles de milieux plus aisés ne sont absolument pas coupées de ce phénomène qui apparaît dès lors comme un véritable cadre culturel et ludique de référence, commun à toute une catégorie d'âge et de sexe. Cf. Catherine Monnot, « les filles et la chanson pop : entre industries et identités », in Gilles Brougère (dir.), *La ronde des jeux et des jouets, op. cit.,* p.93.

[9] Bernard Lahire, *La culture des individus ; dissonances culturelles et distinction de soi*, Paris : La découverte, 2004.

[10] Olivier Donnat, *Les Français face à la culture. De l'exclusion à l'éclectisme*, Paris : La Découverte, 1994

consommer que les produits culturels légitimes »[1]. Comme le rappelle Dominique Pasquier, il ne faut pas oublier que « les milieux les plus favorisés sont aussi ceux qui possèdent les réseaux sociaux les plus étendus et les plus variés »[2]. Le modèle affinitaire surestime, selon elle, « la capacité – ou même le désir – des milieux sociaux favorisés à entrer en contact avec les membres des autres milieux sociaux »[3]. Ainsi, certaines recherches contestent la dimension « choisie » des pratiques culturelles, et réfutent le modèle affinitaire et « tribal » au profit du modèle conformiste qui insiste sur la dimension normative des groupes sociaux d'appartenance. Dans cette perspective le goût de chacun dépend de sa capacité à comprendre quelles sont les préférences des autres et à aligner son propre comportement sur les modes de pratique dominants. L'étude menée par Pasquier sur la culture lycéenne et les pratiques culturelles des adolescents, parmi lesquelles le jeu vidéo, va en ce sens. Elle parle de la « tyrannie de la majorité » : « C'est le produit approuvé par la majorité ou par un camarade au témoignage duquel on peut se fier qui devient le meilleur. »[4]

Conclusion : le jeu vidéo comme sociabilité

Tout un ensemble de recherches s'intéressent ainsi aux sociabilités liées au jeu vidéo. Cette perspective invite le chercheur à ne pas seulement observer des individus consommant des produits ou des œuvres, mais à analyser les interactions qui s'élaborent à partir des pratiques de réceptions. Certaines publications insistent sur l'importance des environnements sociaux, familiaux et culturels au travers desquels la pratique est régulée, modulée et configurée dans des formes particulières. D'autres études sont plus sensibles aux « sociabilités originales » qu'elles génèrent, aux réseaux sociaux qui se construisent par et dans le jeu. Dans le cadre de notre travail, c'est un élément que nous réinterrogerons en étant tout aussi attentif aux sociabilités qui se forment par et dans le monde virtuel qu'à celles dans lequel le jeu vidéo est pris : familles, couple, amis de « la vie réelle ». Quelle place occupe le jeu vidéo dans l'espace social, familial, voire amoureux ? Quelles sont les tensions, les logiques de partage et de régulation ? Il s'agira également d'interroger les relations tissées entre les joueurs dans le monde virtuel. De quelles natures sont les affinités qui unissent les joueurs entre eux ? Renvoient-elles exclusivement au domaine du jeu, comme le laisse entendre la notion de tribu ? Des éléments de la vie sociale (âge, sexe, milieu social) interviennent-ils dans les regroupements et les affinités entre joueurs ? En somme, comment se forment des réseaux sociaux virtuels ?

[1] Dominique Pasquier, « la culture comme activité sociale », *op. cit*.
[2] *Ibid.*
[3] *Ibid.*
[4] Dominique Pasquier (*ibid*.) remarque que si le feuilleton concerne différentes catégories sociales, les courriers des « téléspectatrices passionnées d'Hélène et les garçons » émanent le plus souvent de milieux populaires et non urbains. C'est, explique-t-elle, « dans ces familles que le culte de la série est le moins susceptible d'être contrariée par les parents, et surtout par les mères ». Ces dernières acceptent d'acheter des objets dérivés (vêtements, accessoires, livres, magasines) d'offrir des places de concert lors des tournées d'Hélène en province, de parler de la série – voire même de la regarder – avec leurs filles ».

10. LE JEU VIDEO COMME APPRENTISSAGE(S)

Dans la filiation des travaux précédents, on peut distinguer un ensemble de publications qui s'intéresse à l'expérience individuelle des joueurs de jeu vidéo et, en lien, à la question des apprentissages. Comme le souligne Dominique Pasquier dans son analyse des pratiques culturelles des lycéens, un adolescent « peut acquérir des compétences quand il est jeune, dans le secteur des jeux vidéo ou de la bande dessinée en même temps qu'il se familiarise à l'école avec des formes culturelles plus légitimes comme la littérature »[1]. A en croire certains chercheurs comme Jacques Perriault, l'utilisation de consoles de jeux, de logiciels, du réseau mondial aurait des effets sur les joueurs en termes de développement de compétences cognitives tel que le raisonnement inductif, la coopération, le traitement simultané de plusieurs niveaux d'informations ainsi que des compétences langagières[2].

Au regard de la littérature, deux types de travaux traitent des relations entre jeu vidéo et apprentissage. Un premier ensemble de publications, marquées le plus souvent par la psychologie cognitive, s'intéresse aux conséquences directes de la pratique vidéoludique, autrement dit aux effets de l'activité en termes de développement, d'acquisition et d'habileté. Dans ce cadre, il s'agit de repérer un ensemble de compétences acquises par les joueurs, mais également de comprendre les propriétés didactiques du jeu vidéo, qui peuvent potentiellement le transformer en un pertinent dispositif d'apprentissage. Toute une littérature s'est ainsi développée sur ces problématiques et connaît par ailleurs un succès redoublé avec l'émergence sur le marché des *serious games*, ces jeux vidéo à la frontière entre le jeu et la formation[3]. A un second niveau, d'autres travaux s'intéressent moins à l'activité ludique elle-même mais aux « autours » de la pratique. Plus sensibles aux sociabilités, aux créations des joueurs, à la notion d'expérience, cette littérature analyse le jeu vidéo sous l'angle d'un support *d'éducation informelle* entendue ici dans son sens commun, « hors de l'école » et sans intentionnalité éducative[4]. Elles considèrent le jeu vidéo comme des occasions d'expérimentation, de réflexivité identitaire, de construction de soi.

Le développement de « skills »[5]

A en croire plusieurs études menées dans le champ de la psychologie, la pratique du jeu vidéo aurait des « effets cognitifs » sur les joueurs et plus particulièrement sur la mémoire, l'attention visuelle, la représentation iconique[6]. L'un des premiers apprentissages qu'ont à faire les joueurs de jeux vidéo est l'appropriation d'un espace virtuel et l'incorporation de « compétences visuelles et spatiales »[7] et notamment la manipulation et la représentation d'espaces en trois dimensions[8]. Il s'agit en effet de pouvoir se repérer, estimer des distances d'un lieu à un autre et le temps nécessaire pour s'y rendre. Les joueurs de jeux vidéo développeraient au fur et à mesure de leurs pratiques des systèmes de représentation cognitive d'un espace numérique, des sortes de cartes mentales pour se repérer, pour se déplacer et se représenter l'espace.

On insiste parallèlement sur les schèmes sensori-moteurs acquis par la pratique vidéoludique. Pour David Sudnow[9], les jeux vidéo, du type *Breakout*, développent la dextérité manuelle, la coordination « main-œil » et l'anticipation, thèse reprise notamment dans

---

[1] *Ibid.*
[2] Jacques Perriault, *Éducation & nouvelles technologies. Théorie et pratiques*, Paris: Nathan, 2002.
[3] Julian Alvarez, *Du jeu vidéo au serious game : Approches culturelle, pragmatique et formelle, op. cit*.
[4] Cf. Gilles Brougère, Hélène Bézille, « De l'usage de la notion d'informel dans le champ de l'éducation », *op. cit.*
[5] Habileté en anglais.
[6] Sandra Calvert, « Cognitive effects of video Games », *op. cit.*
[7] Patricia Greenfield, « Action video games and informal education : effects on strategies for dividing visual attention », *Journal of Applied Developmental Psychology*, vol.15, 1994, pp. 105-124.
[8] Sherry Turkle, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet,* New York: Simon & Schuster, 1995.
[9] David Sudnow, *Pilgrim in the Microword*, London : Warner Books, 1984.

l'analyse du jeu vidéo Counterstrike par Stuart Reeves, Eric Laurier, Barry Brown: « le joueur doit développer des compétences importantes telles que regarder en courant, lire rapidement la trajectoire de l'ennemi ». [1] Dans l'analyse du même jeu, Magaly Moisy et Philippe Mora constatent que les joueurs de haut niveau développent « des formes de dextérité sans doute inégalées parmi l'ensemble des usages en réseau »[2].

L'observation de joueurs en train de pratiquer montre en effet qu'à partir d'un certain stade de maîtrise du jeu, le niveau de conscience réflexive diminue, les mains semblent s'activer seules, hors de tout contrôle délibéré. « La maîtrise technique du jeu peut être considérée comme l'aboutissement d'un processus d' « incorporation » : tel le conducteur automobile n'ayant plus à réfléchir pour passer les vitesses, le passionné de jeu vidéo a acquis un ensemble de stéréotypes moteurs ».[3] Plus encore, l'observation des joueurs de jeux vidéo révèle chez les joueurs le développement de compétences pour le « multitâche », une capacité à gérer une multiplicité de conversations, de rôles et d'activités simultanément, capacité qui augmente au fur et à mesure de l'engagement du joueur dans la pratique vidéoludique. On parle ainsi de « présence distribuée »[4] ou « d'attention divisée »[5] pour qualifier cette automatisation de l'attention des joueurs dans la réalisation simultanée de plusieurs activités.

Enfin à un niveau plus abstrait, les joueurs, selon Gee[6] et Raessens, acquièrent une connaissance très précise non seulement des règles du jeu (ils deviennent ainsi capables de mettre en place des stratégies complexes pour progresser rapidement) mais également de la façon dont le logiciel fonctionne, ce que l'on peut appeler une méta-connaissance sur le jeu. Il s'agit moins d'une curiosité scientifique désintéressée de la part des joueurs, que bien souvent d'une volonté d'optimisation de leur personnage, de rentabilité parfois dans le but plus ou moins avoué de trouver les « bugs » du jeu qui les rendraient potentiellement invincibles et surpuissants. Raessens emprunte la notion derridienne de « déconstruction » pour qualifier ce processus intellectuel que développent les joueurs, et « qui consiste à mettre au premier plan les éléments qui le soutiennent souterrainement »[7]. Les joueurs de jeu vidéo ont une culture du « test en profondeur », qui revient à chercher partout les failles d'un jeu, dans ce qu'il n'autorise pas ou apparemment pas, dans ses règles explicites jusque dans sa programmation. Les jeux vidéo encouragent les joueurs à penser des systèmes de façon globale, et non en termes d'éléments isolés, de découpage de savoirs, de compétences séparées,[8] et développent selon certains une « pensée en hypertexte »[9]. Les structures cognitives sont parallèles et non plus séquentielles. « Apprendre et juger les relations entre des systèmes de signes (images, mots, actions, symboles, artefacts, …) comme un système complexe est au cœur d'une expérience d'apprentissage »[10].

Apprendre en jouant ?

Si certaines recherches analysent ainsi les effets cognitifs du jeu vidéo sur ses pratiquants, d'autres s'intéressent plus particulièrement aux propriétés même du média pour comprendre

---

[1] Stuart Reeves, Eric Laurier, Barry Brown, « L'art de jouer à Counterstrike », in Franck Beau (dir.), *Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP, 2007, p. 138.
[2] Magali Moisy, Philippe Mora, « Rencontre avec les champions : les goodgame », in Franck Beau (dir.), *Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP, 2007, p.146.
[3] Jean-Baptiste Clais, Mélanie Roustan, « "Les jeux vidéo, c'est physique !" Réalité virtuelle et engagement du corps dans la pratique vidéoludique », *op. cit.,* p.41-42.
[4] Sherry Turkle, *Life on the Screen, op. cit.*
[5] Patricia Greenfield, « Action video games and informal education : effects on strategies for dividing visual attention », *op. cit.*
[6] James Gee, *What Video Games have to teach us about literacy and Learning*, *op. cit.*
[7] Joost Raessens, « Computer Games as Participatory Media Culture », *op. cit.,* p. 376.
[8] James Gee, « Questions à James Gee », in Gilles Brougère, Anne-Lise Ulmann (dir.), *Apprendre de la vie quotidienne,* Presses Universitaires de France, 2009, p. 148.
[9] Termes de William Winn, repris par Marc Prensky, « Computer Games and Learning », *op. cit.*, p. 99.
[10] James Gee, *What Video Games have to teach us about literacy and Learning, op.cit*, p. 49.

en quoi ils peuvent être de « bons dispositifs d'apprentissage », de pertinents modèles pédagogiques. En somme, certains auteurs, comme Gee, s'intéressent à ce « ce que les jeux vidéo ont à nous apprendre sur l'apprentissage »[1]. En première analyse, tout un ensemble de travaux s'accordent à souligner la dimension active et intégrée de l'apprentissage dans un jeu vidéo. Comme Greenfield[2] et d'autres ont pu l'observer, les joueurs ne lisent pas ou rarement les manuels, mais jouent directement au jeu. Contrairement à une situation scolaire, ou à d'autres activités ludiques (tels que les échecs, le go, le foot), il n'y a pas de règles à apprendre préalablement. L'apprentissage se fait par et dans la pratique : il est totalement intégré dans le jeu. On pratique et l'on apprend au fur et à mesure : « L'apprentissage de ce point de vue fait partie du jeu »[3].

Parallèlement à cela, on souligne également les conditions particulières dans lesquelles les savoirs et les apprentissages font jour. Dans les jeux vidéo, souligne James Gee, les défis sont hiérarchisés et ordonnés – ils sont souvent structurés sous forme de niveaux ou de tableaux – de sorte que les premiers problèmes rencontrés amènent les joueurs à élaborer des hypothèses qui leur permettront de résoudre les problèmes suivants. Les jeux vidéo laissent les joueurs en situation de manipulation de problèmes jusqu'à ce qu'ils finissent par les maîtriser. Le jeu propose alors une nouvelle difficulté qui exige du joueur qu'il repense et accède à un nouveau domaine de compétence. Ce cycle de relations entre « consolidations et nouveaux défis » est la base même, selon James Gee, du développement d'une expertise dans un domaine. Certains jeux vidéo se révèlent être, selon lui, d'excellents dispositifs d'apprentissage, précisément quand ils restent « à la limite du régime de compétence des joueurs » : entre le « faisable » et le « difficile », « au bon moment », « juste à temps », ou « à la demande », autrement dit quand les joueurs en ont besoin, quand ils ont à s'en servir[4].

Le caractère encourageant des dispositifs vidéoludiques est souvent souligné par certains théoriciens du jeu vidéo. Quand les joueurs échouent, ils peuvent en effet recommencer à partir de leur dernière sauvegarde : le joueur est ainsi encouragé à prendre des risques, à explorer, à essayer de nouvelles choses. « La structure du jeu, le *game-play*, est construit sur une mécanique « d'essai/erreur », d'hypothèses que le joueur doit élaborer, d'ajustement nécessaires de ses actions s'il veut obtenir de meilleurs résultats, « tout comme dans une situation de recherche scientifique »[5]. Si les jeux vidéo minimisent souvent les conséquences d'un échec[6], on souligne également leur dimension gratifiante. En effet, une caractéristique fondamentale qui tend à faire apparaître les jeux vidéo comme de bons dispositifs d'apprentissage est la question du feedback, « du retour », de la récompense. Les jeux vidéo fonctionnent sur des logiques de feedback rapides : changement de niveaux, nouveaux scores atteints, nouveaux équipements, … « Les natifs du numérique »[7] sont sensibles à des investissements vite récompensés. Gee parle quant à lui du principe d'amplification de l'entrée (*input*) : « les jeux vidéo fournissent pour une petite entrée beaucoup de retours. (Conduire une voiture est un bon exemple : vous pressez une petite pédale et vous avancez.) Dans un jeu vidéo, vous pressez quelques boutons dans le monde réel et tout un monde interactif virtuel vient à la vie. L'amplification de l'input est hautement motivant dans un processus d'apprentissage » [8].

Enfin on souligne la question du plaisir dans les jeux vidéo. Ils suscitent en effet différents

---

[1] *Ibid.*
[2] Patricia Greenfield, « Action video games and informal education : effects on strategies for dividing visual attention », *op. cit.*
[3] James Gee, *What Video Games have to teach us about literacy and Learning*, *op. cit.*, p. 48.
[4] James Gee, « Questions à James Gee », *op. cit.,* p. 146.
[5] *Ibid.*
[6] Marc Prensky, « Computer Games and Learning », *op. cit.,* p. 99.
[7] Terme de Marc Prensky (Digital Natives) pour qualifier cette génération de jeunes nés dans les années 90 ayant connu dès leur plus jeune âge les TIC. *Ibid*.
[8] James Gee, *What Video Games have to teach us about literacy and Learning*, *op. cit.*, p. 64.

types de motivations : joie, plaisir, adrénaline, gratification personnelle[1]… Selon James Gee, les jeux vidéo parviennent à rendre attractifs, efficaces et plaisants des processus d'apprentissage. Cette thèse du jeu vidéo comme dispositif didactique est aujourd'hui encore plus développée, et plus à la mode pourrait-on dire, avec l'émergence, peut-être éphémère, des *serious games*, ces produits vendus sur le marché comme outils d'apprentissage[2].

Pour certains de ces théoriciens du jeu vidéo, les compétences acquises dans le jeu vidéo sont transférables vers d'autres domaines. Negroponte précise ainsi que « les jeux vidéo enseignent aux enfants des stratégies et exigent un ensemble de compétences qu'ils utiliseront plus tard dans la vie ».[3] Cette transférabilité des connaissances est une analyse que développent également Moisy et Mora à propos des joueurs de *Counterstrike*. Ils repèrent l'acquisition d'un ensemble de savoir-faire et de compétences sociales chez les joueurs autour du jeu : entraide, écoute des autres, apprentissage de la gestion des conflits au sein d'un même groupe. « Le jeu nourrit incontestablement des expériences coopératives que les joueurs peuvent réutiliser dans le quotidien ».[4] De la même façon, dans leur analyse des guildes et des clans sur Internet qui se créent autour des MMO, ces rencontres et ces pratiques vidéoludiques sont, selon Nachez et Schmoll, des « formes d'apprentissage de la sociabilité »,[5] « un moyen ludique de se conformer à un savoir-vivre-ensemble »[6].

Appropriation et création de contenus : des apprentissages informels

Parallèlement à ces processus d'apprentissages liés à l'activité vidéoludique, d'autres auteurs portent plus particulièrement leur attention sur les pratiques des « fans » et aux apprentissages que leurs passions provoquent. Autour des jeux vidéo, et tout particulièrement des jeux vidéo en ligne, se sont en effet développées depuis quelques années des pratiques sur Internet qui consistent à produire des images, des textes, des films, des programmes, des vidéos consacrés à un jeu vidéo. Franck Beau nomme *craftware*[7] ce processus d'appropriation, de création et de prolongement du jeu. Certains joueurs fabriquent des logiciels de jeu qu'ils mettent en ligne sur leur pages personnelles, écrivent sur leurs blogs des histoires rapportant leurs aventures dans les MMO, développent des vidéos qu'ils postent sur le site *Youtube*.

Analysant quelques-unes de ces productions vidéoludiques, Maude Bonenfant voit dans ces pratiques des espaces et des *actes d'appropriation* qui « peuvent s'exprimer dans une perspective ludique, mais aussi esthétique, éthique, sociale politique dans laquelle ils s'inscrivent. »[8]. Patrick Schmoll dans son analyse du MMO *Mankind* parle de « production culturelle collatérale » pour désigner l'ensemble des activités déployées autour du jeu[9]. Constatant ce même phénomène, Joost Raessens[10] développe la notion de « culture participative médiatique » (*participatory media culture)*, et distingue ainsi trois niveaux de participation :

- *L'interprétation* : les différentes stratégies de lecture pour interpréter et les discussions autour des jeux vidéo
- *La reconfiguration* : la transformation des contenus vidéoludiques
- *La construction* : la création de nouveaux éléments et de contenus originaux

---

[1] Marc Prensky, « Computer Games and Learning », *op. cit.*
[2] Julian Alvarez, *Du jeu vidéo au serious game : Approches culturelle, pragmatique et formelle, op. cit.*
[3] Nicholas Negroponte, *Being Digital,* London: Hodder and Stoughton, 1995, p.229.
[4] Magali Moisy, Philippe Mora, « Rencontre avec les champions : les goodgame », *op. cit.*, p.146.
[5] Michel Nachez, Patrick Schmoll, « Violence et sociabilité dans les jeux vidéos en ligne », *op. cit.,* p.14.
[6] *Ibid.,* p.16.
[7] Frank Beau, « L'âge du craftware », in Frank Beau (dir.)*, Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP, 2007, pp. 269-282.
[8] Maude Bonenfant, « Des espaces d'appropriation », *Mediamorphoses,* n°22, 2008, p. 65.
[9] Patrick Schmoll, « Communautés de joueurs et mondes persistants », *Mediamorphoses,* n°22, 2008, p. 74.
[10] Joost Raessens, « Computer Games as Participatory Media Culture », *op. cit*.

Cependant, cette culture participative médiatique, insiste Joost Raessens, n'est pas nouvelle : « l'idée que la participation est une caractéristique essentielle du jeu vidéo ignore le fait que dans le cas de la radio, le cinéma et de la télévision, par exemple, chacun de ces médias avait leur propre version de ce concept. En 1932 ou 1934, Bertolt Brecht et Walter Benjamin militaient en faveur d'une transformation de la radio en dispositif de communication dans lequel l'auditeur ne serait pas seulement un consommateur mais également un producteur d'information »[1].

On peut rapprocher de ces analyses les travaux de Jenkins sur les *Trekkies*[2], les communautés de fans de la série télévisée *Star Trek*, qui dès les origines du feuilleton, ont très largement influencé le contenu des épisodes en développant des magazines, « des fanzines », des nouvelles, des textes, des bandes dessinées avec des moyens de production souvent sommaires... Comme le souligne également Dominique Pasquier dans le cas de la série télévisée *Hélène et les garçons*, « le fan existe par sa capacité à agir sur un certain nombre de scènes sociales. »[3] Contrairement à l'image d'un être isolé, désocialisé, qui dans sa chambre compenserait « dans le fétichisme son incapacité à vivre dans le monde qui l'entoure »[4], l'amateur se caractérise d'abord par une forte participation en développant des activités sociales périphériques : il écrit, achète des magazines, se déplace aux conventions, salons, réunions, échange avec d'autres amateurs, essaie de convaincre ses pairs, etc.

Aussi bien pour Raessens que Jenkins, les technologies de l'information et de la communication ont facilité, voire accéléré, le phénomène des « *fanfictions* »,[5] en mettant à la disposition des passionnés des moyens quasi-professionnels de production, en permettant à une diffusion large de leur production sur Internet, et plus encore en les confrontant à des publics, d'autres personnes passionnées du même produit culturel, qui vont peu à peu se constituer en communauté sur Internet. Ces regroupements sur le réseau mondial, consacrés aux loisirs, au divertissement ont en conséquence modifié la « donne» dans le champ des industries culturelles et les rapports entre producteurs, distributeurs et consommateurs. Les frontières entre professionnels et amateurs se déplacent au point que dans le cas d'une communauté de « fans » d'un programme télévisuel américain, *the late show*, le diffuseur sur Internet ne soit plus la chaîne mais la communauté elle-même[6]. On trouve des analyses similaires concernant le secteur du jeu vidéo : il existe une étroite collaboration entre les communautés de joueurs sur Internet et les concepteurs. Ces derniers sollicitent les membres des communautés comme testeurs au moment de la conception d'un jeu vidéo, les invitent à rapporter les dysfonctionnements et éventuellement à proposer des correctifs[7].

Dans cette perspective, plusieurs travaux mettent en évidence des formes d'apprentissage, parfois proche de l'autodidaxie, de passionnés de musique, de jeu vidéo, de cinéma qui voient dans le réseau mondial une opportunité de créer. On peut ainsi penser au travail de Franck Léard qui constate dans le cas de la musique que le développement de plateformes multimédia telles que Dailymotion ou Youtube ont donné une visibilité aux pratiques amatrices et établi des nouveaux rapports entre créations, distributions et réceptions. Il s'intéresse à ces pratiques que l'on nomme « *Lips-Sync* », littéralement, « synchronisation des lèvres », où il s'agit de s'enregistrer en exécutant un « playback » parfait d'une chanson : « la chorégraphie ne doit rien à l'improvisation ou à la spontanéité d'un délire de fin d'après-midi : les paroles sont

---

[1] *Ibid.,* p. 374.
[2] Henry Jenkins, « la filk et la construction sociale de la communauté des fans de science fiction », in Hervé Glevarec, Eric Macé, Eric Maigret, *Cultural Studies, Anthologie*, Paris : Armand Colin, 2008, pp. 212-222
[3] Dominique Pasquier, « la culture comme activité sociale », *op. cit*.
[4] *Ibid.*
[5] Terme de Jenkins et des fans eux-mêmes pour désigner les créations réalisées par des passionnés d'un produit culturel.
[6] Aurélien Le Foulgoc, « La circulation des programmes télévisés par les réseaux Bittorrent : genèse, structuration et usages », *Actes du colloque international « Mutations des industries de la culture, de l'information et de la communication »*, Paris, 2006. Disponible sur : <http://www.observatoire-omic.org/colloque-icic/pdf/LeFoulgoc3_1.pdf>
[7] Olivier Glassey, Stéfanie Prezioso, « la guerre en ligne », *op. cit*.

sues, les coordinations et les enchaînements semblent avoir été répétées et travaillées »[1].

Qu'il s'agisse de musique, d'informatique ou de jeu vidéo, les créations produites sur Internet par des passionnés apparaissent à certains comme des espaces d'appropriation et de création de contenus culturels originaux, mais plus encore comme des moments d'apprentissage. Ces communautés virtuelles et ces pratiques culturelles amatrices occupent aujourd'hui un rôle important dans l'apprentissage de compétences « artistiques », mais aussi des *new literacies* : des compétences liées à la maîtrise des nouvelles technologies. Ainsi Joe Tobin [2] constate-t-il qu'aussi bien au Japon qu'aux Etats-Unis l'informatique est peu (sinon mal, selon l'auteur) enseignée à l'école. La question est donc de savoir où est-ce qu'une partie de la « jeunesse » apprend. Il décrit ainsi le parcours d'un adolescent qui, passionné par un jeu, devient un expert en matière d'informatique, en créant un site Internet et en programmant. L'auteur montre qu'en expérimentant seul, en « bidouillant », en échangeant des E-mail avec des amis, en posant des questions sur des forums, le jeune développe des savoirs et ce, en dehors « d'un dispositif formel d'apprentissage de type scolaire »[3]. Si la notion d'éducation informelle est, comme le rappellent Brougère et Bézille,[4] toujours complexe à définir, l'acquisition chez les jeunes de savoirs techniques par le biais du jeu vidéo et de l'Internet apparaît à certains[5] comme l'une des illustrations les plus convaincantes.

Le jeu vidéo comme espace d'expérimentations identitaires

Enfin, une dernière relation entre jeu vidéo et apprentissage informel est soulignée dans la littérature autour des notions d'expériences et de construction identitaire. Si les jeux vidéo peuvent apparaître comme des espaces de reproduction d'une domination masculine[6], quelques chercheurs estiment au contraire qu'ils sont potentiellement des moments de ré-interrogation et d'exploration des genres, des cultures et des identités masculines et féminines … en somme des occasions d'expérimentation. Dans son analyse du personnage de *Lara Croft*, Helen Kennedy constate que les discours « sexistes » des joueurs masculins sur l'héroïne en tant qu'objet sexuel sont en fait une façon pour eux de marquer là leur identité masculine, ébranlée lorsqu'ils ont joué au jeu vidéo, quand ils ont été « dans la peau de l'héroïne ». « Ce ré-encodage de Lara en objet sexuel est lié à une anxiété des joueurs masculins, c'est une sorte de déni, une façon de dire qu'il n'y a pas d'identification entre eux et l'héroïne féminine » [7]. Selon elle, le jeu vidéo jouerait sur les sexes et réinterrogerait les genres au point de les rendre moins « évidents » que dans le monde social. Dans son analyse du titre *les Sims*, Mary Flanagan développe sensiblement la même hypothèse ; elle voit en effet dans cette pratique vidéoludique « un jeu sur les valeurs » et sur les genres, invitant les garçons à jouer à la poupée : « pour the *Sims* la conception de l'espace du jeu, ainsi que les actions et les objectifs qu'il prescrit, convergent vers une féminisation des joueurs »[8].

Cette thèse du jeu vidéo comme « expérience identitaire » est plus développée encore dans le cas des MMO. Elle apparaît en effet dès les premières études sur les MUD, avec les travaux pionniers et toujours incontournables de Sherry Turkle. S'étant immergée une longue période dans ces premiers jeux de rôles en ligne, elle montre à travers une analyse fine des pratiques

---

[1] Franck Leard, « Les contenus autoproduits : vers une régénérescence des industries culturelles par l'amateurisme ? », *Actes du Colloque international, « Mutations des industries de la culture, de l'information et de la communication »*, 2006. Disponible sur : <http://www.observatoire-omic.org/colloque-icic/omic_icic_atelier35.php>

[2] Joe Tobin, « An American Otaku (or, a boy's virtual life on the net) », in Julian Sefton-Green (dir.), *Digital Diversion : Youth Culture in the Age of Multimedia*, Londres: Routlege, 2004, p. 106-127.

[3] *Ibid.*, p.127.

[4] Gilles Brougère, Hélène Bézille, « De l'usage de la notion d'informel dans le champ de l'éducation », *op.cit*.

[5] Julian Sefton-Green, « Literature Review in Informal Learning with Technology Outside School », *A NESTA Futurelab Series,* report 7, 2004.

[6] Cf. supra, p.103.

[7] Helen Kennedy, « Lara Croft : Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis », *op. cit.*

[8] Mary Flanagan, « une maison de poupée virtuelle capitaliste ? *The Sims* : domesticité, consommation et féminité *op. cit,* p.187.

et des discours des joueurs l'expérience qu'ils font de ce qu'elle nomme un « second soi », « *second self* » qui « ne consiste pas simplement à jouer différents rôles dans différentes configurations à des moments différents, expérience que peut faire une personne qui, par exemple, se réveille en tant qu'"amante", prépare le petit-déjeuner en tant que mère, et prend la voiture en tant que juge, pour aller travailler »[1]. Les identités sur Internet renverraient selon elle à des expressions de différentes identités de l'individu. Ces univers lui apparaissent comme une façon parmi d'autres d'explorer des dimensions sexuelles et culturelles que la vie « réelle » ne permet pas : « quand nous franchissons l'écran […], nous reconstruisons nos identités de l'autre côté du miroir ».[2] Les avatars dans les mondes virtuels sont souvent, selon elle, des expressions de différents « selfs ». Ainsi rapporte-t-elle le cas d'un joueur de MUD qui joue plusieurs personnages totalement opposés : la jeune fille séductrice, la princesse en détresse, le macho, etc. « Sur Internet, chacun peut être plusieurs et le plus souvent il l'est ».[3]

Reprenant les analyses de Turkle sur les MUD, Taylor remarque que les joueurs et les joueuses de MMO expérimentent dans *Everquest* des « *selfs* ».[4] Tout en constatant que les filles tendent à éviter les activités de combat au profit de la « dimension sociale et communautaire » du jeu, elle remarque cependant que c'est précisément cet intérêt pour le groupe et les interactions avec les joueurs qui en amènent certaines à faire l'expérience des jeux masculins, à « jouer avec des garçons à des jeux de garçons et, comme des garçons, à y prendre du plaisir ».[5] Déplorant avec Cassel et Jenkins[6] la division sexuelle de la pratique vidéoludique, Taylor estime précisément que les MMO sont intéressants en ce qu'ils peuvent amener certaines joueuses à expérimenter des pratiques ludiques différentes. Les mondes virtuels lui apparaissent à elle comme à d'autres comme de possibles moments d'expérimentation des genres, des cultures et des identités.

Plusieurs chercheurs insistent sur la notion *d'expérience* ou *d'expérimentation* que proposent les environnements électroniques. L'étude de Sefton-Green et Rebekah Willet sur un monde virtuel, *Habbo Hotel*, montre ainsi la façon dont des préadolescentes jouent avec leur identité, leur sexualité, leur âge, et expérimentent différentes façons de parler et d'entrer en relation avec les pairs et notamment avec les garçons : elles élaborent des stratégies de communication pour les séduire, en « harcèlent certains en les poursuivant », « tentent des coups » et abordent certains tabous liés à la sexualité. A travers cette pratique numérique, « les filles se construisent une façon particulière "d'être une fille" et plus spécifiquement "une fille préadolescente", pas seulement par un comportement de flirt mais aussi par une façon de parler, d'exprimer leurs opinions et, dans une certaine mesure, d'établir une sorte de relation de pouvoir avec les garçons »[7]. Certaines se font passer pour des lesbiennes, des garçons se font passer pour des filles pour éprouver une identité sexuelle et genrée différente. Cette expérimentation apparaît aux auteurs « comme une sorte de jeu dans lequel les jeunes gens apprennent et construisent du sens avec les pratiques discursives portant sur le genre et la sexualité »[8].

Dans son étude sur les MUD, Amy Bruckman[9] constate que ces mondes virtuels sont des moments de « réflexivité »[10] sur soi. Elle rapporte ainsi plusieurs cas de joueurs masculins

---

[1] Sherry Turkle, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet, op. cit.,* p. 14.
[2] *Ibid.,* p. 178.
[3] *Ibid.,* p. 272.
[4] T. L. Taylor, « Multiple Pleasures: Women and Online Gaming », *op. cit.,* p. 27.
[5] Ibid., p. 33.
[6] Justine Cassell, Henry Jenkins, « Chess for girls? Feminism and Computer Games », *op. cit.*
[7] Julian Sefton-Green, Rebekah Willet, « Vivre et apprendre dans un salon de discussion », *Education et société,* n°10, 2002, p. 71.
[8] Julian Sefton-Green, Rebekah. Willet, « Vivre et apprendre dans un salon de discussion », *op. cit.*, p. 69.
[9] Amy Bruckman, « Gender Swapping on the Internet », *op. cit*.
[10] D'autres travaux sur les pratiques culturelles insistent sur la réflexivité que développe tout amateur. C'est l'analyse que développe en France Antoine Hennion dans sa « sociologie pragmatique du goût » : celui-ci dit-il est « une activité réflexive

incarnant des avatars féminins, surpris voire consternés par le traitement qu'ils recevaient de la part des autres joueurs lorsqu'ils se connectaient. L'un deux de déclarer : *« j'ai joué à pas mal de MUDS, en tant que femme, souvent des magiciennes. […] La première chose que j'ai remarquée c'est que les joueurs commencent à vous couvrir d'argent pour aider à démarrer, et ça ne m'est pas arrivé une seule fois avec un personnage masculin. Mais après ils se sentent autorisés à te suivre et le prennent mal quand tu les quittes pour explorer seul d'autres régions.[…] Une fois un joueur a voulu reprendre son argent quand il a su que j'étais un mec dans la vraie vie.* ».

Les jeux de rôles en ligne peuvent être, selon Bruckman, l'occasion d'une prise en compte du sexisme, dénoncé par ailleurs sur des forums extérieurs au jeu. Un des joueurs écrit : *« Ça m'a donné une compréhension plus concrète du pourquoi certaines femmes disent que "les hommes sont des cons"* ». Analysant ainsi plusieurs cas de « changement de genre », *gender switching*[1], ces univers sont pour elle des « ateliers d'identité ». Bruckman rapporte par ailleurs le cas d'un joueur, Peter, concerné personnellement par la question du genre qui, s'interrogeant sur sa propre orientation sexuelle, déclarait que jouer un personnage féminin lui avait permis d'explorer sa dimension féminine et de comprendre des éléments de sa propre sexualité. « Sans maquillage ou vêtement particulier, le genre devient malléable et permet aux individus de faire l'expérience en participant plutôt que d'observer ce que cela fait que d'être dans le genre opposé »[2].

Cette thèse de « l'expérience identitaire » dépasse cependant le cas de jeux de rôles en ligne pour être développée plus largement à propos des communications sur Internet. Beaucoup d'études sur les « CMC »[3], les « *communications médiatisées par ordinateur* », soulignent en effet que la médiation de la machine transforme nécessairement la représentation que l'on a de soi, « le sens de soi », et peut même, dans le cadre de pratiques professionnelles, désinhiber les internautes. Pour Paul Mathias, Internet est un espace dans lequel on crée ses propres valeurs. Il n'y pas d'évaluation préalable, l'individu n'est plus ce qu'il est en fonction de ce qu'il a fait mais en fonction de ce qu'il fait sur le réseau : « on est ce qu'on fera et non ce qu'on a fait »[4]. Dans une perspective proche, Jaureguiberry considère Internet comme un moment « inédit de construction de soi ». Les identités virtuelles lui apparaissent « à la fois comme une re-création (l'internaute devient démiurge d'une part de lui-même qui n'existe que dans son imaginaire) et une *récréation* (au sens scolaire du terme) : comme l'écolier pendant une pause, l'internaute échappe quelques instants aux règles de la classe − ici la société […] L'individu peut désormais "s'essayer" à différentes formes de soi qu'il teste sur Internet avec l'intention d'expérimenter "l'effet que ça fait". Cet "effet" n'existe que dans la mesure où le soi virtuel devient une identité reconnue par et dans des relations à autrui, quand bien même cet autrui-là serait-il lui-même la projection d'un autre fantasme. »[5]

On trouve par ailleurs dans la littérature plusieurs « études de cas » de changement d'identité et de genre et, plus encore, de « tromperie » et de manipulation, dont l'un parmi les plus célèbres, et doit-on l'avouer assez troublant, celui d' « Alex/Joan », plus connu dans la littérature sous le nom de « *l'étrange affaire de l'amant électronique* »[6] maintes fois cité, repris, analysé et considéré dans la littérature comme « cas d'école » par Turkle, O'brien,

---

des amateurs » bien plus qu'un jeu « passif de la différenciation sociale » : on juge, on jauge, on critique, on expérimente. Antoine Hennion, « Ce que ne disent pas les chiffres… Vers une pragmatique du goût » in Olivier Donnat, Paul Tolila (dir.), *Le(s) public(s) de la culture. Politiques publiques et équipements culturels*, Paris : Presses de Sciences Po, 2003, pp 287-304

[1] Dans la même perspective Kendall rapporte le cas d'Amnesia, un homme qui joue une femme. Celui-ci de déclarer : « elle est ma femme idéale ». Lori Kendall, « Are you Male or Female? Gender performances on Muds », *op. cit.*

[2] Amy S. Bruckman, « Gender Swapping on the Internet », *op. cit*.

[3] *Computer Mediated Communications.*

[4] Paul Mathias, *La cité Internet,* Paris : Presses de Sciences Po, 1997, p. 49.

[5] Francis Jaureguiberry, Serge Proulx, *Internet, nouvel espace citoyen ?*, Paris, L'Harmattan, 2002, p. 227.

[6] Lindsy Van Gelder, « The Strange Case of the Electronic Lover », in Rob Kling *Computerization and Controversy : Value Conflicts and Social Choices*, Boston, Academic Press, 1991, p. 533-546.

Quéau et Hine. Dans un espace de discussions consacré aux confidences intimes et au « clavardage sur la vie quotidienne », une certaine Joan devient l'un des personnages les plus populaires de l'environnement numérique. Elle se présente comme une jeune femme New-Yorkaise, d'une vingtaine d'année, handicapée, au visage défiguré, vivant dans un fauteuil roulant à la suite d'un accident de voiture dans lequel son compagnon a trouvé la mort. Personne perçue comme empathique, bienveillante, compréhensive, drôle, extravertie, et surtout de « bons conseils », elle devient rapidement la confidente de beaucoup de femmes, dont certaines « comme elle » sont handicapées. Sur plusieurs années, Joan va ainsi se construire un réseau social de relations en ligne, en majorité constituée de femmes. Et chacune d'entre elles suivra l'histoire et la vie de Joan, qui se mariera avec un policier (elle enverra par ailleurs des cartes postales à certaines d'entre elles), donnera des cours à la fac, militera dans des associations antialcooliques, etc. Elle présentera également à ses amis en ligne Alex, psychiatre à New-York, qui se connecte également de temps en temps et dont certaines tomberont amoureuse et auront une relation suivie. Joan discutera par ailleurs de l'évolution et de la nature de la relation avec Alex, dans les moindres détails. Le masque finira par tomber sous la pression d'un collectif de certaines des amies en ligne. Joan finira par le confesser : elle n'est ni femme, ni handicapée, elle est Alex, le psychiatre « ami » dont elle vante les mérites auprès de quelques-unes.

L'expérience identitaire comme mythe cybernétique

Si cette thèse de l'« expérience identitaire » – mais également de la tromperie – apparaît dès les premières études sur les pratiques numériques, elle reste cependant toujours débattue voire très contestée. En effet, l'idée que les technologies de réseaux modifient la question du genre et de l'identité, que les attributs physiques dans les espaces électronique ne joueraient plus de rôle dans les interactions sociales, seraient une perte de repère et qu'en conséquence ils favoriseraient pour certains le mensonge et la manipulation, renvoie pour certains à une idéalisation, à une croyance, voire plus généralement à un mythe. Plusieurs critiques sont ainsi formulées à l'égard de cette idée.

En premier lieu, plusieurs travaux soulignent que dans les échanges électroniques, la question du sexe « es-tu un homme ou une femme ? » est fréquemment posée et reste toujours présente dans l'esprit des acteurs. Reprenant les analyses de Goffman sur « la mise en scène du quotidien », Jodi O'Brien[1] rappelle que les internautes sont le plus souvent à la recherche de cette information, nécessaire, voire vitale, pour rendre la conversation possible, pour la cadrer (et finissent par la deviner, comme dans le cas de Joan/Alex) : c'est un indice et une variable majeure dont ont besoin les internautes, non seulement pour communiquer, mais également pour déterminer le contenu et moduler la forme de leur conversation : « Le genre est un outil culturel au regard duquel nous organisons et donnons du sens à nos expériences. »[2] Elle montre par ailleurs que dans le cas de non-réponses, tantôt les internautes « sexualisent » leur interlocuteur en fonction de ce qu'ils pensent ou supposent de lui ou d'elle, tantôt trouvent la « personne suspecte » et abandonnent la relation. Elle constate également, dans la perspective du modèle conformiste[3], que le plus souvent, une fois le sexe révélé et connu des internautes, ceux-ci ajustent leur comportement selon les normes supposées du genre. Les tchats ou les forums ne sont pas des lieux d'échange ou d' élaboration de nouvelles, ils sont avant tout des lieux où se confirment les normes de genres : « quand des personnes rentrent dans le cyberespace, elles apportent avec elles des scripts culturels préétablis, qu'ils utilisent pour cartographier ce nouveau territoire. Les catégories de distinction, une fois établies dans la conscience collective, deviennent des institutions sociales

[1] Jodi O'Brien, « Writing in the body : gender (re)production in online interaction », *op. cit*.
[2] Ibid. p. 97.
[3] Cf. supra, p. 138.

auxquelles on se conforme. Mon idée centrale est ainsi de dire qu'il est théoriquement peu probable que les frontières du cyberespace dessinent de nouvelles formes. Au contraire, les formes d'interaction se dessineront selon les scripts que nous emporterons dans ces univers puisqu'ils sont les seules significations que nous connaissons pour organiser les interactions »[1].

En analysant des messages et des « styles » d'écriture sur des forums « universitaires » (professeurs et étudiants), Susan Herring[2] développe sensiblement les mêmes analyses. Elle montre en premier lieu que les hommes et, dans une moindre mesure, les femmes cherchent à identifier le sexe de leur interlocuteur. Cet élément est souvent précisé sur le forum : soit directement par l'auteur du message soit au travers d'un ensemble d'indices tel que le nom choisi par l'internaute. Susan Herring montre dans le même temps qu'hommes et femmes ne communiquent pas de la même façon, qu'ils ont des « styles » d'écriture différents qui reflètent des différences traditionnelles de genre. Les hommes tendent à « poster »[3] de façon agressive ou défiante, assurée, les femmes cherchent plus souvent le consensus. Ces styles permettent ainsi de repérer, ou de vérifier sans demander le genre supposé ou affiché de l'auteur du message. Dans certains cas peuvent apparaître des moments de « flous », des « expériences négatives » pour reprendre un terme goffmanien, tout particulièrement quand quelqu'un affiche une identité sexuelle mais qu'il y a un décalage perçu entre la façon dont la personne communique et le sexe affiché.

Si la question du genre et de l'identité réelle n'est jamais ou rarement écartée dans les conversations électroniques, d'autres chercheurs soulignent que le « stock de rôles »[4] que peuvent interpréter les internautes reste toujours limité. Contre la vision d'un acteur décideur et auteur de son identité, des chercheurs comme Jaureguiberry insistent sur la limitation du répertoire de chacun à interpréter des rôles : « pour être efficaces, ces identités doivent pouvoir être tenues pour vraies ou, en tout cas, être perçues comme vraisemblables par les participants aux chats. […] Il faut pour cela, qu'au fil des échanges, aucune contradiction n'apparaisse dans les traits du personnage adopté. Ainsi, il est nécessaire qu'une bonne adéquation soit constatable entre le niveau de langage employé et le statut scolaire décliné, qu'aucune dissonance ne soit perceptible entre les ressources culturelles mobilisées ».[5] Jouer ou interpréter un rôle suppose en conséquence une connaissance précise des conventions sociales et culturelles du personnage que l'on souhaite interpréter. De la même façon, l'interprétation d'un personnage révèle toujours quelque chose de notre socialisation : « nous sommes le reflet et la manifestation de notre position »[6]. Pierre Levy, plus enthousiaste, parle d'une « humanité » que l'on peut saisir de chacun de ces individus au travers de leur écriture, leurs domaines de compétences, leurs prises de position »[7].

Dans son analyse du jeu en ligne *Mountyhall*, Manuel Boutet reprenant les théories de Goffman, souligne que, contrairement à l'idée reçue des « espaces électroniques comme moment de tromperie », à moins d'être un faussaire talentueux comme dans le cas d'Alex/Joan, ce risque est rare, « extraordinaire ». Par ailleurs, les joueurs compensent souvent l'absence du corps par un ensemble d'indices et de signes graphiques, textuels ou *métacommunicatifs* : « à l'examen, il apparaît que dans les activités médiatisées, les repères sont construits de façons parfois très originales. Certains éléments techniques sont mobilisés par les usagers pour reconstituer le genre d'indices que nous lisons habituellement sur le visage et le corps de l'autre. […]. Les usagers y apprennent à évaluer la "spontanéité" des réponses de leur

[1] Jodi O'Brien, « Writing in the body : gender (re)production in online interaction », *op. cit.*, p. 94.
[2] Susan C. Herring, « Gender and Democracy in Computer-Mediated Communication », *Electronic Journal of Communication,* vol.3, n°2, 1993, pp. 476-489. Consulté sur : <http://www.cios.org/EJCPUBLIC/003/2/00328.HTML>. L'auteur analyse deux listes de discussions universitaires (professeurs et étudiants).
[3] C'est le terme le plus employé par les internautes, issu de l'anglais, t*o post*, en anglais, envoyer un courrier, un message
[4] Francis Jaureguiberry, Serge Proulx, *Internet, nouvel espace citoyen ?*, *op. cit.,* p. 227.
[5] *Ibid.*
[6] Jodi O'Brien, « Writing in the body : gender (re)production in online interaction », *op. cit.*, p. 97.
[7] Pierre Levy, *Cyberculture*, *op. cit.,* p. 153.

interlocuteur en observant le temps qu'il met à répondre. […] Il y a là cette même dynamique d'expressivité que dans les rencontres en face à face – et le même risque que l'autre soit un acteur de talent »[1]. Ainsi, contre la vision d'un internaute démiurge, auteur et inventeur d'identités, d'autres recherches tendent à montrer que la majorité des internautes développent au contraire des identités cohérentes avec celles qu'ils ont « offline »[2].

Jeu = apprentissage ? De la différence entre « être » et « jouer »

Enfin, une dernière critique est formulée à l'égard de la thèse « des environnements électroniques comme moment d'apprentissage » : une mésestimation du cadre de l'expérience et de la nature même de l'activité qui se joue. Pour Jodi O'Brien, « le changement de genre est acceptable quand il tend à être cadré et perçu comme un jeu ou une performance. En d'autres termes, tant que nous sommes d'accord pour penser qu'il y a un référent "naturel" (physique/biologique), alors il est tolérable que l'on joue avec ».[3] C'est toute la différence qu'il y a entre quelqu'un qui s'habille en femme « pour carnaval » de celui qui s'habille parce qu'il se sent femme. Il y a des occasions et des moments où ces déviations sont acceptables, et même célébrées, « mais nous désignons alors ces espaces comme « théâtre » – un royaume dans lequel la capacité à être plusieurs et entretenir d'autres « sois » est la règle »[4]. Dans nos sociétés précise-t-elle, quand on joue sur le genre, cela reste perçu comme une « pure manœuvre mentale », que l'on associe au monde de l'art, du spectacle, de la littérature, etc.

O'Brien reprend ainsi le cas cité par Kendall[5] d' « Amnesia », un homme qui joue une femme dans un monde virtuel et qui déclare : « elle est ma femme idéale ». Selon O'brien, Amnesia, comme beaucoup de drag-queen, n'essaie pas d'être une femme, mais elle produit (*perform*s) une image de la féminité »[6]. Une différence fondamentale selon elle se situe « entre l'intention d'être et l'intention de produire. Cette différence peut être bien plus utile théoriquement et conceptuellement que celle de réel/non-réel, honnête/tricheur. »[7] Ainsi O'Brien remet radicalement en cause la thèse des MMO comme expérience identitaire et apprentissage du genre opposé. Reprenant le cas de Peter, analysé par Bruckman et Turkle[8], pour qui « sans maquillage ou vêtement particulier, le genre devient malléable », elle précise que seul « le véritable geste du maquillage, le maintien de la main, la précision du geste, le temps que cela prend est une expérience physique qui change la vision de quelqu'un sur ce que signifie, dans ce cas, être une femme. »[9] Il s'agit selon elle de ne pas confondre le comédien et l'acteur, le carnaval du réel.

Conclusion : jeux vidéo et apprentissages

Si certains auteurs démontrent, sans réserve parfois, des liens très nets entre jeux vidéo et apprentissage, un certain nombre d'interrogations, de doutes et de réserves demeurent. En ce qui concerne certains types de savoirs, ceux liés à l'informatique par exemple, on peut en effet repérer des apprentissages au travers de ces pratiques de loisirs : créations de sites internet, de forum de discussions... Tobin[10] et Sefton-Green[11] ont clairement mis en évidence ces processus. En revanche, en ce qui concerne d'autres apprentissages de savoirs, tels que ceux

---

[1] Manuel Boutet, « Des jeux d'adultes ? Corporéités et sociabilités dans les cyberespaces ludiques », in Roustan Mélanie (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris : L'Harmattan, 2003, p. 102-103.
[2] Shelley Correl, « The Ethnography of an Electronic Bar : the Lesbian Café », *Journal of Contemporary Ethnography*, vol.24, n°3, Octobre 1995, pp. 270-298.
[3] Jodi O'Brien, « Writing in the body : gender (re)production in online interaction », *op. cit.,* p. 92-93.
[4] *Ibid.*
[5] Lori Kendall, « Are you Male or Female ? Gender performances on Muds », *op. cit.*
[6] Jodi O'Brien, « Writing in the body : gender (re)production in online interaction », *op. cit.,* p. 93.
[7] *Ibid.*
[8] Cf. supra, p. 147
[9] Jodi O'Brien, « Writing in the body : gender (re)production in online interaction », *op. cit.*, p. 96.
[10] Joe Tobin, « An American Otaku (or, a boy's virtual life on the net) », *op. cit.*
[11] Julian Sefton-Green, « Literature Review in Informal Learning with Technology Outside School », *op. cit.*

dits « sociaux » (gérer les conflits, diriger une communauté, apprendre à écouter) ou identitaires, on peut rester relativement sceptiques pour plusieurs raisons. Tout d'abord, il est scientifiquement difficile d'établir des relations de causalité entre l'acquisition de compétences sociales dans une pratique de loisirs et sa transférabilité dans d'autres domaines. Si l'on adopte la forme du protocole expérimental, on risque de fait de transformer le jeu en autre chose, soit en une activité pensée pour les « besoins du chercheur », soit en exercice ludo-éducatif pensé pour l'éducateur[1].

On retrouve dans ce domaine les mêmes difficultés que souligne Gilles Brougère à propos des analyses entre jeu et éducation : on peut tout autant prouver que le jeu ou que le loisir sont vecteurs d'apprentissage que non. L'idée que le jeu est support d'apprentissage « n'est pas le fruit d'une évidence, mais un discours absent de preuve »[2]. On peut en effet (penser) avoir appris à « garder son calme » en jouant au Go et se révéler par ailleurs tout à fait mauvais joueur de scrabble et renverser le plateau de jeu. Il faut ainsi constater que « dans bien des cas, les joueur n'apprennent rien en jouant, qu'ils peuvent même éviter toute situation qui pourrait avoir un tel effet pour s'en tenir à un plaisir immédiat[3]. Comprendre les relations entre jouer et apprendre, ce n'est pas projeter systématiquement sur tout jeu des valeurs éducatives […] Mais il se trouve qu'en jouant il se peut qu'on apprenne, et qu'en apprenant on se trouve face à des situations qui ressemblent de près ou de loin au jeu »[4].

Dans leur étude sur le monde virtuel *Habbo Hotel* et sur les apprentissages à la sexualité par le biais de ce jeu, Sefton-Green et Willet soulignent la même difficulté quant à la transférabilité des connaissances dans d'autres domaines : « il est bien sûr impossible de dire comment ou même si l'un des enfants observés a pu utiliser ces techniques informelles dans d'autres contextes ». Cependant, les auteurs remettent en cause la notion de transfert : « L'un des arguments clés en faveur de l'apprentissage conventionnel est qu'il facilite l'application de connaissances et d'aptitudes à d'autres domaines au-delà du contexte d'apprentissage immédiat. Non seulement ceci reste ouvert à l'interprétation mais nous ne sommes pas sûrs que l'apprentissage informel n'ait pas les mêmes résultats »[5].

Cette analyse des relations entre jeu et apprentissage (informel) est complexe. C'est néanmoins une problématique que nous réinterrogerons au cours de ce travail. Est-ce que les joueurs « apprennent » des « choses » à travers leurs pratiques ludiques ? Est-ce que des savoirs se construisent ou se transmettent ? De quelles natures sont-ils? Concernent-ils exclusivement le jeu ou le domaine des TIC ? Quelles sont les formes que prennent ces apprentissages ? Au regard des difficultés évoquées, il s'agira tout autant de s'interroger théoriquement sur la façon et la possibilité de penser l'apprentissage informel. Si l'on estime qu'apprendre est d'abord acquisition de savoirs, de schèmes, de compétences, de stades dans le développement, repérables, évaluables, quantifiables et que l'apprentissage est transfert de connaissances, les difficultés seront grandes. Peut-être s'agira-t-il d'aller chercher ailleurs des outils théoriques pour comprendre comment des pratiques non pensées pour l'apprentissage mais pour le « fun », le jeu, le divertissement peuvent être ou non des espaces d'apprentissages. En somme, il s'agira tout autant de s'attacher à décrire les apprentissages qu'à les penser ou à les théoriser.

---

[1] Jeffrey Goldstein, «Violent Video Games », *op. cit.,* p. 353.
[2] Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre, op. cit.,* p. 2.
[3] Dans sa thèse de doctorat (*Jeux de société et activités mathématiques chez l'enfant,* Université Paris 13), Cristiano Muniz montre comment des enfants, jouant au Monopoly, modifient les règles pour ne pas avoir de problèmes nouveaux à résoudre et pour garder ainsi la continuité et le plaisir du jeu.
[4] Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre, op. cit.,* 2005, p.166.
[5] Julian Sefton-Green, Rebekah. Willet, « Vivre et apprendre dans un salon de discussion », *op. cit.*, p.74.

11. LE JEU VIDEO COMME « PHENOMENE SOCIAL » : MODERNITE ET POSTMODERNITE, ENTRE CONTINUITE ET RUPTURE

A travers les éléments présentés jusqu'ici, on voit bien la difficulté non seulement à définir le jeu vidéo mais également à penser son rapport entre continuité et discontinuité historique. Ces identités virtuelles sont-elles des nouvelles façons pour l'individu de se construire et se mettre en scène ? Sont-elles les marques d'une profonde transformation sociale ? Serions-nous passés, avec les mondes virtuels, de la modernité à la postmodernité, ou encore de la postmodernité à l'hypermodernité ? Deux camps s'opposent dans la littérature. Pour un premier ensemble de théoriciens, la culture vidéoludique s'inscrirait dans la postmodernité et en ce sens serait marquée par tout un ensemble de caractéristiques : une « hyperréalité », une « déréalisation » du monde, une fragmentation des identités, une remise en cause des grands récits, de la culture savante, des contenus relativistes et irrespectueux de l'ordre social, culturel, intellectuel et historique. « Bien sûr, ce passage de la modernité à la postmodernité est caractérisé par bien plus de choses qu'une simple association avec ces nouvelles technologies, mais un tel passage est marqué par leur présence et leur manipulation »[1]. D'autres recherches, au contraire sont plus attentives aux continuités entre anciennes et nouvelles pratiques ludiques, et considèrent le jeu vidéo comme pris dans une « histoire du jeu » dont il faut saisir l'évolution pour comprendre ses contenus. Apparaît ainsi un débat sur les rapports entre transformation et rupture dans lequel est pris, comme d'autres objets, le jeu vidéo.

Les contenus vidéoludiques comme *zeitgeist* postmoderne

Pour certains théoriciens, la culture du jeu vidéo marquerait un changement de société et serait une manifestation « exemplaire » de ce que certains sociologues, anthropologues ou historiens sur les traces de Lyotard[2] nomment la *postmodernité,* entendue comme la fin des mythes et des grands récits, élaborés lors de la période moderne (avec les Lumières), la mise à mal des discours modernes et du positivisme : séparation des concepts, tels que société et culture, perte de croyance dans la religion mais aussi émergence d'un « relativisme très fort quant à la possibilité d'une science objective »[3]. Tandis que la modernité se caractérise par une raison critique qui « substitue les mythes locaux par des idéaux universalistes, par des discours sur l'émancipation de l'homme, le moment postmoderne est celui où ces récits à leur tour sont délégitimés ».[4] La postmodernité serait un nouvel ordre social dans lequel le projet politique, l'idée d'instruction et de progrès – le développement de politiques sociales progressistes – sont devenus obsolètes et marquerait au lendemain de la Seconde Guerre mondiale un dépérissement des normes autoritaires et disciplinaires, une désaffection des individus pour l'action et la pensée politique, une radicalisation de l'individualisme et du

---

[1] Simon Gottschalk, « Videology : Video Games as postmodern sites/sights of ideological reproduction », *op. cit.,* p. 1

[2] Jean-François Lyotard, *La Condition postmoderne*, Paris : éditions de Minuit, 1979.

[3] Cf. Marc Augé, *Anthropologie des mondes contemporains*, Paris : Flammarion, 1999. L'auteur illustre ainsi la postmodernité : « un différend existe quand une même proposition est jugée contradictoirement de deux points de vue irrémédiablement inconciliables » (M Augé, op. cit, p. 35). Cette notion reste cependant discutée parmi les sociologues et les historiens, non seulement sur des dates mais également sur les caractéristiques définissant ces périodes. On s'accorde à considérer que la modernité trouve ses racines dans l'Humanisme des Temps Modernes et les Lumières du dix-huitième siècle, qu'elle se caractérise entre autres par « la séparation de la science du politique », par une « foi en la Raison et le Progrès, au travers de la Science, valeurs qui domineront la Société occidentale au cours du dix-neuvième siècle, résumées sous le terme de positivisme ». Cf. Michel Marchesnay, « Hypermodernité, hypofirme et singularité », *Revue management et avenir* 2004, n° 2, pp. 7-26. Notons que d'autres théoriciens développent la thèse d'une « hypermodernité » qui se développerait à partir des années 80 et qui ne serait une radicalisation et une accélération des caractéristiques de la postmodernité. On parle ainsi d'individu *hypermoderne* pour souligner la centration des acteurs sociaux sur la consommation et la satisfaction immédiate de ses désirs. Cf. Gilles Lipovetsky, Sébastien Charles, *Les temps hypermodernes,* Paris : Grasset, 2004. Cf. Nicole Aubert (dir.), *L'individu Hypermoderne*, Toulouse : Eres, 2004. Cette thèse est reprise par Francis Jaureguiberry, Serge Proulx, *Internet, nouvel espace citoyen ?*, *op. cit.*, p. 227.

[4] Marc Augé, *Anthropologie des mondes contemporains, op. cit.*, p. 35.

psychologisme. Elle se définirait également par une consécration des loisirs, une célébration de la consommation, du divertissement, du jeu et du plaisir personnel. En ce sens, la culture du jeu vidéo serait une marque de la postmodernité.

Plus encore, les jeux vidéo sont postmodernes parce qu'ils remettent en cause la notion même d'histoire, de « fait historique » et de « fixité ». C'est la thèse que développe William Urrichio qui met ainsi en parallèle l'émergence du jeu vidéo avec le développement en sciences sociales d'un poststructuralisme critique qui conteste les notions de faits, de hiérarchies, de grands récits, de vérité historique, de compte-rendu. L'histoire post-structurale est une histoire qui déconstruit les mythes, les sagas, les grandes interprétations historiques. On retrouve par ailleurs en anthropologie les mêmes critiques post-structurales telle que celles que Clifford Geertz formule à l'égard de l'anthropologie classique ; l'ethnographie relève selon lui toujours d'une dimension « fictionnelle », au sens de « *fictio* », de « fabrication » : « en résumé, les écrits anthropologiques sont eux-mêmes des interprétations, et de deuxième et de troisième ordre de surcroît.[...] Ce sont donc des fictions, des fictions au sens où ils sont "fabriqués" ou "façonnés" – le sens initial de fiction – non parce qu'elles seraient fausses, qu'elles ne correspondraient pas à des faits, ou qu'elles seraient de simples expériences de pensées sur le mode du « comme si ».[1] Lorsqu'ils font référence à la Seconde Guerre mondiale, comme le MMO *World War 2 Online*[2], ou lorsqu'ils donnent seulement un sentiment « historique »[3], comme le jeu *Civilisation,* les jeux vidéo, remarque William Urrichio[4], ont suscité très tôt des critiques « modernes ». D'un côté, éducateurs, chercheurs, journalistes et historiens ont déclaré : « *ce n'est pas de l'histoire* », ce à quoi les joueurs répondent : « *oui, c'est un jeu* » tandis que les industries se défendent en précisant : « *nous n'essayons pas de dupliquer l'histoire. Nous essayons de vous fournir les outils, des éléments d'histoire et vous laissons regarder comment ça aurait marché si vous aviez le pouvoir.* »[5] Les jeux vidéo seraient en ce sens la manifestation d'une nouvelle *épistémè*, d'une nouvelle façon de voir et de concevoir le monde, l'histoire et la culture.

La remise en cause des grands récits et des preuves historiques, la mise à mal du positivisme, l'« irrespect » et le relativisme à l'égard de la vérité scientifique, en somme cette postmodernité coïncident, pour Urrichio, avec l'émergence des jeux vidéo qui, à la différence des premiers Wargames,[6] s'autorisent pour leur part à ne plus respecter les grands récits, à en prendre des bouts, à spéculer, à caricaturer… Les jeux vidéo jouent sur le caractère « *what if* ?», « et si ? », « on a qu'à dire que », « on fait comme si », de la chronologie historique. Il y aurait ainsi une relation entre l'apparition des jeux vidéo, et « ce que ce qu'on l'on pourrait appeler plus largement le *Zeitgeist* postmoderne, qui conçoit de nouvelles façons de donner des formes et des théories à l'expérience historique »[7]. De son point de vue, analyser à l'aune d'une culture savante et moderne les jeux vidéo, chercher « le vrai », l'idéologie ou l'authentique, l'identité dans ces pratiques ludiques et virtuelles renvoie à un contre-sens : la culture du jeu vidéo fait partie d'un processus social et culturel de désenchantement, de relativisme dans lequel le doute est lancé sur les notions d'authenticité, de représentation et de réalité au profit du divertissement, du *fun*, de la fiction, du virtuel, du simulacre et de l'hyperréalité.

---

[1] Clifford Geertz, *Bali* : *interprétation d'une culture*, Paris : Gallimard, 1983, p.88.
[2] Certains MMO prennent directement comme modèle une période de l'histoire tel que *Word War II Online.* Cf. Olivier Glassey, Stéfanie Prezioso, « La guerre en ligne», *op. cit.*
[3] Tel que *Civilization*.
[4] William Urrichio, « Simulation, History and Computer Games », in Jeffrey Goldstein, Joost Raessens (dir.), *Handbook of Computer Game Studies,* London : MIT Press, 2005, pp. 327-340.
[5] Citation de Sid Meier, créateur de la série de jeu *Civilization,* reprise chez William Urrichio, « Simulation, History and Computer Games », *op. cit.,* p. 330.
[6] Les premiers wargames cherchaient à reproduire au plus près une bataille.
[7] William Urrichio, « Simulation, History and Computer Games », *op. cit*., 2005, p.328.

Mondes virtuels et simulacre : la disparition du réel

Figure majeure de la postmodernité, de la « French Theory », et référence plus présente encore que Deleuze dans la littérature sur le jeu vidéo, les travaux de Jean Baudrillard sont souvent convoqués pour analyser les relations entre réel et virtuel, mais également les transformations culturelles et anthropologiques postmodernes, dont les mondes virtuels seraient une manifestation. Sur les pas de Guy Debord, Baudrillard insiste sur deux caractéristiques des sociétés contemporaines et de la postmodernité : la notion de *simulacre* et d'*hyperréalité*. Derrière ces concepts philosophiques parfois complexes, Baudrillard formule des hypothèses sociologiques et anthropologiques assez simples, mais radicales. Avec l'émergence des médias, dit-il, de la publicité, de la « société de consommation », du divertissement de masse, de la cybernétique, nous avons aujourd'hui une expérience des objets et des pratiques qui sont d'abord des images, des simulations, des *simulacres,* avant que d'être des expériences concrètes et vécues. Ainsi, au travers des films érotiques, nous avons une image de l'amour avant que d'être pratiqué, au travers des journaux télévisés, des films ou des jeux vidéo nous avons des simulacres de la guerre qui nous en donnent des expériences qui ont peu à voir avec l'expérience vécue[1]. La notion de simulacre telle qu'il la développe[2] n'est pas synonyme de copie, de représentation ou de feinte. En effet, la copie ou la représentation ou le mensonge renvoient toujours à un original, à un réel : la copie d'un tableau ne prend son sens qu'à l'égard du tableau original. Or le simulacre chez Baudrillard renvoie au domaine de la simulation et modifie nécessairement la réalité au point de ne plus être en lien avec ce qui est simulé : « Feindre, ou dissimuler laissent intact le principe de réalité. Tandis que la simulation remet en cause la différence du "vrai" et du "faux"»[3].

A en croire Baudrillard, le simulacre est partout au point qu'aujourd'hui « la simulation précède le réel », et que toute notion d'œuvre originale, d'événement authentique, de réalité première a disparu, pour ne laisser la place qu'à un jeu des simulacres. Baudrillard parle ainsi d'*hyperréalité* – et par la suite de réalité intégrale – pour caractériser nos sociétés dans lesquelles le réel, le vécu, l'expérience première du monde en viennent à être effacés et remplacés par des simulations de leur existence au risque d'une confusion totale, dans le domaine de l'art par exemple : « Comme un immense retour de flamme du coup de génie de Duchamp, qui avait érigé l'urinoir au statut d'œuvre d'art. Tout était devenu art, et donc rien ne l'était plus ».[4] Il radicalisera dans ses derniers travaux sa posture théorique au point d'affirmer que le « réel n'existe plus », de parler de « disparition du réel », ou encore de « réalité intégrale » constituée seulement de simulacres de simulacres, de simulation de simulation. « Aujourd'hui l'abstraction n'est plus celle de la carte, du miroir ou du concept. La simulation n'est plus celle d'un territoire, d'un être référentiel, d'une substance. Elle est la génération par les modèles d'un réel sans origine ni réalité : hyperréel. Le territoire ne précède plus la carte, ni ne lui survit. C'est désormais la carte qui précède le territoire – précession des simulacres – c'est elle qui engendre le territoire. »[5] Reprenant la célèbre formule de Mac Luhan, « le medium c'est le message »[6], le philosophe voie dans les médias une « catastrophe du sens » : « pour tout dire, *Medium is message* ne signifie pas seulement la fin du message, mais aussi la fin du medium. »[7]

Les analyses de Baudrillard vont trouver outre-Atlantique un considérable écho dans les

---

[1] Souvent controversé, parfois considéré comme provocateur, Baudrillard écrira que « La Guerre du Golfe n'a pas eu lieu » pour signifier que nous n'avons de connaissance de la guerre que des images et des simulacres de la guerre.
[2] Le terme de simulacre vient de Lucrèce. Elle est reprise également par Roger Caillois, *Les jeux et des hommes, op. cit.*
[3] Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, Paris : Galilée, 1981, p.12.
[4] Jean Baudrillard, « Entretiens », *Le magasine de la Philosophie,* n°18, 2008, p. 51.
[5] Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation, op.cit*, p.10.
[6] Cette célèbre sentence de Mac Luhan, énigmatique et maintes fois commentées, est objet de débat et d'interprétations différentes.
Cf. Stephen Kline, Nick Dyer-Whiteford, Greig de Peuter, *Digital Play, op. cit.*, p. 31.
[7] Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation, op.cit*, p.125.

études sur les médias électroniques, les loisirs numériques et les MMO. Les jeux vidéo seraient des simulacres, des simulations qui peuvent bouleverser notre perception et notre capacité à distinguer la fiction du réel. Dans ces univers numériques, les joueurs entrent dans une « hyperréalité dans laquelle les modèles et les représentations seraient aussi efficaces, voire plus, que la réalité qu'ils sont supposés simuler ».[1] Cette hyperréalité n'est pas la propriété exclusive du jeu vidéo mais d'un processus de développement de supports où réel et virtuel se fondent, à l'image du film *Final fantasy* dans lequel les acteurs ne sont que des personnages numériques ou encore à la chanteuse japonaise totalement virtuelle Kyoko, « figure postmoderne par excellence » selon Helen Kennedy[2]. Croisant les théories du jeu de Huizinga et les théories de la simulation de Baudrillard, Randy Schroeder estime que la simulation ne détruit pas le jeu, mais qu'au contraire tout devient jeu : ce n'est pas tant le réel qui s'efface au profit du virtuel, mais le sérieux qui s'efface devant le ludique. De son point de vue, « les jeux vidéo n'enseignent pas une mauvaise ou une bonne éthique mais ils enseignent au contraire que l'éthique est superflue : seul le jeu compte ».[3]

Les analyses de Baudrillard dans le domaine du virtuel et du réel sont devenues une référence importante voire incontournable dans le domaine des nouvelles technologies et furent même déclarées comme sources d'inspiration de la trilogie cinématographique *Matrix*. Ces trois films mettent en scène et en image un monde à l'image du nôtre dans lequel vivent les humains, mais qui se révèle être une « matrice » programmée et créée de toute pièce par des machines. A l'exception de quelques résistants, personne n'a conscience de la dimension virtuelle, irréelle et artificielle de cet univers (on retrouve en plus des références à Baudrillard, un réaménagement du mythe platonicien de la caverne). L'auteur a cependant pris rapidement ses distances et contesté clairement une quelconque filiation entre ces films et son travail, voyant dans le film le *simulacre* de ses propres analyses[4]. Ce film est cependant devenu une référence importante dans la culture des joueurs de MMO et fut l'objet en son temps de discussions savantes et philosophiques, parfois herméneutiques, sur des forums internet pour savoir « *si Descartes et Berkeley sont les précurseurs du pire des mondes de «Matrix» ou si Adorno et Horkheimer auraient cautionné les cabrioles aériennes de la belle Trinity* ». La boucle fut bouclée et le simulacre semble l'avoir emporté sur Baudrillard lui-même : en 2005, *Matrix* a été adapté en jeu vidéo et est devenu un MMO, un monde virtuel.

« Screenagers » et enfants consommateurs

A la condition de ne pas réduire les idées de l'auteur à une simple description du pouvoir hallucinatoire des technologies virtuelles, les théories de Baudrillard mettent en jeu selon Kline, un aspect sous-théorisé de la culture des jeux vidéo : le caractère intensif du marketing dans la consommation contemporaine, l'émergence d'une société saturée d'images, de publicités et de biens, l'avènement d'empire médiatique tels que Sony, Nintendo ou Microsoft, le développement d'une société de consommation où l'on consomme moins par besoin ou désir que par souci de différenciation.[5] En effet, dans l'analyse que développe Baudrillard sur « la société de consommation »[6], le choix de consommer a remplacé le choix politique. La subjectivité des individus se forme et s'exprime à travers la consommation. Elle dépasse le simple besoin, mais elle est l'expression d'un signe dans un système économique et politique.

---

[1] Stephen Kline, Nick Dyer-Whiteford, Greig de Peuter, *Digital Play, op. cit.,* p.69.
[2] Helen W. Kennedy, « Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis », *op. cit.*
[3] Randy Schroeder, « Play Space Invader : Huizinga, Baudrillard and Video Game Violence », *Journal of Popular Culture*, vol. 30, n°3, p.150.
[4] Cf. Entretien de Baudrillard sur le site du *Nouvel Observateur,* « Baudrillard décode Matrix ». Disponible sur : http://hebdo.nouvelobs.com/hebdo/parution/p2015/dossier/a201937-baudrillard_decode_matrix.html
[5] Stephen Kline, Nick Dyer-Whiteford, Greig de Peuter, *Digital Play, op. cit.,* p.70.
[6] Jean Baudrillard, *La société de consommation,* Paris : Denoël, 1970.

Dans la filiation des analyses de Baudrillard, la postmodernité, selon Ronald Strickland,[1] se caractériserait par l'émergence d'une nouvelle figure de l'enfance et de l'adolescence : celle d'un consommateur. Les nouvelles formes du capitalisme, et le néolibéralisme tout particulièrement, revisitent « la main invisible » d'Adam Smith, et cherchent à libérer le marché des contrôles et des régulations. Le capitalisme contemporain essaie d'étendre la rationalité du marché – ses schémas de décisions et ses critères de décision – dans les différentes sphères de la vie sociale qui ne sont pas initialement des secteurs économiques, en visant notamment les enfants et les adolescents. Bill Osgerby[2] montre ainsi que la figure du « teenager », de l'adolescent, émerge au lendemain de la Seconde Guerre mondiale aux Etats-Unis. Non seulement on commence à parler dans la presse de « l'ado », mais on le considère différemment du reste de la population, en termes de « désirs », de « personnalité » mais aussi de « besoins ».

S'il existe avant guerre un ensemble de produits et d'objets culturels pour la jeunesse, la figure de l'adolescent et de l'enfant « consommateur » tel qu'on la connaît aujourd'hui deviennent populaire dans les années 50 et 60. Un marché se développe de façon spectaculaire : magazines pour « jeunes », bandes dessinées, musiques, radios, restaurations, etc. (le phénomène est plus tardif en France, et se radicalise dans les années 70)[3]. On peut expliquer en partie ce développement par une logique démographique : le Baby Boom de l'après guerre qui suppose une économie basée sur une population jeune. A cela, il faut ajouter de nouvelles formes de marketing qui contribuent à créer non seulement un marché pour les jeunes mais également à développer une figure de l'adolescent et de l'enfant consommateur et prescripteur. Ainsi la publicité s'adresse-t-elle non plus aux parents, mais directement aux enfants et aux adolescents. Dans le même temps, s'appuyant sur les travaux de Lazarsfeld et Katz sur « les leaders d'opinion », les industries cherchent à vendre leur produit aux « leaders dans les lycées ». Ainsi, « la société *Hires Root Beer* [fabricant de soda] utilisait une partie de ses 3 millions de budget consacré à la promotion de leur produit pour payer les filles les plus populaires des lycées pour qu'elles demandent lors de leurs « rencarts » un soda Hire ».[4]

Plusieurs auteurs mettent ainsi en perspective l'histoire du jeu vidéo avec les transformations sociales, économiques et culturelles de la jeunesse. Dans l'ère industrielle, remarque Stephen Kline, l'image du jeu comme « travail de l'enfant » a été renforcée. Et au travers des jeux et des jouets, s'est inventée « une enfance » et un jeu porteur d'apprentissage, de développement. Dans l'ère du marketing, le discours change : le jeu remplit une nouvelle fonction : « il fait entrer l'enfant dans la consommation, et ses apprentissages »[5]. Le jeu vidéo participerait avec d'autres produits de la construction d'une enfance et d'une adolescence postmoderne marquée par la consommation, le monde des images et de la publicité, mais également par l'« *éthique du fun* »[6], la valorisation du jeu, de l'excitation, du divertissement.

Bernard Cathelat parle quant à lui de *screenagers*[7] pour qualifier ces « enfants de la postmodernité », « utilisateurs, dès leur plus jeune âge, de tous les outils d'accès à l'information, du magnétoscope à Internet, leur esprit s'est formé sur des paradigmes et des modèles informatifs inédits ». Marqué par la discontinuité du zapping, l'immersion permanente dans le monde de la fiction télévisuelle et vidéoludique, cette génération est prise

[1] Cf. Ronald Strickland, « What's left of Modernity? », in Ronald Strickland (dir.), *Growing up Postmodern: Neoliberalism and the War on the Young,* 2002 pp. 1-14.
[2] Bill Osgerby, « A Caste, a Culture, a Market : Youth, Marketing and Lifestyle in Postwar America », in Ronald Strickland (dir.), *Growing Up Postmodern: Neoliberalism and the War on the Young,* 2002, pp. 15-33
[3] Cf. Valérie-Inès de La Ville (dir.), *L'Enfant consommateur*, Paris : Vuibert, 2005.
[4] Bill Osgerby, « A Caste, a Culture, a Market : Youth, Marketing and Lifestyle in Postwar America », *op. cit.,* p.21.
[5] Stephen Kline, Nick Dyer-Whiteford, Greig de Peuter, *Digital Play, op. cit.,* p.244.
[6] Bill Osgerby, « A Caste, a Culture, a Market : Youth, Marketing and Lifestyle in Postwar America », *op. cit.* p. 24.
[7] Bernard Cathelat, *Les Screenagers*, Paris : Plon, 2000, p.13-14.

dans un chaos d'images, dans une esthétique postmoderne dont le jeu est assez révélateur : il n'est plus, comme il le fut, l'imitation d'un monde extérieur mais « les médiateurs de contenus culturels et imaginaires ».[1]

Fragmentation et saturation du « soi »

Selon d'autres auteurs comme Nguyen et Alexander, ce serait plus précisément les technologies de réseau, l'informatique et ce que l'on nomme le « cyberespace »[2] qui marqueraient la fin de la modernité[3]. Plus sensibles à la notion d'identité multiple et de relativisme comme caractéristique du « zeitgeist » postmoderne, des chercheurs voient en effet dans le réseau mondial et dans les mondes virtuels des espaces ou « l'on joue avec le soi »[4], des mondes profondément ancrés dans le jeu[5], des « médias intrinsèquement ludiques »[6], des lieux dans lesquels l'authenticité n'est pas la règle. Plusieurs études comme celle de Sefton-Green et Willet[7], de Turkle[8] ou de Bruckman[9] montrent en effet comment, dans les mondes virtuels, des internautes jouent avec leur identité, leur sexualité, leur âge, leur genre et expérimentent différentes façons de parler et d'entrer en relation avec les pairs. Comme le souligne Brenda Clark, les espaces sur Internet sont moins marqués par la vérité ou l'authenticité que par le *fun*, la jouissance personnelle et le « plaisir pur de la relation »[10].

Gergen suggère, dans une idée proche, que les technologies de la communication ont encouragé le phénomène de « saturation de soi » : « les technologies émergentes nous saturent de voix différentes issues de l'humanité, à la fois harmonieuses et étrangères […]. Pour chaque chose que nous pensons "vraie", d'autres voix nous poussent à en douter ou à en rire. Cette fragmentation du "soi" nous vient d'un ensemble de relations multiples incohérentes et déconnectées. Ces relations nous poussent dans une myriade de directions, tout en nous invitant à jouer avec une variété de rôles devant lequel le concept du "soi authentique" s'efface » [11]. Les technologies de l'information et de la communication auraient, selon lui, transformé notre perception du monde. « Avec cet éclatement de la conscience postmoderne, nous voyons la fin de la définition personnelle, de la raison, de l'autorité, de l'engagement, de la confiance, du sens de l'authentique, de la sincérité, de la croyance politique, la baisse du sentiment et la foi dans le progrès. Toutes les propriétés intrinsèques de l'être humain, parmi lesquelles la valeur morale et l'engagement personnel, sont ainsi perdues de vue »[12]. L'effacement de l'identité unique au profit d'identités multiples, voire fragmentées, est selon certains une marque profonde de la postmodernité. Ainsi, Simon Gottschalk considère que « dans les jeux vidéo, le plaisir que l'on éprouve à perdre son "soi" entre en résonance avec la représention de l'individu postmoderne ».[13]

---

[1] Laurent Galien, Gilles Brougère, « La grande dérive postmoderne du jouet », in Valérie-Inès de La Ville (dir.), *L'Enfant consommateur*, Paris : Vuibert, 2005, p.218.

[2] Terme emprunté à l'écrivain William Gibson (roman éponyme) et défini par Pierre Lévy comme « le milieu de communication qui émerge de l'interconnexion mondiale des ordinateurs. Le terme désigne non seulement l'infrastructure matérielle de la communication numérique, mais également l'océanique univers d'informations qu'il abrite ainsi que les êtres humains qui y naviguent et l'alimentent ». Pierre Levy, *Cyberculture, op. cit.*, p. 17.

[3] Dan Thu Nguyen, Jon Alexander, « The coming of cyberspacetime and the end of the polity », in Rob Shields, *Culture of the Internet,* London : Sage, 1996, pp. 99-124.

[4] Sherry Turkle, *Life on the screen: identity in the age of the Internet*, *op. cit.*

[5] Brenda Danet, « Text as a mask : gender, play and performance on the Internet », in Steve Jones (dir.), *Revisiting Computer-Médiated Community and Technology*, London : Sage, 1998, pp. 129-158

[6] Christine Hine, *Virtual Ethnography*, *op. cit.,* p. 5.

[7] Julian Sefton-Green, Rebekah. Willet, « Vivre et apprendre dans un salon de discussion », *op. cit.*

[8] Sherry Turkle, *Life on the screen : identity in the age of the Internet*, *op. cit.*

[9] Amy Bruckman, « Gender Swapping on the Internet », *op. cit.*

[10] Lynn Schofield Clark, « Dating on the net : teens and the rise of "pure" relationships », in Steve Jones (dir.), *Revisiting Computer-Médiated Community and Technology*, London : Sage, 1998, pp. 129-158.

[11] Kenneth J. Gergen, *The Saturated Self : Dilemmas of identity in Contemporary Life*, New-York : Basic Books, 1992, p. 6-7.

[12] Kenneth J. Gergen , *The Saturated Self, op. cit.,* p. 228.

[13] Simon Gottschalk, « Videology : Video Games as postmodern sites/sights of ideological reproduction », op. cit., p. 9-10.

Internet, un nouvel espace militant ?

A cette conception postmoderne, relativiste, dépolitisée et « hyperéelle » du cyberespace, plusieurs travaux opposent une analyse du réseau mondial radicalement différente en soulignant des dimensions « militantes »[1] et en constatant l'émergence de nouvelles formes d'utopies et de débats politiques.[2] Adrienne Russel[3] montre par exemple comment, lors des émeutes de banlieues françaises en 2005, une partie de la communauté américaine et française des bloggeurs (dont certains Américains vivaient en France et certains Français aux Etats-Unis), étaient en lutte contre une campagne de désinformation menée par les grands networks américains tels que CNN ou la FOX, (ou, en France, par TF1) présentant les émeutes comme des luttes ethniques, menées par des islamistes. Elle analyse la façon dont des communautés de bloggeurs discutaient des évènements, en proposaient des analyses politiques radicalement différentes de celles des médias de masse. Dans une approche bourdieusienne, elle souligne non seulement l'opposition et la résistance de ces espaces virtuels face aux médias traditionnels, la concurrence et l'effet du champ des blogueurs sur le champ journalistique et la crainte de ce dernier à l'égard de ces journalistes et analystes alors relégués au rang de « dangereux amateurs ».

Dans une perspective proche, le travail de Christine Hine révèle comment, au travers de newsgroups consacrés à l'actualité, des éléments d'information devancent les grandes chaines et contredisent les points de vue officiels. En étudiant plus particulièrement un fait divers, l'affaire « Louise Woodward », elle montre comment ce procès est débattu sur des forums de discussion au point parfois de faire changer les points de vue. Loin de la posture relativiste et dépolitisée de la postmodernité, ces espaces lui apparaissent comme « le dernier refuge tout à fait étrange de discours modernes et politiques ».[4]

Dans le cas des MMO, quelques auteurs soulignent également de nouvelles formes d'engagement politique. *Second Life* apparaît à certains comme des « laboratoires sociopolitiques virtuels », de nouveaux espaces de luttes sociales ou encore « de nouvelles formes d'utopies »[5]. On trouve par ailleurs dans la littérature quelques exemples et analyses de mobilisation dans les MMO, tels que dans le jeu *Ultima Online,* où des joueurs mènent une action contre le créateur du jeu pour protester entre autres contre le mauvais esprit de certains joueurs « les tueurs de joueurs »[6]. Plus récemment encore, Blizzard, développeur du jeu *World of Warcraft*, a dû faire face à la fronde de joueurs homosexuels. En janvier 2006, un joueur écopait d'un avertissement pour « harcèlement et orientation sexuelle » après avoir publié sur un canal de discussion dans le jeu une annonce de recrutement pour sa communauté, *GLBT friendly*, ouverte aux gays et lesbiennes. Plusieurs communautés de joueurs se sont rapidement mobilisées pour contester cette sanction aux côtés de l'association américaine Lambda Legal, association de défense des droits civils des homosexuels (le Washington Post y consacrera un article). Quelques mois plus tard, Blizzard, présentera ses excuses et modifiera en conséquence la charte du jeu.[7]

---

[1] Fabien Granjon, *L'internet Militant : mouvement social et usages des réseaux télématiques*. Rennes : Editions Apogée, 2001.
[2] Nicolas Auray, « de l'éthique à la politique : l'institution d'une cité libre », *Multitudes*, n°8, 2002 p.171-180.
[3] Adrienne Russel, « Digital Communication Networks and the Journalistic Field : The 2005 French Riots », *Critical Studies in Media Communication*, Vol. 24, no. 4, October 2007, pp. 285-302.
[4] Christine Hine, Virtual Ethnography, London, *op. cit.*, p. 144.
[5] Aurélien Pfeiffer, « Gouvernance des mondes virtuels : communautés virtuelles et organisations politiques », in Franck Beau (dir.), *Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP, 2007, p. 81.
[6] Stephen Kline, Nick Dyer-Whiteford, Greig de Peuter, *Digital Play*, *op. cit.,* p. 163. Cf. première partie « *Ultima Online*, *Everquest* : l'émergence d'un modèle du genre », p. 35.
[7] Aurélien Pfeiffer, « Gouvernance des mondes virtuels : communautés virtuelles et organisations politiques », *op. cit*., 2007, p. 87.

Modernité Vs Postmodernité : le jeu vidéo, enfant de la révolution industrielle

Plusieurs chercheurs remettent ainsi en cause non seulement la théorie du simulacre mais aussi la thèse de la déréalisation du monde[1] et la notion même de postmodernité associée au jeu vidéo. Dans une analyse historique fine et détaillée du jeu vidéo - et remarquable par l'originalité de son approche au regard de la littérature – Huhtamo[2] sort le jeu vidéo d'une histoire contemporaine qui consiste à démarrer son histoire avec *Space War* et *Pong*, aux Etats-Unis, avec l'invention de l'électronique ou de l'informatique. Plaidant pour une « archéologie du jeu vidéo », il conteste l'idée communément admise du jeu vidéo comme enfant de la révolution informatique et de la postmodernité, au profit d'une analyse plus détaillée des relations entre jeu vidéo et anciennes pratiques ludiques et tout particulièrement celles utilisant une machine, tels que les automates, les machines à sous et les flippers. Selon lui, les jeux vidéo sont d'abord les enfants de la révolution industrielle bien plus que de l'informatique.

Si la relation quasi-symbiotique entre l'homme et la machine est souvent pensée comme une caractéristique de la culture contemporaine, la manifestation d'une « cyberculture », cette relation apparaît selon lui dès le 19ème siècle avec l'industrialisation : on passe d'une logique d'artisans spécialisés qui travaillent chez eux à de gigantesques usines, en leur imposant des routines, des rythmes et des procédures. A partir de la deuxième moitié du 19ème, les bureaux connaissent à leur tour une mécanisation de leurs activités : calculateur mécanique, stylos électriques, machine à écrire, … On retrouve dans les *Temps Modernes* de Chaplin cette dénonciation d'une déshumanisation de l'activité sociale au profit de la mécanique, et d'une idéologie de la rationalité[3]. A cette même époque, dans le cadre des loisirs, se développent parallèlement tout un ensemble de machines mécaniques dans les fêtes foraines : machines à sous, « bandits manchots », diseuses de bonnes aventures, tests de force. L'arrivée de ces machines « à pièce », sous l'impulsion du capitalisme, permet plusieurs choses. D'abord, un meilleur rendement (temps, argent, nombre d'utilisateurs). Ensuite, le fait d'introduire une pièce dans ces machines crée une sensation, une illusion de participation, et d'être aux commandes. Utiliser ces machines telles que le « bandit manchot » n'était pas très loin des gestes répétitifs que les ouvriers étaient contraints de réaliser dans une usine mécanisée.[4]

Quelques années plus tard, des appareils mécaniques plus sophistiqués encore permettent des jeux de tir, de boxe sur des automates, puis le mutoscope et kinétoscope d'Edison intègrent l'image (et les spectacles de nus notamment). On voit ainsi apparaître des machines de divertissement, alliant son, image et action de l'utilisateur dans une logique de rentabilité très forte. Huhtamo montre ainsi que « l'utilisateur pouvait alors relâcher ses tensions en battant un automate, en tirant sur des troupeaux d'animaux mécaniques, ou en s'immergeant dans l'univers érotique du Mutoscope. Il (et rarement elle) pouvait ainsi trouver une forme d'estime de soi niée par la hiérarchie rigide de son lieu de travail ».[5]

Arrive enfin le flipper, adaptation mécanique du jeu de la bagatelle que l'on trouve dans les salles d'arcade, les « penny arcades », espaces de loisirs souvent « mal vus » car associés au *peep show*, aux spectacles de nus et aux milieux populaires. Introduit dans les années 30, il connaitra surtout un âge d'or au lendemain de la Seconde Guerre mondiale, notamment par des possibilités techniques plus riches, mais aussi par l'émergence d'une jeunesse qui s'emparera de cette machine comme emblème d'une culture jeune, rebelle et « rock'n'roll ». Le flipper va jouer un grand rôle en proposant non plus de gagner de l'argent, mais une sorte de

[1] Certains en font l'éloge. Cf. Philippe Queau, *Eloge de la simulation*, Paris : Champ Vallon, 1993.
[2] Erkki Huhtamo, « Slots of Fun, Slots of Trouble : an archaelogy of arcade gaming », in Jeffrey Goldstein, Joost Raessens (dir.), *Handbook of Computer Game Studies,* London: MIT Press, 2005, pp. 3-21.
[3] *Ibid.*, p. 6.
[4] *Ibid.*, p. 9
[5] *Ibid.*

capital symbolique, la gloire, par le score qui restera inscrit. Le flipper va devenir le jeu des « jeunes de l'après guerre », véritable emblème et culture d'une génération politique (on peut penser au rock opéra des *Who*, *Pinball Wizard*). Au final, ce que montre bien l'auteur, c'est qu'il s'agit non pas d'une rupture dans le cas des jeux vidéo qui apparaîtrait avec l'informatique, mais d'une continuité historique dans l'histoire du jeu et des machines : « tous les processus culturels consistent en un jeu entre continuité et rupture, similitude et différence, tradition et innovation. »[1] Huhtamo esquisse ainsi les arrière-plans culturels et le contexte qui ont vu émerger les jeux vidéo dans la filiation des machines à sous, des machines de casino, et de la société moderne et industrielle.

Superman, Pokémon … Lara Croft : transformation et circulation de la culture enfantine

Comme Erkki Hutahmo, Gilles Brougère propose une analyse différente du jeu vidéo en s'intéressant aux continuités entre anciennes et nouvelles pratiques ludiques. Tout en constatant certaines caractéristiques de la postmodernité et le rôle du marketing, l'auteur remarque que l'on sous-estime souvent une dimension essentielle de la culture vidéoludique : la notion même de *culture ludique*. L'auteur développe cet argument à propos du jeu vidéo *Pokémon*, et de ses multiples déclinaisons : jeu de cartes, dessins animés, figurines, etc. Brougère remarque en effet que « le concepteur n'a pas tout inventé, il a lié des éléments hétérogènes pour faire un produit ludique original. Parmi les sources du jeu, l'une renvoie à l'enfance de Tajiri Satoshi [l'auteur], à l'époque où il allait à la recherche d'insectes dans la nature pour les mettre dans des boîtes, les collectionner et les échanger. *Pokémon* se veut une traduction dans un monde virtuel de ce jeu issu de la culture ludique et traditionnelle des enfants, en mettant l'accent sur l'échange, la communication des trésors accumulés. Mais le concepteur est aussi un enfant de son époque, immergé dans la culture numérique, vivant dans des univers virtuels qui deviennent le milieu légitime de ses *Pokémon* »[2]. Derrière ce monde virtuel, des structures de jeu plus anciennes se conservent.

Cette analyse de la présence d'une culture enfantine dans la culture de masse est un élément central dans les travaux de Gilles Brougère sur le jeu et le jouet. Tout en analysant les stratégies en amont des produits et les logiques postmodernes, il cherche les traces, dans les produits contemporains, d'une culture ludique plus ancienne. En observant des produits ludiques tels que cartes à collectionner *Magic* ou *Yu-Gi-Oh*, on peut trouver « derrière cela le bon vieux jeu de billes, comme si on recyclait la culture ludique populaire traditionnelle : échanger, mettre en jeu, défier. Le succès de biens des séries depuis *Pokémon* semble être dû au recyclage de structures ludiques qui ont fait leurs preuves. Il y a donc du jeu dans la culture enfantine de masse »[3]. Dans son analyse de romans adaptés de jeux et des jouets, Mathieu Letourneux développe des analyses assez proches, et remarque que « si de tels produits illustrent certaines pratiques contemporaines de merchandising, ils s'inscrivent dans une tradition ancienne de la littérature pour jeunesse. En effet, les récits de poupées, de pantins ou d'ours en peluche ont nourri les contes pour enfants, en particulier dans la seconde moitié du XIXe siècle, qui en a fait une sorte de genre codifié du conte : du petit soldat de plomb à Oui-Oui le pantin en passant par l'ours Michka et Pinocchio, on ne compte plus les protagonistes de bois, de métal ou de chiffon dans les romans pour enfants ».[4]

Gilles Brougère développe également cette analyse à propos du personnage de Superman, figure majeure de la culture populaire contemporaine, emblème « d'une danse folle » de jeux et de jouets et de produits dérivés » : films, séries, bandes dessinées, jeux de cartes, jouets,

[1] *Ibid.*, p. 5.
[2] Gilles Brougère, « La ronde de la culture enfantine de masse », in Gilles Brougère (dir.), *La ronde des jeux et des jouets,* Paris : Autrement, 2008, p. 6.
[3] Gilles Brougère, « La ronde de la culture enfantine de masse », *op. cit*., p. 15.
[4] Matthieu Letourneux, « Le devenir livre des jeux et des jouets », *op. cit.*, p. 80.

yaourt, jus de fruit, jeu de rôle, ... et jeux vidéo. Il se demande en effet pourquoi ce personnage plutôt qu'un autre a eu tant de succès auprès des enfants et des adolescents (lecteurs d'abord et téléspectateurs ensuite) et auprès de tant de générations (Superman a en effet fêté ses 70 ans en 2008). Peut-être, nous dit-il, parce que, au delà d'une réussite marketing, Superman est construit comme un jeu et porte en lui des éléments d'une culture ludique et enfantine plus ancienne, issus d'un imaginaire populaire plus ancien. C'est ainsi que l'analyse Umberto Eco : « De Hercule à Siegfried, de Roland à Pantagruel en passant par Peter Pan, le héros doué de pouvoirs supérieurs à ceux du commun des mortels est une constante de l'imaginaire populaire. [...] Mais dans une société parfaitement nivelée, où les troubles psychologiques, les frustrations, les complexes d'infériorité sont à l'ordre du jour, dans une société industrielle où l'homme devient un numéro à l'intérieur d'une organisation qui décide pour lui, [...] dans une telle société, le héros positif doit incarner, au delà du concevable, les exigences de puissance que le citoyen commun nourrit sans pouvoir les satisfaire »[1].

Si l'on peut expliquer le succès de Superman par des logiques économiques (soit le faible prix des bandes dessinées que les enfants peuvent acheter avec leur argent de poche sans demander aux parents[2]), idéologiques (cet étranger adopté par l'Amérique n'est pas sans rappeler le rêve américain), Gilles Brougère invite également à comprendre le succès de cette figure majeure de la culture populaire dans la structure même du personnage de Superman, et dans ses aventures à la télé, à la radio, dans les bandes dessinées et dans les jeux vidéo : « Au delà de Superman, il me semble qu'un pan de la culture populaire de masse destinée aux enfants et aux adolescents, voire aux adultes, s'appuie sur une structure ludique, se nourrit de la culture ludique. Ce qui conduit non pas à récuser les analyses qui soulignent l'influence de la culture médiatique sur le jeu des enfants, mais à considérer que cette influence est d'autant plus forte qu'elle est nourrie par la culture ludique elle-même. »[3]

Les jeux vidéo, comme d'autres produits de la culture de masse, « sont aussi caractérisés par une relation indissociable entre logique marketing (il est évident que la recherche de ventes et de profits est le moteur du système) et logique culturelle. On peut saisir des recettes marketing essentielles, mais tout autant des principes à la base d'une culture postmoderne, hybride, ludique et polycentrée ».[4] De ce point de vue, la culture du jeu vidéo, comme beaucoup d'autres jouets ou jeux contemporains, emprunte et s'inspire d'une culture ludique ancienne et contribue à en produire de nouvelles références et de nouveaux codes. L'histoire du jeu vidéo est par ailleurs marquée par un ensemble de procès[5]. On peut en effet noter que dès le premier jeu vidéo, *Pong*, la société *Magnavox* a attaqué en justice Atari. Elle a estimé que ce jeu de tennis était une copie du leur, développé sur *l'Odyssey*. Quelques années plus tard, les producteurs de *King-Kong* intentent un procès à l'encontre de Nintendo et de son personnage *Donkey Kong* pour les mêmes raisons. A la lueur des analyses développées ici, on peut se demander si derrière ces procès, au-delà d'une guerre économique, tous ne revendiquent pas la paternité d'une culture enfantine qui, en ce sens, appartient à la fois à tout le monde et à personne.

Conclusion : Jeu vidéo et société : modernité et postmodernité

A travers les éléments présentés ici, on constate que la littérature est confrontée à une difficulté dans l'analyse du rapport entre continuité et discontinuité historique. Y-a-t-il une culture vidéoludique spécifique ? Quand démarre cette culture ? Quels sont ses héritages ? En ce qui nous concerne, peu importe que les jeux vidéo relèvent spécifiquement de la modernité, de la postmodernité ou d'une « hypermodernité ». Il s'agit là d'un débat qui, s'il peut se révéler stimulant, apparaît avant tout comme une catégorie que les chercheurs peuvent discuter ou

[1] Umberto Eco, *De Superman au surhomme,* Paris : Grasset, 1993, p.113.
[2] Stephen Kline, *Out of the Garden. Toys and Children in the Age of TV Marketing, op. cit.*
[3] Gilles Brougère, « Et si Superman n'était qu'un jeu », *op. cit.,* p. 152.
[4] Gilles Brougère, « La ronde de la culture enfantine de masse », *op. cit.,* p. 19.
[5] Stephen Kline, Nick Dyer-Whiteford, Greig de Peuter, *Digital Play, op. cit.*

contester, mais qui ne nous éclaire guère sur la pratique des joueurs. Selon la définition que l'on fait de la modernité et de la postmodernité, selon les matériaux historiques ou sociologiques qui servent de « preuves », on peut en montrer la pertinence ou l'invalidité théorique. On peut également penser qu'entre ce que disent les théoriciens de la modernité et ceux de la postmodernité, il n'y a pas fondamentalement d'opposition. L'un ne chasse pas l'autre, mais plusieurs logiques peuvent coexister simultanément au sein d'une même société : une société rationnelle, du contrôle social qui développe en même temps des espaces « irrationnels », de jeu, de délire, de fête et du relativisme. Ainsi, nous ne rentrerons pas dans ce débat conceptuel, mais nous nous attacherons à comprendre quels sont les liens entre culture ludique et pratiques contemporaines. Peut-être s'agit-il de rappeler « naïvement » que, dans les jeux vidéo, plus que d'idéologie, de marques de la postmodernité, il y a peut-être et avant tout du jeu, dont il faudra saisir dans notre analyse des pratiques, tout autant l'effet du marketing que la présence d'une culture ludique plus ancienne.

12. LE JEU VIDEO COMME « FONCTION » : VIE PULSIONNELLE ET COMPENSATION SOCIALE

Cette analyse entre jeu (vidéo) et société (postmoderne), entre culture ludique et culture contemporaine, nous amène enfin à une dernière façon de penser le jeu vidéo dans la littérature. Tout un ensemble de publications s'intéresse au jeu vidéo dans une perspective fonctionnaliste. A quoi servent les jeux vidéo ? Quelles fonctions psychiques ou sociales remplissent-ils ? On peut repérer trois types d'analyse. Une première, marquée par la sociologie de Norbert Elias, considère le jeu vidéo comme un loisir et en conséquence comme un espace de relâchement du contrôle social. Dans cette perspective, les univers vidéoludiques sont considérés comme de nouveaux lieux d'expression des pulsions humaines, comme des lieux de transformation de la violence réelle en violence symbolique, indispensables non seulement à la vie psychique des individus mais assurant également une forme de pacification des relations dans nos sociétés.

Dans une perspective assez différente, d'autres travaux – dans le champ de la sociologie critique – perçoivent les jeux vidéo comme des espaces de compensations sociales, autrement dit des univers dans lesquels les joueurs viennent y accumuler des « grandeurs » qu'ils ne peuvent acquérir ailleurs. Enfin, la psychopathologie, la psychiatrie et la psychanalyse – rarement dans la littérature anglo-saxonne mais plus particulièrement en France – se sont-elles emparées de la question du jeu vidéo. Assez proches des analyses d'Elias, elles conçoivent le jeu vidéo comme des espaces pulsionnels, des « aires transitionnelles » dans la perspective de Winnicott, des outils de régulation de la vie psychique, voire de l'inconscient. Cependant, aussi bien dans le champ de la sociologie que celui de la psychologie, une tension fait jour. A l'image de la célèbre métaphore du jeu comme « opium » apparaît dans cette littérature une analyse paradoxale du jeu vidéo, à la fois objet de plaisir et de bien-être mais aussi d'aliénation et d'addiction.

Le processus de civilisation : les travaux de Norbert Elias

Dans son analyse de la transition des sociétés occidentales médiévales aux sociétés modernes, Norbert Elias[1] développe le concept de *processus de civilisation* pour qualifier cette transformation qui prend naissance, en Occident, à la sortie du Moyen-âge et qui se caractérise, entre autres, par la confiscation de la violence physique par l'Etat, qui en possède peu à peu le monopole, à travers ses institutions telles que l'armée, la police, la justice ou le pouvoir médical. Ce processus serait marqué par l'intériorisation d'un interdit social de la violence, par l'intégration de normes individuelles de plus en plus contraignantes (Elias analyse ainsi des règles de bienséance à table et d'hygiène), par un contrôle de soi de plus en plus strict mais également par une retenue dans l'expression de l'affect et des émotions dans l'espace publique.

L' évacuation de la violence du quotidien et plus généralement d'éléments liés à la vie pulsionnelle (les questions de nudité ou de sexualité par exemple) ont eu comme effet, selon Elias, la création d'espaces d'expression « contrôlés », cadrés et réglés de ces pulsions dont les sports modernes – et les loisirs[2] plus généralement – en sont la manifestation : « l'excitation est fortement refrénée dans ce que l'on considère être les affaires sérieuses de la vie – hormis l'excitation sexuelle qui concerne strictement la vie privée –, alors que de nombreuses activités de loisir fournissent une excitation imitant celle produite par des situations de la vie réelle, tout en évitant ses dangers et ses risques. Parmi cette catégorie d'activités il y a la le cinéma, la danse, la

[1] Nous nous appuyons essentiellement sur deux ouvrages : Norbert Elias *La civilisation des mœurs,* Paris : Calman-Levy, 1973 ; Norbert Elias, Eric Dunning, *Sport et civilisation, la violence maitrisée*, Paris : Fayard, 1986.

[2] Comme le souligne Gilles Brougère, la notion de loisir a été malheureusement gommée dans la traduction française du titre du livre d'Elias et Dunning : Quest *for Leisure, Excitement, Sport and Leisure*. Cf. Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre,* Paris : Economica, p. 122.

peinture, les jeux de cartes, les courses de chevaux, l'opéra, les romans policiers, les matchs de football, etc. »[1].

Contrairement aux approches anthropologiques de Caillois ou Huizinga, et contre une pensée essentialiste d'un jeu ou d'un sport immuable à l'origine de la culture de l'homme[2], Elias et Dunning distinguent nettement les jeux traditionnels des sports modernes qui apparaissent au 19ème siècle pour en comprendre les transformations. Brisant le mythe d'un « esprit olympique » athénien qui survivrait jusqu'à nos jours, Elias et Dunning constatent qu'entre les jeux olympiques grecs et ceux d'aujourd'hui, peu d'éléments sont communs et comparables. Ils rappellent ainsi que les combats de lutte lors des jeux olympiques athéniens de l'époque classique sont remplis de morts par strangulation, d'égorgements ou de blessés graves, tandis qu'aujourd'hui, la lutte est rigoureusement encadrée et réglementée. Sans être une transformation linéaire[3], le processus de civilisation s'apparente à un lent mouvement de domestication des pulsions. Plus les sociétés modernes se développent, plus le réseau de relations et les interconnexions entre individus se complexifient, se ramifient et, en conséquence, plus l'expression des émotions est difficile et exige de la part des individus une forme d'autocontrôle. Le sport et les loisirs selon Elias ont alors pour fonction de générer des espaces d'expression de tensions, afin notamment de pacifier les relations interpersonnelles et de générer de nouvelles sensations indispensables à la vie psychique : « ces sentiments n'ont pas seulement pour fonction de libérer des tensions, comme on le croit souvent, mais bien de restaurer cette dose de tension qui est un élément fondamental de la santé mentale ».[4]

En conséquence, les règles modernes du sport et des loisirs sont complexes. Dans un premier temps, elles doivent permettre de générer une excitation suffisante, remplir leur fonction de *catharsis* aristotélicienne : « Ainsi, le plaisir de la lutte et de l'agressivité trouve un exutoire socialement admis dans la compétition sportive. Cela apparaît surtout dans le côté « spectacle », dans l'attitude de « rêve éveillé » des spectateurs d'un combat de boxe qui s'identifient à ces quelques rares personnes auxquelles on a accordé le droit limité et strictement codifié de donner libre cours à leur agressivité. Cette décharge (*ausleben*) des pulsions par le spectacle ou en suivant un match à la radio est un trait particulièrement caractéristique de la société civilisée »[5] Cependant, la violence se doit d'être toujours maîtrisée et contrôlée : baisse du degré de violence physique autorisée, formalisation de règles écrites (différences avec les jeux traditionnels « aux mille règles »), développement d'une éthique et du fair-play et institutionnalisation du sport.

Une violence maîtrisée dans des univers « réglés » : « vantardises bravaches » et « fanfaronnade »

Cette théorie fonctionnaliste du jeu et des loisirs comme lieu social d'expression des pulsions est reprise dans la littérature sur le jeu vidéo. Ainsi, dans son analyse des pratiques vidéoludiques en ligne, Nicolas Auray remarque le rôle et la place des « insultes », des « vannes », des commentaires et des critiques des joueurs quand ils se charrient : « tout en assumant une fonction de civilisation de l'excitation curieuse, le jeu [vidéo] joue parallèlement un rôle majeur dans la régulation d'une autre catégorie d'excitation : les pulsions à l'agressivité. Celle-ci se dit dans la vantardise bravache, dans la mise en avant excessive de soi sous la forme de fanfaronnade ».[6] Le jeu vidéo, selon Auray, « limite cette agressivité en canalisant la libération pulsionnelle dans des arènes et des limites strictes. Déjà,

[1] Norbert Elias, Eric Dunning, *Sport et civilisation, la violence maitrisée*, *op. cit.,* p.122-123.
[2] Cf. supra p. 70.
[3] Norbert Elias, *La civilisation des mœurs, op. cit.*, p. 270-271.
[4] Norbert Elias, Eric Dunning, *op. cit.*, p. 54.
[5] Norbert Elias, *La civilisation des mœurs*, *op. cit*., p. 294.
[6] Nicolas Auray, « Miroir magique et balai de sorcière », in Franck Beau (dir.), *Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP, 2007, p.106.

Elias et Dunning ont montré la fonction centrale du jeu sportif dans la modération de l'agressivité. Le jeu est un moyen d'apprentissage de l'autocontrôle sur la violence et les pulsions. Il est en même temps une possibilité de canaliser le débridement des émotions : un exutoire toléré, parmi les spectateurs qui encouragent et vocifèrent, un espace du relâchement agréable du contrôle. [...] en cela, il constitue une civilisation des mœurs originale, un apprentissage à la citoyenneté pouvant affermir sans briser ».[1]

Sans se référer nécessairement aux analyses d'Elias, d'autres travaux insistent sur cette dimension pulsionnelle. Face à la thèse du jeu vidéo « violent incitant la jeunesse à l'imitation de comportements agressifs », plusieurs études, souvent issues de la psychologie comportementale, ont développé la thèse strictement opposée. L'étude de Saxe[2] sur le jeu *Mortal Kombat* – titre dénoncé dans la presse pour la violence de son contenu – souligne au contraire ses effets apaisants : baisse de l'anxiété, du stress, régulation des tensions intérieures, augmentation du plaisir, du rire et de la plaisanterie. Dans le prolongement des analyses de Saxe, Nachez et Schmoll soulignent ainsi que « faisant suite à une journée ratée, une bonne partie de combat d'où l'on sort gagnant redonne du tonus, renforce le moral et rétablit la confiance en soi. Le jeu vidéo violent se présente pour les adolescents comme une manière de canaliser des pulsions violentes et de les laisser s'exprimer ce qui entraîne un meilleur équilibre et une baisse des tensions intérieures. Ce défoulement peut également combattre des sentiments de doute, de remise en cause identitaires importants à cet âge charnière, et permettre de mieux gérer les conflits larvés ou exprimés face à l'autorité. Le plaisir pris au jeu ne doit pas être considéré comme subversif ou pervers car il permet de combattre anxiété, colère et frustration »[3].

Entre déclassement social et reclassement ludique : le jeu vidéo comme accumulation de « grandeurs »

Parallèlement à cette thèse fonctionnaliste, d'autres travaux insistent sur la dimension « compensatrice » du jeu vidéo, liée cependant moins à une « frustration pulsionnelle » comme dans les analyses précédentes qu'à des situations sociales précaires et peu gratifiantes. Inscrivant en partie ses analyses dans les travaux de Boltanski et Thevenot sur « la justification », Laurent Trémel emprunte le concept de « grandeur » pour analyser la façon dont des individus peuvent compenser une position sociale peu gratifiante en investissant des mondes dans lesquels ils peuvent être plus valorisés. De ce point de vue, « un individu peut s'épanouir au sein de plusieurs mondes, voire même revendiquer son appartenance à plusieurs mondes, notamment lorsqu'il se trouve placé dans une situation problématique, où la référence à des grandeurs constituées dans un monde peut pallier un état de « petitesse » dans un autre (un employé délégitimé dans sont travail peut mettre en avant le fait qu'il est un bon père de famille ».[4]

Appliquant dans un premier temps ce cadre théorique au monde du jeu de rôles, l'auteur remarque ainsi que certains joueurs « s'ils arrivent, certes, à devenir sans trop de mal de bons élèves, […] ils doivent au bout du compte se contenter de positions scolaires, puis sociales, subalternes qui génèrent une tension avec leurs aspirations initiales. Le monde des jeux de rôles fournit en quelque sorte des palliatifs à cet état d'insatisfaction »[5]. Dans une société de plus en plus précaire pour les jeunes, ces pratiques et les communautés ludiques permettent le développement et la reconnaissance « d'une carrière de joueur » et peuvent fonctionner pour certains groupes, « déclassés »[6], comme une compensation sociale : « au regard des problèmes

[1] *Ibid.*, p.107.
[2] Joël Saxe, « Violence in Videogames: What Are The Pleasures? », *op. cit.*
[3] Michel Nachez, Patrick Schmoll, « Violence et sociabilité dans les jeux vidéos en ligne », *op. cit.,* p. 8.
[4] Laurent Trémel, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, *op. cit.*, p. 159.
[5] Laurent Trémel, « les jeux de rôles, les jeux vidéo et le cinéma : pratiques sociales, reproblématisation de savoirs critiques », Education et société, n°10, 2002, pp. 45-56.
[6] N'ayant pas hérité de la même position sociale que les parents

que rencontrent les jeunes générations (en termes de socialisation, de parcours scolaires, d'insertion professionnelle …), les communautés de joueurs de jeux de rôles proposent une alternative : en parallèle à un univers scolaire peu structurant (notamment au niveau du lycée) et « massifié », elles fournissent au jeune la possibilité de s'inscrire dans une microsociété, présentant des aspects élitistes, où les repères sont peut-être plus « stables » et dans laquelle, à partir du moment où il sera accepté et où il aura « fait ses preuves », il pourra « progresser » d'une façon quasi continue. En ce sens, ces communautés peuvent, quelque part, faire figure de substitut pour des jeunes qui n'arrivent pas à concrétiser une excellence scolaire ».[1]

Transférant ses analyses développées dans le cadre du jeu de rôle au domaine vidéoludique, Trémel explique ainsi en partie le succès des jeux vidéo. Ces derniers, à un « niveau psychologique, et sociologique, permettent à ces jeunes d'accumuler des "grandeurs" (dans ces mondes virtuels, leurs personnages sont des êtres d'exception), à mettre en parallèle avec leur statut dans la "vraie vie" (dépendance prolongée par rapport aux parents, rapport de maître à élève vécu à l'école, précarité du marché de l'emploi conduisant à la déqualification, etc.). En quelque sorte, les jeux vidéo constituent un peu un opium, on est assez proche du "jeu haschich" décrit par Freinet ... »[2]. En se référant à la fois aux travaux de Trémel, de Boltanski et de Thevenot, Lilian Piluso développe des analyses assez proches, en montrant la place et l'importance de l'opinion des autres joueurs dans la pratique des jeux en ligne : la réputation des clans, la reconnaissance du « *skill* », la maîtrise technique, les connaissances d'un joueur sont sources d'honneurs dans la communauté : « Dans la cité du jeu en réseau, la production de grandeur et la « diffusion » de ces grandeurs s'établissent bien dans un système d'opinion. »[3]

Jeu vidéo et psychanalyse : une nouvelle aire transitionnelle ?

Dans une perspective tout aussi fonctionnaliste, la psychopathologie, et particulièrement la psychanalyse en France, se sont penchées sur la question des contenus et de la fonction des récits vidéoludiques, appliquant à la fois les théories freudiennes sur le jeu et les analyses de Winnicott sur l'activité ludique. Par référence au célèbre texte sur la bobine et sur le jeu « fort-da », qui met en scène un enfant jouant avec une bobine qu'il lance et qu'il ramène en prononçant « fort » et « da » (« loin » et « ici »), la perspective freudienne renvoie le jeu (vidéo) au « principe de plaisir », à la quête d'une *jouissance*, mais également à la recherche d'une maîtrise d'éléments traumatiques qui peuvent être liés à l'expérience enfantine[4]. Selon Freud, le jeu occupe en effet une double fonction, la recherche d'un plaisir mais également la satisfaction et l'expression de pulsion : « Le fait de rejeter un objet, de façon à le faire disparaître, pouvait servir à la satisfaction d'une impulsion de vengeance à l'égard de la mère et signifier à peu près ceci : "Oui, oui, va-t'en, je n'ai pas besoin de toi; je te renvoie moi-même." »[5].

Prolongeant les analyses de Freud, et en partie celle de Mélanie Klein, Winnicott développera la notion d'« espace transitionnel » ou « potentiel », pour qualifier l'existence d'une « troisième aire » de l'expérience humaine permettant la régulation de la vie psychique dont le jeu, l'art, les loisirs et les activités culturelles et créatives en générale en sont une manifestation. **«** Dans la vie de tout être humain, il existe une troisième partie que nous ne pouvons ignorer, c'est l'aire transitionnelle d'expérience à laquelle contribuent simultanément la

[1] Laurent Trémel, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes, op. cit.,* p. 176.
[2] Laurent Trémel, « Faire preuve de circonspection », Entretien en ligne de Laurent Trémel. Disponible sur le site Café pédagogique : http://www.cafepedagogique.net/lemensuel/laclasse/Pages/2008/93_LaurentTremel.aspx
[3] Lilian Piluso, « Le jeu en réseau : une activité soumise à l'opinion **»,** Extrait de mémoire de maîtrise, Université de Provence. Disponible sur : http://www.omnsh.org/spip.php?article38
[4] Sigmund Freud, « Au-delà du principe de plaisir », in *Essais de psychanalyse*, Paris : Editions Payot, 1968, pp 7-82. Edition électronique consultée sur le site des « classiques des sciences sociales » : http://classiques.uqac.ca/classiques/freud_sigmund/essais_de_psychanalyse/Essai_1_au_dela/au_dela_prin_plaisir_tdm.html
[5] *Ibid.*

réalité intérieure et la vie extérieure. […] Cette aire intermédiaire d'expérience, qui n'est pas mise en question quant à son appartenance à la réalité intérieure ou extérieure (partagée), constitue la plus grande partie du vécu du petit enfant. Elle subsistera tout au long de la vie, dans le mode d'expérimentation interne qui caractérise les arts, la religion, la vie imaginaire et le travail scientifique créatif ».[1]

Dans les traces de Freud, un premier ensemble de publications insiste ainsi sur la recherche d'une « jouissance » dans le jeu vidéo[2], la quête d'un plaisir narcissique à travers cette pratique dont « la répétition les actions et des gestes n'est pas sans évoquer celle de la masturbation »[3]. Dans la perspective de la psychanalyse, qui suppose l'existence de structures fondamentales inconscientes - tels que les tabous - inscrites dans les sociétés, les institutions sociales, la culture, ou le psychisme humain, certains psychanalystes vont (re)trouver dans le jeu vidéo le théâtre œdipien : « Dans les jeux vidéo, on tue par chute, par noyade, par catastrophe naturelle, par arme blanche, par engins de guerre passés, présents et à venir, par strangulation, par brûlure … l'imagination semble ici sans limite. On tue des monstres où des semblables pour s'ouvrir des passages vers des trésors et des princesses… On reconnaît là le théâtre œdipien avec ses acteurs, ses désirs, ses empêchements et ses substitutions. »[4].

Dans le cadre psychanalytique, les jeux vidéo sont envisagés comme des pratiques dans lesquelles se jouerait ou se rejouerait autre chose que ce que le scénario propose en apparence : le départ du père, l'absence de la mère ou « tout autre configuration mettant en cause la triade narcissique père-mère-enfant » : « ces figures amicales ou rivales créées par le programmeur du jeu, vont servir au joueur de surface de projection de ses propres figures. Ces figures prennent souvent l'allure d'imagos parentaux et vont comme dans toute œuvre d'art, faire émerger des processus inconscients d'identification et de contre-identification »[5]. A en croire certains psychanalystes, les jeux vidéo sont en lien avec l'activité du psychisme, de l'inconscient ou du refoulé, à la fois inscrit dans le scénario du jeu par les créateurs mais également réinterprété par les joueurs comme tels. « En d'autres termes, se trouvent là, déjà représentées, des manifestations pulsionnelles, agressives ou érotiques, que le joueur se réapproprie en fonction de ses propres conflits inconscients : on ne joue pas sans raisons au G.I. à Mogadiscio, […] ou au démineur. Ainsi, dans la manipulation d'un autre Soi se trouvent rejoués des fantasmes ayant trait à la bisexualité, à l'identité, via les mécanismes d'identification projective. »[6]

Empruntant les théories winnicottiennes, d'autres psychologues vont analyser le jeu vidéo plus particulièrement sous l'angle d'un espace transitionnel : « Les jeux vidéos reposant sur le virtuel sont certainement l'expression la plus visible, en un sens la plus réaliste, de l'aire transitionnelle et de son paradoxe, à savoir : une aire neutre d'expérience tissée par un entremêlement inséparable des deux réalités (internes et externes) »[7]. Le jeu vidéo en tant

---

[1] Donald W. Winnicott, *Jeu et réalité,* Paris : Gallimard, 1975, p.25.
[2] Simon Gottschalk, « Videology : Video Games as postmodern sites/sights of ideological reproduction », *op. cit.*
[3] Yann Leroux, « Le jeu vidéo, un ludopaysage », *Enfances et Psy,* n°38, 2008, pp.129-136.
[4] Yann Leroux, « Le travail du jeu vidéo », Article en ligne, Octobre 2007. Disponible sur : http://www.psyapsy.org/index.php?option=com_content&task=view&id=383&Itemid=1. De la même façon Pierre Bruno voit dans les jeux vidéo « la mise en scène des conflits œdipiens ». Pierre Bruno, *Les jeux vidéo*, *op. cit.*, p.39. Dans son analyse de différents titres mettant en scène *Mario Bros*, Sharon Sherman estime que les décors, tels que la forêt ou le château que Mario traverse pour « sauver la princesses » peuvent être lus comme des « symboles féminins » d'après les théories freudiennes. Cf. Sharon Sherman, « Perils of the Princess: Gender and Genre in Video Games », *op. cit.,* p. 246. Elle développe ainsi la thèse selon laquelle les récits vidéoludiques renverraient au passage de l'enfance à l'adolescence ou de l'adolescence au monde adulte. Il s'agit, selon l'auteur, de récits importants qui marquent des rites de passages et ont pour fonction la construction identitaire des enfants.
[5] Michael Stora, « Histoire d'un atelier jeu vidéo : Ico, un conte de fée interactif pour des enfants en manque d'interactions », Article en ligne, Juin 2004. Disponible sur : http://www.omnsh.org/spip.php?article84
[6] Yann Leroux, « Le travail du jeu vidéo », op. cit.
[7] Thomas Gaon, « Jeux vidéo : l'avenir d'une illusion », Adolescence, 2004, n°47, p.9-32. Consulté sur : http ://<www.omnsh.org/spip.php?article15>.

qu'« espace potentiel » apparaît à certaines comme « un bon dérivatif à l'angoisse »[1]. Pour d'autres c'est plus largement le cyberspace et Internet qui occupent cette fonction : « En permettant à l'individu d'y projeter ses illusions, Internet pourrait être apparenté à ce que Winnicott appelle "l'espace potentiel". […] On peut se demander si Internet n'offre précisément pas cet "espace rassurant" à l'individu manipulateur de soi. Protégé par l'écran et l'anonymat, il est en effet en situation de "se laisser aller avec tranquillité" à "l'illusion de sa toute puissance". Comme dans l'espace potentiel de Winnicott, il a l'impression que son entourage répond sans délais à ses attentes, que l'écran rend indiscernable la frontière entre la réalité du monde et celle de ses désirs ».[2]

Cependant, Jaureguiberry comme d'autres, évoque un possible risque de fuite du réel au profit du virtuel, voire même « d'une régression » liée à cette illusion de toute puissance : « le recours au virtuel peut toutefois perdre l'individu en ce qu'il risque de ne plus pouvoir se détacher de l'image gratifiante que ce même virtuel lui renvoie. Narcisse est alors condamné à se noyer dans le reflet de ses désirs qu'Internet lui offre. »[3]. Dans son analyse des motivations des joueurs de MMO, Nick Yee parle ainsi « d'escapisme », qu'il définit comme « l'utilisation de l'environnement en ligne pour éviter de penser aux difficultés de la vie réelle ».[4] D'autres travaux parlent du jeu vidéo en ligne comme « paradis artificiels »[5] et évoquent ce risque possible de se perdre dans ces univers et ces pratiques numériques. Apparaît ainsi l'incontournable et dominante question dans les médias et les débats scientifiques : le jeu vidéo est-il une pathologie, une forme d'aliénation ou, plus encore, une addiction ?

Le jeu vidéo comme pathologie : la question de « l'addiction »

Au regard de la littérature, on constate en effet que tout un ensemble de publications se concentrent aujourd'hui sur la question de l'addiction, de la dépendance et de la « cyberdépendance ». Ayant détrôné dans les médias le débat sur la violence des jeux vidéo, certains types de jeu, les MMO tout particulièrement, sont aujourd'hui suspectés de « rendre accrocs » des joueurs, et plus spécifiquement les adolescents. Un débat mêlant scientifiques, experts « médiatiques » et politiques s'est aujourd'hui installé ; il est même devenu incontournable et inévitable dès lors que l'on aborde la question des mondes virtuels. Un rapport parlementaire du groupe UMP, rédigé par Arlette Grosskost et Paul Jeanneteau[6], a par ailleurs été rendu public en novembre 2008 sur la question de la cyberdépendance dans lequel on peut apprendre non sans effroi « qu'en France, on compte 20 millions de joueurs, ce qui implique environ 38 % des ménages. L'âge moyen est de 38 ans. On le voit, ces joueurs ne sont donc plus seulement des jeunes hommes mais aussi de plus en plus des femmes et des seniors. Si, comme l'indiquent certains spécialistes, 3 à 4 % sont dépendants, on peut en conséquence évaluer à 600 à 800 000 personnes le nombre de dépendants, à rapprocher des 200 000 personnes dépendantes de drogues et des 400 000 alcoolo-dépendantes. ».

Certes, il y a bien là une absence totale des sources et des données qui permettent de vérifier la fiabilité de ces estimations. On peut remarquer qu'au regard d'autres études, les chiffres avancés sont parfaitement improbables. Le chiffre de « 20 millions de joueurs » ainsi que la moyenne d'âge de 38 ans (exceptionnelle au regard de la plupart des autres études) renverrait en toute hypothèse à une très grossière estimation de la population englobant quiconque joue au jeu vidéo (y compris les très occasionnels joueurs qui, une fois dans la semaine, font une réussite ou une partie de démineur). En conséquence, appliquer les « 3-4% » « d'addicts »

[1] Yann Leroux, « Le travail du jeu vidéo », 2007.
[2] Francis Jaureguiberry, Serge Proulx, *Internet, nouvel espace citoyen ?*, *op. cit.,* p.240.
[3] *Ibid.*, p. 243.
[4] Nick Yee, « Motivations of Play in Online Games », *op. cit*., p. 774.
[5] Thomas Gaon, « Des paradis artificiels », *op. cit.*
[6] Texte disponible sur : <http://www.anitea.fr/download/rapport_cyberdependance.pdf>.

estimés par les « spécialistes » consultés dans le rapport – là encore les sources de tels pourcentages sont obscures [1] – à cet ensemble de joueurs qui ne sont pas des joueurs de MMO n'a strictement aucun sens. Les données produites ici n'ont aucune valeur scientifique, mais on voit bien cependant comment, dans le champ politique et médiatique, mais aussi universitaire, un débat houleux s'est installé.

En effet, le champ scientifique semble ne pas échapper à cette thématique confuse. On peut voir plusieurs positions se dessiner dans ce débat. Un premier ensemble de chercheurs, le plus souvent des psychologues cliniciens, essaie non seulement de définir et de théoriser le terme d'addiction, mais également d'établir un ensemble de critères plus ou moins « objectifs ». Ainsi, Mark Griffith[2] ou Kimberly Young[3] proposent un ensemble de critères permettant de repérer les comportements « à risques », tout particulièrement chez les jeunes. La majorité d'entre eux insistent cependant sur le caractère subjectif, et estiment de ce point de vue qu'il ne s'agit pas uniquement d'un problème de « quantité de jeu », mais d'une relation particulière à la pratique. L'addiction au jeu en ligne se caractériserait comme une pratique qui prendrait le pas sur les autres activités sociales et sur la vie familiale mais également, comme le précisent certains, l'addiction existerait dès lors que le joueur en souffrirait. Elle serait selon Thomas Gaon le résultat de trois processus simultanés : la rencontre entre un objet aux propriétés « addictogènes », une personne prédisposée, et un contexte socioculturel favorisant un comportement excessif[4].

Parmi les propriétés « addictogènes » des MMO, autrement dit les caractéristiques mêmes de l'objet qui favoriseraient une dépendance du joueur, on souligne la notion d' « infinitude » des univers en ligne, pour rendre compte « de l'absence de digue interne au jeu. Le MMORPG n'as pas de but prédéfini et donc pas de fin »[5]. Plus encore, la théorie du *flow* de Csikszentmihalyi[6], est employé pour comprendre cet état psychique que procurent les MMO et que cherchent les joueurs accrocs[7] – certains évoquant ici[8] la thèse de la dopamine libérée dans le cerveau lors d'une partie de jeu vidéo. D'autres insistent sur les facteurs qui favoriseraient des joueurs à s'investir excessivement dans la pratique : une rupture conjugale ou familiale, un père absent, le décès d'un proche, etc.[9] Enfin, quelques-uns soulignent les contextes socioculturels prédisposant ou favorisant le risque d'une dépendance : faible socialisation, « mal-être », sentiment d'exclusion, décrochage scolaire, adolescence. Le jeu vidéo peut alors faire fonction « d'antidépresseur »[10] et, dans cette perspective, il peut devenir à l'image de la morphine à la fois un soulagement mais aussi une drogue dont on devient ou deviendrait dépendant.

Au sein même de ceux qui défendent l'existence d'une telle pathologie un débat théorique et

---

[1] Nous supposons que ces chiffres sont issus du travail de Kimberly Young cité à différents endroits dans la littérature notamment par Marc Griffith et Mark N. O. Davies « Does Video Game Addiction Exist ? » », in Jeffrey Goldstein, Joost Raessens (dir.), *Handbook of Computer Game Studies,* London : MIT Press Cambridge, 2005, pp. 359-373. Cf. Thomas Gaon, « Des paradis artificiels », op. cit. Beaucoup de chiffres « mystérieux » circulent dans la littérature consacrée au thème de l'addiction, dont on a peine parfois à connaître et comprendre les sources et les modes de production.

[2] Marc Griffith et Mark N. O. Davies « Does Video Game Addiction Exist ? », *op. cit.*

[3] Kimberly Young, *Caught in the Net : How to recognize the signs of Internet addiction, and a winning strategy for recovery*, New York : John Wiley, 1998.

[4] Thomas Gaon, « Des paradis artificiels », op. cit. Cf. également Jean-Claude Matysiak, Marc Valleur, *Sexe passion et jeux vidéo*, Paris : Flammarion, 2003.

[5] Thomas Gaon, « Des paradis artificiels », *op. cit.*, p. 123.

[6] Mihaly Csikszentmihalyi, *Vivre* : *la psychologie du bonheur*, *op. cit.* Cf. supra, « La notion de *gameplay :* le jeu vidéo comme expérience optimale », p. 72

[7] *Ibid.*

[8] Benoit Virolles, « L'addiction aux jeux vidéo : Mythe et réalité », 2007, Article en ligne. Disponible sur : <http://www.omnsh.org/spip.php?article116>.

[9] Marc Valleur, « La Cyberaddiction », in Paul-Laurent Assoun, Olivier Tinland, Patrick Phar, Pascal Engel (dir.), *Les Nouvelles addictions : Addiction sexuelle, cyberdépendance, dépendance affective, addiction aux thérapies, achat compulsif*, Paris : édition Scali, 2007, pp. 65-71.

[10] Michael Stora, *Guérir par le virtuel : une nouvelle approche thérapeutique,* Paris : Presses de la Renaissance, 2005

conceptuel s'est installé. Certains estiment que le jeu vidéo n'est qu'une forme particulière d'une addiction plus large – nommée cyberdépendance[1] pour qualifier une dépendance au réseau mondial, ce qui est contesté par des chercheurs tel que Griffith,[2] qui ne voit pas « d'addiction à Internet » mais une utilisation d'Internet pour remplir d'autres addictions. Par ailleurs, cette notion implique un certain nombre de questions théoriques liées à la psychologie clinique – et à la psychanalyse – dont beaucoup discutent les modalités dans l'application. Peut-il y a avoir des addictions sans objet, et sans drogue ? [3]

Déconstruction de l'addiction : entre réfutation scientifique et polémique journalistique

A cette thèse s'opposent radicalement d'autres chercheurs – également cliniciens pour certains – qui, tout en constatant des phénomènes d'excès, d'abus ou de pratiques compulsives remettent radicalement en cause l'utilisation du terme « d'addiction », de « cyberdépendance » voire la reconnaissance d'une telle pathologie[4]. En premier lieu, certains remarquent qu'il y a d'abord absence totale de preuve scientifique et d'étude épidémiologique sérieuse[5]. Pour Jean Grameau, « la définition de la cyberdépendance n'a aucune valeur scientifique ou clinique, les symptômes sont mal définis et empruntés à un autre problème (la toxicomanie), et les critères dont on se sert pour en faire le diagnostic sont arbitraires, les "estimés"[6] sur le nombre de "cyberdépendants" n'ont aucun fondement scientifique »[7].

Selon le psychologue Yann Leroux, « l'addiction au jeu vidéo n'existe pas » et il s'agit là d'une construction artificielle d'une nouvelle pathologie[8]. Beaucoup de modèles théoriques et cliniques antérieurs permettent selon lui de comprendre et d'expliquer certaines pratiques excessives. De la même façon, Sylvie Craipeau, Gérard Dubey et Raphaël Coster remarquent que « le qualificatif d'addiction peut s'avérer trompeur dans la mesure où il tend à naturaliser un fait d'essence sociale, à isoler comme pathologie un phénomène qui concerne la redéfinition du rapport aux autres et à la règle sociale »[9]. Enfin, soulignant la faiblesse théorique de certains travaux notamment ceux de Kimberly Young, de David Greenfield, souvent cités comme étude de références, plusieurs cliniciens parmi lesquels Jean Grameau[10] et Yann Leroux[11] dénoncent l'« opportunisme professionnel et commercial » de certains « psys », l'émergence d'un marché de l'addiction (qui consiste dans une perspective qu'Ivan Illich ou Foucault ne renierait pas à créer une maladie pour en vendre les médicaments).

Dans une logique de déconstruction, Olivier Mauco développe des arguments assez proches. Sur la base de l'analyse de corpus d'articles (presses et télévisions françaises et

---

[1] L'addiction à Internet proposée par Young recouvre 5 types d'addictions : addiction cybersexuelle (utilisation compulsive de sites érotiques ou pornographiques) ; addiction à une « cybersociabilité » (tchat, forums) ; compulsion du net (jeux d'argent, achat) ; saturation d'informations (navigation compulsive, recherches d'informations) ; addiction au jeu vidéo. Kimberly Young, *Caught in the Net: How to recognize the signs of Internet addiction, and a winning strategy for recovery*, *op. cit.*

[2] Mark Griffith, Mark N. O. Davies « Does Video Game Addiction Exist ? », *op. cit.*

[3] Marc Valleur, Dan Velea, « les addictions sans drogue », *Revue Toxibase,* n° 6, juin 2002. Disponible sur : http://www.toxibase.org/Pdf/Revue/Valleur_Velea2002.pdf

[4] Notons cependant qu'à ce jour, la cyberdépendance ni l'addiction n'est « reconnue officiellement comme une maladie » Thomas Gaon, « Des paradis artificiels », *op. cit.*, p. 138.

[5] Jean Grameau, « La cyberdépendance : mythe ou réalité », *La lettre du Psy* [revue électronique], vol.3, n°10, 1999. Disponible sur : <http://www.redpsy.com/infopsy/cyberdependance.html>

[6] Sic.

[7] Jean Grameau, « La cyberdépendance : mythe ou réalité », *op. cit.*

[8] « Il n'y a pas d'addiction au jeu vidéo : entretien avec le psychologue Yann Leroux », *InternetActu.net* [site d'informations en ligne], 2009. Disponible sur : http://www.internetactu.net/2009/03/23/yann-leroux-il-ny-a-pas-daddiction-aux-jeux-video

[9] Sylvie Craipeau, Gérard Dubey et Raphaël Coster, « Maîtrise du jeu, contrôle de soi : une quête à corps perdu », *Quaderni*, n°67, 2008, p.85.

[10] Jean Grameau, « La cyberdépendance : mythe ou réalité », *op. cit.*

[11] « Il n'y a pas d'addiction au jeu vidéo : entretien avec le psychologue Yann Leroux», *InternetActu.net* [site d'informations en ligne], 2009. Disponible sur http://www.internetactu.net/2009/03/23/yann-leroux-il-ny-a-pas-daddiction-aux-jeux-video

internationales), il montre l'émergence de cette notion d'addiction au début des années 2000. Détrônant dans un premier temps « le thème de la violence », l'addiction deviendra peu à peu la problématique centrale dans les médias : « en passant d'émissions spécialisées à des émissions généralistes, les jeux vidéo, devenus "sujets de société" sont dès lors produits par des journalistes n'ayant pas forcément l'ensemble des codes et connaissances du marché et de l'univers des jeux vidéo, mais considérant qu'il est nécessaire d'analyser ce phénomène plutôt que de le décrire étant reçus par un public profane, dans une logique "d'anticipation de la réception" »[1]. Cette notion de dépendance ou d'addiction aux jeux vidéo est selon lui né « d'une surinterprétation des modèles cliniques », d'un effet du champ journalistique mais également d'un fort succès auprès du public[2]. Dans une logique économique d'une offre qui crée la demande, Olivier Mauco rappelle les logiques entrepreneuriales à l'œuvre encourageant le développement d'une telle notion : « l'intérêt même de la pathologisation d'une pratique réside dans l'offre de services afférents : cure de désintoxications, suivi psychologique, etc. Kimberly Young a ainsi créé son *Center for Internet Addiction Recovery,* d'autres cliniques privées ont ouvert leurs portes. »[3]

Conclusion : le jeu vidéo comme fonction

Cette analyse du jeu vidéo comme fonction psychologique et sociale, aux effets aussi bien « positifs » que « néfastes » est un élément très présent, voire dominant, dans la littérature. En ce qui nous concerne, nous essaierons d'éviter soigneusement certaines dimensions de cette problématique pour plusieurs raisons. Tout d'abord, il faut souligner que cette analyse du « jeu comme fonction » n'est pas nouvelle. Il faut en effet rappeler que les premières théories du jeu viennent de la biologie, des travaux de Karl Groos, et développent une image du jeu comme fonction (d'apprentissage). Cette idée que le jeu « sert nécessairement à quelque chose » est reprise dans différentes théories du jeu, aussi bien dans l'analyse piagetienne du développement de l'enfant, dans celle de Bruner ou de Freud que chez les pédagogues[4]. Toutes ces théories du jeu, outre le problème scientifique de « la preuve », révèlent un présupposé fort : la difficulté de penser un pan de l'activité humaine comme totalement inutile, improductive et gratuite. Comme le souligne Gilles Brougère, « la nature a toujours peur du vide, entendu aujourd'hui comme absence d'utilité. C'est bien l'utilitarisme qui guide l'interprétation du jeu »[5]. Peut-être faudra-t-il s'autoriser à penser que le jeu (vidéo) ne sert à rien.

En ce qui concerne plus particulièrement la question de l'addiction, il y a là un vif débat qui appartient tout particulièrement au domaine de la psychologie clinique, et auquel nous nous garderons bien de participer, non seulement par manque de compétences, mais constatant également que c'est une thématique houleuse, en partie idéologique et médiatique, face à laquelle la communauté scientifique et médicale est extrêmement divisée. Il ne s'agit pas pour autant d'éviter toute analyse ou description d'utilisation problématique du jeu vidéo, mais d'aller chercher des outils théoriques ailleurs que dans la psychanalyse ou dans la psychologie pour comprendre comment certaines pratiques qui apparaissent au chercheur ou au clinicien comme « extraordinaires », s'inscrivent dans des univers où la norme est l'engagement fort, comment un contexte social particulier peut favoriser des implications denses, mais aussi pourquoi – tel que cela est admis dans des domaines ludiques tels que le sport ou les échecs– certains joueurs « passionnés » s'investissent pleinement dans ces univers. La question de l'addiction sera évoquée, non pas comme une réalité psychiatrique, mais lorsque les joueurs

[1] Olivier Mauco, « La médiatisation des problématiques de la violence et de l'addiction aux jeux vidéo : fait divers, dépendance journalistique et pénurie d'approvisionnement en sources », *Quaderni*, n°67, 2008, p.22
[2] *Ibid.*
[3] *Ibid*., p.32
[4] Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre,* Paris : Economica, 2005,
[5] *Ibid.,* p. 30.

eux-mêmes en parlent pour contester ou pour valider l'existence d'une telle pathologie.

En ce qui concerne la perspective psychanalytique, c'est un chemin théorique sur lequel nous ne nous aventurerons pas, reconnaissant volontiers nos lacunes et laissant le débat aux experts, mais constatant également avec Gilles Brougère, les limites de cet appareillage théorique lorsque l'on étudie une activité ludique. En effet, le jeu, tel qu'il est décrit et théorisé par la psychanalyse, est un jeu singulier, spécifique et particulier à la discipline[1]. Son intérêt pour le jeu renvoie à une finalité pratique : la thérapie. Elle permet en effet « aux analystes de comprendre les logiques propres aux sujets, mais pas d'expliquer le jeu en lui-même »[2]. Son intérêt pour cette activité est très largement « pragmatique, lié aux contraintes de la clinique et conduit, plus qu'à expliquer le jeu de l'enfant, à produire un univers spécifique qui permet aux enfants de communiquer avec le psychanalyste ».[3] Si les théories psychanalytiques sur jeu nous éclairent sur certaines dimensions de l'activité (notamment sur le rapport au plaisir, et à la jouissance) et peuvent se révéler fécondes par ailleurs, elles ne cessent d'enfermer, comme d'autres théories (celle de Piaget, notamment), le jeu dans l'enfance et de le ramener au père, à la mère, au désir, au fantasme, en somme à ce que Deleuze nomment « la petite affaire privée »[4], sans chercher à comprendre ce que l'activité est pour ce qu'elle est, ce qu'elle propose. On peut en effet adresser ici les mêmes critiques que formulent Deleuze et Guattari à l'égard de la psychanalyse et de son analyse du désir : elle ignore tout de la multiplicité et conçoit le désir, ou ici le jeu, comme un théâtre où (se) joue en permanence Œdipe, sans jamais voir la dimension « constructiviste ». [5]

Enfin, tout le problème des approches fonctionnalistes réside dans la question de la preuve. Comme le souligne en effet Passeron à propos de la culture de masse et des milieux populaires, il existe souvent un « présupposé qui conduit nombre de psycho-sociologues à croire saisir la vérité du rapport des membres des classes populaires à leurs lectures ou à leurs divertissements par des "entretiens d'audience", où, en règle générale, ils réussissent à faire confesser à leurs sujets leur propre idéologie de l'évasion ou de "l'aliénation" »[6]. On peut en effet voir, dans certaines études, le chercheur tout à sa joie lorsqu'un acteur valide ses hypothèses ou développe des discours en cohérence avec la grille d'analyse du scientifique. A l'inverse, lorsque l'acteur conteste son analyse, le chercheur intègre parfois la résistance comme preuve de la validité du chercheur. On arrive ainsi à un étrange tableau à deux entrées et une sortie, et qui tend à ne pas prendre en compte le discours des acteurs, à intégrer la résistance, le point de vue contradictoire des acteurs, comme preuve. Si c'est oui c'est A et si c'est non c'est A également. Comme le souligne Goffman dans le cas de la psychiatrie, « l'accusation de folie fonctionne de la même manière et transforme les remontrances en symptômes. De la même façon, le désaccord d'un analysant est interprété par son thérapeute comme une résistance, une force psychologique merveilleuse qui a le pouvoir de démontrer que le psychanalyste a raison dès lors qu'on n'accepte pas son interprétation. En fait la vie quotidienne est riche du même type de pièges à cadre : il est fréquent que le personnage que nous attribuons à autrui nous autorise à déprécier ses critiques ou ses professions de foi par la formule : « c'est tout ce qu'on peut attendre de lui ». Ce sont là des vocabulaires interprétatifs qui se confirment d'eux-mêmes »[7].

---

[1] *Ibid.*, p. 22
[2] *Ibid.*
[3] *Ibid.*
[4] Pierre André Boutang, Claire Parnet, *L'abécédaire de Gilles Deleuze*, [DVD], Paris : Editions Montparnasse, 2004
[5] Puissamment normative selon Deleuze et Guattari, « au lieu de participer à une entreprise de libération effective, la psychanalyse prend part à l'œuvre de répression bourgeoise la plus générale, celle qui a consisté à maintenir l'humanité européenne sous le joug de papa-maman, et à *ne pas en finir avec ce problème-là*. » Gilles Deleuze, Félix Guattari, *L'anti-Œdipe,* Paris : les éditions de Minuit, 1973, p. 59.
[6] Jean-Claude Passeron « Présentation », in Richard Hoggart, *La culture du pauvre, op. cit.*, p. 22.
[7] Erving Goffman, *les cadres de l'expérience*, *op. cit.*, p. 472.

Dans le cadre de notre travail, il ne s'agit pas pour autant d'évacuer toute approche fonctionnaliste : il est d'ailleurs toujours difficile d'y échapper en sciences sociales et notamment en sociologie qui, dès ses origines, suppose comme paradigme et métaphore un corps et une organisation sociale. Ainsi, nous reprendrons en partie les éléments de la théorie de Norbert Elias sur le loisir comme exutoire, comme manifestations du processus de *civilisation.*

13. CONCLUSION : LE JEU VIDEO COMME … OBJET DU REGARD

Au regard de la littérature, le jeu vidéo est traversé par plusieurs conceptions : tantôt considéré comme une œuvre culturelle ou comme une fiction au même titre qu'une pièce de théâtre, un film ou un livre, tantôt comme un média, un support, au même titre que la télévision ou le cinéma, parfois comme un jeu ou un jouet, il est pensé le plus souvent comme un étonnant mélange des genres : au carrefour du livre, du film, du jeu, voir même de l'art. Est-ce un jouet, un logiciel, une œuvre audiovisuelle, un média, une (nouvelle) forme de récit, un loisir... Serait-il tout cela ? On s'aperçoit ainsi non seulement de la diversité des approches qui le pensent, mais également des différents champs sociaux qui en parlent, qu'ils soient scientifiques (et au sein du champ scientifique, différentes disciplines s'y intéressent), économique, culturel, artistique, journalistique, juridique, politique voire médical lorsqu'on aborde la question des conduites dites « addictives ».

Si le jeu vidéo peut et doit être, selon certains, qualifié « d'objet ou d'œuvre culturel », de récits, d'idéologies, de pratiques, de nouveau média pour d'autres, voire de pathologies ou de thérapies, celui-ci apparaît d'abord et avant tout comme objet de débat dans différents champs du monde social. Dans une perspective quelque peu bourdieusienne, on pourrait ainsi dire que le jeu vidéo est d'abord ce que l'on en dit, et que sa vérité se tient partout et nulle part, sinon dans les différentes luttes et les divers débats qui ont lieu dans les champs sociaux qui pensent, jugent et disent le jeu vidéo. Chaque champ social a entre autres comme enjeux celui de dire la vérité et ils n'ont pas nécessairement ni les mêmes points de vue ni les mêmes intérêts à dire « le vrai »[1].

En effet, si l'on s'accorde à penser que « les mots font les choses et [que] changer les mots, c'est changer les choses »[2], le jeu vidéo se définit d'abord par le regard qu'on lui porte ; celui-ci est multiple et apparaît en premier lieu comme une construction et le fruit d'une position dans l'espace social de celui qui l'observe. A l'instar des analyses de Gilles Brougère sur le jouet, son histoire et ses représentations[3], la nature du jeu vidéo est relative à un ensemble de représentations, de visions, de croyances et de constructions que le monde social a de cet objet mais aussi de ceux qui en sont les destinataires et les utilisateurs : celle de l'enfant, celle de l'adolescent, de l'adulte, de ce « qu'est, doit ou devrait être un adulte, un enfant, ou un adolescent » de ce qu'est le jeu, de ce que les pédagogues, sociologues, psychologues pensent ou peuvent dire du jeu, du jouet, du loisir, de l'apprentissage, de la violence ou encore de « la société ».

Derrière le jeu vidéo se cache, comme pour le jouet, un univers de significations, des représentations sociales mais aussi des enjeux économiques. Le jeu vidéo est pris, engagé, comme bien d'autres objets culturels, dans un monde social qui lui donne sens et qui inscrit dans l'objet ses propres représentations et croyances. Il peut être l'objet de luttes théoriques, un objet de « découverte » sur lequel un chercheur, un sociologue ou un psychologue fait carrière, un scoop journalistique, un objet de débats « sociétaux », un développement économique pour un pays, un objet de craintes parentales, de conflits familiaux, de prescriptions éducatives, de supports thérapeutiques. Il est au cœur d'un ensemble de problématiques sociales diverses, celles de l'adolescence, du loisir, de l'école, de la réussite scolaire, de la violence, du bien être, du plaisir, de la mondialisation, de la (post)modernité, mais aussi d'un ensemble de discours normatifs, idéologiques, esthétiques, politiques, juridiques et culturels.

On peut, nous l'avons dit, expliquer cette multiplicité de points de vue et des regards, sans pour autant la réduire, par la logique spécifique et la position dans le monde social des

[1] Pierre Bourdieu, *Choses Dites,* Paris : les éditions de Minuit, 1987
[2] Ibid., p.69.
[3] Gilles Brougère, *Jouets et Compagnie, op. cit.*

différents acteurs qui en parlent, que l'on soit parent, éducateur, sociologue psychologue, joueur, journaliste, etc.[1] Il faut également mettre en perspective cette diversité de points de vue avec l'hétérogénéité des objets regroupés sous le terme de « jeu vidéo » : sous un même terme se cache en effet des produits très divers. On peut enfin comprendre cette multiplicité des discours par des effets démographiques : l'émergence d'une génération qui à partir des années 1970 a grandi avec les jeux vidéo. Certains parlent ainsi de «génération Nintendo »[2], de « génération MO5 », ou encore de « natifs du numérique »[3] pour désigner ces enfants joueurs dans les années 80, aujourd'hui adultes, parents, éducateurs et parfois chercheurs sur le jeu vidéo développant des analyses différentes « parce qu'ils ont une familiarité avec ce jeu, sa pratique, ses produits, de façon à pouvoir les comprendre de l'intérieur, à suivre la logique de pratiques »[4].

Pour toutes ces raisons, le jeu vidéo est pris aujourd'hui – et plus que jamais dans son histoire – dans un double langage, celui teinté d'une légitimation culturelle, d'un intérêt, d'une nostalgie, voire d'un enthousiasme, mais aussi celui d'une crainte, d'une défiance, voire d'une angoisse en ce qui concerne plus précisément sa déclinaison la plus récente, les MMO. Il ne s'agit pas d'évacuer ici les légitimes problématiques ou inquiétudes qui touchent l'univers des jeux vidéo en ligne, mais de mettre en perspective la complexité des discours et des regards qui traversent les jeux vidéo, les variables démographiques, culturelles qui les définissent, les jeux et les champs sociaux dans lesquels ils sont pris ainsi que les différentes constructions, représentations, les intérêts qui les définissent en tant qu'objets de débats, objets de problèmes au sens propre et au sens figuré, objets d'études et de recherches scientifiques.

Ainsi, contre une vision bourdieusienne d'un champ scientifique autonome, indépendant et imposant ses propres problématiques, force est de constater que ces problématiques « sociétales », « bien/mal », « ancien/nouveau », « modernes/postmodernes », « jeu/non-jeu », « risque/bienfaits », « continuité/rupture » traversent en grande partie les différents espaces sociaux qui traitent du jeu vidéo dans le domaine de l'éducation, du droit, de l'économie ou de la santé. La littérature consacrée au jeu vidéo est porteuse de cet ensemble d'éléments contradictoires. Le jeu vidéo est objet de discours, de théories et de croyances diverses : en fonction des lieux qui parlent en son nom et pour son nom, sa définition varie. Outre cette multiplicité des conceptions que l'on peut en avoir, il est tout autant porteur de marques d'une légitimité acquise, de bienveillance, d'enthousiasme que d'un discours critique, de craintes, de doutes, de suspicions ... il révèle en somme un ensemble de « paradoxes »[5] et de discours contradictoires au sein et entre des différents champs sociaux qui en parlent.

En soulignant cela, il ne s'agit pas pour autant de tomber dans un relativisme scientifique qui consisterait à réduire les discours aux intérêts respectifs de ceux qui parlent et à l'espace social qui les caractérise, mais de comprendre que le jeu vidéo est au cœur d'un ensemble de débats qui ont lieu dans des champs sociaux divers, et qu'il porte en conséquence en lui, inscrit jusque dans sa matérialité, tout un ensemble de représentations, de vertus ou de qualités, de risques ou de valeurs, autant d'éléments qui, nous le verrons, sont structurants pour la pratique. Comme les jeux « ludo-éducatif » dans les années 90, des « serious games » promettent aujourd'hui de nouvelles façons d'apprendre. Des industriels, des concepteurs et les pouvoirs publics financent et développent des recherches dans ce domaine en voyant là de « nouveaux » dispositifs d'apprentissage. Dans le même temps, face aux préoccupations du monde des éducateurs, les éditeurs de jeux vidéo indiquent des « âges » sur les boîtiers de jeu

[1] Cf. Mary Douglas, *Comment pensent les institutions* (suivi de *La connaissance de soi* et *Il n'y a pas de don gratuit*, Paris : La découverte, 1999.
[2] Stephen Kline, Nick Dyer-Whiteford, Greig de Peuter, *Digital Play, op. cit.*, p. 125.
[3] « Digital natives », terme de Marc Prensky, « Computer Games and Learning : Digital Games-Based Learning », op. cit.
[4] Gilles Brougère, « Préface » in Tony Fortin, Philippe Mora, Laurent Trémel, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux*, Paris : L'Harmattan, 2005, p.11.
[5] Stephen Kline, Nick Dyer-Whiteford, Greig de Peuter, *Digital Play, op. cit.*

(dit système PEGI[1]). Dans le cas de World of Warcraft, Blizzard a mis en place un système de contrôle parental pour limiter le temps de jeu des utilisateurs (et des enfants plus particulièrement). Des craintes, des croyances ainsi que certaines formes d'optimisme et de scepticisme traversent la littérature et le monde social à propos de ces produits. C'est peut-être aussi en cela qu'il faut comprendre le jeu vidéo : le regard qu'on lui porte en constitue pour partie sa vérité, sa définition et sa réalité aussi bien symbolique que matérielle.

Capture d'écran du contrôle parental sur le jeu World of Warcraft : autorisation et interdiction d'accès au jeu selon certains horaires

Comme nous l'avons développé en introduction et précisé au cours de la revue de littérature, c'est l'étude des pratiques et des joueurs de MMO qui est au cœur de notre travail. Derrière cette description, nous nous sommes attaché à analyser les relations entre jeu et apprentissage. Pour autant, il reste à préciser quelle a été notre approche en termes de méthodes, de « terrains », de « posture de chercheur ». Etudier un monde virtuel, des pratiques sur Internet, un univers de « simulacres » n'est pas sans poser quelques difficultés théoriques et méthodologiques que nous évoquerons brièvement au regard de ce que la littérature en dit, avant de présenter les outils et les protocoles employés pour mener à bien notre analyse des pratiques.

[1] Initiales de Pan European Game Information. Il s'agit des indications sur les boitiers en termes « *d'âge conseillé ou déconseillé* », établies par les éditeurs. Ces indications analysent le contenu du jeu (à partir de quel âge celui-ci est « regardable ») et ne s'intéresse aucunement à la difficulté ludique du produit. Le système PEGI a été développé sur la base des systèmes préexistants dans différents pays européens. Lors de la création du système, des représentants de la société civile (parents, consommateurs ou groupes religieux) ont participé à la rédaction du questionnaire et la mise en place de la procédure qui permettent de procéder à la classification des logiciels de loisirs. Le système associe deux classements : un classement par âge et un classement par type de contenu « sensible ». Tout jeu évalué par le système PEGI est marqué d'une icône indiquant l'âge minimum recommandé pour les joueurs. Les paliers standards sont 3+, 7+, 12+, 16+ et 18+. Il existe au Portugal un palier à « 4+ ».

1. « ETHNOGRAPHIE DU VIRTUEL »

Le terme le plus employé dans la littérature pour qualifier les études des mondes numériques (et plus généralement les pratiques sur internet) est celui *d'ethnographie du virtuel*. A un niveau très général, cette notion se définit comme l'étude des populations et des usages sur le réseau mondial dans différents types de dispositifs : tchats, forum de discussions, MUDS, MMO, sites internet, blogs, etc.[1] Le terme de *virtual ethnography*[2] est d'abord apparu dans la littérature anglo-saxonne, à partir de la seconde moitié des années 90. Aux Etats-Unis plus particulièrement se développe un grand nombre de recherches (souvent pionnières et exploratoires[3]) sur les communautés et les pratiques sur Internet dans différentes disciplines : sociologie, psychologie, anthropologie, *media studies*, *cultural studies*, … au point que, comme le souligne Stone, « le cyberespace est désormais entouré de chercheurs envahissant le paysage virtuel, scrutant les habitants, et écrivant nerveusement sur leur carnet de terrain »[4].

Si le terme s'est peu à peu imposé dans la littérature, paradoxalement, peu de recherches, à l'exception des travaux de Christine Hine[5] et ceux de Daniel Miller et Don Slater[6], proposent véritablement un discours sur la méthode ethnographique dans un environnement numérique. Les études dites « d'ethnographie du virtuel » s'appuient en effet principalement sur des démarches empiriques, des retours d'expérience de recherche, des essais/erreurs, sous forme de méthodologie présentée dans des chapitres de thèses[7], lors de colloques[8] ou dans de rares articles[9]. Chaque discipline emploie son propre outillage conceptuel et méthodologique, avec cependant un petit avantage aussi bien dans la littérature francophone qu'anglophone pour les approches ethnométhodologiques.

Entre « espionnage » et participation

Si l'on regarde plus précisément ce que recouvre le terme d'ethnographie du virtuel, on s'aperçoit de l'extrême diversité des définitions, des méthodes, des paradigmes de recherche. On peut cependant remarquer avec Susan Crichton et Shelley Kinash[10] que les ethnographies dites « virtuelles » oscillent entre deux attitudes et deux types de méthodes :

---

[1] Cf. annexe 1« lexique Interne ».

[2] On trouve également le terme de « online ethnography », ethnographie en ligne.

[3] On peut penser au travail de Howard Rheingold, *La réalité virtuelle*, Paris : Dunod, 1993 ou encore à celui de Sherry Turkle, *Life on the screen*, *op. cit*. Shelley Correl, « The Ethnography of an Electronic Bar : the Lesbian Café, *Journal of Contemporary Ethnography* », vol.24, n° 3, 1995, pp. 270-298.

[4] Allucquere R. Stone, « Sex and death among the disembodied : VR, cyberspace, and the nature of academic discourse » in Susan Leigh Star (dir.), *The culture of Computing*, 1995, pp. 243-255.

[5] Christine Hine, *Virtual Ethnography*, op. cit.

[6] Daniel Miller, Don Slater, *The Internet: an ethnographic approach*, Oxford : Berg, 2000. Cf. également Bruce Mason, Coffey Amanda, Atkinson Paul, *Qualitative Research And Hypermedia: Ethnography For The Digital Age*, London : Sage, 2005.

[7] Sébastien Genvo, *Le game design de jeux vidéo, approche communicationnelle et interculturelle*, op. cit.

[8] Jacques Audran, « Le chercheur et son forum, un point de méthode », *Actes du congrès international AREF* (*Actualité de la Recherche en Education et en Formation)*, Symposium « Processus de socialisation en ligne », Strasbourg 2007. Disponible sur <http://www.congresintaref.org/actes_pdf/AREF2007_Jacques_AUDRAN_138.pdf>. Cf. également, Chantal Charnet, Clair-Antoine Veyrier, « Virtual ethnography methodology for researching networked learning », *Acte du 6ème colloque international sur le " Networked Learning"*, 2008, pp. 32-37. Disponible sur :
<http://www.networkedlearningconference.org.uk/past/nlc2008/abstracts/PDFs/Charnet_32-37.pdf>.

[9] C'est plus particulièrement vrai en France. On peut renvoyer à l'article d'Etienne Armand Amato, « Quelle ethnométhodologie appliquée aux jeux vidéo multijoueurs persistants ? », *Cahiers d'ethnométhodologie*, n°1, Janvier 2007, pp. 23-46.

[10] Susan Crichton, Shelley Kinash, « Virtual Ethnography : Interactive Interviewing Online as Method », *Canadian Journal of Learning and technology* [périodique en ligne], vol.29, n°2, 2003. Disponible sur : http://www.cjlt.ca/index.php/cjlt

- Le *lurking* (littéralement *rôder*), « l'espionnage », qui consiste à observer les sites Internet et les échanges textuels dans un espace numérique sans intervenir.

- l'« observation participante » (ou « participation observante » selon les auteurs) pour souligner l'implication et l'engagement du chercheur, pendant plusieurs mois, dans des relations en ligne, à l'image des travaux de l'une des pionnières des études ethnographiques de mondes virtuels, Sherry Turkle[1].

Pour un premier ensemble de chercheurs, le réseau Internet est considéré comme un ensemble de textes qui sont « à la fois lus et écrits par les utilisateurs »[2] . Des travaux sont ainsi réalisés dans des positions d'observateur, de « lurker », d'espion, et cherchent à recueillir un maximum d'informations sans intervention du chercheur. On peut penser au travail de Susan Herring qui analyse des messages et des « styles » d'écritures selon le sexe des auteurs dans des groupes de discussions universitaires[3] ou encore au travail de Michel Marcoccia sur des communautés en ligne d'amateurs de vin[4]. On parle alors « d'observation-balayage » pour identifier des comportements communicatifs récurrents ». Ces études explorent les usages, en comptant et en reliant les occurrences de certains types de messages. Le rôle de l'ethnographe consiste principalement à recueillir les productions textuelles des utilisateurs pour comprendre les significations qui sous-tendent ces textes. Certains reprochent cependant à ces méthodes de prendre ces textes au premier degré sans voir qu'ils relèvent « d'un second degré » au sens de Goffman[5], mais également de sous-estimer le fait que « les messages ne traduisent pas complètement à eux seuls l'intentionnalité de leur émetteur humain, il reste toujours une part d'inexprimable inexprimé, et la description de l'action n'est pas l'action elle-même (qui elle aussi dispose de sa propre opacité) »[6].

A cela s'opposent d'autres travaux qui s'inscrivent dans une tradition ethnologique plus « classique ». Sensible aux relations entre les utilisateurs, aux interactions, Internet est conçu dans cette perspective comme des microcosmes sociaux, des répliques en miniature de sociétés qu'il s'agit d'explorer. Comparant parfois les communautés et les espaces numériques à des contrées exotiques, toute une littérature insiste sur la notion de participation et d'apprentissage de codes, de procédures, de lois, de règles et de routines « indigènes » : « Le préalable au développement de travaux sur la pratique des jeux vidéo nous semble être de prendre au sérieux ce que l'on pourrait appeler une ethnographie des mondes virtuels […] L'observateur se proposant d'analyser le phénomène ne peut, en effet, faire l'économie d'une immersion dans les « mondes » scénarisés dans les logiciels […] C'est notamment le cas des jeux de rôles ou des jeux « massivement multijoueurs », dont l'exploration nécessite une centaine d'heures. Et il s'agit bel et bien d'un monde, construit, où le personnage incarné va interagir avec d'autres identités virtuelles, faire progresser une histoire. La bonne connaissance de ces univers est nécessaire pour entamer le dialogue avec les joueurs qui, sinon, se rendront rapidement compte que leur interlocuteur est incompétent. […] A la manière d'un ethnographe qui autrefois arpentait de lointaines contrées, muni de son carnet de notes, le chercheur devrait donc, à notre sens, explorer ces univers avec la même rigueur. »[7].

Derrière le terme d'ethnographie du virtuel, il s'agit pour certains de parler d'observation et d'insister sur la participation comme une condition *sine qua non :* « Dans le cyberespace, l'observation participante prévoit, aussi, pertinemment, de participer activement à la vie de la

[1] Sherry Turkle, *Life on the screen: identity in the age of the Internet*, op. cit.
[2] Christine Hine, *Virtual Ethnography*, *op. cit.*, p. 157.
[3] Susan Herring, « Gender and Democracy in Computer-Mediated Communication », *op. cit.*
[4] Cf. Michel Marcoccia, « Les communautés en ligne comme communautés de paroles », *Actes du colloque : Internet, jeu et socialisation*, Paris, Groupe des Ecoles des Télécommunication, 2002. Disponible sur : http://www.institut-telecom.fr/archive/156/ActesMarcoccia.pdf
[5] Rappelons que « second degré » ne veut pas dire nécessairement « humour », mais transformation du cadre.
[6] Jacques Audran, « Le chercheur et son forum, un point de méthode », op. cit.
[7] Laurent Trémel, « La pratique des jeux vidéo : un objet d'études sociologiques ?», *op. cit.*, p. 167.

communauté examinée, rejoignant les discours réalisés entre ses membres dans les tchats, les mailing lists et les new groups. […] Pour s'intégrer effectivement dans les communautés virtuelles, il est nécessaire de connaître les aspects techniques du Web, un ou plusieurs langages de l'informatique, pour participer activement à la construction et à l'entretien des espaces communautaires. […] Il est vraiment difficile de participer à la vie d'une communauté sans donner concrètement de la collaboration, le cyberespace est un environnement dans lequel l'implication du chercheur est souvent profonde »[1]. Comme pour une ethnographie « classique », cette posture appelle souvent une participation pleine, soutenue et régulière. Etienne Armand Amato, à propos d'une recherche menée sur *Dark Age of Camelot*, parle « d'immersion participante » pour insister sur son engagement total dans le monde numérique, tout en insistant sur une nécessaire « prise de distance »[2] avec son terrain. Certains évoquent en effet les notions de « neutralité axiologique », de « réflexivité » ou encore dans le cas de Sébastien Genvo[3] ou d'Etienne Amato d' « indifférence ethnométhodologique », « qui invite à mettre entre parenthèses tout jugement moral, à se distancier de son objet d'étude et de soi-même pour objectiver les phénomènes et à rompre avec une attitude naturelle dont le propre est de s'épargner le doute »[4].

Un débat méthodologique et épistémologique

Si la majorité des travaux insistent sur la notion de participation, une différence fait cependant jour autour des objectifs et des modalités d'une telle entreprise. Pour Christine Hine, une ethnographie virtuelle se doit, tout comme une ethnographie traditionnelle, de « regarder en détails les façons dont la technologie est ressentie. Dans sa forme première, l'ethnographie consiste pour un chercheur à passer du temps sur une longue période, immergé sur un terrain, à rendre compte (account) des relations, des activités pour les comprendre. L'objectif étant de rendre explicite "les allant de soi" et les façons tacites dont les gens font sens de cela dans leur vie. L'ethnographe se doit d'habiter dans un monde entre deux, à la fois indigène et étranger. Il doit devenir assez proche de la culture qu'il étudie ». Inscrivant leur approche dans une ethnographie « classique », des chercheurs tels que Turkle, Bruckman ou Taylor[5] jouent et s'engagent dans des relations régulières et soutenues, pour *rendre compte* de ce qui s'y passe tel que l'anthropologie « contemporaine » le conçoit.[6]

Pour d'autres, au contraire, une ethnographie *virtuelle* se distingue d'une ethnographie *classique* non seulement parce qu'elle s'opère derrière un écran (au bureau ou à la maison) mais plus encore parce qu'elle ne s'intéresse qu'à ce qui est sur l'écran, qu'à ce qui est produit en ligne. Pour Bruce Mason, une ethnographie virtuelle renverse l'approche traditionnelle « et travaille autour du *persona,* que projette, dans le cyberespace, celui qui écrit derrière son écran »[7]. Certains travaux, marqués par l'ethnométhodologie, s'intéressent en conséquence essentiellement aux usages en ligne et cherchent à rendre compte « des activités qui constituent les routines des membres, qui sont autant de méthodes pour manifester et

---

[1] Alessandra Guigoni, « Recherche ethnographique et communautés virtuelles », *Esprit Critique* [périodique en ligne], vol.4, n° 5, 2002. Disponible sur : http://www.espritcritique.fr/0405/entretien01.html

[2] Cf. également le travail d'Alexandre Largier, « La guilde dorée : une organisation de joueurs en ligne », *Actes du colloque : Internet, jeu et socialisation*, Paris, Groupe des Ecoles des Télécommunications, 2002.

[3] Sébastien Genvo, *Le game design de jeux vidéo, approche communicationnelle et interculturelle*, *op. cit.*

[4] Etienne Armand Amato, « Quelle ethnométhodologie appliquée aux jeux vidéo multijoueurs persistants ? », *Cahiers d'ethnométhodologie*, n°1, Janvier 2007, pp. 23-46.

[5] Cf. L.T. Taylor, *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture, op. cit.*

[6] « La valeur d'un compte-rendu ethnographique dépend non pas de la capacité de son auteur à capturer des faits primitifs dans des lieux lointains et à les ramener à la maison, comme on ramène un masque ou une sculpture, mais du degré auquel il parvient à éclaircir ce qui se passe dans ces lieux, à résoudre l'énigme que représentent inévitablement des actes non familiers appréhendés dans un contexte inconnu : quels genres d'hommes sont ces gens-là ? » Clifford Geertz, *Bali* : *interprétation d'une culture*, *op. cit.*, p. 88.

[7] Bruce Mason, « Issues in Virtual Ethnography Cardiff University», in. K Buckner(dir.), *Ethnographic in Real and Virtual Environments: inhabited Information Spaces and connected communities*, Edinburgh : Queen Margaret College, 1999, p. 61-69.

construire la réalité de la pratique étudiée »[1]. Les analyses de Garfinkel, et de Coulon en France, sont souvent convoquées comme référence et cadre théorique pour l'analyse des usages et des pratiques en ligne. Comme le souligne Christine Hine, l'ethnométhodologie a trouvé sur Internet un terrain favorable à son paradigme et s'est intéressée fortement aux communications sur Internet en montrant comment les significations se font dans le contexte, dans l'interaction avec les participants : « Dans un dispositif en ligne, l'apparente absence d'une réalité pré-discursive encourage l'application de cadres théoriques constructivistes »[2]. Ainsi, dans le cas de la « description ethnométhodologique des pratiques ludiques » des joueurs de *World of Warcraft* proposée par Sébastien Genvo, on ne sait rien ou presque des joueurs derrière l'écran, ni leur âge, ni leur genre, leur activité sociale, ni leurs pratiques culturelles en dehors du MMO. Seuls les usages et les dialogues tels qu'ils apparaissent à l'écran sont décrits et analysés.[3]

Dans cette perspective, des chercheurs s'en tiennent essentiellement à une participation observante et à des entretiens en ligne, soit en analysant les échanges entre utilisateurs soit en provoquant des conversations et des questionnements[4]. Pour Susan Crichton et Shelley Kinash[5], les entretiens en ligne ont une réelle valeur car ils offrent quelque chose d'autre que les méthodes de l'entretien en face à face. Tout d'abord, il y a un aspect « pratique » : il n'y a pas de transcription et par-là même, une moindre perte d'information liée à l'exercice de la retranscription ; l'ordinateur enregistre directement les échanges. Elles estiment également que la distance entre le chercheur et la personne interrogée offre un sentiment d'anonymat aux enquêtés, et permet en conséquence une certaine liberté de parole. Sans pour autant considérer que l'un est meilleur que l'autre, elles considèrent ainsi :

- Les conversations en ligne permettent aux participants de revenir sur leurs mots.
- Le passage par l'écrit impose aux participants une certaine réflexivité.
- L'absence du corps incite les participants à se concentrer sur l'entretien.

Cependant, plusieurs critiques sont formulées à l'égard de ces méthodes strictement en ligne et aux paradigmes scientifiques radicalement constructivistes (à l'ethnométhodologie en particulier) qui les sous-tendent. En effet, cette perspective suppose souvent que les pratiques, les usages sur Internet et les savoir-faire se construisent dans les interactions en ligne. Or, d'autres travaux montrent que l'on peut difficilement réduire les pratiques sur Internet à des analyses « in situ », à « un seul cadre de référence » qui se construirait seulement dans l'interaction. Selon Jacques Audran, « la dimension implicite et référentielle des messages qui sert aux discutants à produire du sens n'apparaît pas forcément au chercheur qui reste toujours quelque peu extérieur à l'échange. Les implicites symboliques complètement codés ne seront pas analysables (la perspective ethnométhodologique stricte étant assez difficilement tenable dans ce contexte) »[6]. Si l'on s'intéresse aux usages et aux pratiques, il faut en conséquence, selon certains, connaître les profils des joueurs « derrière l'écran » car un ensemble de dispositions sociales, familiales et culturelles agissent préalablement sur les usages.

Ainsi, contre un des mythes des « techno-théoriciens »[7] et certains paradigmes de l'ethnométhodologie, Christine Hine montre bien que les usages que l'on fait d'Internet sont aussi liés à des discours et à des représentations antérieurs à son utilisation. Ce sont précisément ces discours et ces représentations qui tendent à créer les pratiques. Pour les

[1] Sébastien Genvo, *Le game design de jeux vidéo, approche communicationnelle et interculturelle*, *op. cit.*, p. 263.
[2] Christine Hine, *Virtual Ethnography*, *op. cit.*
[3] Sébastien Genvo, *Le game design de jeux vidéo, approche communicationnelle et interculturelle*, *op. cit.*, p. 321.
[4] Amato Etienne Armand, « Quelle ethnométhodologie appliquée aux jeux vidéo multijoueurs persistants ? », *op. cit.*
[5] Susan Crichton, Shelley Kinash, « Virtual Ethnography : Interactive Interviewing Online as Method », *op. cit.*
[6] Jacques Audran, « Le chercheur et son forum, un point de méthode », *op. cit.*
[7] Terme de Christine Hine qui, tout comme Stephen Kline, dénonce un mythe proposé par certains chercheurs ou experts des nouvelles technologiques qui voient dans les TIC des révolutions permanentes et des bouleversements incessants. Christine Hine, *Virtual Ethnography*, *op. cit.*, p. 8.

pionniers, remarque-t-elle, Internet était perçu comme un espace de communication, de partage, comme une utopie communautaire. Pour d'autres, Internet est un espace marchand. Pour certains, il s'agit d'un espace de ressources documentaires, pour d'autres, enfin, c'est un espace « de drague ». Selon Hine, il ne faut jamais oublier que les significations et les usages produits sur le réseau mondial sont en partie déterminés par le contexte social, familial et culturel à partir duquel on se connecte : « Tandis que l'on peut voir l'Internet comme une culture de son propre fait, les significations et les perceptions que les participants apportent à cette culture sont façonnées par l'espace dans lequel ils ont accès à Internet et par les attentes qu'ils en ont »[1].

Temps et territoires

Une seconde critique à l'égard de l'ethnographie exclusivement « en ligne » est formulée autour de la question de l'identité des utilisateurs observés. En effet, si pour comprendre les usages il faut connaître les personnes derrière l'écran, le risque d'erreur pour le chercheur est augmenté dans les discussions en ligne et dans les espaces numériques. Sur les salons de discussion ou dans les jeux, une « tromperie » courante consiste à travestir son identité sexuelle. On peut penser bien sûr à « l'étrange affaire de l'amant électronique »[2], souvent mentionnée dans les travaux comme cas d'école. Toutes sortes de façons de « tricher » sont effectivement possibles sur les réseaux informatiques et rendent en conséquence parfois difficile l'analyse des pratiques et des usages.

Si certains chercheurs comme Manuel Boutet et Christine Hine estiment que le risque de tromperie n'est pas plus grand sur Internet qu'ailleurs, ces deux auteurs remarquent cependant que poser la question de l'identité réelle n'est pas nécessairement la bienvenue sur les forums ou sur les tchats. Comme le souligne Hine[3], l'identité peut être un argument invoqué dans une conversation : « je suis infirmier », « je connais quelqu'un qui »… Dans d'autres cas, au contraire, l'identité « réelle » peut être peu recommandée, voire proscrite. La « falsification » de l'identité peut même être la règle dans certaines situations, notamment dans des mondes comme *Second Life*. Selon Hine, « plutôt que de traiter la question de l'authenticité comme un problème posé par le cyberespace qu'il s'agirait de résoudre en amont de l'analyse, il semble plus utile de mettre cette question au cœur de l'analyse. Considérer *a priori* que l'authenticité est un problème pour les indigènes du cyberespace, c'est le même type d'erreur ethnographique que de considérer que les Zandés[4] ont un problème quand il s'agit pour eux de gérer les contradictions inhérentes dans leurs croyances en la sorcellerie. »[5]

Cette question de l'identité est contextualisée selon les espaces étudiés : préciser son identité peut être une obligation, ailleurs c'est optionnel, parfois c'est interdit. Pour toutes ces raisons, certains chercheurs tels que Turkle[6], Bruckman[7], Taylor[8], Correl[9] ou Boutet[10] rencontrent les joueurs physiquement après avoir étudié la pratique en ligne. Pour Turkle, le choix est radical,

---

[1] *Ibid*., p.39. On retrouve sensiblement la même thèse chez Jodi O'Brien, « Writing in the body : gender (re)production in online interaction », *op. cit.* De même, le travail de Laurent Podetti propose une analyse comparée des usages de tchats par des lycéens et montre bien qu'un certain nombre de variables sociales, culturelles, économiques agissent sur leurs pratiques et leurs façons de faire. Laurent Podetti, « Usage d'Internet et production de rapports sociaux dans l'analyse comparée des pratiques de lycéens de Paris et de sa banlieue », *Actes du colloque international « mutation des industries de la culture, de l'information et de la communication »*, La plaine Saint Denis, Septembre 2006. Disponible sur : http://www.observatoire-omic.org/colloque-icic/pdf/Podetti3_3.pdf

[2] Cf., p. 147

[3] Christine Hine, *Virtual Ethnography*, *op. cit*., p. 144.

[4] Peuple d'Afrique centrale.

[5] Christine Hine, *Virtual Ethnography*, *op. cit.,* p. 49.

[6] Sherry Turkle, *Life on the screen*, *op. cit.*

[7] Amy Bruckman, « Gender Swapping on the Internet », *op. cit.*

[8] L.T. Taylor, *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture, op. cit*.

[9] Shelley Correl, « The Ethnography of an Electronic Bar: the Lesbian Café », *op. cit.*

[10] Manuel Boutet, « Des jeux d'adultes ? Corporéités et sociabilités dans les cyberespaces ludiques », *op. cit.*

elle ne reporte les données de ses enquêtés que lorsqu'elle les a vus en face à face. Correl, Boutet ou Taylor rencontrent les internautes « dans la vraie vie » non pas tant pour vérifier s'ils disent « vrai », mais pour confirmer ce qu'ils ont pu observer et pour obtenir d'autres informations des utilisateurs derrière l'écran.

Une dernière difficulté est soulevée dans la littérature. Peut-on considérer les environnements numériques et les pratiques en ligne comme des « terrains ethnographiquement valables[1] »? Dans l'approche sociologique ou anthropologique classique, l'objet de l'ethnographie est un espace physique et temporel délimité : une école, une salle de classe, le « coin de la rue », le cabinet du médecin, un laboratoire, un club de boxe, etc. Cette tendance est d'autant plus renforcée par les origines historiques de l'anthropologie qui part étudier des communautés isolées dans des coins reculés. L'ethnographie du virtuel pose le problème du temps et de l'espace. Selon Mitchell,[2] Internet « nie la géométrie », ou encore comme le souligne le titre du livre de Frances Cairncross,[3] il constitue « la mort de la distance ».

Cependant, Hine modère ces critiques en soulignant que la plupart des échanges sur Internet sont datés chronologiquement. Plus encore, elle se demande si cette notion de territoire et de temporalité sont des problèmes spécifiques au virtuel. Dans une ethnographie traditionnelle, quel est le territoire de la famille par exemple ? Est-ce seulement la maison, l'appartement, le jardin, la rue ? Quel est le rôle du téléphone ? De la même façon, y a-t-il une seule temporalité dans un foyer ? Internet, du point de vue de Hine, n'est pas « aspatial », mais il est à considérer comme un espace qui est moins marqué par la distance que par la connexion et la simultanéité des présences dans des territoires aux frontières symboliques. « Les pages web personnelles produisent leur propres lieux dans le temps, construisent leur propre passé et futur »[4]. La temporalité sur Internet est un assemblage et une agrégation complexe entre la temporalité des médias (télé, radio, journaux) et la temporalité des utilisateurs (celle du pays de résidence, celle liée au rythme du temps de travail et de loisir de chacun). L'immersion est, « par la nature même du média, seulement intermittente »[5]. Hine considère ainsi Internet comme un terrain qui est « ethnographiquement valable car ce qui se passe sur Internet relève toujours de l'interaction sociale entre des personnes »[6].

Qu'il s'agisse d'espionnage ou de participation, se pose enfin la question éthique, mais aussi scientifique, de la place du chercheur. Quelle place pour l'enquêteur dans la pratique observée ? Doit-on-informer les utilisateurs de la recherche en cours ? Comment révéler son identité ? Quels effets peut avoir cette déclaration sur les enquêtés ?[7] Dans le cas des pratiques de « lurking », d'espionnage, la question est un peu différente. Les chercheurs regardent les textes et, le plus souvent, ils anonyment les pseudonymes, sans nécessairement informer les utilisateurs. Dans le cas d'observations participantes, on trouve différentes postures : certains révèlent leur identité, tantôt en début d'étude, tantôt en fin, tandis que d'autres n'en disent rien et anonyment le nom des internautes[8]. Pour Christine Hine, toutes les postures sont défendables : c'est, selon elle, à l'ethnographe de distinguer au cours de son étude ce qui semble poser des questions éthiques, « non pas comme un travail s'ajoutant à l'ethnographie, mais comme une partie de l'ethnographie elle-même ».[9]

---

[1] Expression de Christine Hine, *Virtual Ethnography*, *op. cit.*, p. 58.
[2] William J. Mitchell, *City of Bits : Space, Place, and the Infobahn*, Cambridge, Masschussets : MIT Press, 1996, p. 8
[3] Frances Cairncross, *The Death of Distance : How the Communication Revolution Will Change Our Lives*, London : Orion, 1997.
[4] Christine Hine, *Virtual Ethnography*, *op. cit.,* p. 101.
[5] *Ibid.,* p. 64.
[6] *Ibid.,* p. 147.
[7] Voir à ce titre, Elizabeth Buchanan, « Ethics, Qualitative research, and ethnography in virtual space », *Journal of information ethics*, 2000, vol. 9, no2, pp. 82-85.
[8] Sébastien Genvo, *Le game design de jeux vidéo, approche communicationnelle et interculturelle*, *op. cit.*, p. 263.
[9] Christine Hine, *Virtual* Ethnography, *op. cit.*, 2000, p. 24.

2. NOTRE ETHNOGRAPHIE DU VIRTUEL : AU CROISEMENT DES METHODES

Au regard de la littérature, la notion d'ethnographie du virtuel renvoie ainsi à des approches scientifiques diverses. Selon les travaux, le terme ne désigne pas nécessairement les mêmes protocoles de recherche ni les mêmes paradigmes. Plus encore, on peut se demander si le terme « d'ethnographie du virtuel », aussi pertinent et séduisant soit-il, n'est pas « trompeur ». En effet, cette notion est porteuse d'un ensemble de présupposés qu'il est important de déconstruire. Tout d'abord d'un point de vue épistémologique, parler d'ethnographie du virtuel n'est pas sans évoquer une vision « postmoderne » des pratiques et des usages sur Internet. Autrement dit, à travers cette notion on suppose parfois que l'analyse des pratiques peut être circonscrite à l'environnement numérique. Or, dans notre cas nous le verrons, certains joueurs se connaissent dans « la vraie vie ». Parfois ils prolongent un groupe social préalable dans le monde virtuel (famille, copains du lycée, collègues de travail), parfois les joueurs développent une amitié en ligne puis se rencontrent dans le monde réel.

En somme, analyser ces pratiques virtuelles sous l'angle d'un univers social ayant comme seul lieu d'existence le réseau mondial serait ne pas voir que le « réel » est pourtant bien présent et qu'un aspect important de la pratique se produit en dehors du web. De la même façon, il nous semble que, contrairement à certaines approches ethnométhologiques sur les MMO, on peut difficilement comprendre les pratiques par des observations en ligne sans chercher à savoir qui sont les joueurs derrière l'écran : quel âge ont-ils ? Que font-ils « dans la vraie vie » ? Quel temps accordent-t-ils au MMO ? Quels sont leurs autres pratiques culturelles ? Où jouent-ils ? Est-ce que d'autres personnes dans le foyer sont joueuses ? A moins d'inscrire son étude dans un cadre théorique radicalement constructiviste de type ethnométhodologique (ce qui n'est pas notre cas), toutes ces variables sont à prendre en compte dans l'analyse.

Enfin, une dernière réserve peut être émise à l'égard des ethnographies exclusivement en ligne, peu évoquée dans la littérature, mais qui est apparue clairement au cours de notre étude : les processus d'agrégation homogène entre joueurs, autrement dit la probabilité que certaines logiques sociales encouragent des rencontres entre certains joueurs. Qu'il s'agisse de contraintes horaires, temporelles, familiales, parentales, professionnelles ou des affinités entre les joueurs, il existe un ensemble de variables qui, nous y reviendrons, prédisposent l'ethnographe à rencontrer une certaine population et à en ignorer d'autres.

Sur la base de ces réflexions, et pour mener à bien notre analyse des pratiques vidéoludiques, nous avons fait le choix d'utiliser et de croiser plusieurs outils de recherche, constatant les limites et les avantages de chacun :

- une participation active à *World of Warcraft* et *Dark Age of Camelot* : participation au jeu et aux communautés de joueurs

- le « lurking », l'espionnage : « observations-balayages » de sites Internet liés au jeu : forums de guildes, forum communautaires, forums sur la santé, etc.

- des entretiens en face à face (au domicile des joueurs) et des entretiens collectifs lors de salons du jeu vidéo, de « LAN Party », ou de rencontres organisées « dans la vraie vie » par les joueurs eux-mêmes.

- Des questionnaires en ligne

Cherchant à décrire le plus complètement possible la pratique et à traquer la question des apprentissages dans les différents recoins de l'activité, nous avons fait le choix d'un croisement des méthodes pour analyser le jeu lui-même, les activités ludiques dans le monde numérique, mais également les « à-côté du jeu », dans le réel, lorsque les joueurs se rencontrent « dans la vraie vie ». En somme, nous nous sommes attaché à analyser la pratique dans tous ses aspects ou presque, c'est-à-dire l'activité ludique elle-même mais aussi son insertion et sa réception dans l'environnement social, familial et culturel pour comprendre « ce qu'elle fait, et ce qu'elle fait faire » aux joueurs. La participation aux jeux fut première

dans ce travail. Les entretiens et les questionnaires ont été construits sur la base de notre immersion dans ces mondes virtuels.

Une participation à deux MMO : *Dark Age of Camelot* et *World of Warcraft*

Comme d'autres chercheurs, nous avons joué et participé activement à *World of Warcraft* et *Dark Age of Camelot*. Ce dernier a été l'objet d'une attention et d'une analyse bien plus longue que *WOW* puisqu'il fut l'objet de notre Master en 2003. Si ce premier travail s'était présenté comme des « carnets ethnographiques d'un apprenti-joueur », nous n'avons eu de cesse, depuis, de parcourir cet univers et de progresser dans notre carrière de joueur pour en devenir « expert ».

A l'origine de la thèse, *Dark Age of Camelot* devait rester notre unique terrain d'observation. Cependant, comme souvent, les « nécessités » d'une recherche ne suivent pas celles des acteurs et du monde social. En 2005 est (« malheureusement ») sorti *World of Warcraft*, qui est rapidement est devenu le MMO le plus pratiqué en France (dans le monde également). Regroupant près de 100 000 joueurs sur les serveurs francophones[1], ce titre est le plus grand succès jamais réalisé par un produit vidéoludique de ce type. Le jeu a fait rapidement l'objet d'articles de presse, de reportages télévisés, de documentaires… nous avons été régulièrement contactés par des journalistes, des associations, des éducateurs informés de notre étude sur ce domaine. Plus encore (et peut-être le plus grave), *WOW* a commencé à « voler nos joueurs », autrement dit une grande partie des habitants de *DAOC* sont partis sur ce nouveau monde (certains sont cependant revenus après). Une des communautés à laquelle nous participions s'est ainsi volatilisée dans *DAOC* et a « migré » pour *WOW*. Il nous est alors rapidement apparu comme inévitable de migrer également dans cet univers et, comme certains « *hard gamers* », de pratiquer deux MMO simultanément.

Aussi chronophage fut-elle, cette double pratique a eu cependant deux avantages. En premier lieu, nous avons pressenti, au regard de la presse spécialisée et des discours des joueurs, qu'une nouvelle population de joueurs était en train de pratiquer le jeu de rôle en ligne, qui concernait jusque-là un public de niche au profil bien particulier[2]. L'idée a donc été de vérifier si une transformation réelle du public joueur de MMO avait lieu (ou non) et de voir éventuellement quels étaient les « nouveaux joueurs ». Plus encore, par cette double pratique, nous avons pu comparer « un nouveau » et un « ancien » MMO, autrement dit un monde virtuel dans sa durée et un autre dans sa création et son développement. Ces deux caractéristiques ne sont pas sans effets sur les pratiques. Dans un cas, il y a « des vieux joueurs », des experts, des « vétérans », dans l'autre le jeu apparaît comme une histoire partagée d'apprentissage : les joueurs découvrent le jeu ensemble, apprennent collectivement (au bout d'un an, cependant, des écarts de niveaux sont apparus).

Nous avons joué à *Dark Age of Camelot* entre 2004 et 2008[3]. *World of Warcraft* fut exploré deux ans, entre 2006 et 2008. Dans le premier jeu, nous avons fini par faire partie « des anciens », des « vieux », des « vétérans »[4] (avec 3 avatars de hauts rangs, dont un parmi les plus élevés du serveur). Dans *WOW*, seul un avatar a atteint le niveau maximum (deux autres sont restés à mi-parcours). Cependant, dans les deux MMO, nous nous sommes attaché à incarner des personnages de classe et de sexe différents et dans des royaumes opposés. Nous avons pratiqué au rythme de trois ou quatre soirs par semaine, selon les périodes, alternant *DAOC* et *WOW*. Notre expérience et notre connaissance du premier jeu nous ont considérablement aidé pour le second non seulement en tant que joueur mais aussi en tant qu'ethnographe du virtuel. Ces deux univers sont en effet très proches aussi bien en termes de

[1] Chiffres donnés par les éditeurs dans des communiqués de presse. Disponible sur http://eu.blizzard.com/fr/press/index.html
[2] Cf. supra, « La pratique des MMO : « jeunes filles perdues » dans un univers de garçons. », p. 116.
[3] Nous n'avons joué en 2009 que de façon très épisodique.
[4] Le terme de « vétéran » est un titre qui apparaît automatiquement sous le nom de l'avatar après 3 ans de jeu.

mécaniques, de règles que de fonctionnements. En conséquence, faire progresser un avatar, apprendre les bases du jeu furent plus aisés dans la mesure nous nous étions « fait la main » sur *DAOC*. De la même façon, d'un point de vue scientifique, nos expérimentations depuis notre master dans *DAOC* sur la façon de rentrer en contact avec les joueurs (et sur la posture à adopter) ont été une aide précieuse pour savoir quels étaient les éléments importants à surveiller et à analyser.

Lors de nos périodes de jeu les plus intensives, nous étions à près de 21 heures par semaine (entre 2006 et 2007 principalement). Connecté souvent le soir entre 21 heures et minuit, nous avons également joué quelques weekends, l'après-midi, mais aussi certains mercredis dans la journée (matin et après-midi), attendu que les horaires et les jours font varier la population qui fréquente ces mondes[1] : les jeunes joueurs sont en effet plus présents les mercredis et les weekends après-midi. Au cours de notre étude, nous sommes partis 6 mois travailler à l'université de Vancouver, la Simon Fraser University. Lors de notre séjour, nos explorations virtuelles se sont ajoutées à celles, réelles, de la Colombie Britannique, à ceci près que nos horaires ne correspondaient plus à ceux habituels en France métropolitaine : lorsque nous nous connections le soir ou l'après-midi à Vancouver, il s'agissait du milieu de la nuit ou du matin en France. Ce fut une heureuse expérience pour notre recherche. En effet, grâce à ces horaires décalés, nous avons découvert ce que les joueurs appellent « les équipes de nuit », c'est-à-dire des communautés de joueurs qui se connaissent bien puisqu'ils se connectent très tard dans la nuit ou tôt le matin aux heures où les serveurs sont les moins fréquentés : des travailleurs de nuit (ouvriers, boulangers, facteurs, cuisiniers), des joueurs québécois ou martiniquais, ou encore des joueurs « insomniaques ».

Dans *Dark Age of Camelot*, notre premier avatar, construit lors du Master en 2003, a occupé un rôle majeur dans l'étude. Il représente près d'un an de jeu : aussi bien dans *WOW* que dans *DAOC*, une commande permet en effet de connaître, en cumulant les heures de connexion, depuis combien de temps un personnage est joué[2] (ce qui représente pour les deux jeux cumulés plus de 7 000 heures au total). « Grâce à cet avatar », nous avons rencontré un grand nombre de joueurs. Ce personnage de très haut rang nous a permis d'entrer en relation avec des communautés de « hard gamers », des joueurs très impliqués dans le jeu, et de rentrer dans ce que l'on appelle des « teams fixes », des équipes fixes, c'est-à-dire les joueurs de haut niveau qui jouent de façon intensive, compétitive, cherchant la performance, le « haut niveau de jeu »[3]. Ces groupes sont assez fermés et le recrutement se fait souvent selon la performance de l'avatar et l'ancienneté du joueur. Le fait d'avoir un personnage de haut rang « performant » n'est donc pas sans effet sur les rencontres avec certains profils de joueurs.

Joueur, « hard gamer » et chef de guilde : une immersion « subjective »

Aussi bien dans *WOW* que dans *DAOC*, nous nous sommes pleinement engagé dans ces mondes virtuels mais aussi dans les guildes de joueurs qui les habitent. Nous avons été membres actifs de quatre communautés[4] (deux sur chaque jeu) et, dans l'une d'entre elles sur *DAOC*, nous avons été élus « Guildmaster » (GM), chef de guilde, avec notre avatar de haut rang. L'ancienneté de notre personnage, son niveau, mais aussi les relations amicales tissées avec les joueurs de cette communauté sur plusieurs années nous ont rendu comme l'un des plus légitimes pour être élu « GM » par les membres de la guilde : gardien des clés des coffres de la maison de guilde, responsable du forum, organisateur de réunion, en charge du

[1] Cf. quatrième partie, « Présentation de la population : quelques éléments descriptifs», p. 223.
[2] Il y a d'ailleurs une certaine fierté chez les joueurs à comparer le niveau de leur avatar et le (peu de) temps qu'il leur a aura fallu pour l'atteindre.
[3] Cf. quatrième partie, « Les « Teams Fixes » : du jeu au sport », p. 350
[4] Dans les faits, nous avons participé à plus que quatre, près d'une vingtaine. 4 ont été objets d'une attention particulière en raison du statut que nous y occupions, des relations régulières et soutenues (hebdomadaires voire quotidiennes). D'autres guildes auxquelles nous avons appartenu ont disparu, ont duré quelques temps : notre participation y était très périphérique.

recrutement des nouveaux membres, responsable de l'administration du site, …. une activité pleine et entière nous fut ainsi confiée[1]. Ce statut « prestigieux » dans cette guilde a été un aide précieuse, non seulement pour rencontrer d'autres joueurs « IRL », « in real life », « dans la vraie vie », pour réaliser des entretiens à domicile mais également, nous y reviendrons, lors de la passation des questionnaires. Ce titre a, en effet, légitimé en partie notre démarche auprès des autres guildes, parfois méfiantes à l'égard des chercheurs, tout particulièrement quand ils subodorent ou pensent que derrière le questionnaire se cache une énième étude sur l'addiction[2].

Dans les guildes de *DAOC*, tous les joueurs ou presque connaissaient notre statut de chercheur. Dans le cas de *WOW*, les joueurs rencontrés ne le savaient pas tous. Seuls ceux avec qui nous jouions régulièrement étaient au courant. Depuis notre master en 2003, nous avons testé différentes stratégies de recherche sur cette question et éprouvé leurs niveaux d'efficacité. Celle qui consiste à révéler son statut de chercheur « d'entrée de jeu » est assurément la plus mauvaise. En effet, préciser son statut « dans la vraie vie », peu importe qu'il s'agisse de recherche ou non, renvoie à un cadre qui n'est pas celui du jeu. Les joueurs qui débutent parlent d'abord du jeu, de leur avatar avant de parler de leur identité « réelle ». Plus encore, se présenter comme chercheur renvoie à l'idée que la participation sera biaisée. Il apparaît en effet comme peu intéressant pour les joueurs de jouer avec quelqu'un qui est là pour observer, qui risque d'être peu expert et de poser des questions qui ne concernent pas le jeu.

La posture inverse (celle ne rien dire) est intenable pour des raisons éthiques mais pas seulement. Si l'on participe au MMO sur le long terme, des relations collaboratives, partenariales, ludiques mais aussi amicales finissent par se nouer, et il est parfois délicat de masquer la réalité lorsque les joueurs demandent : « tu fais quoi dans la vie ? ». On peut certes travestir un peu et rester sur des réponses très générales (« des études », « je suis chercheur », etc.) mais ce n'est pas sans poser la question de la franchise vis-à-vis des joueurs qui sont souvent, comme le souligne Manuel Boutet[3], dans des logiques « d'honnêteté » comparables à celles dans une situation réelle (peu de joueurs rencontrés dans le jeu et dans la vraie vie travestissent leur âge, leur sexe, leur métier, si ce n'est dans un cadre secondaire, pour le jeu, pour la plaisanterie et le plaisir de jouer sur les malentendus[4]). Si, comme dans notre cas, la pratique s'étire sur plusieurs années, les joueurs avec le temps donnent des informations sur leur identité réelle : âge, sexe, métier, … ils échangent même leurs photos et se rencontrent parfois « dans la vraie vie ». Il est ainsi difficile de ne jamais préciser « son vrai métier ». Cette posture est difficilement tenable sur le long terme.

Plus encore, il y a un intérêt pour le chercheur dans la stratégie « à dire ». Non seulement les joueurs ne sont jamais ou rarement hostiles aux études sur les MMO (sauf si elles concernent la question de l'addiction), ils sont souvent curieux, parfois enthousiastes, et se révèlent très souvent disponibles pour répondre, discuter « dans la vraie vie », par téléphone, ou encore par Skype (logiciel de visioconférence). En conséquence, notre logique a été de participer d'abord pleinement au jeu et, comme tout joueur, de répondre les cas échéants sur notre « identité réelle » lorsque la question était posée. En possession d'un personnage de haut niveau, et avec notre statut de « chef de guilde », il nous a été beaucoup plus facile de faire « notre coming-out » scientifique, autrement dit de préciser notre statut puis, comme nous l'avons fait, de demander de l'aide pour les questionnaires et les entretiens.

---

[1] Cf. cinquième partie, « Intégrer une guilde de joueurs : organisation, fonctionnement, lois et nétiquette», p. 484

[2] Cf. cinquième partie, « "Addiction", "dépendance", "aliénation", "jeu excessif"… quand les joueurs en parlent », p. 583.

[3] Manuel Boutet, « Des jeux d'adultes ? Corporéités et sociabilités dans les cyberespaces ludiques », *op. cit*.

[4] Un joueur dans une guilde utilisait parfois un logiciel pour travestir sa voix et se jouer des autres : il reprenait ensuite sa « vraie voix ». Celui-là même, connaissant notre recherche, nous a appris à utiliser ce programme en nous invitant à l'employer « avec une voix de fille » ce qui, d'après lui, nous aurait permis d'approcher plus facilement les joueurs masculins.

La stratégie qui nous semble la plus éthique et la plus pertinente scientifiquement (mais elle suppose du temps) nous est donc apparue comme celle qui consiste à jouer le jeu au départ comme un joueur « lambda », d'apprendre à jouer, de progresser et d'atteindre un « bon » niveau pour ensuite révéler son statut. L'apprentissage du jeu est nécessaire pas seulement pour décrire la pratique à partir de sa propre expérience (elle est toujours particulière et difficilement généralisable), ou pour en connaître la réalité indigène, mais avant tout pour ne pas apparaître avec un « avatar prétexte », de petit niveau, mal équipé, peu compétent. Avoir un personnage de haut niveau, « *full stuff* [1]», c'est une façon de dire que l'on est joueur, que l'intérêt que l'on porte pour le jeu est réel, qu'il n'est pas seulement lié à des questions de chercheurs, « d'intellectuels » et que la conversation évitera peut-être certains présupposés liés à une méconnaissance de la pratique. Avoir un ou plusieurs personnages de haut niveau, c'est une marque d'engagement, de participation, de maîtrise… en somme c'est une forme de légitimité. Le niveau apparaît comme une variable importante : on peut rencontrer des joueurs anciens, on est sollicité par les débutants, on est « élu » chef de guilde. L'avatar de haut niveau et la maitrise du jeu nous sont apparus comme des clés essentielles, bien plus qu'une attitude ou une méthode particulière de chercheur.

La question de notre « posture » ethnographique, autrement dit notre façon de nous engager, de participer, de parler, de jouer, d'intervenir, a été également l'objet d'essais/erreurs et d'expérimentations. Lors de notre master, nous avions cherché à être fidèle, comme beaucoup d'autres études, à certaines prescriptions ethnographiques que l'on trouve dans les livres de méthodologie. Certains travaux sur les mondes virtuels, nous l'avons vu, s'en réfèrent en effet à une ethnographie classique plus contemporaine de type anthropologique ou sociologique. On cite Laplantine, Geertz, Wendling,… ou encore Henriot[2]. On insiste ainsi sur l'apprentissage « indigène » et la participation en filant parfois la métaphore des MMO comme des univers exotiques que le chercheur arpente avec son carnet pour « s'imprégner des thèmes obsessionnels d'une société, de ses idéaux, de ses angoisses. L'ethnographe est celui qui doit être capable de vivre en lui la tendance principale de la culture qu'il étudie. Si, par exemple, la société a des préoccupations religieuses, il doit prier avec ses hôtes »[3].

Cependant, aussi charmantes que soient ces prescriptions ethnographiques appliquées aux mondes virtuels, non seulement les joueurs qui les habitent ne sont pas si éloignés de nos sociétés que l'image le laisse supposer mais, plus encore, les MMO n'apparaissent pas comme des milieux homogènes, dans lesquels un certain type de valeur, une doxa, une population spécifique, une pratique commune domine. Contrairement à l'image d'un village, on constate rapidement une diversité de populations en termes d'âge, de catégorie socioculturelle mais également une hétérogénéité des façons de jouer, de penser « son rapport au jeu », de définir, de hiérarchiser et de distinguer les « bonnes » pratiques ludiques des « mauvaises ». En somme, si l'on cherche une métaphore, les MMO s'apparentent bien plus à des terrains de jeu sur lesquels des personnes viennent jouer qu'à des villages exotiques et éloignés. En conséquence, chercher à saisir par l'ethnographie une seule et même réalité est une entreprise difficile puisque le terrain lui-même renvoie à une diversité des publics et des usages.

En conséquence, notre « posture » de chercheur dans le jeu a oscillé entre deux logiques. Une première n'a visé, contrairement à certains travaux, aucune « neutralité axiologique » ou « indifférence ethnométhodologique »[4]. On peut se demander si parfois derrière cette notion telle qu'elle est employée dans la littérature sur les MMO, il ne s'agit pas d'un mythe quelque

[1] Terme des joueurs pour dire d'un avatar qu'il a un équipement de qualité.
[2] Cité par Sébastien Genvo, *Le game design de jeux vidéo, approche communicationnelle et interculturelle*, *op. cit.*, p. 261
[3] François Laplantine cité par Sébastien Genvo, *ibid.*, p. 272.
[4] Entendu comme le fait de « décrire les faits sociaux et de noter les commentaires des membres sans les soumettre à un jugement de valeur et à une interprétation extérieurs au cadre de référence » (Genvo, *ibid*., p.263).

peu positiviste qui produit la vision d'un chercheur capable d'objectiver sa propre pratique. Par le biais d'une réflexivité et d'outils scientifiques, il pourrait s'extraire du contexte dans lequel il a recueilli et produit ses données. La perspective scientifique, même si elle vise comme dans le cas de l'indifférence ethnométhodologique à « ne pas porter sur cette expérience des jugements de valeurs à partir d'un système d'interprétation autre que celui qui a permis de produire ces *accounts* », elle n'en reste pas moins une expérience située, au cours de laquelle il est difficile de ne pas poser des jugements. De la même façon, les autres joueurs ne s'en privent jamais. Il y a tout un jeu sur « les insultes », les fanfaronnades, les vantardises bravaches, qui sont autant d'éléments de l'activité ludique[1].

En conséquence, c'est avec une subjectivité, une façon de jouer, de plaisanter, de se vexer, de critiquer, « d'être mauvais joueur », d'être plus ou moins fairplay, de prendre du plaisir dans le jeu, que nous avons participé, sans « intellectualiser », « méthodologiser » ou « neutraliser » notre engagement dans les mondes virtuels. Notre pratique et notre expérience de recherche dans le jeu nous ont amené à considérer que, s'il s'agit de mettre entre parenthèses ses présupposés et ses prénotions au moment de l'analyse, jouer au MMO suppose une participation pleine et entière du chercheur, c'est-à-dire avec ses propres présupposés, son caractère, son habitus, son « tempérament », ses jugements. Un joueur sans point de vue, sans hypothèse, sans opinion, sans subjectivité est rare, voire inquiétant aux yeux des autres joueurs. On peut certes essayer de corriger ses inclinaisons mais s'engager dans une pratique sociale c'est toujours trouver un rôle, une attitude qui permette d'interagir avec les autres et de participer pleinement.

L'engagement dans des relations soutenues avec des joueurs nous est donc rapidement apparu comme possible à la condition d'être dans des logiques d'échanges, de dons, de contre-dons, de réciprocité, d'entraide et d'investissement affectif. L'amitié a assurément été un facteur clé de notre immersion dans les MMO. La posture « neutre », comme elle est parfois prescrite dans les manuels de méthodologie en sciences sociales pour ne pas influencer les enquêtés[2] (mais dont on peut penser qu'elle n'est souvent qu'une « fausse neutralité »[3] qui a autant d'effets ou qui en produit d'autres), est d'autant plus artificielle et inefficace dans le cas du MMO que les joueurs s'engagent pour leur part avec leur tempérament, leur « caractère », leur personnalité, leur façon de « faire des blagues », de jouer le jeu. En conséquence, nous nous sommes engagé dans des relations amicales avec l'idée, comme le souligne Loïc Wacquant, que **«** l'amitié est une condition sociale de possibilité de la production de données qui ne soient pas complètement artefactuelles »[4].

Cependant, si nous nous sommes pleinement impliqué dans le jeu avec notre habitus de joueur, qui s'est par ailleurs façonné et transformé au cours du temps, nous avons été attentif à essayer de rencontrer dans le jeu le maximum de « types » de joueurs : débutants, « vétérans », adultes, adolescents, garçons, filles, joueurs passionnés (hard gamer) ou joueurs occasionnels (casual)… ce qui a supposé parfois de tordre ses préférences au profit d'activités ludiques qui n'étaient pas nécessairement celles que nous privilégiions. Nous n'avons pas cherché à nous faire passer pour ce que nous n'étions pas (il est difficile de se faire passer par exemple pour plus jeune que ce que l'on est, notamment dans la maîtrise de certaines références culturelles) mais nous nous sommes attaché à discuter, à suivre et à observer des pratiques différentes de celles où nous nous sentions les plus à l'aise, dans une posture empathique avec toutes les limites de cette approche.

« Se mettre dans la peau de », « comprendre la logique indigène », aussi importantes que

---

[1] Cf. quatrième partie « Vantardise bravache, fanfaronnade et provocation : relâchement du contrôle social et « rupture de cadre », p. 360.
[2] Rodolphe Ghiglione, Benjamin Matalon, *Les enquêtes sociologiques : théories et pratiques*, Paris : Armand Colin, 1999.
[3] Pierre Bourdieu, Jean-Claude Chamboredon, Jean-Claude Passeron, *Le métier de sociologue* : Paris Mouton, 1983.
[4] Loïc Wacquant, « un mariage dans le ghetto », *Actes de la recherche en sciences sociales,* n° 113, 1996, p. 63-84.

soient ces prescriptions que l'on trouve dans les manuels d'ethnographie, on peut se demander si cela relève toujours d'une entreprise possible dans le cas du MMO. L'expérience que l'on a du jeu est toujours singulière, particulière, liée au fait que l'on est venu au terrain (dans notre cas) pour la recherche. Les immersions vidéoludiques, même si elles peuvent durer plusieurs heures, voire une journée, sont seulement intermittentes. La vie sociale « réelle » se déroule toujours en parallèle, avec ses obligations, ses contraintes. On peut certes être réflexif, utiliser des outils pour objectiver sa propre expérience, mais arrive-t-on toujours à extraire son expérience et à en comprendre toutes les variables qui la structurent ?

Nous n'avons donc pas cherché à nous imprégner d'une expérience qui serait celle des joueurs de MMO en général, mais à partir de la nôtre de comprendre, ce qui est commun ou différent de celles des autres. Autrement dit, c'est une ethnographie qui ne vise aucune généralisation à partir de notre seule expérience. Notre ethnographie a été menée en sachant qu'elle s'est construite au carrefour de préoccupations de chercheur et de joueur. Comme le souligne Pierre Bourdieu, « le rêve positiviste d'une parfaite innocence épistémologique masque en effet que la différence n'est pas entre la science qui opère une construction et celle qui ne le fait pas, mais entre celle qui le fait sans le savoir et celle qui, le sachant, s'efforce de connaître et de maîtriser aussi complètement que possible ses actes, inévitables, de construction et les effets qu'ils produisent tout aussi inévitablement »[1].

Il nous est rapidement apparu qu'il n'y pas de « bonne posture » dans ces pratiques vidéoludiques, sinon en cherchant pas à falsifier son propre tempérament, ses goûts, ses façons de rentrer dans le jeu et dans la logique de l'univers ludique pour chercher à en avoir l'expérience la plus complète possible[2]. Quelle que soit la posture adoptée, l'ethnographie « en ligne » révèle dans tous les cas une limite forte : celle des rencontres et des agrégations. Les horaires de connexion ne sont pas les mêmes que l'on soit chercheur, commercial, ouvrier, lycéen, travailleur de nuit, marié, célibataire, père ou mère de famille. Cette dimension est souvent peu interrogée ou prise en compte dans la littérature. Or, nous le verrons, les contraintes sociales, familiales, parentales sont bien présentes.

Plus encore, les logiques affinitaires sont importantes, autrement dit l'entente, les relations entre certains profils sont plus probables que d'autres. Nous nous en sommes rendu compte dans une des premières communautés de *DAOC* dans laquelle deux joueurs étaient « thésards ». Contre la vision postmoderne d'un monde virtuel, éthéré, les logiques sociales configurent en partie les rencontres. C'est aussi pour cela que le recours à d'autres méthodes telles que les questionnaires, les entretiens, les « observations-balayages » de site internet nous est apparu comme nécessaire pour comprendre la pratique ludique dans ses différents aspects mais aussi pour dépasser le cadre de notre propre expérience ethnographique et de ce qu'elle nous donnait à voir et à penser : « Ne pas croire qu'on sait parce qu'on a vu ; ne porter aucun jugement moral. Ne pas s'étonner. Ne pas s'emporter. Chercher à vivre dans la société indigène. Bien choisir les témoignages […] Dire ce que l'on sait, tout ce que l'on sait, rien que ce que l'on sait ».[3]

---

[1] Pierre Bourdieu, « Comprendre » in Pierre Bourdieu (dir.), *La misère du Monde*, Paris, Éditions du Seuil, collection Points, 1993, p. 1392.

[2] Les travaux de Loïc Wacquant, sur la boxe nous sont apparus comme une référence importante si l'on s'intéresse à la notion de participation « observante » dans une pratique sociale. Le sociologue n'a pas fait l'économie d'une pratique intensive pour étudier l'univers de la boxe. « C'est dire qu'on ne peut faire la science de cet « art social » en faisant l'économie d'une initiation pratique, en temps et en situations réels. Comprendre l'univers de la boxe exige que l'on s'y plonge en personne, qu'on en fasse l'apprentissage et qu'on en vive les principales étapes de l'intérieur. L'appréhension indigène est ici la condition indispensable de la connaissance adéquate de l'objet. ». Loïc Wacquant, *Corps et âme : carnets ethnographiques d'un apprenti boxeur,* Marseille : Agone, 2002, p. 60.

[3] Citation de Mauss reprise chez Loïc Wacquant, *Corps et âme : carnets ethnographiques d'un apprenti boxeur, op. cit.,* p.6.

« Post-it » ethnographiques et profils de joueurs : données, conversations et entretiens en ligne

Notre immersion dans ces mondes virtuels s'est définie d'abord comme une exploration des mondes et des activités ludiques. Que font les joueurs dans ces univers et à quoi-jouent-ils ? De quelle nature sont les informations échangées entre les joueurs, quelles sont les relations, les sociabilités qui s'y déploient ? Si l'on peut émettre quelques réserves quant à la métaphore du MMO comme une contrée lointaine, il s'agit bien néanmoins d'explorer un territoire délimité par une carte, de visiter des lieux, de rencontrer leurs habitants, d'observer certaines pratiques « indigènes »… on peut par ailleurs prendre des photos, des « captures d'écran », de ce que l'on « voit ».

Captures d'écran de *DAOC* et *WOW*

Notre « participation observante » à ces deux MMO avait un double objectif. D'une part, une description des pratiques, une compréhension « indigène » des activités mais également l'observation et le suivi de joueurs sur le long terme : évolution de leur personnage, de leur apprentissage du jeu, de leur pratique ludique « préférée », intégration et participation aux guildes, pause et arrêt du jeu.

Au cours des ces immersions, nous avions toujours près de nous (de notre clavier) un carnet « de terrain ». En réalité, il s'agissait plus de « post-it » ethnographiques que de carnets a proprement parler. Sur ces morceaux de papier, nous avons régulièrement inscrit des éléments par date et par joueur[1] :

- des descriptions de l'activité : combats, mariages, enterrements, ventes et reventes de biens virtuels

- des dialogues entre joueurs pendant les parties

[1] Ces post-it ont également servi à poser des hypothèses, proposer des pistes d'analyses à infirmer ou confirmer lors d'entretiens à domicile ou dans les questionnaires.

- des informations sur leur identité : sexe, âge, métier, éléments de la vie réelle qu'ils précisaient en jeu (naissances, décès, difficultés de la vie quotidienne, tensions dans le couple ou avec les parents, réussite ou échec scolaire ou professionnel, etc.)

L'avantage non négligeable d'une ethnographie en ligne est lié au fait qu'il n'y a pas de retranscription à faire. En effet, le logiciel permettait d'enregistrer les échanges textuels auxquels nous assistions. Il suffit alors d'aller chercher dans un fichier la conversation souhaitée en fonction de l'heure et de la date.

Extrait du fichier « log.txt » du jeu *Dark Age of Camelot*[1] :

[23:31:51] Vous envoyez, "on peux se retrouver à Galpen, si tu veux" à Frostal

[23:32:15] Frostal envoie, "oki mais j'suis a galplen

[23:32:32] Vous envoyez, "bouge pas je te rejoins" à Frostal

[23:32:39] Frostal envoie, "oki merci ☺"

[23:35:02] Vous envoyez, "j arrive" à Frostal

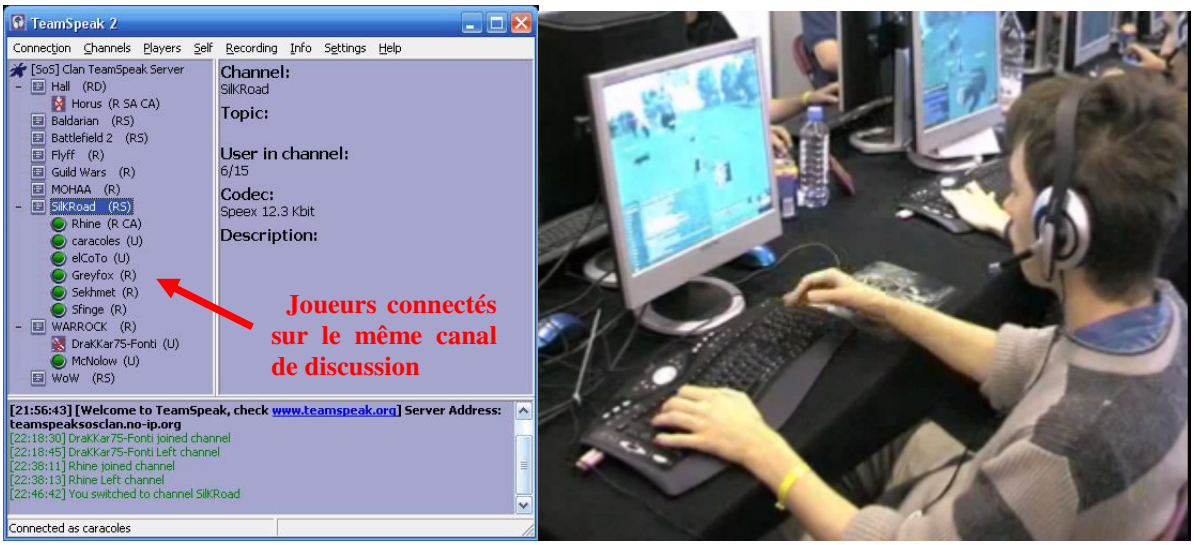
[23:35:19] Frostal envoie, "je bouge plus ☺"

[23:36:23] Kwisatz envoie : "tu vas bien ? ☺" […]

[23 :37 : 10] Frostal : bof, je suis malade. J'ai chopé la crève et ma copine aussi ☹ donc je vais pouvoir jouer !:)

De la même façon, nous avons enregistré certaines conversations entre les joueurs lorsqu'ils utilisaient le logiciel vocal *Teamspeak* pendant leurs parties. Il s'agit d'un programme gratuit utilisé par la majorité des joueurs de MMO. Nécessitant un microphone et des enceintes (le plus souvent, les joueurs utilisent un micro-casque), il permet de communiquer avec les joueurs avec qui l'on joue. Ces conversations enregistrées (en format MP3) n'ont été que partiellement retranscrites, gardant les extraits qui nous semblaient illustrer des éléments importants.

Logiciel Teamspeak et utilisation du micro-casque



[1] Lorsque nous rapporterons dans les encadrés les paroles recueillies dans le jeu ou sur les forums, nous avons conservé en partie la graphie, la syntaxe et l'orthographe des joueurs. Leurs expressions si particulières, au carrefour de l'oral et de l'écrit, du français et de l'anglais sont remplies d'expressions stéréotypées, de jargons de sigles, d'acronymes et d'abréviations mais aussi d'« emoticons », tels que les simleys, ces symboles et ces figures communiquant les émotions et « l'état d'âme » des auteurs : ☺ ☹. Si l'on considère qu'une partie de l'ethnographie consiste à « donner à voir », changer complètement cette écriture ou la transformer dans une forme plus soutenue, ou académique aurait été une déformation trop grande. Cependant pour les lecteurs non-initiés de cette écriture, elle est parfois à la limite de l'intelligibilité. Nous l'avons donc modifiée lorsque nous l'avons estimé illisible pour les lecteurs soit en changeant le mot, soit en précisant le sens en note de bas de page.

Tous ces éléments textuels, vocaux, graphiques recueillis au cours de notre ethnographie furent regroupés par type d'activité ludique mais également par joueur pour établir des *profils* qui précisaient ainsi leur âge, leur situation professionnelle et familiale, leurs avatars, leur splaisirs dans le jeu, leurs pratiques préférées, leurs horaires de connexion, leurs évolutions au cours du temps… Parfois ces informations étaient prises « au hasard » des conversations, au détour d'une discussion vocale ou textuelle. Parfois, sur le mode de la conversation informelle, nous posions certaines questions en lien avec leur pratique ou leur apprentissage. Dans certains cas enfin, ces portraits étaient alimentés par d'autres informations notamment celles que les joueurs postaient sur les forums de leur guilde.

Exemple de portrait :

Michel, 36 ans, joueur de *DAOC*, chauffeur poids lourd, marié, deux enfants (une fille 12 et un garçon 14 ans). A un bac pro en poche. A commencé *DAOC* en 2001 (a fait une un pause entre 2003 et 2004). Aucun de ses enfants ne pratique. Sa compagne non plus. Habite Perpignan. Le pc est dans le salon. Il se connecte le vendredi soir et le weekend quand il n'est pas en déplacement. Se connecte également tous les jours pendant ses congés, quand il ne part pas en vacances avec la famille. Appartient à deux guilde, les « centurions » et les « les anges noirs ». Il joue sur deux royaumes (albion et midgard) Possède 4 avatars sur Mid (une guerisseuse, un sauvage, un thane et un prêtre de hel) et 4 avatars sur albion (un thaumaturge, un théurgiste, une clerc et un sicaire). Présente le profil de joueur de PVE, peu axé sur le PVP. Sa femme ne travaille pas. S'occupe des deux enfants, deux garçon, (4 et 6 ans). […] Lorsqu'il joue le soir, il mange devant son pc les plats que sa femme lui a préparé. Il y a un tout un jeu dans la guilde pour savoir « ce qu'il mange ».

15/04/2006 : A eu un accident avec son camion. La personne en voiture a eu un accident Ela me send en privé pour me dire de pas faire de blague, « *il a pas le moral ce soir* ».

A travers cette ethnographie en ligne, nous avons tenu à jour plus de 60 profils de joueurs[1]. Parmi eux, 13 ont accepté de faire un entretien en ligne à l'aide du logiciel Skype ou MSN. 30 ont été interrogés « IRL », dans la « vraie vie ». Ces joueurs, rencontrés en ligne et dans la vraie vie (parfois sur plusieurs années) sont souvent les portraits les plus complets que nous ayons obtenus.

Participation observante à *Dark Age of Camelot* et *World of Warcraft* :

- 4 avatars sur chaque jeu, de sexes et de classes différents, dans des royaumes opposés.
- Immersion sur plus 4 ans dans le cas de DAOC, 2 ans pour WOW, sur une moyenne de 12 heures de jeu par semaine (21 dans les périodes les plus intensives)
- Enregistrements des échanges textuels
- Enregistrement de parties de jeu/ Captures d'écran
- Enregistrements de conversations vocales : nous les avons gardées sous forme de fichier MP3, retranscription partielles
- Carnets (post-it) ethnographiques : description de l'activité
- 64 profils et parcours de joueurs tenus à jour.
- Participation active à 4 guildes, dont une en tant que « Guildmaster ».

« Lurking » et « espionnage » : forums de guilde, forums communautaires et blogs

En complément à notre participation aux deux MMO, nous avons suivi attentivement certains échanges entre les joueurs en dehors du jeu, sur les forums de discussions. Deux types ont été observés : les forums de guildes et les forums « communautaires ». Dans le premier cas, nous avons consulté plusieurs sites de guildes. Pour les besoins de notre questionnaire, nous avons contacté 978 communautés. Toutes ces guildes ont été

[1] 64 exactement. 37 concernent des joueurs de DAOC et 27 Word of Warcraft. Cf. annexe 2 : « joueurs observés dans le jeu ». Certains portraits sont brefs (à peine une demi-page). Sur ces 64 joueurs suivis et rencontrés dans le jeu, plus de la moitié ont été suivis sur plus d'un an (certains pendant 4 ans). Lorsque nous citerons des discours de joueurs rencontrés dans le jeu, nous préciserons : « données et conversations ethnographiques ».

« *bookmarkées* », mises en favoris et répertoriées[1]. Vingt d'entre elles ont été consultées de façon hebdomadaire ou mensuelle[2]. Pour quatre communautés auxquelles nous avons participé activement, le suivi était quasi-quotidien : tous les matins ou presque nous consultions les échanges de la veille, copiant/collant certains échanges. On trouve sur ces forums de guilde, des informations de natures diverses : d'abord des échanges liés au jeu (aides, conseils, agenda), mais aussi des conversations qui ne concernent pas seulement le jeu : cinéma, littérature, série télévisée, présentation des joueurs « dans la vraie vie », « débats de sociétés », discussion sur la vie quotidienne, etc.[3]

Forum de la guilde « le cercle de Dun Dagda »[4] (*Dark Age of Camelot*), discussion sur la loi Hadopi

Corbendallas : Je pense qu'on était nombreux à suivre l'évolution de cette loi Hadopi depuis qu'elle a été proposé au parlement. Et pour info le conseil constitutionnel viens tout juste de censurer certain articles de la loi, notamment par rapport à la coupure de l'accès à internet. En faite selon le conseil constitutionnel, il ne peut appartenir qu'au juge la décision de couper l'accès à internet.

Arkanila : Je vais pas m'étendre, mais le truc le plus génant pour moi était surtout la partie où ça parlait d'installer des logiciels espions sur son PC... Dans le fond je suis pas forcément contre l'idée de la loi. Même si au fond de moi je pense toujours que le plus gros du problème du piratage vient surtout de la non réactivité des gros groupes audiovisuel/média/musique qui pourrait simplement faire plus d'action efficace et simple permettant de réduire le phénomène:)

Anngelle : c'etait logique au vu que internet est une action de liberté , couper internet au prévenus aurait été un muselage a un texte de loi française des droit de l'homme et du citoyen ! le comble pour l'assemblée et le parlement

belza : sympa comme info merci moi ce qui me gênais c'était le fait qu'on puisse pirater ta ligne et qu'on la coupe alors que c'est pas toi qui télécharge j'imagine ma mère et mon beau père en les supposant en wifi qui se ferais gicler leur connexion alors qu'ils n'y seraient pour rien car pirater comment protéger son système si déja le fait de clicker est un problème cela ne parait pas très juste

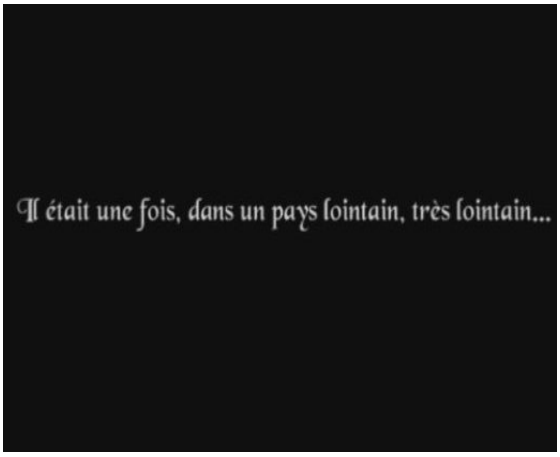
Ces forums de guilde sont des lieux d'informations précieux pour le chercheur. Non seulement les joueurs y débattent du jeu ou d'autres thèmes mais précisent également des éléments de l'IRL, de « la vraie vie » : métiers, situation familiale, lieux de résidence, photos des joueurs, photos de leur espace de jeu, … photos de leur rencontre, IRL, « dans la vraie vie ».

Photo de la rencontre « IRL » des membres de la guilde « les dragons de Kalidor » postée sur le forum de la communauté

[1] Cf. annexe 3 « liste des guildes contactées ».
[2] Nous avons cependant consulté d'autres guildes issues de la liste des guildes contactées lorsque nous étions à la recherche de thématiques précises. Les forums permettent en effet de faire des recherches par mot clé dans le titre ou le corps des messages postés.
[3] Cf. cinquième partie : « Des communautés de parole : vie ludique et vie privée sur les forums », p. 491.
[4] http://cercle-dagda.org/printview.php?t=15284&start=15

Plus encore, les joueurs mettent en ligne sur ces forums des créations autour du jeu : des textes, des poèmes, des bandes dessinées, des films, ou encore ce que l'on appelle des machinimas, des « films courts créés à partir de moteurs de jeux vidéo »[1] qui mettent en scène les aventure de leur avatar ou de leur guilde… différents types de productions sont mis en ligne[2].

Extraits d'une machina racontant les aventures d'un avatar



Parallèlement à cela, nous avons consulté également ce que l'on appelle les forums « communautaires » : *Judge Hype*, *Jeux Online*, *Mondes persistants et World of Warcraft Europe*. Il s'agit d'espaces de discussions qui s'adressent à l'ensemble des joueurs de *WOW* ou de *DAOC*. Dans certains cas, tels que le forum *World of Warcraft Europe*, on parle de « sites officiels » : ces espaces sont mis en place et gérés par les éditeurs. Les modérateurs des forums, autrement dit les personnes chargées d'intervenir pour veiller au respect de la charte (des règles indiquant les comportements verbaux tolérés ou non) et au bon déroulement des discussions, sont employés et salariés par la société d'édition. Dans les autres cas, il s'agit de forums « associatifs » (loi 1901) ou de SARL vivant essentiellement de la publicité. Les modérateurs sont souvent des joueurs passionnés qui, bénévolement, assument cette fonction. Ce sont comme pour les guildes des espaces de conseil, d'aide pour le jeu, de création, mais également des lieux de conversations sur le jeu et des pratiques culturelles en lien :

Forum communautaire[3] « Jeux online » : débat sur l'adaptation de *World of Warcraft* en film (et par extension discussion sur Le seigneur des anneaux et Spiderman)

Mig87 : Salut tout le monde, *WOW* le film ! On avait déjà entendu parler de ce projet mais il se faisait plutôt attendre depuis un petit moment. J'ai lu ce matin que Sam Raimi (Les Spider Man, Drag me to Hell) allait diriger le film ! C'est plutôt une bonne nouvelle, que quelqu'un avec de l'expérience lance le projet, bon après on attend le scénario et la date de sortie ... Le bon plan c'est qu'ils sont quasiment sur de faire au moins 10 millions d'entrée

Daynos de Nory : Roooh ! Sam Raimi, c'est avant tout les films « Evil Dead » !!!

seito : c'est toujours bien d'avoir des adaptations de jeux au cinéma faites avec de bonnes personnes et s'il y a bien un jeux qui de par sa popularité devait finir par être adaptés c'est bien celui là

Hyun-Sai : Vu ce qu'a donné le dernier Spider Man, j'ai également très peur.

Paerindal : C'est déja un petit espoir de qualité, Peter Jackson [le seigneur des anneaux] ne dirigera pas le film.

sakuba : Tu peux un plus détailler ce que tu reproches exactement ? Car oui, Le seigneur des anneaux n'est pas la meilleure des adaptations (surtout le premier film qui coupe à la hache) mais

[1] Cf. Isabelle Arvers (commissaire d'exposition art et nouveaux médias), « La question juridique liée aux Machinimas », [article en ligne], 2008. Disponible sur http://junon.u-3mrs.fr/u3ired01/Main%20docu/tableronde2008/tr2008-iarvers.pdf

[2] De la même façon nous avons consulté, sur les plateformes vidéo *Dailymotion* et *Youtube*, les vidéos créées par les joueurs autour de WOW et de DAOC.

[3] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=1011708

c'était des grands divertissements qui je pense ont contenté pas mal de gens. On ressortait de la salle avec la satisfaction d'avoir vu un grand spectacle haut en couleurs même si les puristes ont certainement du détester

Hark Neanias : Le seigneur des anneaux, c'est juste 3 putains de chef d'oeuvre. Vivement Bilbo le Hobbit

Italic : Que peut on attendre de films de ce genre ? J'aurais tendance à répondre qu'ils nous divertissent LOTR dans je genre, je pense que ça doit être difficile de faire mieux, et même si quelques libertés ont été prises, l'esprit était là et le spectacle était scotchant. Les spidermans sans être des chefs-d'oeuvre inoubliables remplissent parfaitement leur mission et ce voient avec beaucoup de plaisirs (peut être un peu moins le dernier). Alors je ne précipiterais peut être pas dans les salles, mais j'irais sûrement le voir

Pile : Le dernier spiderman c'est quand même un peu God bless America

Espace de débat sur la pratique et les « autours » du jeu, ces forums sont des « lieux ressources » fréquentés par les joueurs mais également par les journalistes et les chercheurs. Il n'est pas rare, en effet, de voir apparaître des questionnaires en ligne ou des demandes de renseignement sur la pratique du MMO. Parmi les thèmes privilégiés, l'addiction. Si cette thématique du jeu excessif et de la dépendance est parfois abordée par les joueurs eux-mêmes, elle n'est pas sans faire courir le risque au chercheur d'attirer une certaine hostilité de la part des joueurs, voyant là des formes de stigmatisation de leur pratique.

Forum communautaire « jeux online » [1]: un étudiant sollicite les joueurs pour un questionnaire sur l'addiction

nael.moussa : Bonjour à tous, Je fais ma thèse de médecine sur l'addiction aux jeux vidéo. Le but de cette thèse est chercher à savoir si les joueurs les plus dépendants présentent des troubles anxieux ou dépressifs ou d'autres addictions (comportementales ou à une substance). J'ai fait un questionnaire Il permet de répondre à deux questions :

1. Etes vous dépendants aux jeux vidéo?

2. Présentez vous des troubles anxieux ou dépressifs?

Merci d'avance de votre participation.

Guls : Bonjour, Après avoir lu un certain nombre d'écrits scientifiques prouvant que l'addiction aux jeux vidéos n'existait pas en tant que telle, je suis assez étonné (et effrayé) de voir un médecin en devenir prendre ce phénomène pour quelque chose de sérieux. Avant d'effectuer une thèse sur l'addiction, mieux vaut d'abord arriver à définir si elle existe réellement

Eva / Celivianna : Intéressant. Il y a une question qui m'a posé problème tout de même : "ressentez vous du plaisir ou du soulagement quand vous jouez aux jeux vidéo ?" On peut ressentir du plaisir, sans ressentir de soulagement. Du coup, toute réponse positive est forcément évasive.

nael.moussa : La classification d'un certain nombre de troubles mentaux sont en pleines mutation. les troubles du comportement alimentaire ont été ajouté à la liste des addictions dites comportementales. Ainsi l'addiction aux jeux vidéo, est effectivement un syndrome, mais dont la réalité répond à certains critère. L'addiction ressenti est différente de l'addiction définie. Donc ne vous voilez pas la face l'addiction aux jeux vidéo existe réellement. (J'ai joué pendant 2 ans à un MMO est je peux dire que je me suis senti dépendant pendant plusieurs mois). Est elle uniquement secondaire à des troubles anxio-dépressif ou autres? Est elle transitoire et/ou récursive? S'inscrit elle dans un trouble addictif plus large? Personne ne peut actuellement y répondre. Mais c'est cherchant et en essayant de comprendre que les choses avancent. Alors plus il y aura d'études sérieuses sur le sujet, moins on se retrouvera avec la vision de TF1 sur le sujet.

Sound2008 : Tres bien que des professionnels (eux mêmes joueurs) s'intéressent à cette question.

Hokaine : Tu n'es pas le premier a venir nous poser des questions sur ce sujet. Personnellement je suis assez gêné que les jeux vidéo soient ciblés. Pourquoi ne pas faire une thèse sur le phénomène d'addiction tout court? J'ai vraiment l'impression que ca devient une mode de prendre les joueurs pour des rats de labo, impossible à décoller de leur écran sans vraiment que les observateurs se posent les bonnes questions. Bref j'ai répondu pour voir de quoi il en retournait et pour rendre service.

Mot de Passe : Ton questionnaire est orienté à mort, je l'ai trouvé très mauvais.

[1] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=876071

nael.moussa : Une thèse est un exercice qui a un certain cadre. Il y a donc un thème, des hypothèses de départ qu'il faudra infirmer ou confirmer. Le thème sur l'addiction en général est beaucoup trop large. Et en essayant de voir s'il existe des co-addictions chez les joueurs les plus dépendants, si cela se confirme. Cela orientera vers la notion de troubles addictifs ayant diverse expressions cliniques dont l'addiction aux jeux vidéo (parmi tant d'autres). Je ne fais en rien le procès des joueurs ni des jeux en eux mêmes je cherche à comprendre pourquoi il y a des sujets dépendants aux jeux. La dépendance, c'est la perte de la liberté de s'abstenir.

Fartha : Très honnêtement, tu vas droit dans le mur avec un sujet de thèse comme celui... surtout en commençant avec une erreur dans l'intitulé

Enfin six blogs[1] de joueurs ont été régulièrement consultés. Ces espaces sur Internet sont moins interactifs que les forums. En effet, même si les lecteurs peuvent laisser des commentaires, un blog est un espace plus personnel dans lequel un auteur y dépose des textes, sur le modèle d'une écriture diariste. Beaucoup de blogs sur Internet sont des comptes-rendus journaliers de la vie intime et sociale du « bloggeur ». Dans certains cas, il s'agit sur le modèle de « l'édito » de commenter l'actualité, de donner son point de vue sur un évènement culturel ou social (tenu par des journalistes « professionnels » ou « amateurs »)[2]. Parfois, des joueurs de MMO consacrent un blog essentiellement à leur pratique vidéoludique décrivant et rapportant leurs aventures virtuelles mais aussi leurs « sentiments » sur le jeu.

Blog d'une joueuse de *World of Warcraft*[3] :

jeudi 12 juillet 2007

Bonjour je vous présente Shankha ma chasseuse Orc, j'ai créé ce blog pour vous conter ses aventures et au travers d'elle, les miennes également dans *World of Warcraft*. […] Au fil des jours je vais vous raconter ce qu'elle fait, ce qu'elle pense, ce qu'elle a envie de faire, ainsi que mon point de vue de joueuse, etc etc.

jeudi 12 juillet 2007

Cher journal,

Hier Vivamort nous a convié à défendre Kargath contre une attaque du petit peuple du Loch, je m'y suis rendue à l'heure dites. Arrivés là-bas nous étions une quinzaine, la tension était palpable...

23 juillet 2007 :

Aujourd'hui je me suis crêpée le chignon avec une elfette de sang à Fossoyeuse. J'étais devant la banque en train de papoter avec Thurzal, et là une elfette toute pimpante est venue pour essayer de me le voler ! J'lui ai fait ravaler ses mots, mais au final je n'ai eu qu'une envie c'est de m'en aller, les disputes d'elfettes manucurées ça ne me branche pas du tout. Ensuite je me suis faite draguer par un mort-vivant fan de ma peau verte, j'ai décliné son offre après avoir vu la tête que tirait Thurzal. Je n'ai rien fait aujourd'hui, à part discuter, j'ai pas quitté Fossoyeuse... Ensuite je suis allée à Shattrah pour piquer un roupillon. Une journée assez plate en fait.

23 juillet 2007 :

Être une fille quand on joue à *WOW* ça ne pose quasiment que des problèmes. J'ai envie d'en parler un bon coup ici, c'est un sujet que je connais bien, vu que je suis une fille qui joue à *WOW*. Le premier problème quand on est une fille qui joue à *WOW*, c'est de ne surtout pas se trahir sous peine de subir les inconvénients que je vais citer plus bas. Malheureusement il arrive assez souvent qu'on se trahisse en mettant les verbes au féminin, les participes passé également, et là arrive la question : t'es une fille ? Et là que répondre ? Non ? J'ai pas envie de le dire ? Oui mais ne le répète pas ? Oui et alors ? Aucune de ces réponses n'est valable, d'ailleurs si quelqu'un sait comment répondre qu'il me le dise ! Si tu réponds Non, le type en face va te dire : ouais c'est ça sale menteuse, ou bien pire : pfffff un mec qui se fait passer pour une fille, t'es homo ou quoi ? :s Non vraiment, NON n'est pas la bonne réponse. J'ai pas envie de le dire voudra forcément dire que tu es une fille, et là tout le monde va te chambrer haan t'es une fille et certains vont se frotter les mains. Si tu dis oui mais ne le répète pas, tu peut être certaine que tout ton serveur sera au courant et si tu dis Oui et alors le gars va dire : ben rien c'était juste pour savoir, et sinon t'as un copain toi ? Bref ne vous faites pas chopper les filles parce qu'après la galère commence.

[1] Contraction de Web Log. Cf. annexe 1 « lexique des jeux en ligne ».

[2] Pour une description et une analyse de la blogosphère, cf. Adrianne Russel, « Digital Communication Networks and the Journalistic Field: The 2005 French Riots », *op. cit.*

[3] http://godesslou.blog.jeuxvideo.com/2/

Qu'il s'agisse de forums communautaires, de forums de guilde ou de blogs, ces espaces de discussion sont des lieux importants pour le chercheur. En dehors des rubriques consacrées directement au jeu (aide, conseils, tutoriaux), les joueurs n'hésitent à décrire, commenter et débattre du jeu dans sa dimension quotidienne, routinière, souvent de façon réflexive. On peut y consulter en effet des pages de discussions sur la façon dont le jeu s'insère dans le quotidien. Ainsi, une discussion, sur un forum communataire de joueurs de WOW, est consacrée au thème : « *Comment gérez-vous le MMO, le boulot ou les études ?* ». Une autre de proposer : « *que pensez-vous des filles qui jouent au MMO ?* » Sans que les questionnements ne soient provoqués par le chercheur, les joueurs parlent de leur plaisir lié au jeu, parfois de leur difficulté. Nous le verrons, dans bien des cas, les joueurs n'ont pas besoin d'une « médiation » ou « d'une intervention sociologique » pour aborder des questions essentielles : le type de culture partagée, les rapports sexués au jeu, la sociabilité dans les MMO, l'impact du jeu dans la vie sociale, …

« Observations balayages » (lurking) de sites :
- 978 forums de guildes ont été répertoriés
  - 20 forums de guilde ont été observés et analysés régulièrement
  - 4 sont des guildes auxquelles nous avons activement participé
  - Copier/coller des échanges
  - Téléchargement des vidéos, images, textes des joueurs
  - Regroupement des données par thème
- 6 forums communautaires ont été répertoriés
  - 2 d'entre eux ont été observés et analysés régulièrement : « Jeux Online » pour *Dark Age of Camelot* et « World of Warcraft Europe »
  - Copier/coller des échanges
  - Téléchargement des vidéos, images, textes des joueurs
  - Regroupement des données par thème
- 6 blogs de joueurs de *WOW* ont été répertoriés et observés régulièrement :
  - Copier/coller des Textes
  - Regroupement des données par thème.

Salons de jeu vidéo, LAN Party, rencontres IRL … et domicile : entretiens avec des joueurs de MMO

Parallèlement à ces observations en ligne, nous avons mené 64 entretiens « dans la vraie vie » avec des joueurs de *WOW* ou de *DAOC*. 30 ont été réalisés avec des joueurs côtoyés dans le jeu. Pour le reste (34), il s'agissait tantôt de joueurs de *WOW* ou de *DAOC* rencontrés lors d'évènements consacrés au jeu vidéo (que nous ne connaissions pas forcément dans le jeu), tantôt de joueurs rencontrés à domicile par le biais de nos propres réseaux sociaux : amis, familles, étudiants[1]. Equipé d'une caméra ou d'un magnétophone, ces entretiens semi-directifs se focalisaient essentiellement sur l'insertion du jeu dans l'espace social, culturel et familial, sur leurs pratiques ludiques, sur les communautés auxquelles ils appartiennent, et enfin sur l'apprentissage du jeu. Les entretiens ont été réalisés dans deux types contextes :

- Des événements liés au jeu : des salons (ou des conventions) consacrés au jeu vidéo, des LAN party, des « rencontres IRL » organisées par les joueurs de MMO

- Des rencontres à domicile

Une première série d'entretiens a été menée lors d'évènements liés au jeu vidéo. Nous avons ainsi participé à 4 salons du jeu vidéo (« monde du jeu » et « festival du jeu vidéo » à Paris).

[1] A ces 64 joueurs entrevus « dans la vraie vie », on peut ajouter 13 entretiens menés avec des joueurs (rencontrés dans le jeu) par le logiciel Skype ou MSN. Au total, 77 joueurs ont été interrogés. Certains ont été interrogés plusieurs fois en ligne, IRL et à domicile (85 entretiens au total). Cf. Annexe 3 « échantillon de la population interrogée en entretien ».

Il s'agit de manifestations organisées sur un week-end qui ne concernent pas seulement *Dark Age of Camelot* ou *World of Warcraft*. Cependant, au cours de ces salons, les joueurs de MMO se rencontrent « IRL », « pour de vrai ». Certains viennent parfois déguisés selon leur avatar sur le stand des éditeurs, souvent favorables à ces rencontres : ces derniers mettent à disposition des joueurs des lieux de rencontres et des badges sur lesquels les joueurs inscrivent le nom de leur avatar dans le jeu. A cette occasion, nous avons interrogé des joueurs que nous fréquentions dans le jeu ou non.

Monde du jeu 2005 : Stand de l'éditeur de *DAOC* en France (Goa)

Au cours de ces salons, nous avons également interrogé des employés des sociétés d'édition : deux « *games masters* » (des employés de la société chargés de veiller au bon déroulement du jeu), un responsable marketing. Les entretiens se sont faits souvent de façon individuelle, parfois de façon collective (des joueurs se joignaient aux conversations de façon impromptue).

De la même façon, nous nous sommes rendu à deux reprises à des « LAN party »[1]. Il s'agit là aussi de rencontres entre joueurs de jeux vidéo, (pas seulement de MMO), à ceci près que contrairement aux salons, les éditeurs en sont souvent absents. Ils n'ont pas de stand sur lequels ils présentent leurs produits. Ces manifestations sont principalement organisées par des associations de « gamers », de joueurs de jeu vidéo. Lors de ces rencontres qui durent deux ou trois jours (le week-end), les joueurs viennent avec leur PC pour se connecter sur un gigantesque réseau local et jouer avec d'autres. Ils apportent également leur sac de couchage (pour dormir à côté de leur machine) et quelques victuailles (chips, gâteaux, sandwich, soda).

[1] Initiale de Local Area Network, littéralement « réseau local ». L'une à Mont de Marsan, l'autre à Bordeaux. Pour une description et une analyse détaillée de ces manifestations. Cf. Philippe Mora, « Derrière l'e-sport : un conflit d'experts de jeux réseaux compétitifs », op. cit. Cf. également Samuelle Ducroq-Henry, « les nouvelles tribus ludiques : ethique et sports électroniques », *op. cit.*

Photos LAN Party

Ces LAN party sont des moments de rencontres, de tournois et de compétitions (MMO ou autre) mais également des occasion, pour les joueurs, d'échanger des films, des jeux, des musiques, des logiciels (souvent « piratés »)… tout un ensemble de pratiques et de produits culturels plus ou moins liés au monde de la *fantasy*, de la science-fiction, du jeu vidéo ou de l'informatique sont échangés. C'est aussi l'occasion pour certains de montrer son PC « tuné », c'est-à-dire décoré et transformé de façon originale. Là encore, nous avons interrogé des joueurs rencontrés ou non dans le jeu.

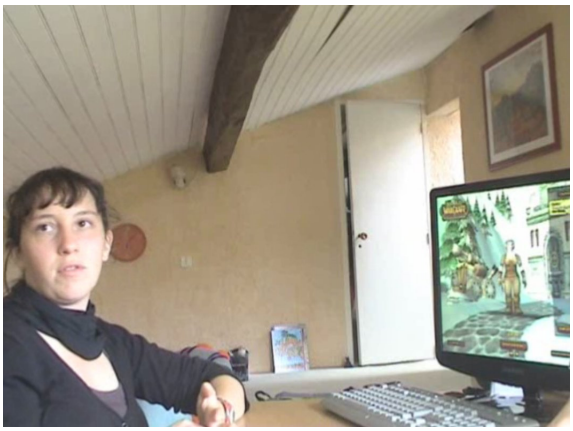
Nous avons également participé à cinq « *rencontres IRL* ». Ce terme désigne, dans le monde des joueurs, des soirées ou des journées organisées (souvent par des membres d'une même guilde mais pas toujours) pour le plaisir de la rencontre, de la découverte, pour « se connaître » le temps d'une soirée ou d'un week-end. Des joueurs se donnent des rendez-vous dans un restaurant, en boîte, au cinéma, pour un concert, un spectacle, un match de football, une partie de « *paint ball* », une randonnée… Organisées à l'occasion d'un salon du jeu vidéo ou non, toutes sortes d'activités et de prétextes sont possibles[1]. Lors de ces rencontres, il s'agissait là aussi d'interroger des joueurs (que l'on connaissait dans le jeu mais pas toujours). Le magnétophone ou la caméra étaient utilisés sauf lors des moments de discussion informels (à table par exemple). Nous retranscrivions alors nos impressions et nos échanges avec les joueurs une fois la soirée terminée.

[1] Cf. cinquième partie : « Du virtuel au réel : l'intrusion de « la vraie vie » et les rencontres IRL», p. 501.

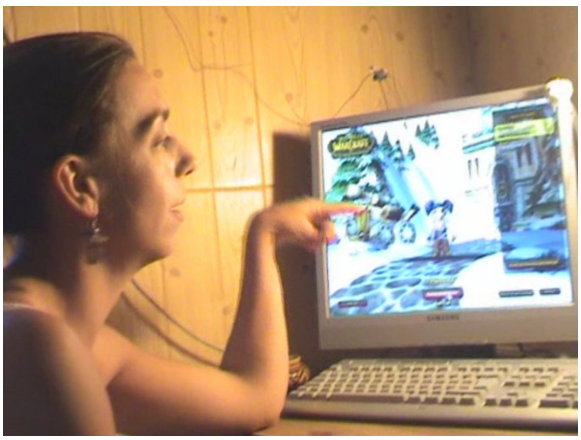
Photos de rencontres « IRL » dans un bar

Enfin, de façon plus « classique », nous avons mené des entretiens à domicile avec des joueurs rencontrés tantôt par le biais de nos réseaux sociaux en ligne (joueurs rencontrés dans le jeu) tantôt de réseaux sociaux « de la vraie vie » (amis, familles, fils d'amis, « copain de copain », frère d'amis, etc.) ou encore par le biais de nos étudiants[1]. A quelques exceptions près, ces entretiens à domicile ont été filmés. Si la caméra peut être, parfois, un objet qui a des effets sur les enquêtés, c'est un outil utile pour la retranscription : l'image permet de conserver les gestes, les postures qui sont autant d'indications sur la nature de ce qui est dit (notamment quand le son est mauvais, couvert par le bruit ambiant). Plus encore, il s'agissait également de filmer et d'avoir une trace de la configuration de l'espace domestique dans laquelle les MMO sont pratiqués, autrement dit de la taille des lieux d'habitation, de la place de (ou des) l'ordinateur dans le foyer : chambre, salon, bureau. Dimension souvent minorée dans la littérature, la configuration de l'espace nous est apparue comme un élément important dans l'analyse : est-ce que les joueurs regardent la télévision dans le même temps ? De combien de PC disposent-ils ? Ont-ils des consoles de jeu vidéo en plus de l'ordinateur ? Est-ce que les joueurs ont un ordinateur personnel, sinon à qui appartient-il, dans quel lieu se trouve-t-il ? Dans le cas des joueurs en couple est-ce que chacun à un ordinateur ? Que l'ordinateur soit dans le bureau des parents, dans la pièce commune, dans la chambre, dans le salon … toutes ces variables, nous le verrons, ne sont pas sans effets sur la pratique.

Photos d'entretiens à domicile avec des joueurs de MMO



[1] Etudiants du Master en sciences de l'éducation à Paris 13 et étudiants du Diplôme Universitaire d'Animation et de Gestion de Ludothèques (DUGAL) de l'université Bordeaux 3. Conjoint(e), cousins, frères, sœurs, amis … beaucoup nous ont permis de rencontrer des joueurs à domicile. Qu'ils en soient ici à nouveaux remerciés.



A notre demande, les entretiens se sont déroulés presque toujours dans le lieu ou l'enquêté joue : chambre, salon, cuisine, salle à manger (on enregistrait à cette occasion l'aménagement et l'équipement de l'espace). L'entretien était mené en deux temps : un premier (une heure environ), fidèle au guide[1], concernait leur pratique et leur point de vue sur les MMO. Ensuite, nous demandions aux joueurs de nous présenter leurs avatars, de les connecter et de jouer pendant 30 minutes environ pendant lesquelles nous posions de façon plus informelle des questions en lien direct avec le jeu, leur personnage et avec ce qui se passait sur l'écran : est-ce que tu connais ce joueur ? D'où le connais-tu ? Comment as-tu appris à faire ça ? Un autre intérêt des entretiens à domicile est d'avoir le point de vue des personnes de l'entourage du joueur : parents, conjoint(e), frères, sœurs. Lorsque l'occasion s'est présentée, nous avons interrogé d'autres personnes du foyer, joueuses ou non. Parfois, sans chercher à questionner les parents et les conjoints, quelques-uns ont fait des « passages » dans la pièce où se déroulait l'entretien (par curiosité ou prétextant, parfois, une activité) pour observer, écouter, intervenir ou faire des commentaires.

Les entretiens à domicile étaient les plus « dirigés ». Dans le cas des salons consacrés au jeu vidéo ou des soirées « IRL » dans les restaurants ou les bars, même si certaines thématiques de notre grille d'entretien étaient présentes, la logique des entretiens était beaucoup plus libre et souple.

Entretiens des joueurs « dans la vraie vie » :

64 Entretiens enregistrés ou filmés :

- 30 avec des joueurs rencontrés dans le jeu
- 34 avec des joueurs rencontrés par le biais de réseaux divers : étudiants, amis, familles
- 27 entretiens ont été réalisés lors d'événements liés au jeu vidéo : salons, LAN Party, rencontres IRL de guildes.
- 37 entretiens ont été réalisés à domicile
- Dans le cas des entretiens filmés à domicile, enregistrement de la configuration domestique et des joueurs en situation de jeu

Construire, conduire et analyser un entretien : une approche « compréhensive »

Qu'ils aient été menés dans des conventions de jeu vidéo, des restaurants ou à domicile, la majorité des entretiens ont été intégralement retranscrits (quelques-uns étaient très courts, notamment ceux menés lors de salons de jeu et duraient parfois 20 minutes tandis que les entretiens à domicile, plus longs, entre 1h30 et 2 heures). 13 entretiens n'ont été que partiellement retranscrits dans la mesure où nous avions des phénomènes de redondance ou de saturation : autrement dit, les mêmes informations revenaient sur certains thèmes.

[1] Cf. guide d'entretien, Annexe 4.

Aussi bien dans leurs constructions, leurs conduites et leurs analyses, les entretiens ont été menés dans une approche compréhensive, au sens wébérien et telle que Kaufman et d'autres la conçoivent, « c'est-à-dire quand l'intropathie n'est qu'un instrument visant l'explication, et non un but en soi, une compréhension intuitive qui se suffirait à elle-même »[1]. Pour Pierre Bourdieu, « cette compréhension ne se réduit pas à un état d'âme bienveillant. Elle s'exerce dans la manière, à la fois intelligible, rassurante et engageante de présenter l'entretien et de le conduire, de faire en sorte que l'interrogation et la situation même aient un sens pour l'enquêté, et aussi et surtout dans la problématique proposée : celle-ci, comme les réponses probables qu'elle appelle, se déduit d'une représentation vérifiée des conditions dans lesquelles l'enquêté est placé et de celles dont il est le produit »[2]. L'enjeu de cette approche est de parvenir à s'introduire dans « l'intimité affective et conceptuelle de son interlocuteur », de « *prendre* en quelque sorte le *parti* »[3] de l'enquêté, « d' entrer dans le système de valeur, dans la vie de l'informateur, en étant ouvert à la compréhension des expressions les plus discrètes et bizarres, "saisir un proverbe, discerner une allusion" pour arriver à reconstituer tout son système symbolique, à "voir les choses du point de vue de l'indigène" ».[4]

L'entretien compréhensif cherche à dépasser certains écueils des méthodes en sciences sociales. En effet, l'une des limites traditionnellement associées à la situation d'entretien, quelle qu'elle soit (expérimentale, directive, libre, standardisée[5]), est la distance qui peut s'installer entre un enquêteur et son enquêté. Celle-ci peut être liée au choix du chercheur d'être « impersonnel », à une méconnaissance l'enquêteur du terrain, à une illégitimité perçue par l'interlocuteur ou encore à une dissymétrie liée à l'âge, au sexe ou encore au milieu social lorsque « l'enquêteur occupe une position supérieure à l'enquêté dans la hiérarchie des différentes espèces de capital, du capital culturel notamment. »[6] Le but de l'approche compréhensive est précisément « de briser cette hiérarchie : le ton à trouver est beaucoup plus proche de celui de la conversation entre deux individus égaux que du questionnement administré de haut »[7]. Tout l'enjeu est de trouver un cadre qui renvoie à celui du dialogue : « lorsque rien ne vient neutraliser ou suspendre les effets sociaux de la dissymétrie liée à la distance sociale, on ne peut espérer obtenir des propos aussi peu marqués que possible par les effets de la situation d'enquête qu'au prix d'un travail incessant de construction. Paradoxalement, ce travail est destiné à rester d'autant plus invisible qu'il sera plus réussi et qu'il conduira à un échange doté de toutes les apparences du « naturel » (entendu comme ce qui advient d'ordinaire dans les échanges ordinaires de l'existence quotidienne). »[8]

Le but d'un entretien compréhensif n'est pas faire croire que l'on est « pareil », mais de parvenir à réduire du mieux possible une distance, à valoriser la parole de l'acteur. « Le sociologue peut obtenir de l'enquêté le plus éloigné de lui socialement qu'il se sente légitimé à être ce qu'il est s'il sait lui manifester, par le ton et surtout par le contenu de ses questions, que, sans feindre d'annuler la distance sociale qui le sépare de lui (à la différence de la vision populiste, qui a pour point aveugle son propre point de vue), il est capable de se mettre à sa place en pensée. »[9] On oppose souvent cette méthode à l'approche hypothético-déductive « impersonnelle »[10] ou « neutre »[11], c'est-à-dire quand le chercheur essaie de valider ou d'infirmer, sur un mode « extérieur », une ou plusieurs hypothèses issues d'une théorie préalable. Contre une

---

[1] Jean-Claude Kaufmann, *l'entretien compréhensif*, Paris : Nathan université, collection 128, 1996, p.9-10.
[2] Pierre Bourdieu, « Comprendre », *op. cit*., p. 1400-1401.
[3] *Ibid.*
[4] Jean-Claude Kaufmann, *l'entretien compréhensif*, *op. cit.*, p.87.
[5] Rodolphe Ghiglione, Benjamin Matalon, *Les enquêtes sociologiques : théories et pratiques, op. cit.*
[6] Pierre Bourdieu, « Comprendre », *op. cit.*, p. 1393.
[7] Kaufmann, *l'entretien compréhensif*, *op. cit.,* p.47.
[8] Pierre Bourdieu, « Comprendre », op. cit., p. 1399.
[9] *Ibid.*, p. 1400.
[10] Rodolphe Ghiglione, Benjamin Matalon, *Les enquêtes sociologiques : théories et pratiques, op. cit.*
[11] Faussement neutre selon Kaufmann et Bourdieu. Tous deux insistent sur les effets d'une telle posture sur les enquêtés.

« rationalisation sans raison », un « rétrécissement de la perspective sociologique » et un « étiolement de l'imagination » dus à la « spécialisation et à la technicisation »[1], l'entretien compréhensif cherche précisément l'inverse : « le terrain n'est plus une instance de vérification d'une problématique préétablie mais le point de départ de cette problématisation »[2].

On oppose souvent cette notion de compréhension wébérienne à une sociologie structuraliste de type durkheimienne : l'entretien, dans ce dernier cas, est censé révéler un sens caché que, contrairement au chercheur, les acteurs ignorent. Les enquêtés sont porteurs des structures sociales dont ils ne seraient aux mieux que partiellement au courant. Dans le cas de l'approche compréhensive, c'est à partir des acteurs et de leurs pratique que l'on cherche à comprendre comment les logiques sociales se construisent et font sens. Du point de vue de Kaufman, « l'objectif principal de la méthode est la production de théorie, selon l'exigence formulée par Norbert Elias : une articulation aussi fine que possible entre données et hypothèses, une formulation d'hypothèses d'autant plus créatrice qu'elle est enracinée dans les faits. Mais une formulation partant du « bas », du terrain, une Grounded Theory pour reprendre l'expression d'Anselm Strauss, particulièrement apte à saisir les processus sociaux. »[3]

Cependant, dans la perspective bourdieusienne, la notion de compréhension est un peu différente. Elle renvoie à la prédominance de la théorie dans l'analyse et dans la conduite même de l'entretien. Celle-ci reste, malgré les efforts du chercheur pour minimiser les dissymétries, une situation artificielle, marquée un ensemble de distorsions. Tout l'enjeu de l'entretien consiste alors, par la théorie, « d'essayer de comprendre ce qui peut être dit et ce qui ne le peut pas, les censures qui empêchent de dire certaines choses et les incitations qui encouragent à en accentuer d'autres », c'est chercher à saisir la construction du point du vue de l'acteur tout en se donnant « une compréhension générique et génétique de ce qu'il est, fondée sur la maîtrise (théorique ou pratique) des conditions sociales dont il est le produit : maîtrise des conditions d'existence et des mécanismes sociaux dont les effets s'exercent sur l'ensemble de la catégorie dont il fait partie (celle des lycéens, des ouvriers qualifiés, des magistrats, etc.) et maîtrise des conditionnements inséparablement psychiques et sociaux associés à sa position et à sa trajectoire particulières dans l'espace social. »[4]

En conséquence, construire et mener un entretien de type compréhensif c'est « essayer de savoir ce que l'on fait, lorsqu'on instaure une relation d'entretien, c'est d'abord tenter de connaître les effets que l'on peut produire sans le savoir par cette sorte d'intrusion toujours un peu arbitraire qui est au principe de l'échange (notamment par la manière de se présenter et de présenter l'enquête, par les encouragements accordés ou refusés, etc.); c'est essayer de porter au jour la représentation que l'enquêté se fait de la situation, de l'enquête en général, de la relation particulière dans laquelle elle s'instaure, des fins qu'elle poursuit, et d'expliciter les raisons qui le poussent à accepter d'entrer dans l'échange. C'est en effet à condition de mesurer l'ampleur et la nature du décalage entre l'objet de l'enquête tel qu'il est perçu et interprété par l'enquêté, et l'objet que l'enquêteur lui assigne, que celui-ci peut essayer de réduire les distorsions qui en résultent »[5].

De la même façon, les livres de méthodologie fleurissent de « l'opposition diltheyenne » entre expliquer (erklären) et comprendre (verstehen), l'un renvoyant au quantitatif, à la théorisation et au questionnaire (ou à l'entretien directif), l'autre au qualitatif, au « compte rendu » et à l'entretien. Il s'agit là, aussi bien pour Kaufmann que pour Bourdieu, d'une fausse opposition : « si compréhension et explication ont des points de départ situés à des pôles opposés, la sociologie doit s'insurger contre l'idée qu'il s'agisse de deux modes de pensée séparés.

---

[1] Jean-Claude Kaufmann, *l'entretien compréhensif*, *op. cit.*, p. 12.
[2] *Ibid.*, p. 23.
[3] *Ibid.,* p. 9-10.
[4] Pierre Bourdieu, « Comprendre », p. 1400.
[5] *Ibid.*, p. 1392-1393.

La démarche compréhensive s'appuie sur la conviction que les hommes ne sont pas de simples agents porteurs de structures mais des producteurs actifs du social, donc des dépositaires d'un savoir important qu'il s'agit de saisir de l'intérieur, par le biais du système de valeur des individus ; elle commence donc par le biais de l'intropathie […] La compréhension de la personne n'est qu'un instrument : le but du sociologue est l'explication compréhensive du social ».[1] De la même façon pour Bourdieu, « il faut poser que comprendre et expliquer ne font qu'un. »[2]

Sur la base de ces réflexions, nous avons ainsi mené nos entretiens de type compréhensif, à domicile ou lors d'évènements ludiques. Cependant, nous n'avons pas complètement cédé à l'approche radicalement constructiviste, de type « grounded theory », théorie ancrée, dans lequel le terrain est le point de départ de la problématisation de la recherche ni, à l'inverse, à une analyse de type déterministe en réduisant le point de vue des acteurs à leurs caractéristiques sociales ou à une théorie sociologique. Sans trancher ce débat complexe entre acteur et système, entre structuralisme et constructivisme, nous avons tendu à la fois vers la compréhension « indigène », le point de vue des acteurs tout en cherchant à comprendre et à réinsérer le discours des joueurs dans l'espace social, familial, culturel qui les caractérisent.

Nos entretiens étaient « semi-directifs », et cherchaient à recueillir certaines données sur des thèmes précis, parfois à valider ou invalider des hypothèses que nous avions élaborées dans le jeu, dans d'autres entretiens ou par des lectures préalables, tout en laissant la liberté à l'enquêté d'aborder des questions spécifiques et de proposer à son tour des hypothèses et des analyses sur le jeu, différentes parfois de celles du chercheur. Chacun étant pris dans un jeu, celui de la recherche ou celui des MMO, l'analyse de l'activité ludique peut parfois grandement différer selon ces objectifs, et il y a une violence symbolique à faire triompher les interprétations et les questionnements de l'enquêteur sur celle de la personne interrogée.

Notre connaissance, notre pratique et notre expérience des MMO ont été des éléments essentiels dans nos entretiens. Notre statut de joueur a en effet pu compenser, parfois, ce que l'image du chercheur (quand les enquêtés en ont une) laisse supposer. Cette connaissance indigène nous a permis non seulement d'utiliser le langage spécifique aux joueurs, de focaliser l'entretien moins sur la description et l'explication du jeu mais sur leurs points de vue. Cette appartenance au monde du MMO nous a rendu, d'une certaine façon, « légitime » à parler du jeu. En effet, avoir un avatar de haut niveau, être un « vieux joueur », un « vétéran », et un « chef de guilde », c'est signe que l'on s'est investi, que l'on a joué « sérieusement » et cela nous a assurément ouvert des portes, notamment avec les « hard gamers » dont certains ne parlent pas avec les débutants, ce qu'ils appellent « *les noobs* » (certains parmi eux, rencontrés dans le jeu puis « IRL », n'auraient probablement pas accepté autrement).

Notre connaissance nous a permis d'éviter les malentendus, de gagner une certaine confiance et, plus encore, de solliciter les joueurs sur certaines dimensions ludiques, telles que le « cybersexe » (simulation de l'acte sexuel), que certains joueurs n'évoquaient pas « spontanément » au cours de l'entretien. C'est d'ailleurs autour de certaines thématiques comme celles-ci que les discours pouvaient changer lorsque que le compagnon, la compagne, les parents étaient présents ou lorsqu'ils faisaient un passage « éclair » dans la pièce où se déroulait l'entretien. Cependant, cette connaissance du jeu n'est pas sans faire parfois courir le risque que l'entretien ne soit inversé et que les joueurs, comme dans le jeu, demandent des conseils et des explications : lors d'un entretien à domicile avec deux joueurs, Guillaume et Joachim[3], ces derniers répondaient peu à nos questions pour nous en poser sur la progression de leur avatar.

---

[1] Jean-Claude Kaufmann, *l'entretien compréhensif*, *op. cit.,* p. 23.
[2] Pierre Bourdieu, « Comprendre », *op. cit.*, p. 1400.
[3] Joachim et Guillaume (jumeaux), 15 ans, joueurs de WOW, lycéens en seconde, jouent sur le PC de la famille (bureau du père), depuis leur entrée en seconde. Ils jouent seulement le week-end, parfois la nuit clandestinement « pendant que les parents dorment » ou pendant les vacances. Père architecte, mère publicitaire. Entretien à domicile.

Contre une vision idéalisante de la méthode compréhensive, il faut cependant préciser que l'image de l'enquêteur ne s'efface jamais complètement devant celle de l'indigène, ici du joueur. Malgré notre « expertise » (bien plus relative dans le cas de *WOW*), le statut du chercheur n'en reste pas moins associé à un ensemble de représentations, réelles ou supposées, en lien avec le jeu ou non. Parmi les thématiques librement abordées par les joueurs, la question de l'addiction était posée par les joueurs sans que nous ne l'avancions dans la conversation. Ainsi, Bruce[1], après avoir accepté d'être interrogé, débute l'entretien en nous demandant : « *bon, je suppose que tu veux savoir si je suis accroc ?* » Une des limites de toute situation d'entretien est le risque que l'acteur s'aligne avec ce qu'il suppose cohérent dans la situation et qu'il cadre l'entretien en fonction de ce qu'il estime être attendu. Dans la mesure où l'essentiel des débats sur les MMO qui traversent les médias est focalisé sur l'addiction, cette thématique s'est parfois imposée : quelques-uns ont « pathologisé » leur pratique, d'autres, au contraire, s'en sont défendus (« *c'est pas une drogue* ») sans jamais que la question ne soit posée.

Nous avons ainsi été plusieurs fois confronté à ce qu'Antoine Hennion souligne à propos des pratiques culturelles. Il remarque en effet que les analyses d'inspiration sociologique de la culture en termes de « hiérarchies culturelles » et de « distinction » se sont désormais généralisées « au point que des amateurs présentent souvent eux-mêmes leurs goûts exclusivement comme des signes sociaux, déterminés par leur origine, qu'ils savent relatifs, historiques, prétextes à des rituels divers – et c'est paradoxalement le sociologue qui doit « dé-sociologiser » l'amateur pour qu'il reparle de son plaisir, de ce qui le tient, des techniques étonnantes qu'il développe pour parvenir parfois à la félicité. »[2] Dans notre cas, il s'agissait moins de dé-sociologiser que de dé-psychologiser, parfois, le joueur de jeu vidéo pour qu'il nous parle de son plaisir, sa passion, de la joie liée à sa pratique. Quand ce ne sont pas les joueurs qui l'abordent, c'est l'entourage qui peut être imprégné par la thématique de la dépendance, tout particulièrement quand le jeu est pris dans des tensions familiales. Lors d'un entretien avec Pierre[3], 19 ans, joueur de *WOW*, ses parents ont souhaité s'entretenir avec nous préalablement pour parler de leur inquiétude face au temps investi dans le jeu et nous demander de l'aide et des conseils[4].

Parfois l'entretien peut être biaisé par la représentation que se font les joueurs (quand ils ont une) du travail de chercheur. Ainsi, Thierry[5], rencontré dans le jeu, puis lors d'un salon du jeu vidéo déclare (après lui avoir révélé notre statut de chercheur) : « *mais t'es un intello alors ? Ah oui, je vois, genre des questions prises de tête* ». Dans certains cas, la nature du lien entre l'enquêteur et l'enquêté produit certaines distorsions. Faouzie,[6] rencontré à domicile par le biais d'une étudiante (un de ses frères), nous fait part de certaines consignes : *« je sais pas si je peux te dire mais ma frangine m'a dit : "sois cool c'est mon prof"* [rires] ». De la même façon, certains joueurs, avec qui nous nous sommes liés d'amitié dans le jeu ou avant le jeu, jouent le rôle de « bon élève »[7] et cherchent à dire, par bienviellance, quelque chose

[1] Bruce, 28 ans, joueur de DAOC, commercial (téléphone portable), célibataire, joueur de DAOC. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.
[2] Antoine Hennion, « Ce que ne disent pas les chiffres… Vers une pragmatique du goût », *op. cit.*, p. 291.
[3] Pierre, 19 ans, joueur de WOW, célibataire, bachelier depuis un an lors de l'entretien, en attente de passer des concours (gendarmerie), son père travaille dans une usine à chaussure (et cultive également quelques hectares), sa mère fait des ménages. Rencontré à domicile. Cf. portrait p. 538.
[4] Une étudiante également nous a demandé de rencontrer son compagnon joueur et de « l'aider » à ce qu'il joue moins.
[5] Thierry, 33 ans, joueur de DAOC, adjoint de sécurité (RATP), marié, père de deux enfants (8 ans et 6 ans), sa conjointe a joué à DAOC, puis a arrêté pour jouer à WOW. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'un IRL. Cf. portrait p. 540.
[6] Faouzie, 20 ans, joueur de WOW, étudiant en sociologie (première année), célibataire, père artisan (maçon), mère employée de commerce. Entretien à domicile, banlieue parisienne.
[7] Terme de Jean-Claude Kaufmann, *L'entretien compréhensif*, *op. cit.*, p. 61.

susceptible d'aider le chercheur. Delphine[1] précise ainsi à propos de sa pratique : « *Je suis désolée* [rires]*, je suis vraiment désolée. J'aimerais bien te dire que j'ai plus aucune vie à cause du MMO mais non, vraiment* ». En somme, notre double statut de chercheur et de joueur a été une aide précieuse mais n'a pas réglé pour autant les limites inhérentes à toute situation d'entretien, de type compréhensif ou autre.

En ce qui concerne l'analyse des données (« l'investigation des matériaux » dirait Kaufmann), nous avons suivi deux procédures. Une première, classique, consiste à regrouper par thèmes (ceux de notre grille d'entretien[2]) les différents verbatims de joueurs, pour trouver les écarts, les similitudes, les « évidences partagées », les singularités : « le point de départ de la formulation d'une hypothèse est très souvent le repérage d'une analogie dans un contexte différent »[3]. Cependant, si nous avons comparé les entretiens entre eux, au sein même de chaque entretien, nous avons été attentifs à suivre la logique interne de chaque discours. Les contradictions, par exemple, au sein d'un même entretien, sont toujours des éléments importants dans une analyse, révélatrices de mécanismes et de rôles sociaux « structurellement contradictoires »[4]. Sophie, joueuse de *Dark Age of Camelot*, mère de deux enfants dont l'un est joueur, s'insurge en début d'entretien contre la thèse du MMO aux propriétés addictogènes, pour préciser quelques minutes plus tard qu'elle fait attention à son fils : « *parce que si tu fais pas gaffe, ça rend accroc* »[5].

Si nous avions des hypothèses en tête issues de lectures, nous en avons élaboré des nouvelles à partir du discours des joueurs (parfois données comme telles par les joueurs) pour les vérifier, les amender, les invalider en les croisant avec d'autres entretiens. Comme pour notre participation observante dans *WOW* et *DAOC,* et de façon plus fidèle à la méthode proposée par Kaufmann, certains aspects de la problématique sont arrivés avec le traitement des données : « la problématisation fondée sur les faits ne résulte ni d'un schéma conceptuel préétabli et rigide, ni d'une pure écoute du matériau : c'est dans le va-et-vient continuel entre faits et hypothèses que la théorie s'élabore progressivement »[6]. Jouant de la comparaison avec « l'enquête policière », le chercheur doit, selon Kaufmann, « trouver des indices, confronter des témoignages, imaginer des mobiles, recueillir des preuves »[7].

Enfin, précisons quelques éléments sur l'échantillonnage de nos entretiens. Sans chercher une parfaite représentativité de la population, nous avons essayé d'obtenir différents profils de joueurs en termes d'âge, de sexe, de PCS[8], de situation sociale et familiale (célibataire, joueur en couple, etc.). Si les entretiens ne visent pas une analyse quantitative, il n'en demeure pas moins « important d'éviter un déséquilibre manifeste et des oublis des grandes catégories »[9]. Cependant, il a fallu constater, dès le début de notre étude, la faible présence de données sur la population francophone des joueurs de MMO, permettant de repérer les catégories possibles (souvent les données disponibles concernent les serveurs anglophones). C'est aussi pour cette raison que nous avons développé des questionnaires : avoir une idée plus large de la population concernée.

---

[1] Delphine, 25 ans, animatrice en centre social, en couple, (attend un enfant lors de l'entretien), son ami est joueur de WOW (ils jouent rarement ensemble), elle joue principalement un gnome (féminin) démoniste, entretien à domicile.
[2] Cf Annexe 4.
[3] Jean-Claude Kaufmann, *L'entretien compréhensif*, *op. cit.*, p. 36.
[4] « Au croisement des contradictions et des phrases récurrentes, le bonheur du chercheur est de découvrir ce véritable trésor : des phrases à la fois contradictoires et récurrentes, qui représentent un instrument d'analyse d'une puissance considérable, car elles signalent très souvent un processus central ». Jean-Claude Kaufmann, *ibid*.
[5] Sophie, joueuse de DAOC, 41ans, mariée, mère au foyer, mari avocat, mère de deux enfants (11 et 16 ans), le plus âgé est joueur de DAOC, initiée à DAOC par l'aîné. Rencontrée lors d'un salon du jeu vidéo.
[6] Jean-Claude Kaufmann, *L'entretien compréhensif*, *op. cit.*, p. 78.
[7] *Ibid.*, p.77.
[8] Professions et catégories socioprofessionnelles.
[9] Jean-Claude Kaufmann, *l'entretien compréhensif*, *op. cit.*, p. 41.

Questionnaires en ligne : une approche quantitative des MMO

Constatant le peu de données concernant les joueurs francophones de MMO, nous avons réalisé des questionnaires, que nous avons mis en ligne auprès des joueurs de *WOW* et de *DAOC* (un questionnaire pour chaque jeu). Il s'agissait d'affiner l'échantillonnage de nos entretiens[1], d'avoir une idée de la population joueuse en termes d'âge, de sexe, de durée de jeu, de « profils culturels et sociaux » - et de contribuer ainsi à la recherche et au débat scientifique sur la « réalité » du public des joueurs MMO. Il s'agissait également d'essayer de comprendre, en croisant les méthodes, si ce que l'on a pu observer, au cours de notre participation ou dans les entretiens, relevait du général ou du particulier.

Thèmes du questionnaire[2]

- Age
- Sexe
- Profession
- Situation familiale
- Accès au jeu : presse, amis, publicité, etc.
- Pratiques et dimensions du jeu privilégiées
- Temps/fréquence de jeu
- Choix et nombre d'avatars incarnés
- Pratiques culturelles (en plus du MMO) : films, musiques, livres, jeux
- Personnes qui jouent dans le même foyer
- Guildes : nombre de guildes, grades, statut du joueur dans la communauté
- Rencontres dans « la vraie vie avec d'autres joueurs »
- Sentiment sur leur apprentissage du jeu

Ces questionnaires ont été élaborés en deux temps. Nous avons d'abord réalisé des questionnaires « tests », lors de notre séjour à Vancouver, avec l'aide de Chris Jeschelnik[3], technicien à l'université Simon Fraser. Il s'agissait de passer les questionnaires auprès de quelques joueurs (une cinquantaine, rencontrés dans le jeu ou que nous connaissions « dans la vraie vie ») pour avoir leur point de vue sur le temps (trop long ou pas) que nécessite la saisie et sur la pertinence des questions (est-ce qu'elles font sens, les formulations sont-elles claires ?) Plus encore, ayant une expérience de cette méthode lors d'une précédente étude sur les jeux en ligne[4], l'objectif était de coder au maximum les modalités pour obtenir le plus grand nombre possible de questions fermées (uniques ou multiples). Tout l'enjeu d'un questionnaire est en effet d'éviter les questions ouvertes si l'on vise un grand nombre de réponses car le recodage de textes est un processus extrêmement long et laborieux. Ainsi, certaines questions ouvertes à l'origine, telles que l'accès au MMO par exemple (« *Comment as-tu connu WOW* ? »), ont été recodées à partir des réponses données par les joueurs tests. Cependant, nous n'avons pas échappé complètement aux questions ouvertes dans le questionnaire final et au laborieux travail de recodage, notamment sur la question des professions et catégories socioprofessionnelles, des « films, des livres ou des musiques préférées ».

Une fois cette étape de tests réalisée, nous avons mis en ligne les questionnaires. Construits à l'aide du logiciel Sphinx, ils ont été disponibles sur une période de 4 mois : de janvier à avril

[1] La moyenne d'âge est de 27 ans pour notre échantillon qualitatif et de 26 ans dans les questionnaires. Le nombre de joueuses rencontrées en entretiens (20%) est un peu supérieur à ce que les questionnaires ont révélé (12%). Cf. annexe 3 « échantillon de la population interrogée en entretiens ».
[2] Cf. annexe 5 pour le détail du questionnaire.
[3] Qu'il en soit ici à nouveau remercié.
[4] Master professionnel en sciences du jeu (DESS à l'époque) en 1999-2000.

2008. Au total, en comptant les questions d'explicitation (telles que « autre » ou « préciser »), chaque questionnaire comportait 97 variables[1], réparties sur 10 pages Web. Les variables étaient identiques pour *WOW* et *DAOC* afin de pouvoir fusionner les données par la suite. La saisie durait entre 5 et 15 minutes. Dans le cas du questionnaire test, le serveur qui l'hébergeait était celui de l'université Simon Fraser. Par la suite, nous avons utilisé le serveur de la société éditrice du logiciel Sphinx, service payant[2] mais proposant un certain nombre d'options intéressantes telles que l'analyse du temps de saisie et le taux d'abandon. La fabrication du questionnaire, au-delà du contenu, consistait également à travailler la forme : le rendre « attractif » en l'illustrant par des éléments de l'univers ludique, en ne surchargeant pas les pages, en masquant les questions d'explicitation pour les faire apparaître de façon interactive et dynamique.

L'avantage du questionnaire informatisé sur Internet est assurément le traitement des données. En effet, la mise en ligne fait gagner un temps considérable : il n'y a pas de saisie informatique à faire. Plus encore, grâce au programme, il est possible d'avoir en temps réel les résultats au fur et à mesure que les joueurs répondent, et de voir ainsi l'évolution de telle ou telle variable (au point que parfois de façon compulsive nous consultions toutes les heures nos résultats). Le logiciel Sphinx (mais d'autres logiciels également) permet, en outre, de visualiser le comportement des joueurs lors de la saisie : le temps qu'ils ont mis pour répondre, les abandons, les pages sur lesquelles ils se sont arrêtés. Il est ainsi possible d'obtenir un compte rendu journalier des saisies des enquêtés.

[1] 39 questions sont de type « unique fermé », 15 de type « fermé multiple », 19 sur des « échelles ». 22 questions sont « ouvertes », parmi lesquelles la plupart sont des questions d'explicitation (« autres », « précisez »). En ce qui concerne les questions à échelle, lors du questionnaire « test », nous avions élaboré des échelles, de type Lykert, à 5 degrés. Sur les conseils d'un ami, nous les avons passés à 4 pour obtenir des échelles sans « point central ». Le risque d'une échelle avec un degré au milieu est d'obtenir des résultats avec beaucoup de « moyennes ». Deux variables n'apparaissaient pas sur l'écran. Elles étaient automatiques. Une première concernait la date de saisie du questionnaire. La deuxième enregistrait l'adresse IP (numéro d'identification électronique de l'ordinateur sur le réseau) pour éviter les doubles enregistrements.

[2] Plusieurs options possibles : on peut payer pour un certains nombres de réponses, 1000 par exemple et une fois ce chiffre atteint, le questionnaire est bloqué. Soit, comme nous l'avons fait, on peut acheter pour une durée de mise en ligne (le financement a été assuré par le laboratoire EXPERICE (dans le cadre d'une seconde recherche que nous menions utilisant également des questionnaires). D'autres moyens sont possibles, utiliser le serveur de l'université par exemple comme à l'Université Simon Fraser à Vancouver, mais cela supposait l'achat d'un autre logiciel et d'accéder au serveur de l'université.

Tableau de saisies des enquêtés du 10/03/ au 24/03

Jour	10/03	11/03	12/03	13/03	14/03	15/03	16/03	17/03	18/03	19/03	20/03	21/03	22/03	23/03	24/03
Nombre d'accès	169	192	280	176	108	40	46	101	77	80	87	61	43	29	64
Nombre total de pages vues	1381	1604	2292	1400	952	292	341	896	596	698	705	527	360	211	465
Nombre d'enregistrement	126	141	197	123	84	26	28	79	50	62	64	47	32	19	39
Taux d'aboutissement	74%	73 %	70 %	69 %	77 %	65 %	60 %	78 %	64 %	77 %	73 %	77 %	74 %	65 %	60 %
Temps moyen de saisie	14:52	9:19	14:01	11:37	9:51	8:55	8:21	8:58	6:57	9:27	8:46	7:37	7:55	7:36	7:21
Nombre d'abandons immédiats	26	26	39	31	14	8	9	10	15	8	15	6	5	8	13
Nombre d'abandons en cours de saisie	17	25	44	22	10	6	9	12	12	10	8	8	6	2	12
Nombre moyen de pages avant abandon	4	6	5	5	6	3	6	6	5	7	5	5	6	5	5
Page provoquant le plus d'abandon	6	6	6	10	2	6	6	6	6	6	6	6	10	9	6

Si l'utilisation du questionnaire en ligne facilite grandement la méthode, elle ne résout pas pour autant toutes les difficultés et en posent parfois des nouvelles. En effet, aussi rapide que fut le traitement des données, la passation des questionnaires en ligne s'est avérée longue. Pour contacter les joueurs, nous avons, bien sûr, sollicité en premier lieu les joueurs que nous connaissions dans le jeu et en dehors du jeu (amis, connaissances, famille). Ainsi, dans les MMO, mais aussi sur les sites internet des joueurs que nous fréquentions, nous leur avons demandé de remplir et de faire passer le questionnaire.

Forum de la guilde « l'alliance du nord »[1] (*Dark Age of Camelot*) :

Haderach : Salut tout le monde, J'aurais besoin de votre aide. Comme vous le savez, je fais une thèse sur les MMO, dans ce cadre là, j'essaie d'avoir quelques éléments statistiques sur les pratiques de jeu vidéo en ligne. L'étude se porte sur *DAOC* et *World of Warcraft*. Je voulais donc vous demander si vous pouviez de remplir ce questionnaire en ligne :

http://www.sphinxonline.net/statsmmo/*DAOC*/*DAOC*.hyp?query=input&java=0.

Parallèlement à cela, j'ai développé un autre questionnaire sur *WOW*. Si vous connaissez du monde qui joue à *WOW*, est-ce que vous pourriez leur faire parvenir ce questionnaire ?

http://www.sphinxonline.net/statsmmo/worldofwarcraft/worldofwarcraft.hyp?query=input&java=0 Merci à vous

Nyarlatothep : Je transfert le contenu par mail à d'autres joueurs qui passe pas forcément souvent sur le forum, si ça peut aider... De mon côté j'ai pas encore regardé le questionnaire, je vais allé voir

Jarulkhan : Voilà j'ai répondu aussi ,je passe le mot par là même

pktantdehaine :J'irai mettre le lien dans différents forums d'albion et d'un ami qui joue sur *WOW*

Therion : C'est fait Sinon j'espere que les cadres 'autres' ont beaucoup de place car tu sais bien hein, j'adore raconter ma vie !!!

jec : Pour les diplômes demander le dernier obtenu peu provoquer des réponses bizarres ! Niveau d'étude serait plus approprié si c'est ce que tu veux savoir.

Spécia : J'ai teléphoné a un tres bon pote qui est GM d'une guilde assez importante de *WOW* ; j'ai mis ton truc sur son forum en lien

Kyrstyn : Je l'ai mis sur le forum des chasseurs de rêve sur Alb-Broc.

[1] http://lcv-DAOC.bb-fr.com/la-taverne-f1/besoin-de-votre-aide-t280.htm. C'est une guilde que nous connaissions bien avec qui nous avons joué depuis plus de 3 ans.

Cherchant à contacter le maximum de joueurs possible, nous avons également contacté les guildes de joueurs de *WOW* et de *DAOC* que nous ne connaissions pas nécessairement. En utilisant *Google*, les annuaires de guildes[1] sur Internet et 6 forums communautaires[2], nous avons contacté 754 guildes de *World of Warcraft* et 224[3] de *Dark Age of Camelot* (elles sont, dans ce dernier cas, beaucoup moins nombreuses car la plupart d'entre elles, au moment du questionnaire, avaient migré sur *WOW*). Sur chacun des forums, nous avons posté un message avec le pseudonyme d'un de nos avatars (Haderach) présentant notre recherche, notre statut de joueur et de chercheur (ce qui suppose, dans tous les cas ou presque, de s'inscrire).

Message posté sur le sites des guildes de *WOW* et de *DAOC* :

Bonjour à tous,

Désolé d'inonder votre forum : Je suis joueur de *DAOC* (troll zerk sur mid/carnac) et de *WOW* (démoniste sur Eitrigg) et IRL, je fais une thèse sur les MMO. Dans ce cadre, là j'essaie d'avoir quelques éléments statistiques sur les pratiques. L'étude se porte pour l'instant sur *DAOC* et *World of Warcraft*. Je voulais donc vous demander si vous pouviez remplir ce questionnaire en ligne.

Pour *DAOC* c'est ce lien :

http://www.sphinxonline.net/statsmmo/DAOC/DAOC.hyp?query=input&java=0

Concernant *WOW*, c'est ici :

http://www.sphinxonline.net/statsmmo/worldofwarcraft/worldofwarcraft.hyp?query=input&java=0

C'est traité de façon anonyme et ne sert que pour les besoins de l'étude.

N'hésitez pas à faire circuler le lien pour le questionnaire

Dans tous les cas je vous remercie

Haderach

En consultant les premières réactions des joueurs sur les forums suite à notre message[4], nous avons dû rapidement changer notre texte de présentation pour plusieurs raisons. La première, assez inattendue, fut la suspicion par certains, assez rares cependant, d'être ce qu'ils appellent un « *keylogger* », autrement dit quelqu'un qui cherche à obtenir les mots de passe des joueurs pour « pirater » leur compte. En effet, les questionnaires comportaient des questions qui pouvaient laisser croire à une telle entreprise, notamment celles qui portaient sur les films, les musiques, ou les livres « préférés » des joueurs.

Forum communautaire (*World of Warcraft*)[5] :

Germur : Juste pour dire (je suis en train de le remplir) que je ne vois pas trop la pertinence des question "un film culte ou préféré" etc., autre que pour trouver un mot de passe . Tu t'en sert pour un recoupement culturel?... Personnellement ca n'aidera pas à trouver mes identifiants

Haderach : oulà non, c'est une vraie étude !!! En fait, j'avais pas du tout pensé à ça au moment de la rédaction de ces questions, Et en ce qui concerne les questions films, musique, c'est histoire de voir le type de référence partagée. Vraiment, c'est tout, ca va pas plus loin Merci encore

Artyys : films/livres, ca me semble logique pour la fond culturel des joueurs. Et paniquez pas comme ça au keylogger, meme s'il choppe votre pass comme ça... y a pas le login

D'autres ont pu penser que le lien du questionnaire pointait sur un virus. Un joueur écrit sur un forum d'une des premières guildes que nous avions contactées : « *Parano comme je suis, et en ces temps de prolifération de virus en tout genre, je tiens à t'informer que je ne cliquerai*

[1] Il existe des « annuaires » sur Internet qui répertorient les guildes de joueurs (les joueurs s'y inscrivent). Trois essentiellement ont été utilisés: celui proposé par le site « Jeux Online », « Mondes persistants » et « Word of Warcraft Europe » (site des éditeurs du jeu).

[2] *Jeux Online (WOW et DAOC), Mondes Persistants, WOW Europe, DAOC Europe, Judge Hype*.

[3] Cf. liste complète des guildes en annexe 6 « Guildes contactées ».

[4] Dès qu'un message était posté à la suite du nôtre, nous recevions un e-mail pour nous en informer. C'est une option que la plupart des forums proposent au moment de l'inscription.

[5] http://rubanrouge.4umer.com/taverne-f10/etude-sur-les-mmo-t776.htm

sur aucun de tes liens. N'y vois pas offense, mais dans le doute... »[1]. Nous sommes donc intervenus régulièrement sur les forums pour préciser nos intentions, notre statut de joueur et notre titre de Guildmaster dans *Dark Age of Camelot*.

Forums de la guilde « Unbelievable » (World of Warcraft) [2]

Araya : Petites questions le fait qu il y ai les 3 questions du même type que les questions confidentiels que peux poser Blizzard est une coincidence? Car perso j ai répondu aux questions sauf au dernière ou j ai arrêter le test, je tiens a la sécurité de mon compte *WOW* ^^

Haderach : C'est vraiment un hasard, et une bourde de ma part. En fait, j'avais pas du tout pensé que ces questions pouvaient poser problème

Araya : En même temps je suis parano :p

Crabs : J'ai répondu franchement également Bon boulot a toi j'attend les résultats :p

Si quelques-uns, assez rares, ont craint que ce questionnaire soit une entreprise malveillante, souvent un ou plusieurs joueurs, après avoir rempli le questionnaire, intervenaient pour assurer aux autres de nos « bonnes intentions ».

Forum de la guilde « Crusaders »[3] (*World of Warcraft*) :

desert : gaffe si c pas un truc pour te hacker ton compte en tout cas moi je click pas te connais pas vilain. Sort d ici tout de suite.

Haderach : non Je suis pas un keylogger, c'est une vraie étude

Ariela : mdr [4] c'est juste des questions a répondre. Rien de mal J'ai fait, sa dure 5 min

Desert : désolé on sait jamais vaut mieux se mefier désolè l ami

Tëkz : On attend vite les résultats !

Grâce à d'autres joueurs (qui nous connaissaient dans le jeu), les doutes se dissipaient.

Forum de la guilde, « les fils de Yaztromo »[5] (*Dark Age of Camelot*) :

Karlus : Tu peux nous donner l'adresse de ta guilde ? (en passant, je ne vois pas l'intérêt des questions finales et ma paranoia habituelle m'indique que ces questions ressemblent à celles pour récupérer un mot de passe)

IxDi : Excusez mais haderach je le connai un peu et ne vous inquietez pas pour les pass , vous ne craiignez rien il fait juste un sondage pour son boulot, il l'a fait passer a toute sa guilde donc n'ayez pas peur , haderach est juste un gros troll innofenssif

Nicox : Voila j'ai apporté ma petite contribution, bonne chance à vous pour votre projet

L'autre surprise fut l'encouragement et l'intérêt des joueurs pour ce travail. En effet, si quelques-uns ont émis des doutes, des réserves, des critiques, si certains nous ont suspecté de vouloir pirater leur compte, la grande majorité des joueurs contactés sur les forums (du moins ceux qui ont répondu à notre message), ont manifesté une certaine curiosité à l'égard de ce travail, sinon une certaine bienveillance.

Forum communautaire[6] (*World of Warcraft*) : réactions des joueurs au questionnaire

Le Macuser : Rempli, par contre j'ai pensé qu'il manquait un moyen important sur la manière dont nous avons connu *WOW* En effet, ce n'est pas proposé mais j'ai connu *WOW* par les autres jeux Blizzard, sur le CD de Warcraft III on trouvait la première présentation du jeu. Même si après j'en ai entendu parler sur Internet. Du coup je l'ai mis dans autre et j'ai précisé, mais je ne pense pas être le seul dans ce cas.

Darkool : répondue l'est plutôt bien fait ce questionnaire, beau boulot en tout cas

Gimmick : Répondu également. J'ai été étonné qu'il soit si long et complet.

Darkool : tiens je serais curieuse de voir le nombre de nana qui joue à *WOW* quand même... ben

[1] http://forum.guilde-oldschool.fr/viewtopic.php?f=5&t=2026
[2] http://unbelievable.nice-forums.com/forum-general-f3/etude-sur-les-mmo-t885.htm
[3] http://s205651717.onlinehome.fr/index.php?name=Forums&file=viewtopic&p=8287
[4] Initiales de Mort de Rire.
[5] http://www.yaztromo.net/phpbb/viewtopic.php?t=4664
[6] http://rubanrouge.4umer.com/taverne-f10/etude-sur-les-mmo-t776.htm

quoi ?

SeToN_wAkE : : Questionnaire rempli Need [1] les résultats

Loline : Très beau questionnaire, j'y ai répondu mais j'ai une chose à reprocher, c'est que tout est au masculin... Le jeu accueille de plus en plus de joueurs féminins

Fabuleux : Je reve ou *WOW* est devenu un phénomène de société ? A quand les joueurs de *WOW* dans les labo ...

Archange-demon : haderach, il est dans quel cadre exactement ton questionnaire ? Quelle orientation, quel cours, etc. ... Je serais intéressé par tes résultats complets, s'ils mettent quelque chose en exergue (pas pour te les piquer, hein, pour les citer comme source).

Haderach : je fais une thèse sur les MMO qui s'intéresse à la pratique L'étude se focalise vraiment sur le jeu, et les types d'activité ludiques (classification du jeu), l'apprentissage du jeu et l'expérience des joueurs.

Ayuluna : Y'en a pas beaucoup des filles, mais y'en a Pour ma part j'ai environ 20ans, je suis une fille et je joue à *WOW* (depuis peu, encore une vraie noob[2] XD). Par contre, déjà mon pseudo sur le forum n'est pas celui que j'utilise dans le jeu parce que déjà que dans *WOW* je ne dit pas que je suis une fille, j'essaye d'utiliser des phrases neutres quand je parle et malgré ça des fois y'en a qui arrivent à "deviner" que je suis une fille et bonjour les plans Q pourris...Ok, j'ai un perso féminin, mais pas mal de mecs aussi.

Rapidement, notre message a fait parler les joueurs sur les forums, nous encourageant, critiquant parfois le fond ou la forme mais, le plus souvent, manifestant un réel intérêt pour le travail et les résultats. Dans certains cas, des statisticiens ou des chercheurs ont discuté du questionnaire d'un point de vue méthodologique et, face à un « jury » improvisé, un débat s'installait.

Forum de la guilde « Terra Nigra »[3] (*Dark Age of Camelot*)

Laggoya : Pour etre informaticien/statisticien, je trouve que l'étude est très très réduite. Compte tenu des questions posées, l'analyse de résultats ne fera pas ressortir de points particuliers sur l'addiction ou la dimension asociale par catégorie de joueurs. En même temps, je ne connais pas la finalité de l'étude. Le but est d'obtenir quels types de résultats ?

Haderach : Merci beaucoup pour tes remarques. En effet, tu as raison, l'étude est très très réduite et elle fera sortir peu d'éléments tels que tu les décris. En revanche, elle ne cherche absolument pas à mesurer les dimensions sociales ou asociales supposées des MMO. Il s'agit essentiellement de statistiques descriptives « basiques » pour avoir une idée de l'âge, du genre, de la fréquence, choix des avatars (y a t-il une relation entre l'âge, le sexe, le type d'avatar, etc.) des choses assez simples en somme. Je travaille plutôt dans une perspective sociologique des loisirs, et donc les questions de type psychologiques sont moins au cœur de mon étude. Enfin, il me semble que ces éléments (socialisation/désocialisation, voire "addiction") sont difficilement mesurables par des questionnaires ou alors cela pose de sacré biais méthodologique dans le cadre d'un questionnaire. En tout cas merci beaucoup de ces remarques

konyl : Les questions sont bien tournées, je ne me suis pas pris la tête, ça va vite mais j'aurais deux remarques sur la forme. 1) Pourquoi utiliser "Tu" par défaut, ça donne un côté : "Salut a toi ado prépubaire, viendez répondre a mes questions Yo". Pour moi, quand on ne connais pas du tout les gens, et même si dans le jeu on se tutoie, on se doit de commencer par du "vous". Après, je suis peu être un vieux con... 2) Ensuite, juste une chose, il serait sympa d'avoir un petit merci à la fin de l'enquête. Il est possible de répondre plusieurs fois, sans rien complèter (quasiment rien), est ce normal ? Bon courage.

fritemoule : ouai la politesse tu conai pas hein ! le numéro a ton prof il faut que je lui parle nan je plaisante moi je lé trouver trés bien ton ptit questionaire mais comme dit konil c'est kler qu'il manque les < vous > qu'on aime tant sinon niquel

haderach : Merci pour ces remarques, d'autant plus qu'elles touchent des éléments sur lesquels je me suis vraiment posé des questions. En effet, je savais pas trop s'il s'agissait d'employer le "tu" ou le "vous". Le "tu" me venait plus facilement, dans la mesure où je suis joueur également, mais c'est vrai que ça a un coté un peu "direct". Effectivement j'ai oublié de mettre merci en fin de questionnaire. Je m'en vais de ce pas le rajouter Concernant la possibilité de laisser des

[1] De l'anglais, *to need*, avoir besoin, vouloir.
[2] Débutant.
[3] http://terranigra.forumactif.fr/discution-generale-f2/etude-sur-DAOC-t724.htm

champs vides et des non-réponses, c'est un choix que j'ai fait, parce que je ne veux pas forcer les réponses. Si on ne veut pas répondre sur certaines questions, je comprends.. ne rien mettre dans champ est considéré comme une non-réponse. Jai fait un test auparavant auprès de joueurs, dans lequel tu ne pouvais pas passer à la question suivante sans avoir répondu à la précédente. La majorité des joueurs m'ont dit que c'était pénible.

Laggoya : Je serais volontiers a l'affut des résultat. si tu veux bien nous mettre un lien quand tu les auras publiés. M'est avis que quelques croisements avertis devraient laisser se dessiner quelques populations intéressantes Encore faut-il que l'échantillon de répondants soit suffisament quantitatif.. Mais bon... si tu peux nous mettre un lien en fin d'administration des études, lors de la publication des résultats ... miam ! j'aimerais voir

Comme lors des entretiens, le thème de l'addiction s'est parfois imposé contre notre volonté. Paradoxalement, certains reprochaient qu'elle ne soit pas traitée, tandis d'autres joueurs appréciaient que le questionnaire ne soit pas centré sur cette question, révélant ainsi un clivage assez fort entre les joueurs sur cette thématique[1].

Sachant d'expérience qu'il est souvent « mal vu » de poster un message sur un forum sans donner suite aux commentaires, très vite nous nous sommes vu dans l'obligation de répondre à plusieurs dizaines de messages par jour, issus de différents forums. La passation s'est ainsi révélée longue face aux nombreux commentaires des joueurs : discussions, débats, critiques, remarques, encouragements… le plus souvent, la demande des résultats était formulée par les joueurs.

Forum de la guilde « le cri du hibou » (*World of Warcraft*) [2] :

Asgareth : Pourrais-tu nous donner plus de détails sur cette étude ?

Haderach : Je suis doctorant (ma thèse porte sur les MMO) et je travaille dans un laboratoire en sciences de l'éducation à Paris 13, qui travaille en partie sur le jeu, le jouet et les loisirs. Donc les résultats servent pour mon travail de recherche et les activités du labo. Il s'agit simplement d'avoir quelques éléments statistiques sur les MMO, en termes d'âge de fréquence de jeu, des éléments du jeu préférés, et la question des apprentissages dans les guildes. C'est des stats assez simple sur la pratique des MMO. Je travaille en fait sur deux jeux : *DAOC* et *WOW*.

Asgareth : UE1. Théories du jeu 4 ECTS pfouuu, la vache, çà dépotte!

Elisabète : Pff dire que j'ai fait une thèse de chimie moi... je suis dégouté ayé j'ai répondu au question. Te manque juste un passage sur les raids, c'est a dire savoir si les gens jouent encore a *WOW* depuis 3 ans juste pour jouer classiquement.

Khazdin : répondu ! Bon courage pour la thèse, en espérant t'avoir été d'une quelconque aide

Anhariel : Hello, questionnaire rempli. Ca m'a l'air très intéressant tout ça Dans la mesure du possible, ça m'intéresserait d'avoir plus d'infos sur ta thèse... les résultats bien évidemment, mais aussi les procédés statistiques utilisés etc. Bon courage

Haderach : je posterai les résultats sur ma guilde à *DAOC* : http://valhalla-*DAOC*.forumactif.com/. Bientôt y seront postés quelques résultats "un peu brut" de la même étude que je mène sur *DAOC*. Merci encore

Ilydia : Euh j'sais pas si y'a un petit bug ou non, mais au 5ème avatar, il n'est pas possible de spécifier un lvl > à 60.

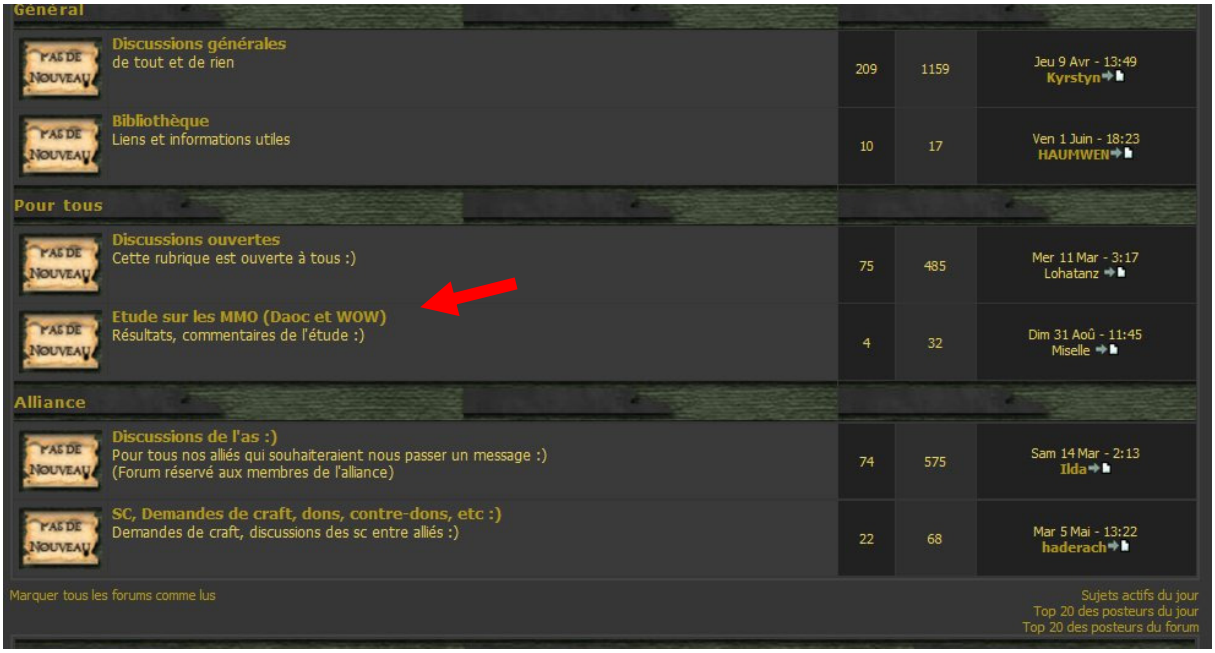
Haderach : Ah vi c'est un bug. Faut que je rectifie ça. Merci

En conséquence, pour diminuer les craintes de piratage, pour discuter et pour partager avec les autres joueurs les résultats, nous avons modifié notre message en précisant que nous étions chef de guilde et que les résultats seraient postés sur le site de la guilde que nous présidions (en donnant l'adresse du site dans le message). Sur le forum de la guilde dont nous étions l'un des responsables, avec l'accord des autres membres, une rubrique « *étude sur les MMO* » fut ouverte, dans laquelle les joueurs pouvaient poser leurs questions et dans laquelle nous avons posté nos premières données. Dans cet espace, les joueurs venaient commenter l'étude.

[1] Nous verrons plus détail cette division entre les joueurs, p. 575.

[2] http://www.casmyr.com/forum/viewtopic.php?f=72&t=3417&start=0&sid=ba48826b3f41a81fb8f4df1272b0f562&view=print

Forum de la guilde « les cohortes du Valhalla »[1] (capture d'écran) : rubrique consacrée à l'étude



Bonjour je viens du site de prétoriens je voudrais t faire une remarque pour q tu puisses avancer. Dans ton choix d tes questions elles sont presq toutes bien mais c qui est dommage c qu'on peut pas vraiment dire c q l'on pense avec assez peu ... intéressant !!! merci de comprendre

Après quelques temps de mise en ligne, nous avons posté des premiers résultats que les joueurs ont commentés.

Forum de la guilde « les cohortes du Valhalla »[2], rubrique « étude sur les MMO ».

Haderach : Salut à tous voici quelques résultats « bruts » de l'étude sur *DAOC* et *WOW*. Vu la masse de réponses je n'ai pas eu le temps de tout traiter encore (1/3 est encore à traiter, mais ca devrait faire varier de peu, enfin normalement). Je mets ici quelques résultats, pour celles et ceux qui étaient intéressés et soulager également les quelques impatiences. Désolé pour le temps de post des résultats. En fait, Le temps de traitement est long (notamment le recodage des questions ouvertes, les questions « autres », et les questions sur les films, musique). J'ai eu nettement plus de réponses que ce que j'escomptais au début, donc 10 fois plus de boulot.

Jec : ah, c'est pour ca qu'on te voit plus...

Aorane : coucou ! super interessant les résultats, bravo Hader ! c'est génial ce taux de participation ! tu pourrais presques soumettre à Mythic tes résultats,.. en général ce genre de boulot se fait faire par des cabinets specialisés et c'est pas donné donné ...

Misshyde : gg[3] pour tout ce travail que tu as fait !

Au final, nous avons obtenu 8252 réponses aux deux questionnaires confondus (1354 pour *DAOC* et 6898 pour *WOW*[4]). Cette distribution inégale entre les deux MMO était attendue dans la mesure où *DAOC* était un jeu en « fin de vie » au moment du questionnaire. Après 6

[1] http://valhalla-DAOC.forumactif.com/
[2] http://valhalla-DAOC.forumactif.com/etude-sur-les-mmo-DAOC-et-WOW-f9/premiers-resultats-t619.htm
[3] Initiales de Good Game, « bon jeu ». Par extension, les joueurs emploient ce terme pour dire « bravo »
[4] Pour Dark Age of Camelot, 112 guildes différentes ont répondu. Pour World of Warcraft, 721. Certaines guildes étaient inactives. Les administrateurs du forum nous l'ont parfois précisé. Dans d'autres cas, le message restait sans réponse. Seule 13 communautés ont explicitement refusé de nous laisser poster un message. Certaines guildes regroupent plus d'une centaine de joueur, d'autres une dizaine à peine. Il est extrêmement difficile de savoir le nombre total de joueur d'une guilde, dans la mesure où certains membres sont de passage, d'autres ne jouent plus. Même pour les chefs de guilde, il est extrêmement difficile de savoir combien de joueurs sont « actifs ».

ans d'existence, il regroupait moins de 5000 joueurs[1] francophones, tandis *WOW* possédait alors près de 100 000 comptes actifs[2].

Analyses et utilisations des questionnaires : statistiques descriptives d'une population

Si l'on avait opéré un échantillonnage aléatoire (en interrogeant des joueurs au hasard), la taille de notre échantillon, au regard de l'estimation de population totale, serait largement suffisante. Nous sommes en effet à une précision en deçà de 6 % d'erreur.[3]

Univers étudié	Largeur de la fourchette				
	4%	**6%**	8%	10%	12%
10.000.000	2.400	1.067	600	384	267
100.000	2.345	1.056	597	383	266
50.000	2.291	1.045	593	381	265
5.000	1.622	**878**	536	357	253
500	414	341	273	217	174

Cependant, nous ne pouvons absolument pas affirmer la représentativité de notre étude quantitative, pour plusieurs raisons principalement, liées au mode d'échantillonnage, à la façon dont nous avons contacté et interrogé les joueurs mais aussi et surtout à l'absence dans la littérature de données fiables sur la population totale. En effet, notre échantillon, aussi important soit-il, ne peut être qualifié statistiquement de représentatif car, pour cela, il faudrait que l'échantillon possède les mêmes caractéristiques que la population « parente ». Or, aucune étude ne permet de la connaître. Comme le souligne Franck Beau, la plupart des études sur les MMO sont confrontées à « l'infernal chiffrage des pratiques », « la première question à laquelle il sera difficile de répondre est celle du recensement des joueurs»[4]. Il n'existe en ce domaine que des données partielles, exploratoires, approximatives essentiellement issues d'analyses qualitatives comparées ou de méta-analyses[5] qui, cumulées, ne proposent que des indications très générales de la population joueuse.

A l'exception de rares travaux, peu d'études quantitatives sont produites et, quand elles le sont, elles concernent essentiellement les serveurs anglophones comme dans le cas des travaux de Castronova[6], de Duchenault[7] ou de Nick Yee[1]. De même, dans l'étude considérable

---

[1] Nombre total des joueurs affichés sur les serveurs et donnés par les éditeurs. Beaucoup sont partis sur WOW au moment du questionnaire.

[2] Chiffres donnés par les éditeurs dans des communiqués de presse. Cf. http://eu.blizzard.com/fr/press/index.html Cependant, il faut prendre ces chiffres avec de grandes précautions. Certains joueurs peuvent joueurs un personnage sur un même compte. Dans d'autres cas, certains joueurs ont plusieurs, deux, trois, voire quatre.

[3] Les études construites sur des échantillons aléatoires se basent généralement sur une loi dite de « Bernoulli », qui fait intervenir 3 paramètres: sa représentativité, son homogénéité et sa précision. La formule de calcul de la taille de l'échantillon est la suivante :

$$n = \frac{(1{,}96)^2 * N}{(1{,}96)^2 + (l^2 * (N-1))}$$

n = taille de l'échantillon à interroger
N = taille de l'univers investigué
l = largeur de la fourchette exprimant la marge d'erreur
Eléments repris sur http://www.buce.ucl.ac.be/public/questions/liste/q4.html

[4] Franck Beau, « Les mondes virtuels : données générales », *op. cit*., p. 42.

[5] *Ibid.*

[6] Edward Castronova, *Synthetic Worlds,* Chicago : University of Chicago Press, 2005

[7] Nicholas Ducheneault, Eric Nickell, Robert J. Moore et Nicholas Yee, « Une solitude collective : observations sur le capital social dans un jeu vidéo multijoueurs, World of Warcraft », in Franck Beau (dir.), *Culture d'Univers : jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numériques*, Limoges : FYP, pp.47-64.

de San Min Wang (plus de 30 000 joueurs)[2], ce sont les joueurs coréens qui ont été interrogés.

Par ailleurs, ces travaux quantitatifs connaissent les mêmes difficultés quant à la représentativité de leur échantillon au point que, comme le souligne Edward Castronova, « nous n'avons en réalité aucune idée du nombre de personnes capables à ce jour de se servir d'un avatar »[3]. Une telle entreprise est d'autant plus complexe pour les chercheurs que la population des joueurs de MMO est nomade et volatile : certains jouent, font une pause puis reviennent. En conséquence, lorsque que l'on fait un questionnaire à un instant T, rien ne permet de savoir quels sont les joueurs absents, quels sont les effets de la période choisie pour le questionnaire, les congés par exemple, sur telle ou telle catégorie sociale (selon que les joueurs soient étudiants, enseignants, salariés du privés, sans activité etc.) et si ces derniers feraient varier les résultats. Une enquête exhaustive (interroger tous les joueurs) pourrait produire des données fiables. Ou, peut-être, une enquête par échantillon serait possible, aléatoire ou par quota, en collaboration avec les éditeurs, seuls détenteurs du nombre total de joueurs et de leur coordonnées. Dans le cadre de notre étude, une entreprise de ce type n'était bien sûr pas possible, en termes de faisabilité, de temps ni même d'objectif de recherche. Nos questionnaires ne visaient qu'à décrire la population côtoyée et observée, d'en avoir une idée même « biaisée ».

Notre échantillon est en effet nécessairement biaisé puisqu'il n'est ni aléatoire ou probabiliste (pour cela, il aurait fallu connaître la population totale, ainsi que les coordonnées des joueurs pour en interroger « au hasard ») ni empirique, par quota ou par grappe (là encore, il faudrait connaître les caractéristiques de la population parente). Il relève de ce que l'on appelle un échantillonnage « accidentel »[4] (interroger des personnes dans un lieu, ici, le jeu et les communautés sur Internet) et « boule de neige » (demander à des membres d'une population de faire passer les questionnaires à d'autres personnes concernées). L'un des autres biais de cette étude quantitative est lié au fait que notre passation des questionnaires a été réalisée, à quelques exceptions près, principalement par les forums des guildes et les forums communautaires. Or, tous les joueurs ne fréquentent pas nécessairement ces forums. Selon l'étude de Duchenault et al., « 66% des joueurs de *WOW* appartiennent à une guilde. Cette proportion augmente jusqu'à 90 % pour les personnages de niveau 43+ »[5].

En conséquence, notre échantillon concerne en grande partie des joueurs qui appartiennent à une guilde et qui jouent régulièrement. Les joueurs occasionnels, ceux qui jouent et qui arrêtent rapidement et les joueurs sans guildes, auront, plus que d'autres, « échappé » à nos questionnaires. De la même façon, les guildes qui ne sont pas référencées sur les annuaires, ou les guildes juste créées, ou très peu actives, n'ont pas pu être contactées. Nous n'avons aucune idée plus précise du nombre que représentent ces joueurs. A travers nos rencontres dans les mondes virtuels et au regard des quelques données sur les joueurs en guilde, nous serions tenté de considérer ces joueurs comme des profils qui ne modifieraient que peu nos résultats.

Malgré ces limites, nous avons atteint des seuils de saturation de données. En effet, à partir du nombre attendu pour qu'un échantillon soit représentatif par rapport à une population parente connue (1067 dans le cas de *WOW*, ou 878 pour *DAOC*), les données ne variaient peu

---

[1] Ce chercheur de Palo Alto a mis en place une base de données quantitative sur les MMO. Disponible sur : http://www.nickyee.com/daedalus/gateway_intro.html

[2] L'étude de San-Min Wang sur plus de 15 000 joueurs en Corée du MMO Lineage et près 25 000 joueurs sur le MMO Land of the Wing. Cf. Franck Beau, « Les mondes virtuels : données générales », in Franck Beau (dir.), *op. cit.*, p. 42. On peut se référer à cet article qui regroupe les rares études quantitatives et constater qu'elles concernent essentiellement les serveurs asiatiques ou nord-américains. Beaucoup de données sur les joueurs anglophones sont produites, très peu sur les serveurs européens et francophones.

[3] Cf. « Entretien avec Edward Castronova » in Franck Beau (dir.), *Culture d'Univers : jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numériques*, Limoges : FYP, 2007, pp. 206-209.

[4] Jean-Marie Van der Maren, *Méthodes de recherche pour l'éducation*, Bruxelles : De Boeck, 1996.

[5] Nicholas Ducheneault, Eric Nickell, Robert J. Moore, « Une solitude collective : observations sur le capital social dans un jeu vidéo multijoueurs, World of Warcraft », *op. cit.*, p.57.

ou plus. Dans le cas de la répartition homme/femme par exemple, aucune nouvelle réponse au bout de quelques mois ne changeait le pourcentage des joueuses et des joueurs. Celui-ci avait atteint un seuil de saturation : les nouvelles réponses n'augmentaient ni ne diminuaient la distribution homme/femme[1].

De même, la passation des questionnaires a connu une saturation. Après avoir contacté plus de 400 guildes sur *WOW* et une centaine sur *DAOC*, lorsque nous postions un nouveau message sur un forum afin que les joueurs répondent aux questionnaires, quelques-uns précisaient l'avoir déjà rempli ou reçu le lien : « *j'ai déjà fait ton test sur le forum de ma précédente guilde* » précise l'un d'entre eux sur un forum de guilde[2]. En conséquence, ce dont nous sommes certain, c'est de la saturation des données avec un tel dispositif. Autrement dit, avec un protocole de recherche tel que celui-ci, nous pouvions faire difficilement mieux. Peut-être notre échantillon est-il représentatif mais il nous est difficile de l'étayer d'un point de vue strictement statistique. Nos résultats n'ont donc qu'une valeur descriptive sur la population observée et non pas inférentielle sur la population des joueurs de *Dark Age of Camelot* et *World of Warcraft*.

A la suite du recueil des données, nous avons fusionné les deux questionnaires. Cependant, à chacun des résultats, nous avons comparé les deux jeux pour en étudier les différences (ce qui a confirmé l'hypothèse que *WOW* a changé la donne sociologique des MMO : les joueurs sont plus jeunes par exemple[3]). De la même façon, nous avons comparé nos données avec les rares travaux ayant réalisé une étude qualitative ou quantitative pour en souligner les similitudes et les écarts et essayer, le cas échéant, de proposer des interprétations.

Au cours de la rédaction du travail, nous n'avons pas mis tous les tableaux et les analyses dans le texte (pour ne pas l'alourdir) mais nous renvoyons aux annexes pour l'intégralité des données chiffrées. Si les statistiques visent essentiellement à décrire la population observée, nous avons cependant réalisé, à certains endroits, des tests d'indépendance de khi deux (χ^2) pour voir si, dans notre échantillon, certaines variables nominales (le sexe, la situation familiale, ou la catégorie socioprofessionnelle) agissaient sur d'autres variables (le type ou la durée de jeu par exemple)[4].

---

[1] Nous y reviendrons plus en détail, p. 231.

[2] http://tearsforzewin.free.fr/phpBB2/viewtopic.php?p=6563.

[3] Cf. p. 228.

[4] Le test d'indépendance « khi deux » consiste à examiner deux variables pour déterminer si elles sont indépendantes l'une de l'autre. Si par exemple on s'intéresse à la question du sexe, en faisant l'hypothèse que celui-ci influe sur la pratique, on compare cette hypothèse (dite Hypothèse alternative, H_a) à une hypothèse nulle (le sexe n'influence pas), dite H_o. L'opération sans être complexe est longue dans la mesure où elle suppose d'abord de calculer l'effectif théorique (c'est-à-dire une distribution si les variables n'agissaient pas) pour obtenir un « khi deux par case », pour obtenir ensuite un « khi deux calculé ». On reporte alors la valeur du « khi deux calculé » sur un tableau, dite « table de la loi de khi deux » que l'on trouve dans la plupart des manuels de statistiques, qui permet de savoir selon une marge d'erreur que l'on se fixe (à 5% près d'erreur le plus souvent) et selon le nombre de « degré de liberté », si l'hypothèse nulle est rejetée ou non. Si la valeur du khi deux calculé est supérieur à celle de la valeur lue dans le tableau, l'hypothèse nulle est rejetée (et l'hypothèse alternative est acceptée). Exemple en annexe 7 d'un calcul de khi deux à partir de notre recherche. Notre utilisation des statistiques s'appuie, au-delà de cours de méthodologie, sur le livre d'Yvan Abernot et Jean Ravenstein, professeurs en sciences de l'éducation, *Réussir son Mater en sciences humaines et sociale : problématiques, Méthodes, Outils*, Paris : Dunod, 2009 (manuel de méthodologie quantitative et qualitative assez simple d'accès mais posant les bases essentielles aussi bien pour l'entretien et le questionnaire). Jean-Marie Van der Maren, *Méthodes de recherche pour l'éducation*, *Bruxelles : De Boeck, 1996*. Nous renvoyons également à un niveau plus complexe au travail de Rodolphe Ghiglione et Benjamin Matalon, *les enquêtes sociologiques : théories et pratiques,* Paris : Armand Colin, 1999. Plus récent, articulant théorie statistique et utilisation de logiciels, l'ouvrage de Didier Busca et Stéphanie Toutain, *Analyse factorielle simple en sociologie*, Bruxelles : De Boeck, 2009. La plupart des logiciels de statistiques permettent aujourd'hui de faire le test de khi deux et de préciser si la dépendance entre des variables est significative ou non (le logiciel Sphinx notamment). Les chiffres dans le travail sont encadrés ou surlignés en rose ou en bleu lorsqu'ils présentent un écart significatif dans un test de CHI 2. Les cases encadrées en bleu (rose) sont celles pour lesquelles l'effectif réel est nettement supérieur (inférieur) à l'effectif théorique. Nous avons également utilisé le calculateur *Quickcalcs* lorsque nous avons recodé des données sans passer par le logiciel Sphinx. Il est gratuit et disponible ici : http://graphpad.com/quickcalcs/chisquared1.cfm.

Questionnaires en ligne :

- deux questionnaires en ligne : un concernant *World of Warcraft*, l'autre *Dark Age of Camelot*
- mise en ligne pendant 4 mois.
- 878 guildes ont été contactées : 224 pour *DAOC* et 754 pour *WOW*. 63 guildes différentes pour *DAOC* et 396 pour *WOW* ont répondu.
- relance régulière et intervention sur les forums des guildes
- mise en place d'un espace de discussion sur un forum de guilde dont nous étions Guildmaster.
- 8252 réponses au total
- Traitement avec le logiciel Sphinx
- Utilisation du Test d'indépendance de Khi deux

Conclusion : une ethnographie du virtuel

Constatant certaines limites de la méthode ethnographique strictement en ligne[1], nous avons fait le choix de croiser différentes méthodes, chacune ayant ses avantages et ses faiblesses, chacune étant plus apte à mesurer certaines dimensions de l'activité ludique, certains types de pratiques et de discours. Se limiter à une analyse « en ligne » ne nous aurait sans doute pas permis de saisir l'importance du jeu et son impact dans le « monde réel » des joueurs. Contre une pensée postmoderne du réseau mondial, les pratiques numériques ne peuvent être ni circonscrites au média seulement ni analysées par le prisme d'une ethnographie uniquement en ligne. Ces pratiques numériques s'inscrivent dans des contextes sociaux, familiaux, culturels, qui ne sont pas sans effet sur les usages, les discours et l'expérience des joueurs.

C'est ce qui différencie notre travail d'autres recherches de type ethnométhodologique sur les usages, sensibles « aux procédures et manières de faire propres à un groupe donné ».[2] Nous nous sommes attaché à décrire la pratique ludique dans sa dimension « virtuelle » mais également « réelle » et sociale, en étant sensible aux arrière-plans sociaux et culturels dans lesquels les MMO s'insèrent. A l'inverse, se limiter à une analyse quantitative ou qualitative, sans en avoir une expérience vécue et sensible, nous semblait plus périlleux encore. C'est dans le croisement de différentes méthodes que nous avons développé nos analyses, chacune cherchant à la fois à mesurer des dimensions de l'activité de façon différente et à amender les autres outils de recherche.

Précisons enfin que, parallèlement à cette ethnographie, nous avons régulièrement consulté et archivé des articles issus de la presse générale et spécialisée : *Libération*, *Marianne*, *Le Monde*, *Joystick*,.... De la même façon, nous avons enregistré autant que possible des émissions télévisées consacrées aux jeux vidéo et au MMO ou des reportages dans les journaux télévisés[3] : « les enfants de la manette » diffusé sur Arte[4] par exemple ou encore les « forçats du cybermonde » sur Canal Plus[5]. Sans chercher à faire une analyse de contenus[6], nous avons cependant été attentif à ces productions pour comprendre la façon dont le monde des journalistes, de la télévision, de la presse, des « experts » perçoivent les MMO. Par ailleurs, nous n'avons pas vraiment eu le choix puisque, parmi les discussions privilégiées des joueurs, ces reportages, parfois « édifiants », sont objets de débats.

[1] Sans être ethnométhodologique, cette approche était en partie la logique de notre master, à la suite duquel, nous nous sommes rapidement aperçus de la limite d'un dispositif « strictement en ligne ».
[2] Cf. Sébastien Genvo, *Le game design de jeux vidéo, approche communicationnelle et interculturelle*, *op. cit.*
[3] Notre entourage peut être remercié pour les alertes, par téléphone ou par mail, d'émission de télévision ou de radio consacrée aux jeux vidéo.
[4] Diffusé en janvier 2005
[5] Diffusé en novembre 2007.
[6] Le travail d'Olivier Mauco est à cet égard bien plus complet. Olivier Mauco, « La médiatisation des problématiques de la violence et de l'addiction aux jeux vidéo », *op cit.*

Forum d'une guilde de *WOW*[1] : discussion sur un reportage de TF1 concernant les « méfaits des jeux vidéo en ligne »

Zlouk : Coucou tout le monde. Faut jetter un coup d'œil à ce journal de TF1... celui du 20h le 17 janvier. Sur la page : Vidéo TF1

Twobeeb : ahh je l'ai vu ca la, les jeunes délinquant qui vont dans des cybercafé ... "le jeux anesthésie leur souffrance" et l'enculé à la fin il change de sujet en disant "... et autre danger informatique..." Je finirai sur une citation. "TF1 est contre la télé poubelle (...) mais est partisan de la télé du réel" - Etienne Mougeotte, Vice-président de TF1

Kraa : j l'ai vu hier aussi ^^ ca claque, parmis les 50 personnes qui ya dans le cyber ils prennent celui qui a l'air le plus débile

Naïev : « et là, c'est le drame »

Kokiri : Je l'ai découvert en même temps... que mes parents ce magnifique reportage totalement OBJECTIF.... enfin TF1 quoi.

Briskaa : bah toute façon on sait comment il font leurs interviews à TF1 on en a là qu'un nouvel exemple.

Enfin, pour saisir certains aspects économiques des MMO, nous avons consulté le bilan comptable de Vivendi Games Europe et de sa filiale Française Blizzard Entertainment SA pour l'année 2007[2]. De la même façon, nous avons fait appel à des « informateurs » pour nous éclairer. Nous avons ainsi mené deux entretiens avec des employés de Goa et de Blizzard, tous deux « games masters » (responsables du fonctionnement d'un serveur) rencontrés lors de salons sur le jeu vidéo. En ce qui concerne les produits dérivés des MMO (livres, jeux), nous avons contacté un responsable « Marketing et Développement » de chez Upper Deck, la société qui édite le jeu de cartes *World of Warcraft*[3]. Enfin, sur les conseils de quelques joueurs, nous avons lu un roman « *World of Warcraft* », l'un des meilleurs selon eux : *Le jour du dragon.*

Notre travail s'appuie sur un grand nombre de données. La difficulté d'une ethnographie du virtuel n'est pas tant de recueillir des données mais de savoir comment utiliser cette masse considérable de textes, de vidéos, d'images et de ne pas s'y noyer. Nous avons utilisé des encadrés en gris, pour accompagner certains arguments, et pour donner à lire et à voir aux lecteurs ce qui se dit, se fait, se partage dans ces mondes virtuels. En conséquence, n'ayant qu'une fonction illustrative, le lecteur peut (et doit) s'autoriser à ne pas tous les lire. Dans l'en-tête de ces encadrés, nous avons précisé l'origine de la source. Quand il s'agit de forums de joueurs nous avons peu modifié l'orthographe. Cependant, quand des extraits sont cités dans le corps de notre texte, nous avons corrigé les fautes pour faciliter la lecture. Précisons enfin que, dans le cas des entretiens, nous avons anonymé tous les prénoms. Dans le cas des données recueillies dans le jeu, nous avons, à certains endroits, changé le pseudonyme des avatars (dans la mesure où certains ne connaissaient pas notre statut).

Au cours la rédaction de ce travail, nous nous sommes attaché à rester dans un lien étroit entre problématiques scientifiques et descriptions ethnographiques. Nous avons donc sollicité les données au fur et à mesure de l'analyse. Au-delà d'une logique de présentation, il s'agissait également d'illustrer la notion « d'informel », présente dans notre travail, cette idée que les formes de la vie sociale se croisent et se mêlent, que les apprentissages et les savoirs que nous développons tout au long de la vie sont situés, qu'ils se font et se défont dans les pratiques sociales, dans le quotidien mais aussi dans l'extraordinaire, les crises, les ruptures, les abandons. On peut penser qu'en dehors du champ des sciences sociales, des « choses » telles que l'apprentissage, le plaisir, le jeu, la réflexivité ne sont pas, contrairement à ce que l'on peut parfois penser dans le monde scolaire ou universitaire, des éléments qui se décrètent ou se mettent en forme. Avant d'être des « apprenants » ou des « éducateurs », les personnes

[1] http://www.WOW-phoenix.com/forum/showthread.php?t=2229

[2] Nous avons utilisé le service du site Infogreffe, le site des greffes des tribunaux de commerces. Que Cyrille Marché soit remercié pour son décodage avisé et son expertise.

[3] Que Rodolphe Gilbart soit ici remercié pour le contact.

sont des élèves ou des professeurs qui ont une vie et des pratiques autour de leur métier respectif. De la même façon, les joueurs de jeu vidéo ne sont pas que joueurs de jeu vidéo (encore moins des « jouants ») : collégiens, lycéens, étudiants, salariés, employés, ouvriers, chercheurs, parents, adultes, adolescents, enfants … les MMO rentrent nécessairement en résonance avec le monde social dans lequel ils sont ancrés. Les expériences des joueurs plongent leurs racines tout autant dans le « virtuel » lorsque les joueurs se connectent mais aussi dans « la vraie vie », comme ils disent, lorsque les joueurs se rencontrent dans un cybercafé, quand ils jouent avec leur conjoint, ou quand ils se connectent clandestinement la nuit, en secret des parents.

Le double statut de joueur et de chercheur, parfois délicat, est toujours intéressant en ce qu'il révèle deux façons « indigènes » de parler de l'activité ludique. Entre ce que les joueurs peuvent produire comme discours ou catégories sur le MMO et ce que les chercheurs peuvent en dire, il y a parfois un décalage qui ne tient pas seulement du langage mais aussi à la façon de penser le jeu. Si une partie du travail scientifique consiste à chercher ce qui distingue le général du particulier, à trouver des lois, des tendances, des distributions, des modèles, la pratique du MMO n'en demeure pas moins, elle aussi, constituée d'analyses et de théories du jeu (pour gagner), de recherches empiriques (pour faire évoluer leurs avatars), et de certaines formes de réflexivité. Aussi bien la pratique vidéoludique que le travail scientifique sont des activités sociales, prises toutes deux dans une quotidienneté, avec ses communautés, ses « joueurs », ses enjeux spécifiques, ses luttes, ses « théories », ses compétitions, ses façons spécifiques de se poser des problèmes et de les résoudre. Cependant, ce qui distingue peut-être le travail scientifique d'autres types d'écritures ou d'activités sociales, c'est ce souci, au-delà de constructions théoriques et analytiques « falsifiables », d'interroger les catégories, les principes de vision, de division, qui amènent aussi bien le chercheur que le joueur de jeu vidéo à se poser et à penser un certains nombres de problèmes de telle ou telle façon. C'est en partie cette dialectique qui a animé notre travail et structuré notre double statut de chercheur et de joueur : entre les catégories et les analyses des joueurs et celles des chercheurs, nous avons été attentifs, ou du moins essayé, à ne jamais céder complètement ni à l'une ni à l'autre des positions.

Quatrième partie : Description et analyse de l'activité ludique dans les jeux de rôles en ligne

Comment joue-t-on au MMO ? Qui en sont les joueurs ? Quels sens donnent-ils à leur activité ? Nous nous attacherons à décrire ici les pratiques de ces joueurs de MMO, autrement dit à rapporter ce qu'ils font, ce qu'ils disent et ce qu'ils apprennent ; ce faisant, nous essaierons de comprendre ce qui leur procure du plaisir, des sensations, du « *flow* », et d'étudier leur façon de jouer, les règles et les conventions qui animent ces univers. A un premier niveau d'observation, il faut souligner que les MMO répondent difficilement à une définition formelle[1], comme on pourrait le faire pour le jeu de dame ou le jeu d'échecs, tant les activités et les règles au sein des ces mondes sont multiples, diverses, entremêlées et sans cesse réinventées : on fait progresser son ou ses avatars, on combat des monstres numériques, on affronte d'autres joueurs, on fabrique des biens et des objets virtuels pour les revendre, on joue le rôle d'un chevalier, on fait « comme si », etc. De la même façon, tous les joueurs, nous le verrons, ne sont pas sensibles aux même pratiques : certains sont axés sur le combat, d'autres sur la fabrication de biens virtuels, certains apprécient particulièrement l'histoire que leur raconte le jeu vidéo… au final, la diversité des pratiques rend extrêmement difficile, voire caduque, toute tentative de définition générale du MMO sous l'angle d'une seule et même activité ludique.

En conséquence, plutôt que de partir d'une définition préalable du MMO ou de se lancer dans une telle entreprise, nous nous sommes appuyé sur le discours et les pratiques des joueurs. Au regard de ce qu'ils disent et font, nous avons pu identifier cinq types d'activités ludiques : ce que les joueurs nomment le « PVE » (faire progresser son personnage), les « Quêtes » (résoudre et vivre une intrigue vidéoludique), le « PVP » (affronter d'autres joueurs), le « Craft » (fabriquer des biens et les revendre), et le « Roleplay » (interpréter un rôle), chacune des pratiques ayant ses logiques et ses règles spécifiques, chacune ayant, nous le verrons, ses joueurs. Précisons cependant que les catégories établies, même si elles s'appuient sur la pratique des joueurs, n'en demeurent pas moins artificielles. En effet, si les utilisateurs eux-mêmes distinguent dans leurs discours ces différentes activités ludiques, elles sont dans la pratique toujours reliées, souvent entremêlées, parfois simultanées. Ainsi, il ne s'agit pas de créer un ensemble de catégories qui définiraient par essence les activités et les discrimineraient nettement les unes des autres, mais de proposer plusieurs entrées pour comprendre les plaisirs et les pratiques vidéoludiques au carrefour desquels naviguent les joueurs.

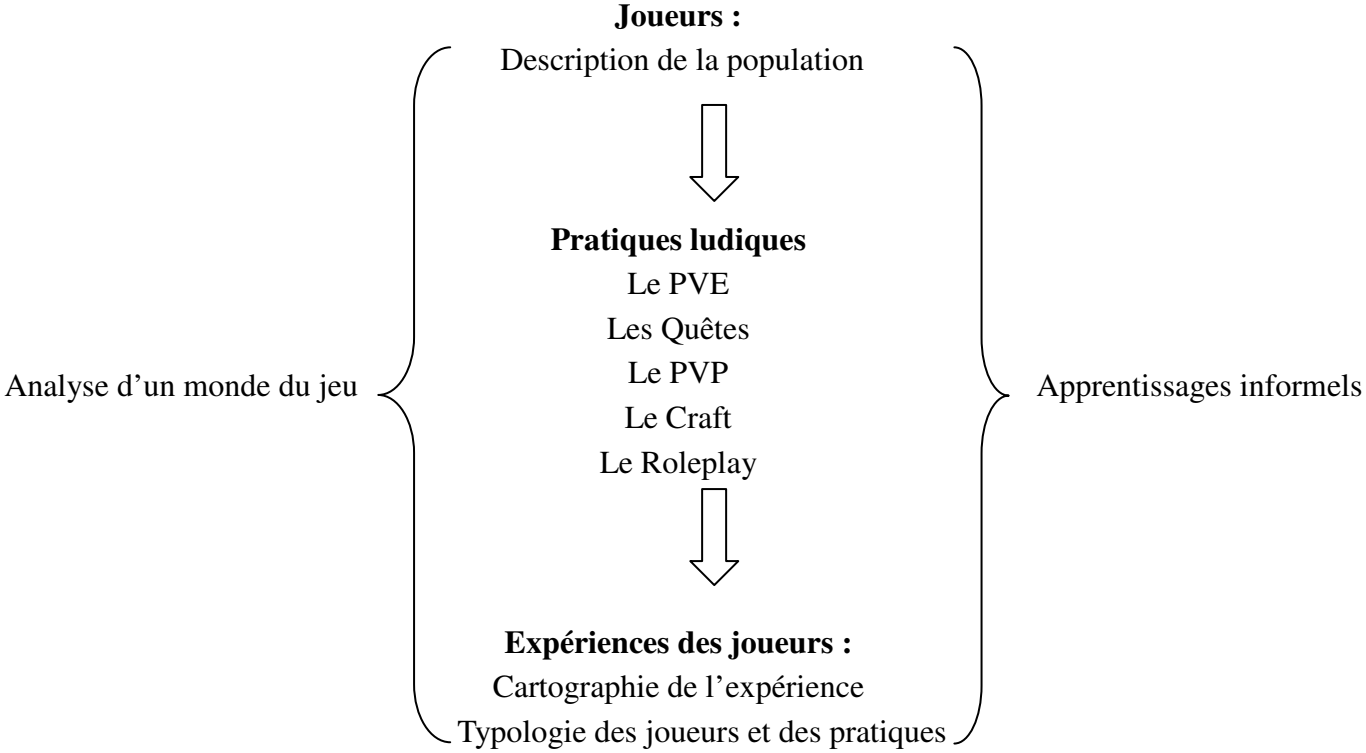
Analyser le jeu en termes de PVE, PVP, Craft et Roleplay est aussi lié à l'histoire et à la logique de notre recherche. En effet, nous avons fait le choix de partir des catégories proposées par les joueurs pour aborder ensuite certaines questions scientifiques, évoquées dans la revue de littérature, au fur et à mesure de la description des activités ludiques, et de ne pas consacrer – comme le voudraient certaines conventions académiques –, une partie pour telle problématique, une autre pour telle autre (les synthèses et les conclusions nous servirons à cela). Plus qu'une simple recherche de distinction, c'est d'abord par souci de clarté, de présentation de la « chaîne des raisons », mais aussi pour montrer la logique qui a été celle de notre travail : un ancrage profond dans l'ethnographie, la pratique, le jeu, les interactions avec les autres joueurs, les communautés, un travail fait d'alternance entre lectures scientifiques et immersions ludiques, entre travail de thèse et jeu, entre jeu vidéo et jeu universitaire, dans une

[1] Cf. Delphine Grellier, « Particularité des jeux de simulation de rôles dans la sphère ludique : analyse au regard de la théorie de Roger Caillois. », *Klesis – Revue philosophique*, volume 6, n°1 (« Philosophie et sociologie »), décembre 2007.

sorte de va-et-vient empirique, théorique et ludique présent jusqu'au dernier mot (ou presque) de ce travail. Aussi sommes-nous partis des termes employés par les joueurs eux-mêmes, tout en cherchant des correspondances théoriques aussi bien dans les théories du jeu, de la culture que du loisir. De la même façon, si nous inscrivons notre travail dans une sociologie des pratiques culturelles, nous ne nous sommes aucunement interdit d'emprunter des concepts et des notions à différentes disciplines (sociologie, psychologie, anthropologie, sciences de l'éducation, sciences de l'information et la communication, philosophie), voyant dans certains cas des différences qui relèvent bien plus de logiques académiques permettant un fonctionnement et des distinctions au sein du champ universitaire que de nettes séparations épistémologiques ou paradigmatiques.

De la même façon, séparer le réel du virtuel, comme dans certaines études, c'est vouloir séparer des choses de la vie difficilement séparables et décontextualisables. Les pratiques vidéoludiques ne sont pas des éléments que l'on peut isoler du reste du monde. Elles sont toujours prises dans une continuité et dans un flux de la vie quotidienne. Dans un premier temps, nous nous attacherons à cartographier rapidement la population des joueurs que nous avons étudiée et à préciser quelques variables socioculturelles. Qui sont les joueurs ? Quels âges ont-ils ? Que font-ils dans « la vraie vie » ? Dans un deuxième temps, nous nous intéresserons plus précisément aux différentes activités ludiques dans le jeu, aux pratiques dites virtuelles, aux interactions entres joueurs. En conclusion, nous proposerons une carte de l'expérience et une typologie des joueurs et des pratiques.

Description et analyse de l'activité ludique dans les jeux de rôles en ligne



Tout au long de cette partie (et de la suivante), au-delà des thèmes évoqués, nous nous attacherons à décrire et à comprendre non seulement comment fonctionnent et s'organisent ces univers ludiques – ce que nous appellerons des « mondes du jeu » – mais également à analyser ce qu'il faut savoir pour participer, pour jouer, pour « en être », autrement dit comment ces pratiques ludiques, numériques, virtuelles et ludiques sont génératrices (ou non) d'apprentissages.

1. PRESENTATION DE LA POPULATION : QUELQUES ELEMENTS DESCRIPTIFS

Avant d'aborder plus précisément la pratique des MMO, il nous semble important de donner ici quelques indicateurs de la population que nous avons étudiée (et en partie côtoyée). Aussi arides que peuvent parfois paraitre les données chiffrées, et avec toutes les précautions requises quant à leur représentativité, leur degré d'inférence et de prédictibilité, elles nous semblent cependant indispensables pour donner aux lecteurs une idée des personnes concernées[1], mais également pour comprendre certaines des analyses que nous développerons par la suite. Combien de temps les joueurs passent-ils dans ces mondes virtuels ? Quel âge ont-ils ? Que font-ils « dans la vraie vie » ? Où habitent-ils ? Qui sont donc ces joueurs ?

Contre l'image médiatique de l'adolescent « otaku »[2] accroc au jeu vidéo, vivant seul des aventures virtuelles derrière son écran, de celle de « l'adulescent » qui refuse de grandir et prolonge son enfance dans le jeu vidéo, ou encore du « geek »[3], ou du « hacker », passionné d'informatique au point d'en oublier le monde réel, la population qui habite et fait vivre ces mondes est bien plus riche, complexe et hétérogène que les stéréotypes produits et reproduits par certaines études, analyses ou comptes rendus journalistiques. Regardons un instant qui sont les joueurs, et tâchons d'en produire un rapport nuancé, d'en trouver des caractéristiques générales, de décrire ce qui fait la singularité de ces habitants, d'en retrouver certains stéréotypes mais aussi de comprendre les « différences et les répétitions » au sein même de la population des joueurs.

Mondes virtuels : frontières et temporalité

En premier lieu, il faut préciser que la population que nous avons interrogée et en partie fréquentée ne se définit pas par une nationalité mais d'abord par une langue : le français. En effet, qu'il s'agisse de *WOW* ou de *DAOC*, les joueurs choisissent en très grande majorité leurs serveurs de jeu en fonction de leur langue maternelle : anglais, français, allemand, coréen, etc.[4] En conséquence, si une très grande majorité des joueurs que nous avons interrogée est de nationalité française (près de 85 %), on trouve tout un ensemble de communautés « francophones » : belges, suisses, canadiens (du Québec), luxembourgeois.

1. Nationalité des joueurs interrogés

Nationalité[5]	Nb. Cit.	%
Français	6201	84,5
Belge	583	7,9
Suisse	294	4,0
Canadien	118	1,6
Luxembourgeois	116	1,6
Maroc, Tunisie, Algérie	10	0,1
Autre [6]	18	0,2
TOTAL	7340	100,0

[1] Toutes les données statistiques ne seront pas présentées ici. Cf. annexe 8 « Tableaux statistiques ».
[2] Joe Tobin, « An American Otaku (or, a boy's virtual life on the net) », op. cit.
[3] David Peyron, « Auteurs fans et culture geek, un nouveau rapport entre producteurs et consommateurs dans la culture de masse contemporaine », *op. cit.*
[4] Quelques rares joueurs francophones choisissent les serveurs anglophones pour se confronter aux joueurs anglophones. Ce sont les serveurs les plus « peuplés ». Dans le cas des Canadiens francophones, certains choisissent les serveurs américains pour être certains de rencontrer d'autres joueurs sur leurs horaires de connexions.
[5] Taux de non-réponses de 11% (912 observations)
[6] Quelques italiens et espagnols jouent à DAOC sur les serveurs francophones dans la mesure où les serveurs hispanophones ou italianophone sont désertés ou abandonnés par les joueurs et les éditeurs.

En ce qui concerne le lieu de résidence des joueurs, on retrouve sensiblement les mêmes proportions. La France Métropolitaine, même si elle reste le lieu d'habitation le plus cité dans notre étude, n'est pas le seul territoire concerné par la pratique. Si la plupart des joueurs de nationalités francophones habitent dans leur pays respectif, on trouve quelques cas de joueurs vivant à l'étranger. En ce qui concerne par exemple les joueurs français « expatriés », il s'agit le plus souvent d'étudiants « Erasmus », de jeunes adultes en « stage à l'étranger », ou bien encore de salariés installés dans un pays européen.

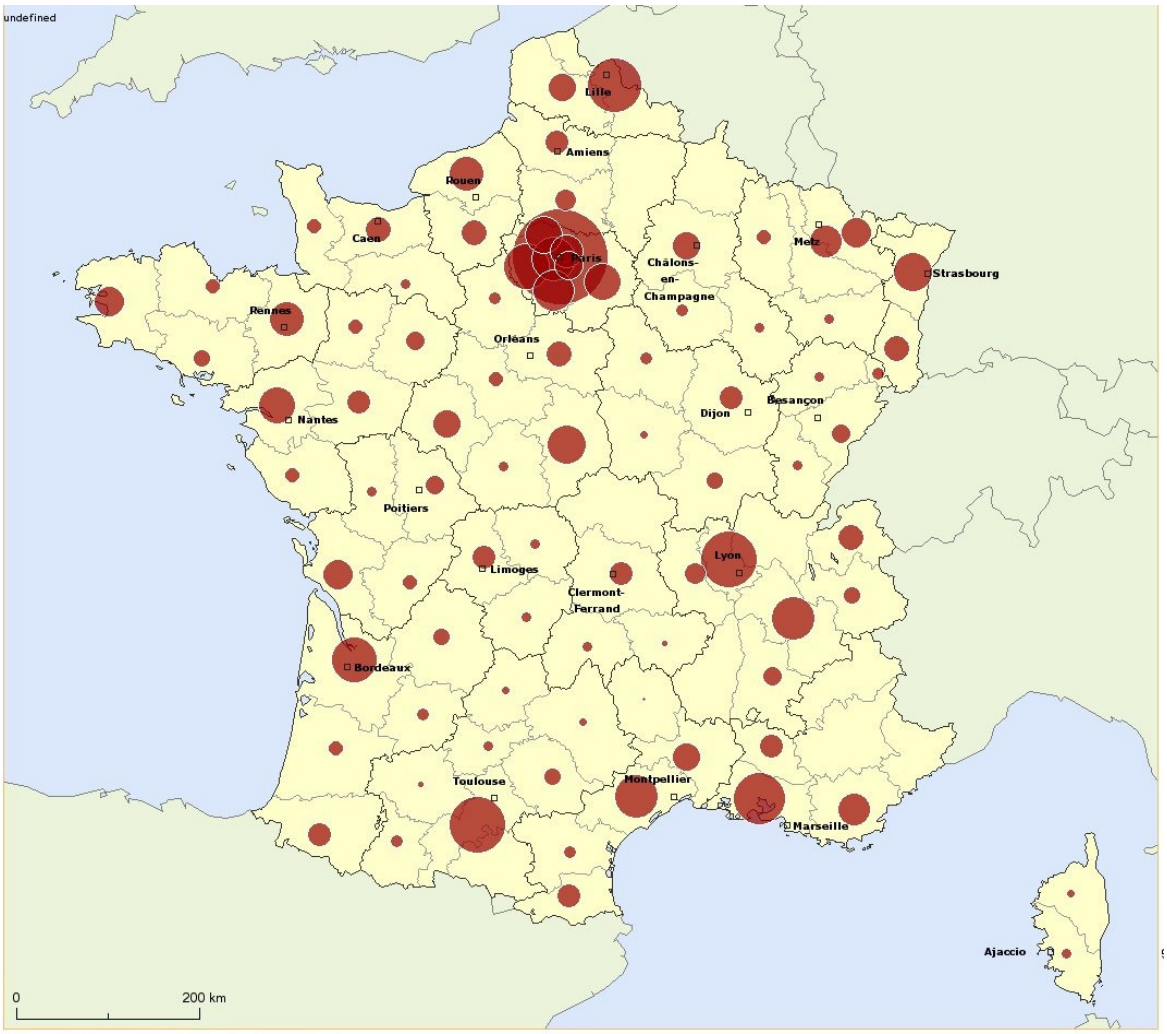
2. Résidence des joueurs interrogés

Lieu de résidence	**Nb. Cit.**	**%**
France métropolitaine	6162	83,54
Belgique	562	7,62
Suisse	285	3,86
Canada (province du Québec principalement)	112	1,52
Luxembourg	105	1,42
DROM-COM [1] (anciennement DOM-TOM)	97	1,32
Royaume-Uni	8	0,11
Maghreb (Tunisie, Algérie, Maroc)	7	0,09
Espagne	6	0,08
Italie	5	0,07
Allemagne	5	0,07
Etats-Unis	5	0,07
Pays-Bas	4	0,05
Australie, ile Saint-Maurice	4	0,05
Asie (japon, Vietnam, Chine)	3	0,04
Suède, Danemark, Norvège	3	0,04
Amérique du Sud	2	0,03
République Tchèque	1	0,01
TOTAL	7376	100

[1] Département et Région d'outre-mer et Collectivité d'Outre-mer. Les données recueillies concernent principalement : la Réunion, la Martinique, la Guadeloupe, la Nouvelle-Calédonie, Saint-Martin, Saint-Pierre et Miquelon et la Guyane. Cf. annexes 8 « tableaux statistiques ».

Si l'on s'intéresse plus précisément encore à la distribution géographique en France métropolitaine, la concentration la plus grande de joueurs est sans surprise dans les régions françaises les plus peuplées (Paris et Ile-de-France en tête). Au sein de chacun des départements, ce sont les agglomérations urbaines qui regroupent le plus de joueurs.

3. Répartition géographique de la population interrogée en France métropolitaine[1]



On peut expliquer en première analyse cette prédominance des villes et de certaines régions par des logiques démographiques et une correspondance avec la densité de la population. La distribution géographique des joueurs est en effet assez fidèle à celle de la population française en générale[2]. Cependant, il faut également prendre en compte le facteur technique : l'équipement et l'accès à internet. En effet, la pratique du MMO suppose une connexion au réseau mondial, ce qui favorise plus encore les grandes agglomérations tout en pénalisant les régions rurales, faiblement, voire pas équipées. La faible présence ou l'absence de joueurs dans certaines régions est d'autant plus forte lorsque les zones ne disposent pas d'un accès « haut débit » au réseau mondial[3]. Pendant longtemps, cette variable était déterminante : elle favorisait en effet les milieux urbains et discriminait nettement les zones rurales et les petites et moyennes agglomérations. Cependant, le taux d'équipement ces dix dernières années a considérablement augmenté en France. Depuis nos premiers travaux en 1999, on a ainsi pu voir certains départements – et notamment des endroits de notre département natal, la

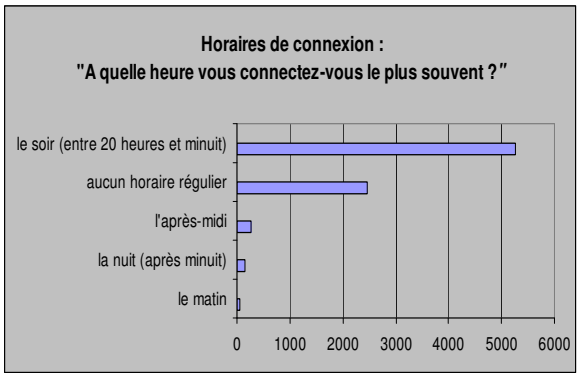
[1] Réalisée avec le logiciel de cartographie *Geoclip*.
[2] Cf. annexe 8, carte de la « densité de la population française ».
[3] Cf. données de l'ARCEP (Autorité de Régulations des Communications et des Postes).
Disponibles sur : http://www.arcep.fr/index.php?id=8764&L=

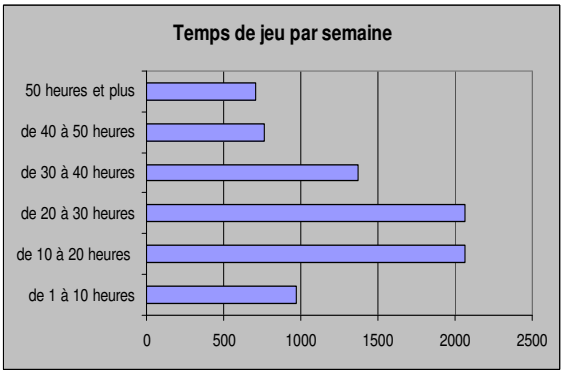
Dordogne, jusque là « hors champs » – aujourd'hui concernés par la pratique. Les MMO ne sont plus un phénomène exclusivement urbain, comme ils le furent à leurs origines.

Au regard de ces données, il apparaît que, dans ces univers virtuels, ce n'est pas tant la nationalité ou le lieu de résidence qui prévaut, mais la langue. Il n'est pas rare par ailleurs que les joueurs au cours du jeu se devinent une même nationalité au travers d'un champ lexical particulier, l'utilisation de certaines expressions tel que « nonante », « septante », ou « appointement ». Plus encore, lorsqu'ils utilisent des logiciels vocaux tels que *Teamspeak* ou *Skype*[1] pour communiquer entre eux, l'accent peut être un facteur de reconnaissance nationale mais aussi régionale, qui permet de distinguer (avec toutes les erreurs et les mauvaises interprétations possibles), les parisiens des provinciaux, les marseillais des picards, etc. Non seulement certains joueurs découvrent qu'ils sont compatriotes, mais parfois qu'ils habitent dans la même région, le même département, la même ville ou le même village. Il y a ainsi tout un ensemble de relations qui peuvent se prolonger en dehors du jeu, marquant le passage d'une sociabilité virtuelle à une sociabilité réelle. Les joueurs se connaissent d'abord dans le jeu, puis se rencontrent « IRL », « in real life » disent-ils, « dans la vraie vie ».

Les joueurs belges, suisses et luxembourgeois sont, après les français, les plus nombreux. Il s'agit également des nationalités que les joueurs français en métropole rencontrent le plus fréquemment dans le jeu. Ils jouent en effet sur les mêmes horaires et sur le même fuseau horaire. Le plus souvent, les joueurs se connectent en soirée, entre 20 heures et minuit (en semaine et/ou le week-end), tous les jours ou presque, pour une moyenne de 22 heures par semaine[2]. Précisons cependant que l'écart type est de 15, ce qui révèle une distribution assez large autour de cette moyenne, avec aux extrêmes un ensemble de joueurs avec des temps de connexion assez faible et, de l'autre, des temps de jeu plus grands : ¼ de la population interrogée joue moins de 15 heures par semaine, à l'opposé ¼ de la population joue plus de 40 heures par semaine. On retrouve en partie dans ces données l'opposition établie par les joueurs eux-mêmes lorsqu'ils se qualifient de « *hard gamers* », de « gros joueurs », ou de « *casual gamers* », de joueurs occasionnels.

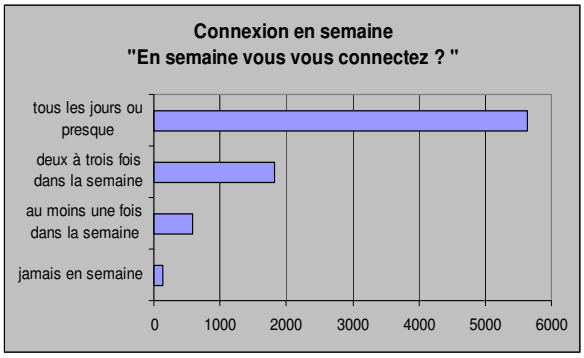
4. Horaires, durées et fréquences de connexion

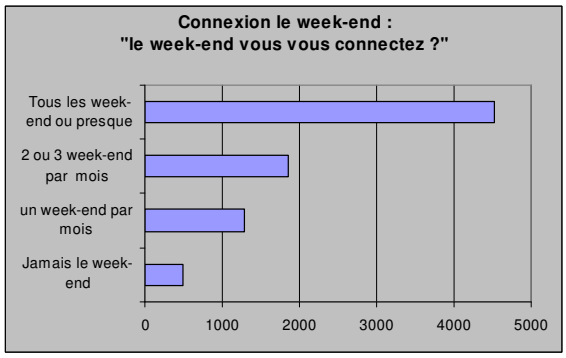




[1] Logiciels gratuits employés par la plupart des joueurs. Ils permettent de communiquer de vive voix.

[2] 22, 4 heures exactement ce qui est assez proche de ce que d'autres étude sur les serveurs anglophones ont pu estimer (21 heures). Cf. Nicolas Duchenault, Eric Nickell, Robert Moore, Nicholas Yee, « Une solitude collective ? Observations sur le capital sociale dans un jeu vidéo multijoueurs : World of Warcraft » in Franck Beau (dir.), *op. cit.* Cependant, c'est une donnée complexe à analyser. En effet, beaucoup d'études, qu'elles soient basées sur le temps de connexion des joueurs ou sur du déclaratif, minorent un élément essentiel : le temps de connexion ne signifie un temps de jeu effectif. En effet, nous le verrons plus en détail p. 394, beaucoup de joueurs connectent leur avatars mais ne sont pas derrière leur écran, et font autre chose pendant leur connexion : devoirs, travails, télé, livres, etc.





Dans le cas des autres communautés francophones, et tout particulièrement des Québécois, la logique est un peu différente. Ils jouent autant que les autres nationalités, mais sont cependant moins « mélangés ». Ils tendent en effet à jouer le plus souvent « entre eux », non pas par un quelconque esprit patriotique, mais sous l'effet du décalage horaire : une partie dans l'après-midi peut en effet correspondre au milieu de la nuit en France[1]. D'ailleurs, aussi bien sur *WOW* que sur *DAOC*, les joueurs parlent « d'équipes de nuit » pour qualifier ceux qui se connectent après minuit : il s'agit le plus souvent de Québécois, de francophones vivant à l'étranger, de français des DOM-TOM, ou encore des joueurs de France métropolitaine qui travaillent de nuit.

Entretien avec Cyrille[2], joueur de WOW :

Tu finis à trois heures du matin ?

Ouais je finis à trois heures du matin le boulot. Je rentrais chez moi, je prenais la douche et tout de suite je mettais l'ordinateur en route et tout. Je trouvais beaucoup de canadiens français, heu, des martiniquais, … enfin les équipes de nuit, quoi. Donc, d'ailleurs, quand je t'ai expliqué que je me suis marié virtuellement c'était une martiniquaise qui était militaire, elle était militaire en Martinique. On se correspondait parfaitement avec mes horaires. Donc y avait très peu de monde. Je crois que le maximum de joueurs que j'ai vu à cette heure là c'était une centaine de personnes.

Y avait d'autres joueurs comme toi qui travaillaient de nuit ?

Oui, oui. Soit y avait les assidus qui dormaient pas, qui commençaient la soirée et qui terminaient tard le matin comme moi. Moi, je les attrapais au début de mes horaires. Y avait ceux aussi de nationalité étrangère qui se levaient à ce moment là.

Comment tu as su que c'était des martiniquais ou des canadiens ?

Parce que je leur demandais. Ouais, on se parlait beaucoup de choses de la vie. Puis à cette heure là, tu vois, à part les hard gamers, y avait pas grand monde…

Dans le cas des « équipes de nuit », autrement dit des joueurs qui se connectent très tard, ils tendent souvent à se connaître. Comme le souligne Cyrille, sur les horaires nocturnes, (et tout particulièrement en semaine), les serveurs sont moins fréquentés et deviennent plus propices aux discussions sur l'identité, la résidence, l'activité sociale ou professionnelle de chacun. Nous avons pu faire l'expérience de cette « intimité » des équipes de nuit lorsqu'au cours de notre thèse nous somme partis quelques mois au Canada travailler à l'université à Vancouver[3]. Nos connexions ne correspondaient plus aux horaires des français métropolitains, et, de fait, nous étions moins en contact avec les joueurs habituels. C'est ainsi que nous avons rencontré dans le jeu des québécois, dont un, comme nous, résidait à Vancouver, ainsi qu'un français vivant dans la même province. Nous avons découvert des communautés de joueurs nocturnes, les « équipes de nuit », qui se connaissaient tous dans le jeu et que, pour notre part, nous ignorions jusque-là.

[1] Précisons cependant que certains canadiens francophones choisissent, à cause du décalage horaire, les serveurs américains pour pouvoir profiter du maximum de joueurs. Les serveurs en plein milieu de la nuit, sont parfois peu fréquentés, et donc permettent moins d'interactions, moins d'aides, moins de collaboration, moins d'affrontements … moins de jeu.

[2] Cyrille, 30 ans, célibataire, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, travaille de nuit dans une usine comme agent d'entretien, entretien à Mont de Marsan, lors d'une LAN Party.

[3] Simon Fraser University

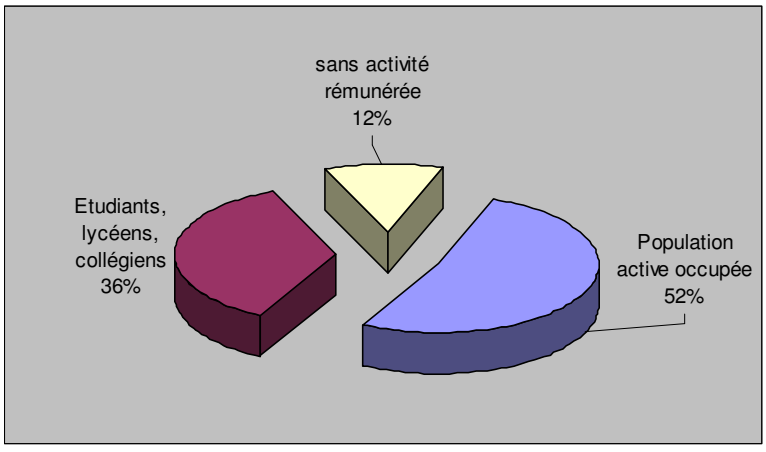
Ainsi, ces décalages horaires, même s'ils sont mineurs au regard de la totalité des chiffres, peuvent être une dimension importante dans la pratique et dans l'expérience des joueurs. La vie sociale et la temporalité locale structurent, contraignent ou favorisent d'une certaine manière les rencontres. A l'inverse, les MMO peuvent apparaître comme des moyens pour certains « exilés » de rester en contact avec un réseau social, dans un espace commun et une temporalité partagée. Hugo[1], joueur de *WOW*, ancien étudiant Erasmus revenu de Madrid, nous précise lors d'un entretien : « *ben, disons que pour les nouvelles, y avait MSN*[2] *mais aussi WOW c'est carrément moins cher* [rires] *[…] Oui, oui, je trouvais plutôt sympa de pouvoir garder le contact avec les potes en jeu. Disons les premiers soirs, où tu vois, t'es un peu … disons un peu perdu, un peu le bourdon, ben voilà quoi, tu restes en contact avec ton groupe de potes* ».

Dans certains cas, les MMO s'apparentent à des parenthèses spatiales et temporelles. La temporalité des MMO[3] rentre en résonance avec celle du pays où résident les joueurs, avec la vie sociale et les contraintes de chacun tout en développant son propre rythme. Dans le monde virtuel, le passage du jour à la nuit dure quelques minutes, et les saisons (par exemple, printemps-été) se succèdent dans une même soirée, en quelques heures. La temporalité des MMO se situe à la fois dans le dedans et le dehors, à l'image du « cercle magique » que décrit Huizinga[4] : au carrefour d'une temporalité locale, sociale, nationale, individuelle (IRL) mais aussi dans une temporalité spécifique, artificielle, régulière et immuable (IG).

Salarié(é) s, étudiant(e)s, lycéen(ne)s et collégien(ne)s : activités sociales et professions

Outre les logiques démographiques et technologiques, le taux de présence des joueurs dans certaines régions et certaines villes françaises peut aussi être mis en lien avec la présence et la taille de pôles universitaires. Si l'on s'intéresse en effet à la population étudiée en termes d'activité sociale et de catégories socioprofessionnelles[5], les étudiants, lycéens et collégiens représentent 36% des joueurs interrogés et arrivent en deuxième position derrière les personnes actives ayant un emploi rémunéré, dite « population active occupée ». 12 % des joueurs sont sans activité rémunérée et ne sont pas en situation d'étude (diverses situations recouvrent cette catégorie, nous y reviendrons).

5. Activité des joueurs de MMORPG



[1] Hugo, 21 ans, joueur de WOW, étudiant Erasmus (licence espagnol), célibataire, entretien à domicile, Bordeaux.
[2] Logiciel de messagerie instantanée. Cf. Annexe 1 « lexique des jeux en ligne »
[3] Sur la notion de temporalité, cf. Francis Lesourd, « les temporalités éducatives : note de synthèse », in Pratique de Formations : analyses, n°52-52, pp. 9-73.
[4] Johann Huizinga, *Homo Ludens, op. cit.* Cf. p. 69.
[5] Dans le cadre de notre étude, nous avons recodé la profession et l'activité des joueurs en utilisant les PCS (Professions et Catégorie Socioprofessionnelles) de l'INSEE mais en distinguant de la population active, les étudiants, les lycéens et les collégiens.

Qu'il s'agisse de lycéens, de collégiens, de salariés ou de personnes « sans emploi », la population est assez jeune. La moyenne est en effet de 26 ans avec un écart type assez faible (7), ce qui révèle une certaine homogénéité en termes d'âges. Il y a cependant une différence entre *WOW* et *DAOC*. La moyenne d'âge est de 29 ans pour les joueurs de *DAOC* et de 25 ans pour *WOW* (l'écart type est sensiblement le même). Ces données confirment assez bien l'idée que *WOW* a changé la donne sociologique dans le monde des MMO. Jusque-là, il s'agissait d'un public essentiellement adulte. *World of Warcraft* a attiré un public plus jeune. Plusieurs explications ont été données par les joueurs au cours de ce travail : un univers culturel au références « mangas », plus « ados », un produit plus facile d'utilisation. On peut également expliquer le succès de *WOW* par une stratégie de distribution qui consiste, sur le modèle des cartes téléphoniques, à pouvoir acheter des « cartes prépayées » dans les magasins de jeu (vidéo) ou les cybercafés. Ces cartes créditent le joueur d'un temps d'abonnement. Jusque-là, les MMO fonctionnaient en grande partie sur une logique d'abonnement payé par carte bleue (par le biais d'Internet, souvent). En conséquence, cette pratique limitait l'accès de celles et ceux qui n'en possédaient pas, tout particulièrement les jeunes. Avec ce système de cartes prépayées, c'est un moyen pour les adolescents notamment de s'affranchir de l'autorité parentale. Ils peuvent, sans demander l'autorisation des parents, s'abonner avec leur argent de poche pour jouer à la maison ou dans un cybercafé.

Au final, aussi bien du côté des personnes ayant une activité rémunérée que des étudiants ou des personnes « sans emploi », il s'agit en grande majorité de jeunes adultes. Ces observations rejoignent et confirment en partie les données issues d'autres études[1] sur les serveurs américains (peu d'études en France se sont intéressées à la population des serveurs francophones).

6. Age de la population interrogée

Age	Nb. cit.	%
Moins de 16 ans	186	2,30%
De 17 à 20 ans	1360	16,80%
De 21 à 25 ans	2447	30,20%
De 26 à 30 ans	2018	24,90%
De 31 à 35 ans	1190	14,70%
De 36 à 40 ans	555	6,80%
De 41 à 45 ans	214	2,60%
De 41 à 50 ans	85	1,00%
51 ans et plus	57	0,70%
TOTAL CIT.	8112	100,00%

Minimum = 11, Maximum = 70

Moyenne = 25,70 Ecart-type = 7,08

9 classes ont été identifiées.

La moyenne et l'écart-type sont calculés sans tenir compte des non-réponses.

Le tableau est construit sur 8252 observations.

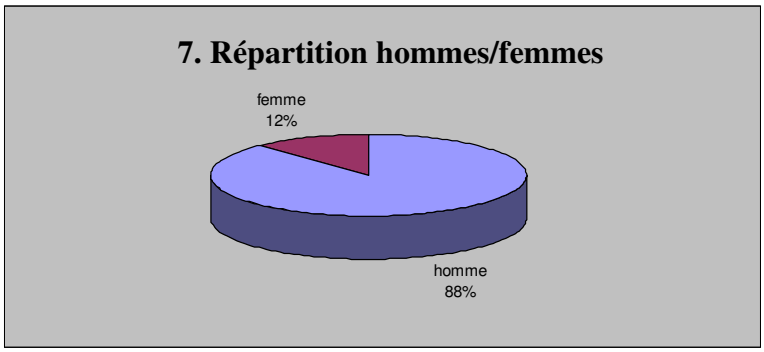
Les pourcentages sont calculés par rapport au nombre de citations.

En ce concerne le sexe, notre étude estime à 12 % le nombre de joueuses de MMO. Ces données restent dans la fourchette établie par la plupart des autres études (elles situent le nombre de joueuses entre 10 et 20%)[2]. Cependant, nos résultats restent en dessous ce que d'autres études (souvent diffusées par les éditeurs) ont pu indiquer : certaines estiment à près

[1] Cf. « La pratique des MMO : « jeunes filles perdues » dans un univers de garçons.», p. 116.

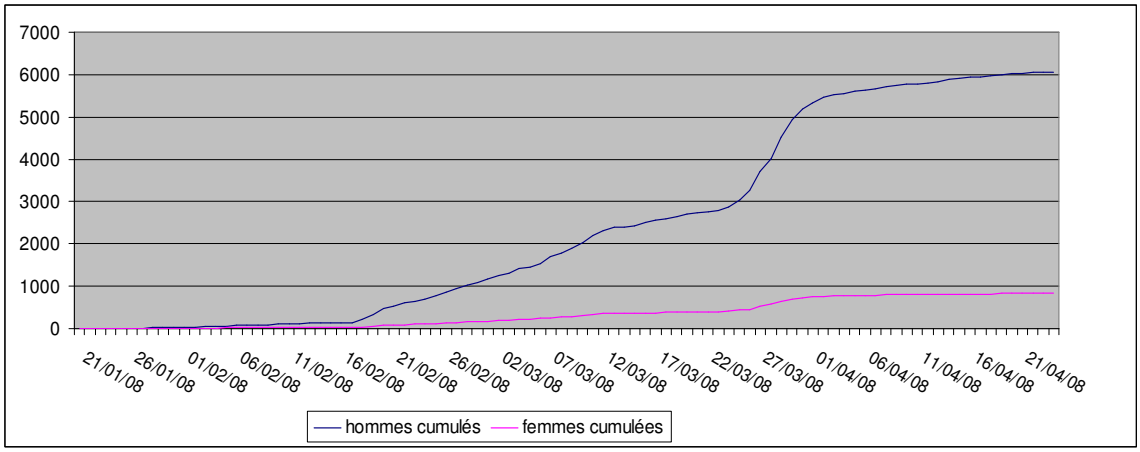
[2] Franck Beau constante que la plupart des études descriptives estiment entre 10 et 20 % le nombre de joueuses. Franck Beau, « Les mondes virtuels : données générales », *op. cit.*

d'un quart le nombre de joueuses de MMO[1]. Peut-être s'agit-il ici de voir une différence sensible entre pays anglophones et pays francophones, entre serveurs américains et serveurs européens : une population dans laquelle les femmes seraient plus joueuses. On peut aussi se demander face à certains chiffres s'il n'y a pas une tentation de la part des éditeurs à surévaluer le nombre de joueuses, tantôt comme preuve de leur volonté antisexiste, tantôt comme outil de séduction et de promotion de leur jeu.



Enfin, on peut aussi y voir des problèmes méthodologiques liés aux échantillonnages. En effet, si nous ne pouvons affirmer de façon purement statistique la représentativité de notre échantillon, sa taille nous amènerait cependant à penser que les études basées sur de faibles échantillons tendent à surestimer le nombre de joueuses[2]. Dans le cadre de nos précédents travaux, construits sur des échantillons plus faibles (une centaine de joueurs), nous arrivions à des proportions plus grandes de joueuses, plus de 25% (certaines études également s'appuient sur des échantillons de cet ordre). Dans le cadre de ce travail, construit sur un échantillon plus grand, on a pu observer un taux proche au début de la mise en ligne du questionnaire. En effet, dans le cas de *WOW*, il se situait autour de 28 % après trois semaines de mise en ligne. Cependant, avec le temps et le nombre croissant de réponses, l'écart s'est creusé et s'est stabilisé au bout de trois mois pour atteindre un seuil de saturation (autour de 3500 réponses) : les nouvelles réponses n'augmentaient ni ne diminuaient la distribution homme/femme. La taille de l'échantillon et le moment où l'on cesse le recueil de données peuvent considérablement faire varier les analyses, comme l'indique le graphique suivant.

8. Nombres de réponses selon le sexe (effectifs cumulés) sur la période de mise en ligne du questionnaire

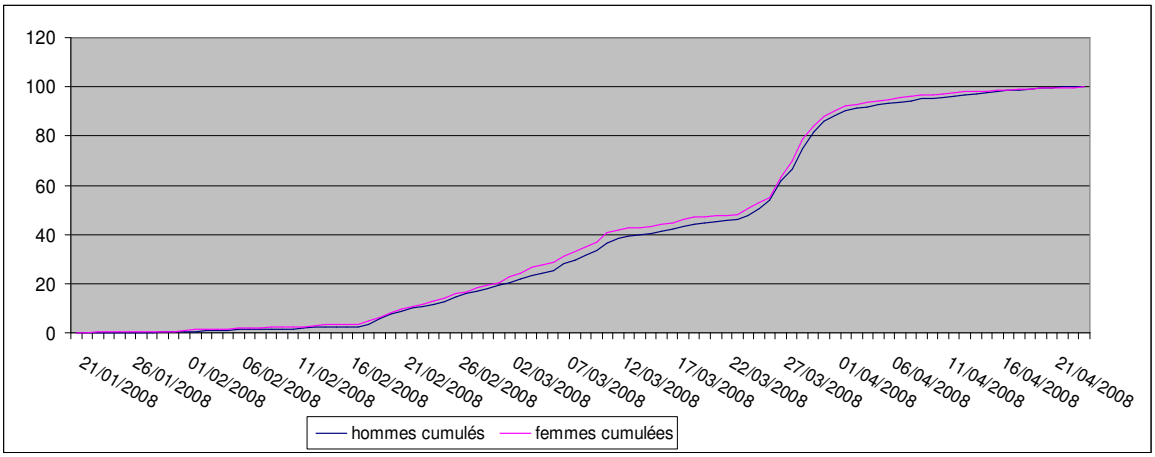


[1] T.L. Taylor, « Multiple Pleasures: Women and Online Gaming », *op. cit.* Les chiffres cités dans l'étude proviennent souvent des éditeurs.

[2] L'étude de San Min Wang sur 20 000 joueurs arrivait à un taux de 13 % de joueuse sur le jeu *Land of Wing*. Pour une synthèse de différents travaux, nous renvoyons à la note de synthèse Franck Beau « Les mondes virtuels : données générales », *op. cit.*

A l'origine, nous pensions que la variable sexuelle agissait sur le taux de réponses, autrement dit que les joueuses pouvaient se révéler plus bienveillantes à l'égard du questionnaire ou être plus promptes à y répondre. Cette hypothèse s'est révélée fausse. Que l'on soit homme ou femmes ne prédispose en rien le fait de répondre ou pas. En effet, si l'on compare le pourcentage cumulé de toutes les joueuses qui répondu au questionnaire, il suit sensiblement la même courbe que celles des joueurs.

9. Pourcentage de joueurs et de joueuses de notre échantillon ayant répondu sur la période de mise en ligne du questionnaire



De la même façon, si la plupart des études classent les joueuses du côté des « casual gamers », des joueuses « occasionnelles », » qui seraient moins absorbées que les hommes, notre travail montre que les différences de « temps de jeu » entre homme et femme sont trop faibles pour confirmer une telle division : selon nos observations, hommes et femmes jouent sensiblement le même temps, et dans des proportions similaires. En effet, si la distribution semble montrer que les joueuses pratiquent moins, les différences et les écarts de temps de jeu entre hommes et femmes ne sont pas significatifs. De la même façon, la fréquence en semaine ou en week-end ne varie pas de façon significative selon le sexe. Seule, la situation professionnelle (sans emploi) et familiale (en couple et/ou parents) fait varier le temps et la fréquence de connexion. Contrairement à ce que beaucoup d'études laissent supposer, les joueuses ne s'investissent pas moins que les joueurs dans la pratique vidéoludique, même si nous le verrons, les façons de jouer peuvent être différentes.

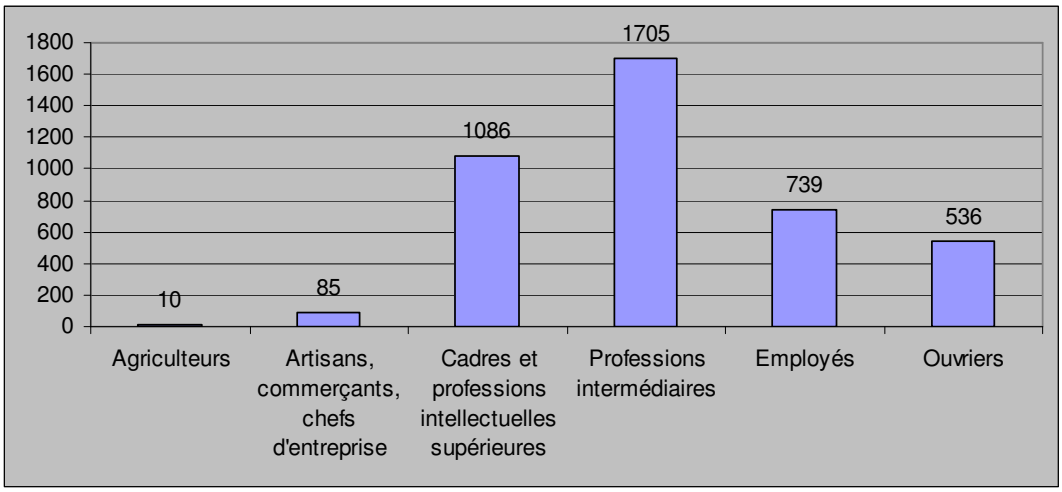
10. Temps de jeu par semaine selon le sexe

Sexe/temps de jeu	1 à 10 heures	10 à 20 heures	20 à 30 heures	30 à 40 heures	40 à 50 heures	50 heures et plus	TOTAL
homme	12%	26%	26%	17%	10%	9%	100%
femme	15%	28%	26%	16%	7%	8%	100%

Professions et catégories socioprofessionnelles : techniciens, ingénieurs, employés et ouvriers

Si l'on s'intéresse plus précisément à la « population active occupée », autrement dit aux personnes ayant une activité rémunérée, on trouve en premier lieu, ce qu'il est convenu d'appeler les professions intermédiaires (41%), suivies des « cadres et des professions intellectuelles » supérieures (26%), des employés (18%) et des ouvriers (13%)

11. Professions et catégories socioprofessionnelles



Dans le cas des professions intermédiaires, il s'agit d'abord de « techniciens » qui, pour la plupart (67 % des cas), travaillent le domaine des nouvelles technologies et de l'informatique : programmation, administration de réseau, maintenance, sécurité informatique, édition de site web, jeu vidéo, édition multimédia, services en lignes. Suivent les professions administratives et commerciales (dans le secteur privé), d'agents de maîtrise, liés là encore souvent au domaine des nouvelles technologies, et enfin des enseignants (école primaire, collège et lycée).

12. Professions intermédiaires

PROFESSIONS INTERMEDIAIRES	Nb. cit.	Fréq.
47 Techniciens	743	43,60%
46 Professions intermédiaires administratives et commerciales des entreprises	355	20,80%
48 Contremaîtres, agents de maîtrise	230	13,50%
43 Profession intermédiaire de la santé et du travail social	152	8,90%
42 professeurs des écoles, instituteurs et professions assimilées	118	6,90%
45 professions intermédiaires administratives de la fonction publique	107	6,30%
TOTAL CIT.	1705	100%

En ce qui concerne les « cadres et professions intellectuelles supérieures », deuxième catégorie de la population active occupée, les ingénieurs représentent près de 56 % de la catégorie avec, là encore, une prédominance du secteur informatique, de l'électronique ou des télécommunications : ingénieurs informaticiens, analyste programmeur, ingénieurs réseaux, ingénieurs en informatique industrielle, concepteurs de « gros systèmes », etc. (71% des ingénieurs travaillent dans le domaine des TIC). Suivent les cadres supérieurs dans le secteur privé, tels que les cadres commerciaux (finance, banque, assurance principalement citée), les professions liées au domaine culturel (musée, art, journalisme, artiste), les cadres de la fonction publique (ministère, collectivité territoriale) et des chercheurs (le plus souvent dans le domaine publique) et des enseignants-chercheurs à l'université.

13. Cadres et professions intellectuelles supérieures

CADRES ET PROFESSIONS INTELLECTUELLES SUPERIEURES	Nb. cit.	Fréq.
38 Ingénieurs et cadre techniques d'entreprise	613	56,4%
37 Cadres administratifs et commerciaux d'entreprise	184	16,9%
35 professions de l'information, des arts et des spectacles	119	11,0%
31 Professions libérales et assimilés	71	6,5%
33 Cadres de la fonction publique	51	4,7%
34 Professeurs, professions scientifiques	48	4,4%
TOTAL CIT.	1086	100,0%

La troisième catégorie de la population des joueurs ayant une activité rémunérée sont les employés. En premier lieu, il s'agit d'employés de commerce (vendeurs de jeux vidéo très présents) et de la restauration. Suivent les employés de la fonction publique : police, employés de la poste, employés de collectivités territoriales (mairie, missions locales, etc.), Education nationale, bibliothèques.

14. Employés

EMPLOYES	Nb. cit.	Fréq.
55 Employés de commerce	281	38,00%
52 Employés civils et agents de la fonction publique	166	22,50%
54 Employés administratifs d'entreprise	150	20,30%
53 agents de surveillance	76	10,30%
56 Personnels des services directs aux particuliers	66	8,90%
TOTAL CIT.	739	100%

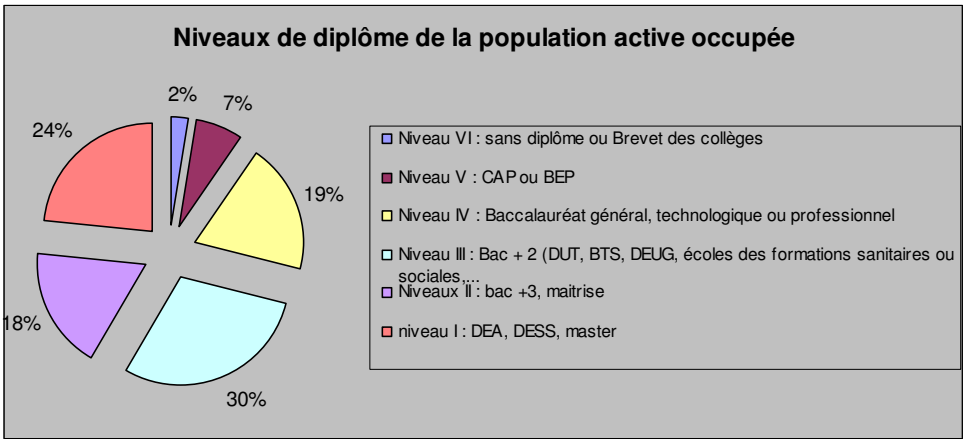
Enfin, près de 13% des joueurs ayant une activité rémunérée sont ouvriers. Il s'agit le plus souvent d'ouvriers qualifiés travaillant dans le domaine de l'industrie (automobile et métallurgie sont les domaines les plus cités). Suivent les ouvriers du bâtiment et de l'artisanat[1]: électricité, plomberie, chauffage, couvreur pour les plus qualifiés (manœuvre, manutentionnaire, soudeur pour les moins qualifiés). D'autres travaillent dans le domaine alimentaire : boulanger, cuisinier, charcutier, boucher, etc. Enfin, le domaine du transport concerne 8% d'entre eux (chauffeur de taxis, de bus, de camion, etc.)

15. Ouvriers

OUVRIERS	Nb. cit.	Fréq.
62 ouvriers qualifiés de type industriel	218	40,7%
63 ouvriers qualifiés de type artisanal	104	19,4%
64 chauffeurs	45	8,4%
65 ouvriers qualifiés de la manutention et du transport	78	14,6%
67 Ouvriers non qualifiés de type industriel	59	11,0%
68 Ouvriers non qualifiés de type artisanal	22	4,1%
69 Ouvriers agricoles	10	1,9%
TOTAL CIT.	536	100,0%

Si l'on s'intéresse plus généralement aux diplômes de la population active occupée, près de 90 % des joueurs de la population active occupée ont au moins le baccalauréat (le niveau de diplôme étant le plus souvent cohérent avec les catégories socioprofessionnelles).

16. Niveaux de diplômes de la population active occupée



[1] Ils sont dans ce cas salariés et non pas chef d'entreprise.

Au final, si l'on analyse ces catégories en termes de classes sociales, la dominante reste, avec toutes les réserves que l'on peut émettre à l'égard de ce terme, les « classes moyennes »[1]. Pour aussi floue et large que soit cette catégorie, à la fois pratique pour le chercheur mais parfois insaisissable pour le lecteur, il ne s'agit pas nécessairement de classes moyennes supérieures, comme on l'évoque souvent à propos des MMO. La présence de chercheurs, de techniciens et d'employés suffit à montrer que cette classe moyenne est assez composite. Ainsi, sans rentrer dans une analyse plus détaillée encore, il nous semble important de souligner que si la dominante reste les professions liées à l'informatique, on constate une certaine hétérogénéité des milieux sociaux et professionnels, ce qui n'est pas, nous le verrons, sans effet dans la pratique, les regroupements des joueurs en communautés, l'expérience et le discours des joueurs.

Universités, lycées, collèges

Parallèlement à la population active qui exerce une activité rémunérée, 35 % des joueurs de notre échantillon suivent des études ou sont en apprentissage. On peut distinguer dans cette catégorie d'abord les étudiants (66% de cette catégorie) les lycéens (29%) et les collégiens qui sont au final peu nombreux (5%)[2].

17. Joueurs interrogés en situation d'étude ou d'apprentissage

ETUDIANTS, LYCEENS, COLLEGIENS	Nb. cit.	%
843 Etudiants	1894	66,1%
842 Lycéens	841	29,3%
841 Collégiens	131	4,6%
TOTAL CIT.	2866	100,0%

En ce qui concerne les étudiants – qui représentent 24 % de notre échantillon total – plus de la moitié d'entre eux suivent une filière universitaire de type LMD (licence, master, doctorat), 37 % une filière technologique (BTS, DUT, DEUST), et 9% sont dans une filière d'excellence : HEC, ENA, écoles d'ingénieurs, « prépa », etc.[3] Au regard de notre population, on trouve une certaine diversité aussi bien en termes de filières que de disciplines étudiées. Cependant, qu'il s'agisse de filières technologiques ou universitaires, l'informatique, le multimédia et les TIC (télécommunication, réseaux, audiovisuel) sont les domaines

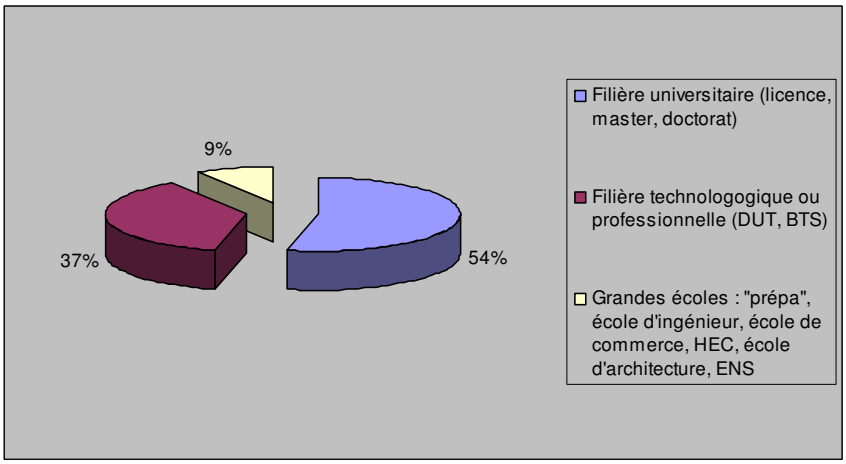
[1] Nous considérons ici la notion de classes moyennes, comme regroupant les « professions intermédiaires », une partie des « cadres supérieurs » et également des « employés ». Cf. Virginie Gimbert et Arnaud Rohmer, « Les classes moyennes en quête de définition », *La note de veille*, n°54, 2007. Disponible sur : http://www.strategie.gouv.fr/IMG/pdf/NoteVeille54.pdf. La notion de classe sociale est une notion complexe et piégée. Depuis les analyses de Marx, elle est prise, en effet, dans des enjeux scientifiques et politiques considérables. Pour certains, elle renvoie à la fois à une réalité observable, comme des ensembles de personne partageant un ensemble de caractéristiques objectives communes en terme de capital économique, de capital culturel (diplômes scolaires et pratiques culturelles) mais aussi subjective, autrement dit des groupes partageant un sentiment d'appartenance à une groupe social (classe en soi et classe pour soi). Nous renvoyons sur cette problématique aux analyses de Pierre Bourdieu, qui souligne que les classes existent et n'existent pas. Elles existent sur le papier du sociologue, mais n'existent pas nécessairement dans l'esprit des acteurs. Cependant, dans un moment de lutte ou de tension sociale, on peut les faire exister et les mobilier. Cf. Pierre Bourdieu, « Espace social et genèse des "classes" » in *Actes de la recherche en sciences sociales*, vol. 52, n°1, 1984, p. 3-14. Cette notion est à la fois contestable et contestée mais il nous semble que l'on peut, faute de mieux, difficilement s'en passer. Nous l'employons ainsi moins dans un sens marxiste, mais plutôt dans la lignée des analyses wébériennes et bourdieusiennes c'est-à-dire en terme à la fois de capital économique, l'argent, et de capital symbolique, le « prestige », « les modes de vie », etc. Comme le souligne Bourdieu, « il faut affirmer que les classes sociales que l'on peut découper dans l'espace social (par exemple pour les besoins de l'analyse statistique qui est le seul moyen de manifester la structure de l'espace social) n'existent pas en tant que groupe réels bien qu'elles expliquent la probabilité de se constituer en groupe pratiques, familles (homogamie), clubs, associations et même mouvements syndicaux ou politiques » (P. Bourdieu, *op. cit*., p.4)

[2] Dans le cas des joueurs non français, nous avons codé leur situation en cherchant une correspondance avec le système français, ce qui, dans le cas de la Suisse ou du Luxembourg notamment, ne renvoie pas toujours à une correspondance parfaite.

[3] Dans le cas des joueurs français, cette répartition correspond assez bien aux statistiques générales en France, en regard des données disponibles sur :
http://atlas-transmanche.certic.unicaen.fr/commun/lecteur2f/soustheme.php?base=atlas&idtheme=8&idlangue=fr

privilégiés. Ils représentent en effet le premier domaine d'études, suivie du commerce, de la vente, des la finance, des sciences dures (physiques, mathématiques, chimies) puis des sciences humaines et sociales.

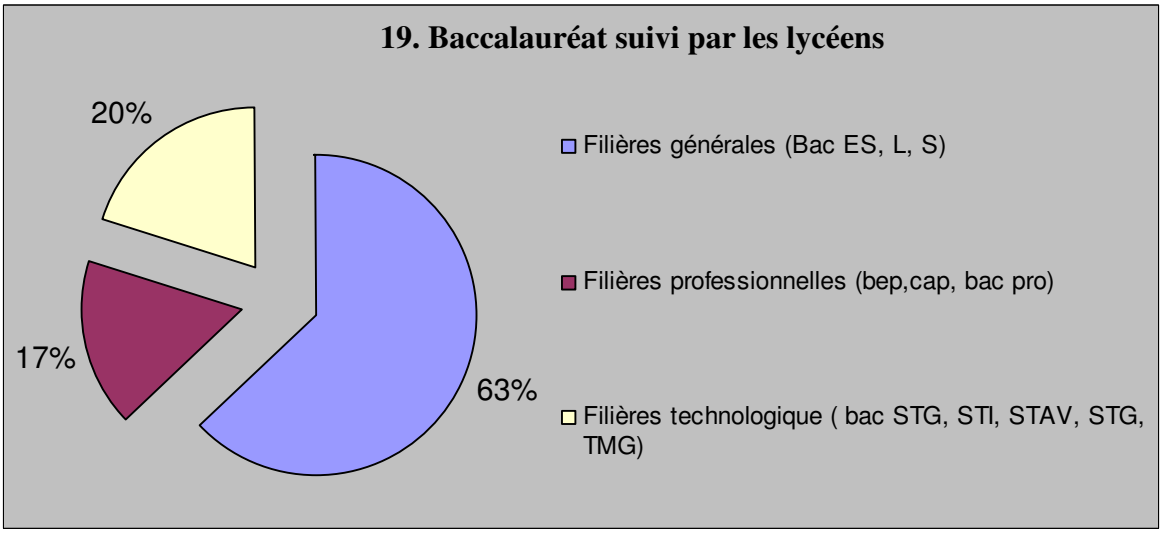
18. Filières suivies par les étudiants



Au moment de nos questionnaires, 48 % des étudiants étaient alors en première année d'étude, 26% en deuxième année (certains pouvaient avoir redoublé). 20 % visaient une licence ou un diplôme de niveau bac + 3. Enfin 4% cherchaient à valider un diplôme de niveau bac + 5 (de type master), et 2 % poursuivaient un doctorat. Ce sont au final des étudiants assez jeunes, 21 ans en moyenne (avec un écart type assez faible, d'une valeur de 2). Quelques rares joueurs, une dizaine seulement dans notre échantillon, présentaient le profil d'adultes « en reprises d'études. ».

En ce qui concerne les lycéens (qui représentent 10% de notre échantillon total) la majorité d'entre eux poursuivent un bac général. Le bac général (L, ES, ou S) est ici le plus représenté (dans un taux un peu plus élevé que les lycéens français en général).[1]

19. Baccalauréat suivi par les lycéens



Enfin, en qui concerne les collégiens, (2 % de la population totale), ils sont le plus souvent en fin de collège (73% d'entre eux sont en 3ème). Notons par ailleurs que c'est la population de joueurs qui dispose le moins souvent d'un PC « personnel », autrement dit, dans 15% des cas,

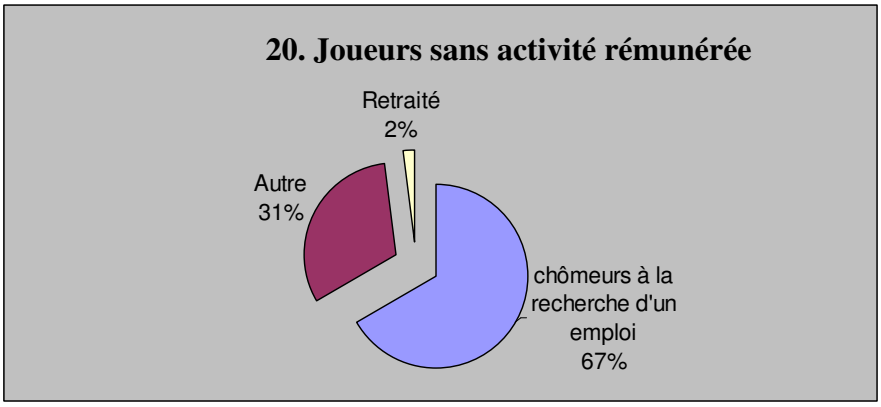
[1] Les statistiques générales des baccalauréats selon les filières étaient en 2007 de 52% pour le bac général, 28% pour le bac technologique et 21 % pour le bac professionnel. Cf. « le bac a 200 ans », *Rapport de Direction de l'évaluation, de la prospective et de la performance*, Juin 2008. Disponible sur : http://media.education.gouv.fr/file/200_ans_du_bac/42/3/200_ans_du_bac_28423.pdf.

les collégiens ne disposent pas d'un ordinateur à eux mais jouent sur le celui des parents, du frère ou de la sœur, « de la famille » (qui appartient à tous dans le salon), jouent dans un cybercafé ou chez des copains.[1]

Sans activité rémunérée : chômage, retraites, congés parentaux, arrêts maladie, handicaps …

Enfin, dernière catégorie de la population étudiée, certains joueurs sont « sans activité rémunérée ». 12 % de la population interrogée déclarent en effet ne pas travailler et n'être ni étudiant ni lycéen. Notons que les femmes sont d'ailleurs plus présentes dans cette catégorie que les hommes : 16% des joueuses sont sans activité, contre 11% chez les joueurs. Derrière cette catégorie, on trouve cependant des situations diverses. Dans le premier cas, 67% d'entre eux sont en situation de chômage et déclarent être à la recherche d'un emploi.

20. Joueurs sans activité rémunérée



Il s'agit souvent de jeunes adultes, entre 20 et 30 ans, célibataires (72%), souvent diplômés (au moins le baccalauréat) : 14 % d'entre eux n'ont pas de diplômes.

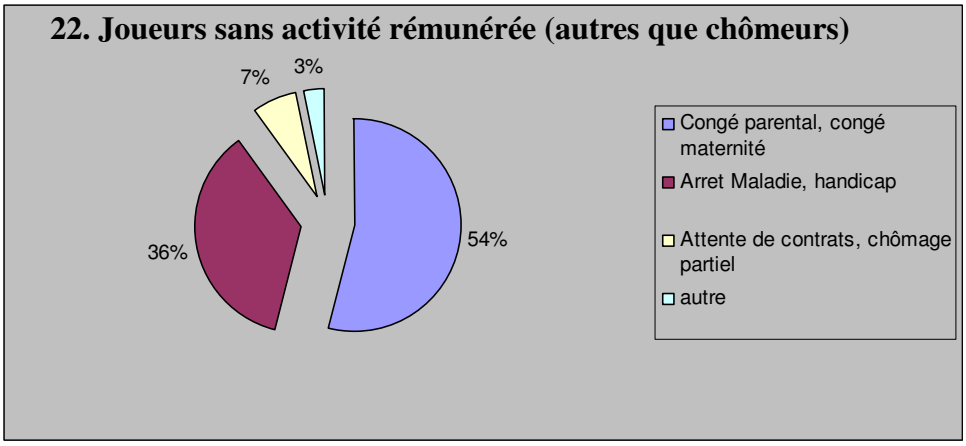
21. Niveau de diplôme des personnes à la recherche d'un emploi

niveau de diplôme des personnes à la recherche d'un emploi	Nb. cit.	Fréq.
Niveau VI : sans diplôme ou Brevet des collèges	78	14,4%
Niveau V : CAP ou BEP	73	13,5%
Niveau IV : Baccalauréat général, technologique ou professionnel	164	30,3%
Niveau III : Bac + 2 (DUT, BTS, DEUG, écoles des formations sanitaires ou sociales,...)	129	23,8%
Niveaux II : bac +3, maîtrise	54	10,0%
niveau I : DEA, DESS, master	44	8,1%
TOTAL CIT.	542	100,0%

Dans cette population active à la recherche d'un emploi, apparaît une autre frange (31 %) qui ne travaille pas, mais qui n'est pas en situation de recherche d'emploi. En premier lieu, on trouve des personnes en congés de maternité ou en congés parentaux : certains joueurs, hommes et femmes, ont déclaré avoir cessé leur activité au moment du questionnaire pour s'occuper de leurs enfants, de la maison, parfois dans le cadre d'un congé sabbatique. C'est dans cette frange que l'on retrouve le plus de joueuses sans activité rémunérée. Les MMO apparaissent en effet à certaines jeunes mamans comme de possibles façons de faire autre chose que de « pouponner ». Anne[2], 27 ans, joueuse de *WOW,* maman d'un bébé de 6 mois, précise ainsi lors d'un entretien qu'elle en avait « *marre de rester à la maison à pouponner. En fait, j'ai pris le compte de mon mari et depuis je joue dessus quand il est pas là et depuis, ben voilà quoi, je suis accroc* [rires] ».

[1] Dans 98 % des cas, les joueurs jouent sur leur ordinateur personnel (un ou deux le plus souvent).
[2] Anne, 25 ans, joueuse de WOW, mère au foyer, jeune maman (bébé de 9 mois), initiée par son compagnon, Benjamin, 27 ans, professeur d'histoire au lycée, joueur de WOW. Entretien à domicile, banlieue parisienne.

Dans d'autres cas (36 %) les joueurs ne recherchent pas d'emploi parce qu'ils sont en arrêt maladie ou handicapé. Dans ce cas, il s'agit de handicap physique (plus rarement de handicap mental) ou de maladie (cancer, maladie génétique[1]). Le MMO apparaît alors, nous le verrons plus en détail, comme une façon de garder une sorte de sociabilité et de vie sociale. Parallèlement à cela, 7 % ont précisé être intérimaires et être entre deux contrats au moment du questionnaire. Dans ce cas, ils n'étaient pas à la recherche d'un emploi mais dans l'attente d'un renouvellement ou d'une nouvelle mission.



Enfin, 3 % ont précisé « ne pas chercher spécialement de boulot ». Dans certains cas, il s'agit parfois d'un choix assumé, rationnalisé et argumenté. Dominique[2], joueur de WOW, au chômage, précise ainsi : « *tant que je peux, je profite du chômage. Je te le dis franchement. J'ai bossé deux ans à faire de la sécu. C'était assez galère. Ben maintenant, j'en profite tant que je peux.* »[3] Dans d'autres cas, cependant, le choix semble moins clair. Il s'agit parfois de jeunes, sortant du système scolaire, diplômés ou non, qui sont dans une attente, dans un « entre deux ». Ainsi Pierre[4], joueur de *WOW*, jeune bachelier précise : « *disons que je me presse pas vraiment [sourire]. En fait, j'attends les concours [de gendarmerie] et en attendant, je joue pas mal, oui* [rires]. *Les parents gueulent, t'as pu voir, mais bon, ça va. Ça me fait déjà chier de repasser un concours, tu vois, surtout que je suis pas sûr de l'avoir. Mais bon, ça va, je me démerderai* ». Lors de cet entretien, les parents de Yohann nous avaient fait part de leur inquiétude et leur « énervement » lié au fait que leur fils ne « faisait plus que ça » et refusait même de faire « des petits boulots » (serveur dans un café). Il voyait dans le jeu vidéo une des raisons de la « passivité » de leur fils. Les MMO s'insèrent ainsi dans des contextes divers, et selon les cas, ils peuvent apparaître comme l'origine d'un « problème ».

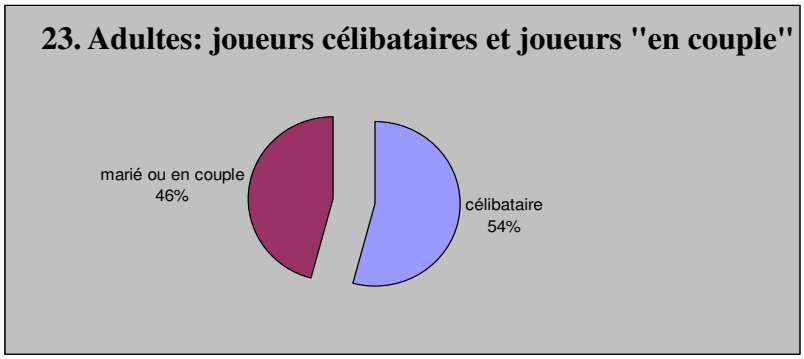
Quelques remarques doivent enfin être apportées sur les rares cas de joueurs retraités (moins de 1 % de la population totale[5]). Il s'agit souvent de « jeunes retraités », entre 50 et 60 ans, (seul deux ont déclaré avoir plus de 70 ans, initiés dans les deux cas par leur (petit)-fils). Romuald, ingénieur à la retraire, précise à propos de son activité : « *disons qu'en fait c'est mon neveu qui jouait à ça, j'ai trouvé bien sympa. Et puis voilà, comme je fais plus rien maintenant… enfin que je bosse plus et que je suis quasiment toujours à la maison, c'est le*

[1] 3 joueurs que nous avons rencontrés et avec qui nous avons joué régulièrement dans DAOC et WOW (nous étions dans une même guilde) étaient dans cette situation. Deux avaient une maladie génétique, un était atteint d'un cancer.
[2] Dominique, 39 ans, ancien joueur de DAOC, ancien « Hard Gamer » (près de 40 heures de jeu par semaine), sans activité rémunérée (ancien agent de sécurité), vit chez son père (à la retraite), joueur passionné de jeu de rôle et de figurines.
[3] Dans certains cas, il s'agissait de profils assez proche de celles et ceux que décrit et analyse le réalisateur Pierre Carles, *Attention Danger travail*, [DVD] CP Productions, 2003.
[4] Pierre, 19 ans, joueur de WOW, (près de 25 heures par semaine), chef de guilde, célibataire, bachelier en attente de passer des concours, son père ouvrier (usine à papier) et agriculteur, sa mère fait des ménages, Charente. Rencontré à domicile Cf. portrait p. 538.
[5] 20 cas exactement dans les questionnaires.

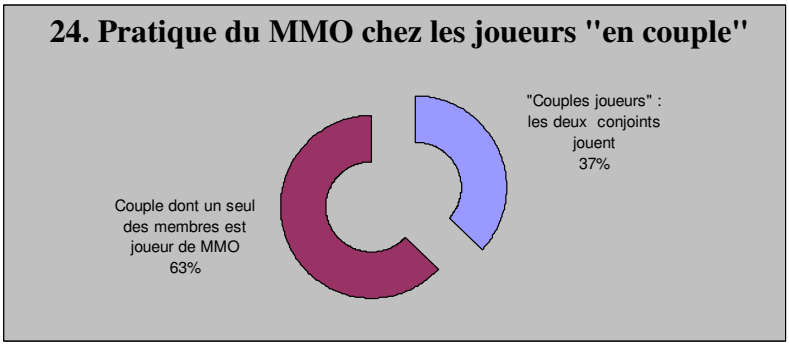
truc parfait pour t'occuper »[1]. Anciens ingénieurs comme Romuald, anciens gendarmes, anciennes infirmières, anciens conducteurs de bus, ancien prof de lettres en collège, là encore, les milieux professionnels et sociaux dans lequel le jeu est ancré sont divers.

Jeu vidéo et espace familial : célibataires, frères, sœurs, couples, parents enfants et familles

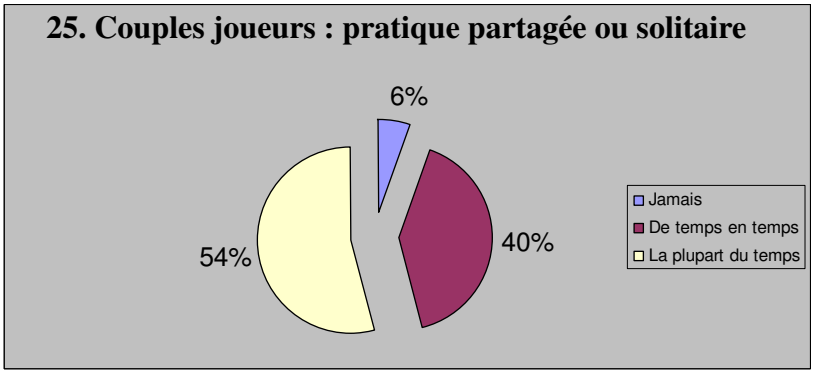
Si l'on s'intéresse maintenant plus spécifiquement aux (jeunes) adultes[2] et à leur situation familiale, la majorité d'entre eux sont célibataires, 46% déclarent être « mariés ou en couple »[3].



En ce qui concerne les joueurs en couple, dans la majorité des cas, seul un des deux conjoints joue au MMO.



Lorsque les deux membres du couple jouent au MMO (38%), ils pratiquent, dans 97% des cas, le même jeu et jouent régulièrement ensemble.



[1] Romuald, joueur de DAOC et joueur de WOW, suisse, 51 ans, en couple, sans enfant, retraité, ancien ingénieur et ancien directeur d'une société de prestation de services informatiques (télécommunication, réseaux). Conversations et données ethnographiques. Entretien en ligne par Skype. Cf. portrait p. 545.

[2] Le terme adulte ne renvoie pas ici à une quelconque maturité psychologique, mais à l'âge légal de 18 ans. On exclue donc ici les collégiens et une partie des lycéens mineurs, même si certain(es), assez rares, ont déclaré être « marié ou en couple ».

[3] Pris dans une acception large. Il ne s'agit pas seulement de personnes vivant dans la même résidence.

Cependant, si l'on croise la variable sexuelle et la variable conjugale, les joueuses interrogées sont plus souvent que les hommes en couple.

26. Situation familiale selon le sexe

Sexe/situation familiale	célibataire	marié ou en couple	TOTAL
homme	58,1%	41,9%	100,0%
femme	27,4%	72,6%	100,0%
TOTAL	54,3%	45,7%	100,0%

Cette observation est à mettre en relation avec la logique de parrainage qui les amène souvent à la pratique des MMO : le conjoint ou le « petit ami » joue un rôle important dans leur venue au jeu. En effet, les joueuses sont plus souvent que les hommes « initiées » à la pratique par un proche « IRL », une personne « dans la vraie vie », autrement dit par un joueur de MMO dans leur entourage.

27. Accès à *World of Warcraft* : « comment es-tu arrivé à *WOW*? »

comment es-tu arrivé à *WOW*?	Homme (%)	Femme (%)
Par un(e) ami(e), conjoint, connaissance IRL	45,0%	73,0%
Articles ou publicité dans la presse spécialisée, télévision (Gameone), ou forums internet	30,7%	7,6%
Migration de guilde d'un ancien MMO vers *WOW*	11,9%	8,8%
Fans des produits Blizzard et du monde de Warcraft	4,0%	1,0%
Vu/conseillé dans un magasin	2,0%	0,0%
Passionné(e)s de jeux de rôles et de MMO	2,0%	0,2%
Dans le cadre du travail (vendeur, programmeur de jeu vidéo, employé de cybercafé)	1,2%	0,0%
Vu dans un cybercafé	1,1%	0,1%
Cadeau : anniversaires, noël, etc.	1,0%	0,1%
Par un membre de la famille (frères, sœurs, parents, enfants, oncles, cousins, neveux…)	0,6%	9,0%
Autre	0,5%	0,2%
TOTAL	100,0%	100,0%

82% des joueuses déclarent ainsi avoir connu le jeu par un proche « IRL », dans la vraie vie. Dans l'ordre, il s'agit d'abord du conjoint, du « petit ami », du frère, d'un(e) ami(e), d'un copain de la fac du collège, du lycée ou des collègues de travail, ou d'un membre de la famille (cousin(e)s, oncles, neveux/nièces). Plus rares (ce qui ne veut pas dire jamais) sont celles qui, comme certains joueurs masculins, attendaient le jeu parce qu'elles étaient « passionnées par le monde de Warcraft », « fans des produits Blizzard », amatrices de « jeux vidéo en général », parce qu'elles ont entendu parler du jeu dans la presse spécialisée, ont essayé le jeu « par curiosité » dans un cybercafé, etc.

Forum communautaire consacré au thème « les femmes dans les MMO »[1]

Ben-Hûr : Les femmes vont de plus en plus vers les MMos, c'est ce qu'on dit, n'empèche que la mienne ben pas moyen de lui faire essayer! Need[2] solution, moi aussi je me tape la tambouille, entre autre, et je me fais incendier lorsque j'ai ommis de faire telle ou telle chose et qu'à la place je suis affalé tel une larve devant mon écran...quelqu'un aurait-il une solution pour convertir une femme récalcitrante au monde des jeux vidéos et plus particulièrement à celui des MMOs et de WAR?

[1] http://forums.mondespersistants.com/showthread.php?t=175147&page=7
[2] *To need* en anglais, avoir besoin

Vestal : lorsque je jouais à *WOW* ma femme a voulu tester et elle est devenue une vraie no-life[1], le souci étant que nous n'avions qu'un seul compte. Nous nous sommes donc offerts un deuxieme compte et c'est à ce moment-là qu'elle a stoppé *WOW.*

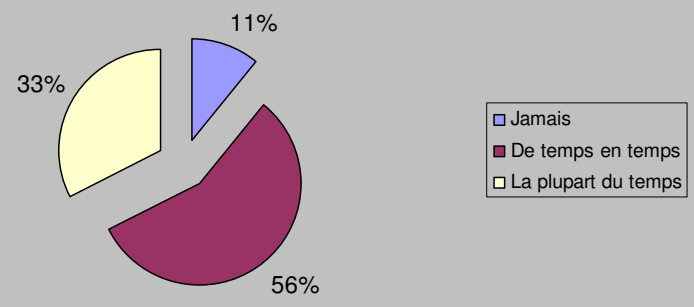
Sabrina75 : Vous avez vraiment de drôle de femme. Moi, par exemple, quand j'ai commencé les MMO, c'était sur *DAOC*. Je l'ai trouvé vraiment moche mais après j'ai mon chéri qui me l'a bien expliqué et j'ai compris l'importance des relations humaines qui règnent dans ce monde irreel, et j'adore voir mon personnage évoluer. Cela m'a permis de rencontrer pleins de gens tres sympa que je n'aurais peut etre pu jamais rencontrer dans la vie réelle. Donc ce que j'aime vraiment dans les MMO c'est le côté relationnel...

Océania : Mon copain a commencé sur Everquest et je regardais en passant. Puis il a acheté *DAOC* (sur Mid), et j'ai essayé en passant (sur Hib). Finalement on acheter un deuxième PC et un second jeu et on a jouer ensemble sur Albion. Et je suis devenu aussi accro que lui Perso, j'adore le med-fan. Ce qui attire beaucoup les filles dans les MMORPG c'est souvent le coté communautaire et sociétale. Tu peux essayer d'intéressé ta copine par le biais de la communauté (soirée RP guilde entre fille...)

Ces variables sont essentielles, nous le verrons, pour comprendre la place de la pratique dans l'espace familial : selon que le conjoint joue ou non au MMO, le jeu est objet de tension ou de partage. Il apparaît tantôt comme une activité qui se fait « à deux », et qui s'inscrit dans une logique de couple, tantôt comme une activité solitaire dont l'autre est exclu. L'un des paradoxes des MMO est en effet de produire des sociabilités à domicile : autrement dit, le joueur est seul devant son écran tout en étant avec d'autres, présent dans la maison mais sans y être pleinement disponible.

Notons enfin que 16% des joueurs interrogés sont « parents » (un ou deux enfants le plus souvent). Il s'agit le plus souvent de jeunes parents, dont les enfants sont en bas âge. Cependant 15% des « joueurs parents » ont des enfants qui jouent également au MMO (dans 95% des cas, il s'agit du même jeu). Moins fréquemment que dans le cas des couples, parents et enfants peuvent partager leur partie de jeu.

28. Parents et enfants "joueurs": pratique collective ou individuelle



Si elles sont minoritaires, ces pratiques partagées entre parents et enfants sont très importantes dans l'analyse[2]. En effet, comme dans le cas des « couples joueurs », le rapport et le discours des parents qui jouent au MMO diffèrent grandement de ceux qui n'en ont qu'une connaissance très indirecte. Le MMO peut être objet de tension familiale, d'angoisse dans les familles non-joueuses, ou à l'inverse de relations d'échanges, d'interactions, de

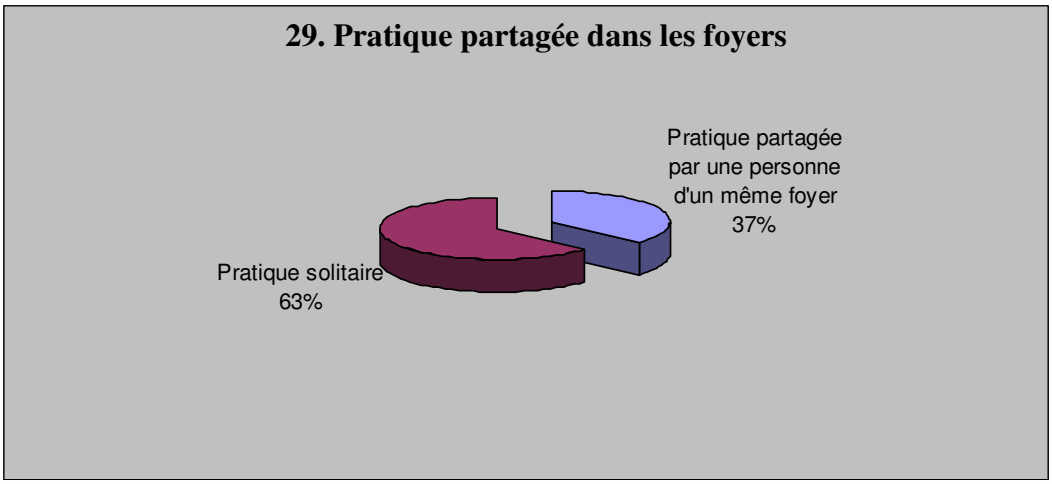
[1] No- life de l'anglais, littéralement « sans-vie ». Terme employé par les joueurs pour qualifier celles et ceux qui consacrent un temps considérable.

[2] On peut ajouter les 2 % de joueurs, le plus souvent adolescents, qui ont déclaré que leurs parents jouaient également. En somme, 5 % des personnes interrogées ont révélé des pratiques communes entre parents et enfants.

collaborations, etc. Cependant, dans les deux cas, le MMO est objet de prescriptions éducatives, de pratiques de régulation mais, nous le verrons, pour des raisons et dans des formes et des styles, totalement différents dans les « familles joueuses ».

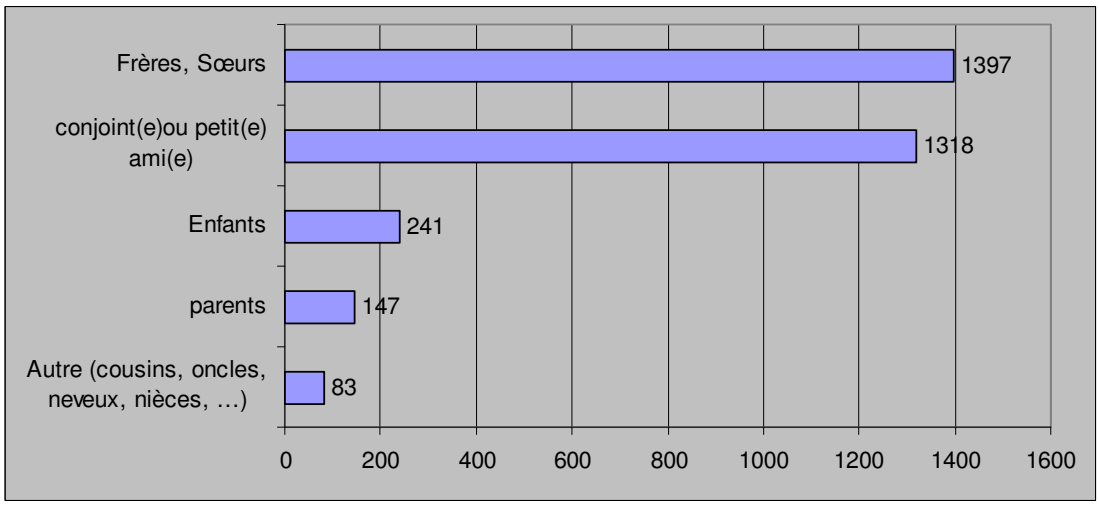
Au regard de ces différents résultats, le MMO apparaît comme une pratique qui peut être commune dans l'espace familial. En effet, si l'on regroupe les personnes qui, dans un même foyer, jouent au MMO (parents, enfants, conjoints, frères, sœurs), on s'aperçoit que dans 37 % des cas, la pratique est partagée par quelqu'un d'autre.

29. Pratique partagée dans les foyers



Il s'agit le plus souvent du frère ou de la sœur, du conjoint, des parents ou des enfants, des oncles, neveux, etc.

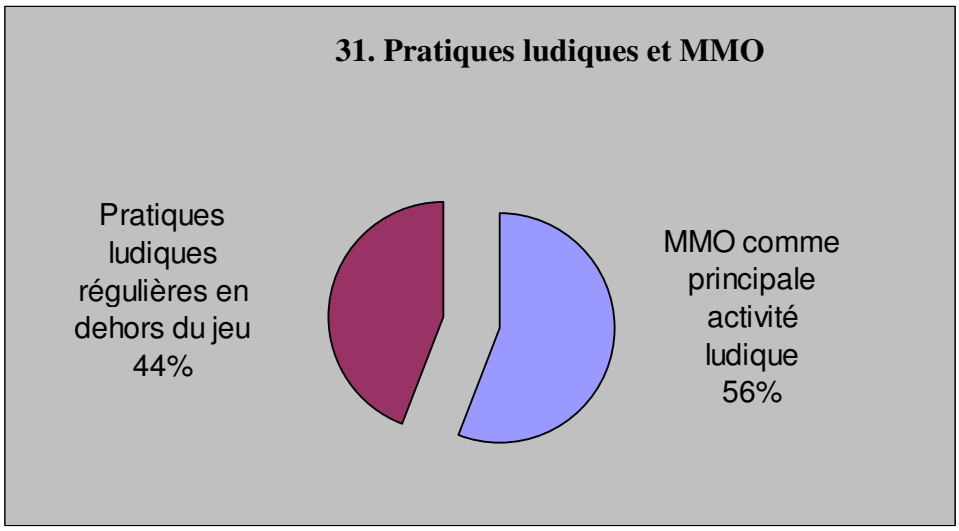
30. Personne(s) du foyer qui joue(nt) au MMO



Goûts, pratiques et préférences culturelles : une culture ludique étendue.

Si l'on s'intéresse maintenant aux « profils culturels » des joueurs, autrement dit aux goûts, aux préférences culturelles et aux pratiques de loisirs, dans 68 % des cas, les joueurs déclarent mener régulièrement[1] d'autres activités en plus du MMO : sport, cinéma, sortie « avec des amis », lecture, arts, musée, etc. Parallèlement à cela, 44% des joueurs ont déclaré pratiquer régulièrement en plus du MMO d'autres activités ludiques : jeu vidéo, jeu de rôles, poker, jeu de figurines, jeu de société, jeu de cartes, etc.

[1] La question de la régularité a été volontairement laissée à l'appréciation des joueurs, sans être chiffrée. La question était : « est-ce que tu pratiques en dehors des MMO régulièrement d'autres loisirs ? »



Si l'on s'intéresse plus particulièrement aux pratiques ludiques concernées, sont cités d'abord les « jeux de rôle sur papier », de type *Donjons et Dragons*, suivis des jeux vidéo, du poker, des jeux de société, des jeux de cartes à collectionner de type *Magic*, des jeux de figurines de type *Warhammer 40 000*.

32. Pratiques ludiques en plus des MMO	**Nb. Cit.**	**%**
Jeux de rôles[1]	1488	18,1
jeux vidéo[2]	1459	17,7
poker[3]	1408	17,1
jeux de société, jeux de plateaux[4]	1254	15,2
Jeu de carte à collectionner (Magic, *WOW*)[5]	843	10,2
jeux de figurines[6]	660	8,0
échecs, dames[7]	411	5,0
Jeux de cartes (autre que Poker) : tarots, belote, bridge[8]	293	3,6
Go[9]	246	3,0
Grandeur nature/murder party	108	1,3
Autre : billards, puzzle, sodoku	66	0,8

[1] Parmi les jeux de rôles *Donjons et Dragons* est le plus cité, suivi par *Vampire* (et la gamme White Wolf : *Mage*, *Loup-garou*), *Warhammer*, *L'appel de Cthuhlu*, *Rolemaster*, *Jeu de rôle de la Terre du milieu*, *jeu de rôle Word of Warcraft*, *La légende des cinq anneaux* (L5R) *Shadowrun*, *Cyberpunk*, *In nomine Satanis*, « *jeux de rôle inventés, crées* », *Néphilim*, *Elric*, *Deadlands*, *Bloodlust*, *Elekase*, *Paranoïa*, *Torg*.

[2] Jeux vidéo (ou séries de jeux) les plus cités : la série *Warcraft* (autres que le MMO), *Counterstrike*, *Call of Duty*, *Unreal Tournament*, *Starcraft* (série), *Halo*, *Neverwinter Night*, *Baldur's Gate*, *Pro evolution Soccer*, *Sims*, *Age of empire, Football Manager*, *Final Fantasy*, *Need for Speed*, *Pokémon*, *Tribal War*, *Diablo*, *Fable*, *Fire emblem*, *Dawn of War*, *America's army*, *Mario Kart*. Certains joueurs ont donné des catégories génériques « jeux sur consoles », « jeux sur Wii », « jeu d'aventures sur PC », « jeux de stratégies », « FPS », etc.

[3] Poker « entre amis » et poker en ligne.

[4] Parmi les jeux de plateaux les plus cités : *Monopoly*, *Risk, Scrabble*, *Trivial Pursuit*, *Pictionnary*, *Jungle Speed*, *Munchkin*, *Elixir*, *Les Colons de Catane*, *les loups garous de thiercelieux*, *Taboo*, *Dungeons twister*, *Citadelle*, *Carcassonne*, *Cluedo*, *Wanted*, « jeux Asmodée », *Diplomacy*, *la vallée des mammouths*, *Supergang*, *Tigre et Euphrate*, *Junta* , *Dune*, *Zargos*, *Salade de cafards*, *Talisman*.

[5] *Magic* largement en tête du classement, suivi de *WOW* le jeu de cartes, de *L5R*, *Yu-gi-oh,* Pokémon, Marvel, *Spell of fire*, *Vampire*.

[6] On retrouve principalement les produits « games workshop » : *Warhammer 40 000*, *Warhammer Battle*, *Bloodbowl*, *Necromunda*, *Mordheim*. Mais aussi d'autres « marques et produits » : *Confrontations*, jeux de figurines historiques, *Demonworld*.

[7] Avec des amis, en familles, avec des proches ou en ligne.

[8] Sont aussi cités, rami, coinche, trou du cul, « barbu ».

[9] Entre amis ou en ligne.

Au sein de cette population, certains apparaissent comme particulièrement amateurs de jeu vidéo[1], d'autres de jeux de rôle, de jeux de carte, de jeu de figurines, etc. 41 % d'entre eux ont au moins une double activité ludique en plus du MMO : jeu de rôle et jeu vidéo, poker et jeu de figurines, Magic et jeux de plateaux,… un grand nombre de combinaisons sont possibles. Ainsi, certains joueurs présentent des profils « de passionnés » ou « d'amateurs » de jeu. Cette pratique régulière d'une autre activité ludique en plus du MMO concerne d'ailleurs toutes les catégories de la population étudiée : aussi bien les étudiants, les cadres supérieurs, les ouvriers, les employés, les personnes sans emploi, etc. Seul le sexe apparaît comme discriminant. C'est en effet plus spécifiquement du côté des joueurs que des joueuses que l'on trouve des pratiques ludiques supplémentaires[2].

Si l'on s'intéresse aux goûts et aux préférences cinématographiques des joueurs, on constate une prédominance de la culture de masse américaine, des « grosses productions hollywoodiennes » et des blockbusters tels que *Da Vinci code*, *Armageddon*, *Matrix*, *Independence Day*, *Harry Potter*, etc. Cependant, le paysage cinématographique dessiné par les joueurs est plus précis que cela. En effet, leurs références renvoient d'abord à un genre : le médiéval fantastique, la science-fiction, le merveilleux, en somme à ce que l'on peut appeler la « *fantasy* »[3]. On trouve en effet tout un ensemble de références largement partagées, des plus anciennes aux plus récentes, en lien avec ces thématiques : *La Guerre des étoiles*, *le Seigneur des anneaux*, *Excalibur*, *Conan*, *Dune*, *Highlander*, *Willow*, *Eragon*, *Gladiator, Braveheart, le 13ème guerrier*, *le cavalier sans tête*, *2001 l'odyssée de l'espace, Bienvenue à Gattaca, 300, Pirates des Caraïbes*, *Starship Troopers, Edouard aux mains d'argent, Entretien avec un Vampire, V pour Vendetta, L'Armée des douze singes, Mad Max, Terminator, Event Horizon,* etc.

33. Films « préférés » ou « cultes » cités par les joueurs (25 premiers) [4]

Le Seigneur des anneaux (trilogie), Peter Jackson	620
Star Wars (saga), Georges Lucas	470
Pulp Fiction, Quentin Tarentino (1994)	284
La cité de la peur, les nuls, 1994	215
Fight club, David Fincher (1999)	181
Matrix (trilogie), Andy et Larry Wachowski (1999-2003)	141
Gladiator, Ridley Scott (2000)	97
Braveheart, Mel Gibson, (1995)	89
Scarface, Brian de Palma (1983)	83
Blade Runner, Ridley Scott (1982)	81
Usual Suspect, Bryan Singer (1995)	76
Las Vegas Parano, Terry Gilliam (1998)	70
300, Zack Snyder (2007)	67
La Ligne verte, Frank Darabont (1999)	66
C'est arrivé près de chez vous, Rémy Belvaux (1992)	65
Requiem for a dream, Darren Aronofsky (2000)	62

[1] Certains sont par ailleurs particulièrement amateur de MMO. 15 % des joueurs interrogés pratiquent au moins un autre MMO en plus de WOW ou de DAOC.

[2] L'âge ne prédispose pas les joueurs de MMO à pratiquer d'autres jeux. L'âge semble faire varier les types de pratiques ludiques supplémentaires : on trouve en effet la pratique du jeu de rôle, du poker et du jeu de rôle grandeur nature plus présente chez les plus âgés (28 ans), les jeux de cartes à collectionner et les jeux de figurines chez les joueurs plus jeunes. Cf Annexe 8 « tableaux statistiques ».

[3] Antoine Dauphragne, « Dynamiques ludiques et logiques de genre : les univers de fantasy », op. cit.

[4] La question posée (en question ouverte ce qui a supposé un long recodage) était celle d'un film « culte » ou un film « préféré ». Cette question ne cherchait pas à mesurer ce que les joueurs regardent « réellement » mais leur propension à valoriser tel ou tel film dans le cadre de ce questionnaire. 6510 sur 8252 joueurs ont répondu. (1742 non réponses, dont 76 ont indiqué soit ne pas pouvoir choisir soit ne pas avoir de film de culte, le reste étant des champs vides ou des données non exploitables). Notons également que les 25 premières réponses représentent plus 55 % des références citées. Au total 834 films différents sont cités.

Dune, David Lynch (1984)	60
La trilogie du Parrain, Francis Ford Coppola	58
Les bronzés, Patrice Leconte	58
Les Tontons Flingueurs, Georges Lautner (1963)	54
Monty Python : Sacré Graal ! Terry Jones et Terry Gilliam (1975)	54
le cinquième élément, Luc Besson (1997)	52
Léon, Luc Besson (1994)	50
The Big Lebowsky, Frères Coen (1998)	49
Forrest Gump, Robert Zemeckis (1994)	45
Snatch, Guy Ritchie (2000)	41
Le Bon, la Brute et le Truand, Sergio Leone (1966)	40
Orange Mécanique, Stanley Kubrick (1971)	40
Le diner de con, Francis Weber (1998)	37
Alien(s) de Ridley Scott, James Cameron, Jean Pierre Jeunet	36
Full metal Jacket, Stanley Kubrick (1987)	36
American History X, Tony Kaye et Alan Smithee (1998)	35
Indiana Jones (Saga)	35
Wayne's world, Penelope Spheeris (1992)	33
Retour vers le futur (trilogie), Robert Zemeckis (1985)	31
Brazil, Terry Gilliam (1985)	30

Cette prédominance de la *fantasy* ne doit pas masquer la présence d'autres types de productions : les comédies notamment. Le genre comique et parodique est en effet, après la science-fiction et le médiéval-fantastique, la catégorie de films la plus citée avec des productions américaines ou françaises, récentes ou anciennes : *la cité de la peur*, *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre, Wayne's World*, *Austin power*, *Black Sheep, Dumb et Dumber , Les tontons flingueurs, la soupe aux choux, la Grande Vadrouille, le Gendarme de Saint-Tropez, C'est arrivé près de chez vous*, *La folie des grandeurs, Banzaï, le Diner de Cons, Bienvenue chez les Ch'tits, etc.* Par ailleurs, dans l'ensemble des films lié à la *fantasy*, on trouve aussi bien des productions « sérieuses » que des parodies telle que la série *Kaamelott* d'Alexandre Astier, *Le sacré Graal* des Monty Pythons, *la folle histoire de l'espace* de Mel Brooks, etc.

Si le genre fantastique, la science-fiction et la comédie sont les catégories les plus partagées, il faut noter qu'elles le sont parfois au-delà de tranches d'âges, de sexe, de milieu social. En effet, en ce qui concerne *Le Seigneur des Anneaux* ou *Star Wars* par exemple (les deux films les plus cités par les joueurs), ni l'âge ni le sexe ni le milieu social ne jouent, à un premier niveau d'analyse, un rôle significatif. Certains films semblent ainsi attirer indifféremment garçons et filles, « ados » et « adultes », ouvriers et cadres. Cependant, si l'on analyse plus en détails les titres, on trouve quelques différences au sein d'un même genre : les vieux films de *fantasy* tels qu'*Excalibur*, *Dune* ou *Conan*, tendent, par exemple, à être cités par les plus « vieux » (30 ans ou plus). De la même façon, au sein de certaines sagas cinématographiques citées telles que *Star Wars*, certains joueurs n'ont pas hésité dans le questionnaire à préciser les épisodes qui selon eux étaient « les meilleurs ». Les « trentenaires » ont souvent valorisé les « vieux » épisodes de la *Guerre des Etoiles* (épisode 4, 5 et 6 dans l'ordre de l'histoire, mais les trois premiers dans l'ordre de diffusion).

L'âge fait parfois varier les préférences cinématographiques, tout particulièrement sur certains titres développés à l'attention des publics adolescents, ce que l'on appelle les « teen movies », les « films d'ados »[1], tels que *American Pie*, *Big Movie*, *Big party*, *The gring*, *Scrubs, etc.* De la même façon, certaines références liées à la culture manga renvoient à des

[1] Ces productions mettent en scène le plus souvent des adolescents à l'université découvrant la sexualité, les blagues avec les copains, les pratiques illégales (fumer de la drogue), etc.

joueurs plus jeunes que la moyenne : est ainsi mentionné, souvent par les moins de 20 ans, tout un ensemble de films d'animation (dessins animés ou images de synthèse) tels que *Final Fantasy*, *Hikaru no go*, *Cowboy beebop*, *Battle Royale*, *One piece, Naruto,* etc.[1] Si ces « micro » différences peuvent apparaître pour le chercheur anecdotiques, elle n'en reste pas moins importantes pour les joueurs : elles sont en effet, nous le verrons, autant d'indicateurs (efficaces ou non) pour « repérer » des joueurs, autrement dit se créer des images mentales du joueur, de son avatar, notamment lorsque le nom de ce dernier fait référence à un film japonais, français, américain, ancien ou récent.

Sorti de ces références à la *fantasy*, on constate quelques significations distributionnelles, autrement dit, des correspondances entre certaines variables sociales et culturelles et les œuvres mentionnées. Ainsi les films d'action hollywoodiens tels que les films avec Jean-Claude Van Dame, Steven Seagal, Chuck Norris, ou Bruce Willis[2] renvoient plus directement aux joueurs masculins. A l'inverse, les comédies romantiques, les drames sentimentaux et les comédies musicales sont le plus souvent mentionnés par les joueuses[3].

Enfin, les productions plus légitimes, entendues ici comme les œuvres consacrées par la presse culturelle (presse spécialisée) ou par le milieu du cinéma sous formes de prix (tels que les oscars, les césars ou les palmes) tendent à être valorisée par des publics plus adultes et cultivés (en termes de diplômes) : les films de John Ford, Cocteau, Capra, Chaplin, Jacques Tati, Roman Polanski, Billy Wilder, Jean Luc Godard, Pasolini[4].

Qu'il s'agisse de dessins animés, de films ou de séries liés à la *fantasy*, il faut souligner que beaucoup des œuvres citées trouvent une adaptation (ou une source) dans des romans ou des bandes dessinées. On peut voir en effet comment une grande partie des références cinématographiques sont prises dans ces logiques de circulations sur des différents supports tel que cela est analysé dans *La ronde des jeux et des jouets*[5]. Quelques films cités comme « préférés » sont d'ailleurs directement inspirés de jeu vidéo : *Final Fantasy*, *Doom*, *Resident Evil, Mortal Kombat*, *Silent Hill.* Par ailleurs, *Tales of the Past* (une trilogie) est cité par quelques joueurs comme « film culte ». Il s'agit d'une production qui n'est ni diffusée dans les salles, ni commercialisée, mais qui circule uniquement sur Internet[6]. C'est ce que l'on appelle une « machinima » autrement dit un film en image de synthèse réalisé par un joueur à

---

[1] Cependant des titres tels que *Ghost in the Shell*, *Akira* et les films de Miyazaki semblent toucher toutes les catégories sociales, d'âges et de sexe.

[2] Mais aussi les films avec Van Diesel (*Fast and Furious*), Sylvester Stallone (*Rambo*), Arnold Schwarzenegger (*Prédator*).

[3] Pour les comédies musicales étaient citées : *Grease*, *Hair*, *Chantons sous la pluie*, *la mélodie du bonheur*, *Peau d'âne.* Pour les comédies romantiques : *Amour et amnésie*, *Au delà de nos rêves*, *Bodyguard*, *Ghost*, *Le bonheur au bout du chemin*, *Le temps d'un automne*, *Quand Harry rencontre Sally*, *Titanic*.

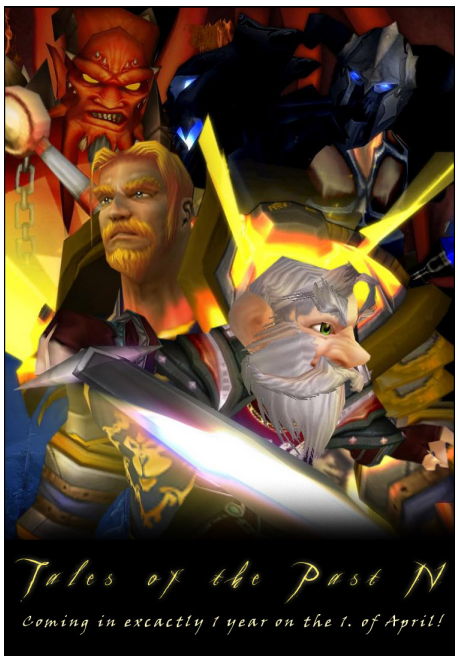
[4] Nous ne faisons que souligner ici certaine relations observées entre le public et les œuvres citées sans nous engager plus avant dans une analyse des relations entre œuvres et publics pour plusieurs raisons. Non seulement, ces relations sont toujours complexes, difficiles à établir et contestables dans la mesure où elles dépendent d'abord des catégories d'œuvre établies par le chercheur. Derrière la catégorie « film d'auteur », « film d'horreur », « films de science fiction », se trouvent des œuvres de qualités diverses. De la même façon, on voit très vite les limites des notions de légitimité et d'illégitimité dans le domaine du cinéma. Les frontières sont en effet parfois complexes et floues. Des réalisateurs comme Spielberg, Tarentino, Scorsese, Kubrick ou de Palma sont à la fois des réalisateurs célébrés par la presse et couronnés de prix mais ils sont tout autant des réalisateurs populaires, producteur de films masse « touchant le plus grand nombre ». Enfin, au-delà de ces difficultés, nous avons une population trop peu diverses en termes d'âge, de sexe et de milieux socioculturels pour établir de façon systématique des relations plus sophistiquées entre des variables socioculturelles : le nombre de joueuses, d'adultes et de retraités sont faibles. Pour une telle entreprise il aurait également fallu réduire le nombre d'œuvres citées et en proposer sous forme de questions fermées. Notre questionnaire cherchait moins à établir des relations entre des œuvres et des publics qu'à baliser et cartographier en partie le « territoire cinématographique » des joueurs de MMO.

[5] Gilles Brougère (dir.), *La ronde des jeux et des jouets,* Paris : Autrement, 2008.

[6] De la même façon, le film « le grand détournement : la classe américaine » a été cité par plus d'une vingtaine de joueurs interrogés. Il s'agit en fait d'un film humoristique qui a été réalisé pour la télévision et diffusé à deux occasions. L'œuvre n'est pas disponible dans le commerce et n'a été éditée ni en cassette ni en DVD. Elle circule cependant sur Internet et a connu un renouveau par le biais du réseau mondial sur les plateformes de diffusion de type *Youtube* ou *Dailymotion* ou encore par les réseaux de partage « Peer to Peer » de type *Emule*.

partir d'un jeu vidéo[1]. *Tales of the Past* a été fabriqué par un joueur, Martin Falch, par le biais du logiciel du jeu *World of Warcraft*. Cette vidéo est diffusée essentiellement sur des plateformes vidéo, tels que *Dailymotion* ou *Youtube*. Ces trois films d'animation mettent en scène des aventures épiques d'un héros dans le monde de *Warcraft*. Dans ces espaces de diffusions, on peut trouver tout un ensemble de vidéos et de machinimas que les joueurs de MMO ont fabriquées, en lien ou non avec le jeu, certaines rivalisant avec des productions « professionnelles ».

« Affiche » du film *Tales of the Past*



En ce qui concerne les livres « cultes » ou « préférés » des joueurs, on retrouve en partie les mêmes logiques. En effet, les livres liés à la *fantasy*, au merveilleux et à la science-fiction prédominent (avec une double récompense pour l'œuvre de Tolkien qui se trouve première dans la catégorie film et livre « culte » des joueurs, loin devant les volumes *d'Harry Potter*)[2].

34. Livres « cultes » ou « préférés » cités par les joueurs (25 premiers)

Le seigneur des anneaux de J.R.R. Tolkien	1034
Harry Potter de J.K. Rowling	285
Dune de Franck Herbert (et fils)	199
Les fourmis de Bernard Werber	121
Le cycle de l'assassin royal de Robin Hodd	103
La Grande Guerre des Dieux David et Leigh Eddings	93
Da Vinci Code, de Dan Brown	67
Fondation d'Isaac Asimov	67
Les Annales du Disque Monde de Terry Pratchett	65

[1] « Les Machinimas sont des films courts créés à partir de moteurs de jeux vidéo. […] Le mot Machinima a cela de particulier qu'il désigne à la fois des techniques de production audiovisuelle, et un genre cinématographique (qui regroupe aussi les œuvres réalisées au moyen de ces techniques). En tant que technique de production, le terme se réfère au rendu d'images de synthèse au moyen de moteurs 3D ordinaires. » Isabelle Arvers, « La question juridique liée aux Machinimas », *op. cit.*

[2] On peut noter que le taux de réponses à cette question a été beaucoup moins grand que pour les films. 5155 joueurs ont répondu sur les 8252 (3097 non réponses). Le taux de non réponses est beaucoup plus élevé que pour les films (peut être est-ce lié à « l'usure » du questionnaire : cette question arrivait en dernier après le film et la musique préférée). Cependant on peut noter également que parmi les non réponses, 174 joueurs ont précise « ne pas lire » : « « *je suis un gamer je lis pas !* ». Les 30 livres les plus cités représentent plus de 50 % des joueurs. On a au total 780 titres de livres cités différents. Là encore, il ne s'agit pas de mesurer ce que les joueurs lisent vraiment mais leur propension à valoriser telle ou telle œuvre. On peut imaginer que dans une situation différente, scolaire par exemple, la liste changerait grandement. Les personnes interrogées chercheraient à valoriser un autre type de littérature.

1984 de Georges Orwell	59
La nuit des temps de René Barjavel	56
Romans *Warcraft*	54
Le cycle de l'épée de Vérité de Terry Goodkind	52
La tour sombre de Stephen King	49
Les Thanatonautes de Bernard Werber	48
Le mythe de Cthulhu de H.P. Lovecraft (et ses disciples)	45
L'alchimiste de Paulo Coelho	41
Le cycle des princes d'ambre de Roger Zelazny	38
Chroniques des Vampires d'Anne Rice	37
Le trône de fer, de George R.R. Martin	36
Les Chroniques de Kondor de Raymond Elias Feist	36
Le Parfum de Patrick Süskind	33
Le petit prince de Saint Exupéry	31
Les cantos d'Hypérion de Dan Simmons	31
Marche ou Crève de Stephen King	30

Comme pour le cinéma, il faut noter une forte présence de romans ou de nouvelles liés au fantastique, au merveilleux, des plus connues au plus « obscures », des plus légitimes aux plus populaires : *Le seigneur des anneaux, L'Iliade et l'Odyssée*, *Tristan et Iseult, La Nuit des temps*, *Le cycle de l'assassin royal*, *Les contes de Maupassant*, *les nouvelles d'Edgar Poe*, *Le mythe de Cthulhu*, *Le trône de fer*, *La compagnie noire*, *Le cycle des princes d'ambres, etc.* Toutes ces références sont importantes, nous le verrons, dans la pratique même du MMO : ces univers littéraires sont directement repris par les joueurs pour animer ou cadrer leur partie de jeu et peuvent être à l'origine du nom de leurs avatars ou de celui de leur guilde.

Comme pour le cinéma, cette littérature fantastique côtoie des références littéraires plus « distinguées » et « distinguantes » : *Totem et Tabou* de Freud, *l'éthique* de Spinoza*, le banquet* de Platon, *Andromaque* de Racine, *Antigone* de Sophocle, *les fleurs du mal* de Baudelaire, *la critique de la raison pure*, de Kant, *Jacques le Fataliste* de Diderot, *La brièveté de la vie* de Sénèque, *Roméo et Juliette* de Shakespeare, *L'Etranger* de Camus, *les Mots* de Sartre. Là encore, certaines variables socioculturelles peuvent être mises en relation avec l'œuvre valorisée par les joueurs dans le cadre du questionnaire. En effet, si certaines références sont indifféremment citées par les garçons ou les filles, les adolescents ou les adultes, d'autres ouvrages tels les romans de Flaubert, Zola, Voltaire ou Hugo tendent à être cités plus particulièrement par les classes moyennes supérieures. De la même façon, on trouve tout un ensemble de références « mangas », citées plus particulièrement par les adolescents : *Dragon Ball, One Piece, Naruto, Gunnm, Hunter X Hunter*, etc.

Comme pour le cinéma, on peut remarquer dans cet ensemble de productions littéraires des liens étroits entre livres, films et jeux (vidéo). Sont ainsi mentionnés les romans *les Royaumes Oubliés* ou *Dragonlance* (série de romans inspirés du jeu de rôle *Donjons et Dragons*[1]), *Les Fantômes de Gaunt* ou *L'hérésie d'Horus*, (romans inspirés du jeu de figurine Warhammer 40 000), *Halo* (inspiré du jeu vidéo). Parmi les livres cités par les joueurs, on trouve les romans *World of Warcraft*. Il s'agit d'une dizaine d'ouvrages, écrits par des différents auteurs, narrant les aventures des héros et des dieux du monde de Warcraft à différentes époques[2]. Ces romans, nous y reviendrons, occupent une place toute particulière dans le jeu. Considérés par certains comme de « véritables livres », ils sont aussi perçus par d'autres comme une extension du jeu vidéo, une façon différente d'explorer l'univers de *World of Warcraft*. Ainsi, un joueur dans le questionnaire à propos de son « livre préféré » précise : « *je dirais les*

[1] Quelques joueurs ont cité le livre de règle Donjons et Dragons.
[2] De la même façon est citée la bande dessinée *Stevostin*, réalisée par Grégory Makles, dessinateur et joueur de WOW. Celui-ci a mis en scène de façon humoristique et parodique les aventures de son avatar. Nous y reviendrons plus en détail, p. 321

romans de Warcraft car la lecture c'est pas mon truc ». Certains univers, dont celui de *Warcraft*, traversent ainsi différents médias : jeux de rôle, jeux de plateaux, jeux de carte, jeux vidéo, films… peu de supports semblent échapper à la « danse folle des jeux et des jouets. »[1]

Enfin, si l'on s'intéresse aux « goûts musicaux », ou du moins à la musique valorisée par les joueurs, c'est sans surprise le *rock* qui domine. En regardant plus précisément les groupes de *rock* cités, il s'agit très souvent de groupes de « hard rock »[2] : Mettalica, Iron Maiden, AC/DC, System of a down, Pantera, Sum 41, Children of Bottom, Rage Against The Machine, Korn, Marilyn Manson, Dragon Force, the Offspring, Megadeth, Kiss, Iggy pop et les Stooges, Machine Head, Manowar, Therion, Black Sabbath, Cannibal Corpse, etc. [3]

35. Groupes ou chanteurs « préférés » ou « cultes » cités par les joueurs (25 premiers)

Metallica	200
Muse	195
U2	193
Queen	162
Nirvana	137
AC/DC	116
Nightwish	114
Pink Floyd	114
System of a down	108
Linkin Park	104
Bob Marley	103
The Red Hot Chili Peppers	90
Daft Punk	85
Rammstein	85
Led Zeppelin	80
Noir Désir	73
Radiohead	73
Iron Maiden	64
Jean-Jacques Goldman	60
The Beatles	57
Michael Jackson	45
Indochine	44
The Doors	44
Renaud	42
The Rolling Stones	42
IAM	39

[1] On pourrait repérer à partir des questionnaires quelques-uns des univers les plus cités aussi bien à partir des références ludiques, cinématographiques, littéraires ou ludiques : *Donjons et Dragons, WOW, Star Wars, Warhammer, La légende des 5 anneaux, Vampire, le mythe de Cthuhlu*.

[2] Avec toutes les déclinaisons possibles du genre : métal, black métal, death métal, néo métal, le punk rock, le noisy, le trash, le grundge, le grind core, etc. Les spécialistes du genre pourraient légitimement nous rappeler les différences importantes entre le death métal ou le grind core. Les classifications reprises ici renvoient essentiellement à celles décrites sur les sites officiels des artistes et/ou sur *Wikipédia*.

[3] 5671 réponses sur 8252 (2581 non réponses). C'est sur la question de la musique que l'on a obtenu le plus de diversité : 1102 artistes ou groupes musicaux différents ont été donnés. Les 40 premiers titres représentent plus de 50 % des propositions des joueurs.

Si le (hard) rock apparaît comme la dominante musicale, une certaine diversité fait cependant jour aussi bien entre les types de musique qu'au sein même des artistes ou des genres cités : au rock succède ainsi le rap[1], la « variété française »[2], la techno[3], la musique classique[4], le reggae, le ska[5] le blues, le jazz[6]… toute une palette de genres et d'artistes musicaux est ainsi proposée.

On peut, comme pour le cinéma et la littérature, trouver des phénomènes de circulation et de résonance entre différents produits culturels. Sont ainsi mentionnés comme artistes musicaux « préférés », Mike Oldfield, compositeur de *Tubular Bells*, la musique du film l'*Exorciste*, Danny Elfman, compositeur des films de Tim Burton[7] ou John Williams, célèbre compositeur de musique de film, dont celle de la *Guerre des étoiles*. Plus encore, les joueurs ont mentionné dans certains cas des musiques de jeu vidéo telle que celle de *Grand Theft Auto* ou encore celle de *WOW*. Ainsi, Delphine[8] une joueuse de *WOW* rencontrée à domicile précisera : « *Après j'aime bien la musique de WOW. Ça me plonge dans un truc. Des fois je mets le jeu juste en musique de fond* ».

Quelques joueurs ont par ailleurs nommément cité des compositeurs, principalement japonais, de musiques de jeu vidéo tels que Nobuo Uematsu (compositeur de la musique des jeux vidéo *Final Fantasy*[9] ou plus récemment du jeu sur Wii *Super Smash Bros Brawl*), Yuki Kaijura (compositrice de la musique du jeu *Double Cast*), Meguri Aishite (pour le jeu vidéo *Blood The Last Vampire*) ou encore Yoko Kanno (compositrice de la musique du jeu vidéo *Uncharted water*). La musique japonaise, qu'il s'agisse de groupe de pop, de techno, de rap ou de musique de film, est très présente : sont ainsi cités Asian Kung-fu Generation (rock), Dir en grey (pop), Anata (pop), Joe Hisaichi (compositeur des musiques de films de Miyazaki) ou encore Geinoh Yamashirogumi (compositeur de la musique du dessin animé *Akira*).

S'il existe ainsi des liens directs entre univers ludiques et musique, on peut également se demander si la prédominance des groupes de hard rock ou de métal ne fait elle aussi pas écho au monde du jeu et de la *fantasy*. Si l'on pense en effet à des formations musicales telles que Metallica, Iron Maiden, Manowar, groupes parmi les plus cités, leur lien avec le fantastique apparaît aussi bien au niveau de l'iconographie utilisée (zombis, morts vivants, guerriers) que des titres de leurs chansons qui font très souvent référence à « l'horreur » ou au médiéval fantastique.

---

[1] IAM, Suprême NTM, Soprano, Sniper, Assassin, 2PAC, Dr Dre, Medine, Coolio, Hocus Pocus, Ice Cube, Keny Arkana, Lunatic, Lupe Fiasco, Snoop Dog, 50 cent, Booba, Rohff MC Solar, Wax tailor, Mafia k'1 fry, Manau, public enemy, Saïan Supa Crew, TTC, Wallen ...

[2] Dalida, Claude François, Johnny Hallyday, Charles Aznavour, Georges Brassens, Jacques Brel, Renaud, Mylène Farmer, M (Mathieu Chédid), Daniel Balavoine, Zazie, Benabar Christophe Mae, Didier Super, Francis Cabrel, Edith Piaf, Thiefaine, Renan Luce, Jacques Higelin, Florent Pagny, Christophe Willem Frédéric François, Hugues Auffray, Serge Gainsbourg., Vincent Delerme.

[3] Daft Punk, David Guetta, Bob Sinclar, Boys Noize, Dj Coone, Joachim Garraud, Carl Cox, DJ Showtek, DJ Hype, DJ Rytton, DJ Shadow, John Digweed, Martin Solveg, M.A.R.S., Tiesto, Chemical Brothers, Armin van Buuren, Air, Benny Benassi, Alan Braxe, Alec Empire, DJ HS.

[4] Franz Liszt, Gustav Mahler, Piotr Ilitch Tchaïkovski, Joseph Maurice Ravel, Jennifer Larmore, Camille Saint-Saëns, Wolfgang Amadeus Mozart, Apocalyptica, Antonio Vivaldi, Frédéric Chopin, Jean-Sébastien Bach, Richard Wagner Robert Schumann, Johann Pachelbel, Franz Schubert, Ludwig Van Beethoven, Erik Satie Philip glass, Michael Niemann, Fazıl Say, Joe Hisaichi …

[5] Reggae et ragamuffin : Bob Marley, neg'marron, Eric Clapton, Ska-P, Don Omar, Raggasonic, Johnny Clegg, Yannick Noah, Manu chao, Massilia Sound System, Alpha Blondy, Sinsemilia, Sïzzla…

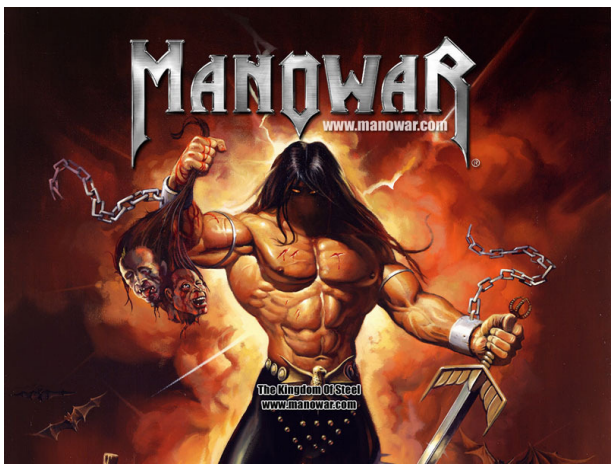
[6] Jazz, blues dans un sens large : Django Reinhardt, George Benson, John Coltrane, Miles Davis, Louis Armstrong, Chet Baker, John Butler trio, Nora Jones, Jaco Pastorius, Ray Charles, Ben E. King, Stevie Ray Vaughan, Ella Fitzgerald, Herbie Hancock, John Lee Hooker, Keziah Jones

[7] Edouard aux mains d'argents, L'étrange noël de Monsieur Jack, le cavalier sans tête, ...

[8] Delphine, 25 ans, animatrice en centre social, en couple, (attend un enfant), son ami est joueur de WOW (ils jouent rarement ensemble), elle joue principalement une gnome démoniste, refuse de jouer dans une guilde, et joue souvent « en solo », toute seule, entretien à domicile, Banlieue bordelaise.

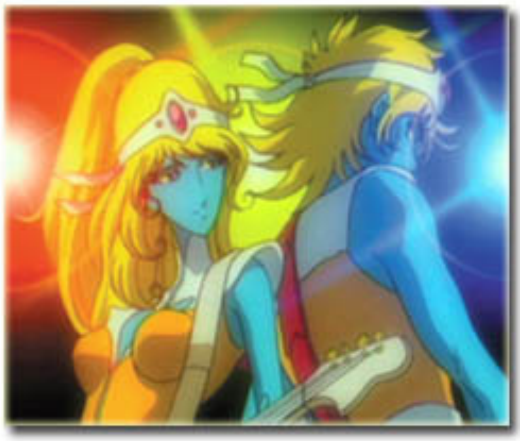
[9] Jeu vidéo qui a été adapté au cinéma

Pochettes de disques de Manowar et Iron Maiden



De la même façon, on peut constater des relations entre culture manga et musique. Dans le cas de la musique techno, les liens sont étroits avec, par exemple, des groupes tels que Daft punk qui font appel pour leur vidéo clip à des dessinateurs japonais parmi lesquels le créateur d'Albator.[1] Si l'on reprend les analyses de Gilles Brougère sur la culture ludique contemporaine et l'importance des processus de circulation de thématiques ludiques entre différents supports, on peut non seulement voir comment les joueurs de MMO sont marqués par un ensemble de références qui se croisent mais souligner également la place dans le triptyque livre-film-jeux de la musique. Les compositeurs de musique de films et de jeux vidéo sont autant de références à des univers de jeu et participent de la « ronde des jeux et des jouets »[2].

Images extraites du clip musical de Daft Punk « Aerodynamic » et du clip de Britney Spears « Break The ice ».



Au final, une partie de la culture des joueurs de MMO est marquée par un ensemble de références ludiques, cinématographiques, littéraires et musicales qui s'entrecroisent et renvoient au domaine de la *fantasy*, de la science-fiction et du jeu. Une partie importante de la population apparaît comme détentrice d'un fort *capital culturel ludique* qui n'est pas sans effet, nous le verrons, sur la façon dont les joueurs cadrent l'activité, « d'une façon de jouer » ou de donner du sens au jeu. On peut en première analyse expliquer cette prédominance de

[1] Leiji Matsumoto, le créateur d'Albator, a réalisé une série de quatre clips pour le groupe français Daft Punk. Britney Spear ou d'autres chanteuses font également des clips de type manga. On peut également évoquer cette pratique sur Youtube par les internautes qui consiste à créer des vidéos en croisant un dessin animé et une musique issue d'une autre sphère.
[2] Gilles Brougère (dir.), *La ronde des jeux et des jouets, op. cit.*

thématiques fantastiques par des profils sociaux assez proches en termes d'âge ou de milieu social, mais il s'agirait là d'une explication rapide et partielle et à certains égards tautologique (qui consiste à expliquer l'homogénéité culturelle par l'homogénéité sociale). En effet, notre idée est que si ces références ludiques, cinématographiques, littéraires sont citées de façon aussi importante, c'est non seulement parce que – pour partie – les profils des joueurs sont sociologiquement proches, mais également parce que toutes ces références traversent les MMO, la culture du jeu vidéo et plus généralement la culture ludique. Elles sont d'autant plus partagées et valorisées que toutes ces références culturelles, qu'il s'agisse de musiques, de livres ou de films, entretiennent, au-delà d'une logique marketing, des liens étroits avec une culture ludique marquée par le faire-semblant, l'imaginaire et le second degré. A l'image de Superman[1], figure majeure de la culture ludique contemporaine, toutes ces productions littéraires, cinématographiques et musicales sont traversées par un imaginaire ludique, sans cesse renouvelé par ces nouvelles productions et tout en gardant des liens étroits avec des structures et des références anciennes, des codes communs, … en somme par tout un ensemble de conventions qui régissent la culture vidéoludique.

Ces références culturelles sont importantes dans l'expérience et la pratique des joueurs. En effet, elles apparaissent comme un « répertoire partagé »[2], autrement dit comme un ensemble de codes, de repères qui permettent aux joueurs d'interagir ensemble sur des bases communes, de rentrer dans des sociabilités, d'échanger et de communiquer. Ces références culturelles sont, nous le verrons en détail, des bases culturelles et communes qui permettent l'interaction entre les joueurs. Cependant, elles occupent une autre fonction, celle d' « exhausteurs » de jeu. A l'instar des romans *World of Warcraft*, qui sont souvent perçus par les joueurs comme « autre chose que de la littérature », ces références partagées sont autant de façons d'explorer différemment un univers ludique et de lui donner une profondeur. Ces romans ou ceux de Tolkien permettent d'augmenter le plaisir du jeu, d'explorer de façon différente l'univers ludique et de le visiter en dehors des connexions, « hors ligne ».

Toutes ces références culturelles sont en partie acquises en dehors du jeu, par la télévision, le groupe de pairs, la famille (parents, frères, cousins),… mais également transmises et reproduites au sein même du jeu, ou par le biais des guildes : on parle cinéma, série télé, bandes dessinées, littérature, etc. Les MMO apparaissent en effet comme des espaces de médiations importants en termes de musiques, de livres liés au monde de la *fantasy*. Les joueurs partagent des références communes, en apportent de nouvelles (notamment avec les joueurs plus jeunes), transmettent tout un ensemble de références culturelles liées au fantastique et à la science-fiction. Les communautés de joueurs apparaissent à la fois comme des espaces de reproduction, de transmission de goûts et de références culturelles mais également comme des lieux de discussion, de débat autour d'une culture dominante qui est ici la *fantasy*.

Forum communautaire (DAOC) consacré à la mort de Gary Gigax, le créateur de Donjons et Dragon

Fumble : Gary Gygax, c'était l'un des père de Donjons&Dragons, le premier vrai jeu de rôle (on simplifie un peu là, on est pas à une convention de nerds[3] non plus), et il est mort le 4 mars 2008 à 69 ans. Cette nouvelle touche beaucoup de monde, même moi qui hait farouchement le système D20. Je n'irais pas jusqu'à dire que sans lui, on aurait pas connu le jeu de rôle, mais il a fait en

[1] Gilles Brougère, « Et si Superman n'était qu'un jeu », in Gilles Brougère (dir.), *La ronde des jeux et des jouets,* Paris : Autrement, 2008.

[2] Terme d'Etienne Wenger pour qualifier l'ensemble de codes, de références, de savoirs que possèdent sur lesquels les individus s'appuient pour se coordonner au sein de communauté de pratiques. « Le répertoire d'une communauté de pratique comprend des routines, des mots, des outils, des procédures, des histoires, des gestes, des symboles, des styles, des actions ou des concepts créés par la communauté, adoptés au cours de son existence et devenus partie intégrante de la pratique ». Etienne Wenger, *La théorie des communautés de pratique. Apprentissage, sens et identité*, Sainte-Foy, Presses de l'Université Laval, 2005, p. 91

[3] Terme employé par les joueurs pour qualifier les passionnés d'informatique, de fantasy et de science fiction.

sorte que le phénomène se developpe pile poil pour foutre en l'air ma jeunesse autour d'une table à jeter des dés, alors que j'aurais pu faire des trucs utiles genre apprendre à jouer de la guitare, draguer des filles ou faire mes devoirs. Au revoir m'sieur Gygax.

Ecthelion-Mortelame : R.I.P Master, un grand homme

abcdBond : Mon chat est mort hier, jpeux faire un poste pour ça? Serieu osef[1], stop faire des topic a chaque fois que qqu'un meurt... On est pas sorti de l'auberge alors...

|>Anubis<| : C'est pas possible des gens comme ça putain ! C'est LE pillier du jeu de rôle! Je sais pas si le MMO existerai sans lui ... En tout cas quand j'ai vu la nouvelle sa ma fait un choc ... on perd un pillier, m'enfin maintenent, il a plus a ce soucier de quoi que ce soit, il doit bien "dormir" dans une endroit tout beau, comme dans D&D !

Si la culture des joueurs de MMO apparaît comme profondément marquée par le merveilleux, il ne s'agit pas pour autant de la seule thématique possible. De façon marginale, s'échangent et se transmettent d'autres pratiques et références culturelles. On retrouve assez bien l'idée que les jeux vidéo, comme beaucoup de pratiques communautaires sur Internet, sont à la fois des espaces d'élaboration, de conformation mais aussi de confrontation des goûts.

Forum de la Guilde « Fear moneo » (World of warcraft), consacré à la mort de l'écrivain Julien Gracq

Esaam Démon : Auteur notamment du "Rivage des Syrtes" et de "Eaux Etroites", Julien Gracq est mort samedi, à l'âge de 97 ans, des suites d'un malaise, a-t-on appris dimanche de sources concordantes dans son entourage. (AFP)

Où sont nos amoureuses ?

Elles sont au tombeau.

Elles sont plus heureuses,

Dans un séjour plus beau !

Fulana Spectre : Je ne connais que "Le roi pêcheur" pour ma part. 97ans, y'a une fin à toutes les bonnes choses

Si l'on compare ainsi les résultats du questionnaire à certaines données ethnographiques (observations de sites notamment), les joueurs, bien plus que ce que le questionnaire donne à voir, naviguent entre différentes sphères culturelles, des plus légitimes aux moins légitimes, des plus populaires aux plus savantes. Dans le cadre du questionnaire (passé en ligne), les joueurs ont certainement eu tendance à valoriser les productions liées à la culture (vidéo)ludique et la *fantasy*. On peut ainsi supposer que, dans le cadre d'un autre dispositif (un questionnaire passé à l'école, au collège au lycée, à l'université par exemple ou sur le lieu de travail), les réponses auraient été différentes.

Si l'on croise les données issues bien du questionnaire, des observations et des entretiens, une partie de la population apparaît alors comme « dissonante » culturellement, tel que Bernard Lahire développe et théorise cette notion pour souligner l'extrême diversité des registres et des répertoires culturels dans nos sociétés, et auxquels les individus sont aujourd'hui soumis et en partie dépositaires. Dans un dialogue avec les travaux de Bourdieu sur les pratiques culturelles, l'auteur de *la culture des individus*[2] confronte empiriquement la théorie de la légitimité avec des données statistiques récentes et des entretiens[3]. Il constate que la probabilité – que la théorie bourdieusienne laisse supposer – d'avoir des profils homogènes et cohérents en termes de pratiques culturelles, ne concerne qu'un effectif très faible d'individus. Les individus "consonants" n'apparaissent qu'aux extrêmes de l'échelle sociale, autrement dit, rares sont ceux qui ont des pratiques culturelles exclusivement légitimes ou à l'inverse des individus avec des pratiques culturelles les moins légitimes. Sans remettre en cause fondamentalement les analyses bourdieusiennes, Lahire montre que les individus sont de plus en plus dissonants, sous l'effet d'un ensemble de transformations

[1] Abréviation de On S'En Fout.
[2] Bernard Lahire, *La culture des individus,* Paris : La Découverte, 2004.
[3] Plus d'une centaine d'entretiens menés.

sociales : accroissement des mobilités géographiques, scolaires ou professionnelles, développement des médias de masse et baisse de la « croyance » en la culture littéraire et artistique. « La faible probabilité statistique des profils consonants s'explique en grande partie par les conditions de socialisation et d'action dans des sociétés hautement différenciées, caractérisées par une forte concurrence entre les différentes instances socialisatrices, par de multiples petites mobilités sociales et culturelles intergénérationnelles ou intragénérationnelles et par de multiples contacts et frottements des membres de ces sociétés avec des cadres, des normes et des principes socialisateurs culturellement hétérogènes ».[1]

Sans rentrer dans le débat scientifique qu'ont suscité ces travaux[2], on a pu constater ces phénomènes de « dissonance » au cours de notre étude. Les références culturelles des joueurs oscillent en effet entre différents niveaux de légitimité. Certains évoquent Metallica, Iron Maiden, Michel Sardou, comme artistes préférés, tout en citant Zola, Hugo, Tolkien, Bernard Werber, Anna Gavalda, Marc Levy comme « auteurs préférés », sans s'interdire pour certains d'apprécier les films des Frères Coen, de Terry Gilliam, de Gérard Oury, de David Lynch, de Scorsese, de Weber, etc. Dans la capacité à mobiliser des références culturelles hétérogènes, les joueurs confirment cette notion de dissonance, à ceci près qu'en termes d'analyses, nous irions plutôt dans le sens de Philippe Coulangeon,[3] en constatant que la capacité de navigation entre différentes sphères culturelles renvoie plutôt à une « souplesse » des classes moyennes supérieures. Autrement dit, il est plus facile de naviguer du plus légitime au moins légitime, de l'opéra vers la *Star Academy* que l'inverse. C'est aussi ce que souligne le travail de Dominique Pasquier sur les cultures lycéennes, quand elle constate que la culture de masse, les cultures populaires et les cultures masculines apparaissent « comme plus capables que les autres de s'imposer comme cultures dominantes. »[4]

Conclusion. La population des joueurs de MMO : différences et répétitions

Si l'on cherche à caractériser d'une façon générale la population des joueurs et à comprendre ce qui, en son sein, distingue et rassemble ceux qui la composent, il faut souligner à un premier niveau d'analyse, l'importance des jeunes adultes, hommes, issus des classes moyennes, salariés le plus souvent, en majorité célibataires, habitant en ville, travaillant dans le domaine de l'informatique ou des technologies de l'information et de la communication. On retrouve assez bien ce que d'autres travaux, de façon qualitative, avaient pu souligner[5]. Au sein de ce noyau dur, on peut aussi distinguer toute une frange de férus de jeu et d'informatique, qui est historiquement le public des MMO, ce que certains appellent le monde

---

[1] Bernard Lahire, *La culture des individus, op. cit.*, p. 213.

[2] A la suite du travail de Lahire, un débat d'ordre scientifique, plusieurs critiques ont été formulées à l'égard de cette thèse. D'abord des questions d'ordre méthodologiques sont posées par Patrick et Philippe Gaboriau : quels échantillons doit-on prendre, quelles catégories utiliser, quelle pratiques sociales et culturelles mesurer, comment définir les notions de légitimité ? Si l'on s'intéresse aux pratiques alimentaires, vestimentaires (comme dans les travaux de Bourdieu), en plus des pratiques culturelles, les analyses peuvent considérablement changer. Cf. Patrick Gaboriau et Philippe Gaboriau, « Bernard Lahire, *La Culture des individus. Dissonances culturelles et distinction de soi* », *L'Homme*, pp. 177-178, janvier-juin 2006. Disponible sur :
http://lhomme.revues.org/index2313.html.

[3] Pour Philippe Coulangeon, on assiste à la fois à une hétérogénéisation des pratiques culturelles chez les acteurs et dans le même temps à un déplacement des inégalités culturelles. Le milieu social n'a pas selon lui perdu son influence. Le modèle de la distinction de Bourdieu resterait de ce point de vue opérant. Les clivages évoluent mais demeurent dans de nombreux domaines, de l'opéra en passant par le théâtre ou les musées. Plus encore la capacité à avoir des registres et des pratiques culturelles multiples renvoie selon le sociologue aux classes moyennes supérieures. Cf. Philippe Coulangeon, *Sociologie des pratiques culturelles,* Paris : La Découverte, 2004. Sans rentrer dans ce débat complexe, nos données constatent en effet ce que Lahire souligne mais c'est en effet du côté des joueurs issues de classes moyennes supérieurs qu'on l'on a pu particulièrement observer cela. Là encore, notre population n'est pas assez hétérogène pour valider statistiquement ces relations. Le questionnaire ne visait pas par ailleurs à étudier les logiques de distinction ou de dissonance.

[4] Dominique Pasquier, « la culture comme activité sociale », in Eric Maigret, Eric Macé (dir.), *Penser les médiacultures*, Paris, Armand Colin, 2005. Disponible sur :
http://www.unige.ch/ses/socio/pdrs/programme/20072008/collectifsmorges/Pasquier2.pdf.

[5] Cf. « le jeu vidéo comme pratique », p. 116.

ou la culture « geek »[1] pour qualifier ces joueurs passionnés par un ensemble de pratiques et de références culturelles liées au monde de la *fantasy*, du jeu de rôle, de l'informatique et de la cyberculture.

Photo de « chambres » de joueurs [2]

Cependant, s'arrêter à ces photographies serait une vision partielle, partiale et incomplète, et contribuerait d'une certaine façon à en (re)produire certains stéréotypes. On voit bien en effet que divers publics cohabitent dans ces univers : préadolescent(e)s, adolescent(e)s, jeunes adultes, adultes, ou retraités. De la même façon, autour de ce noyau dur de jeunes adultes des classes moyennes gravitent d'autres profils : des joueurs en couple, des joueurs parents, des cadres commerciaux, des enseignant(e)s, des employé(e)s de commerce, des artisans ; différentes situations familiales, sociales et professionnelles font jour.

Ce qui semble commun à toutes les tranches d'âges, sexes, catégories socioprofessionnelles, c'est la prédominance d'une culture de la *fantasy*. A ceci près que, selon les âges, les références varient : du côté des plus jeunes, la culture manga et jeu vidéo est très présente, et diffère parfois de celle des joueurs plus vieux. Les trentenaires ont des références plus anciennes et liées au monde du jeu de rôle. En conséquence, si des ponts s'établissent autour de certaines productions musicales, littéraires ou cinématographiques, il existe cependant malgré l'apparente homogénéité, des différences et des variations qui ne sont pas sans effets sur la pratique des joueurs, leur discours, la façon de donner du sens et à cadrer l'activité. Les joueurs repèrent parfois ce qu'ils appellent les « *Kévins* », terme utilisé pour qualifier les adolescents, en fonction du nom de l'avatar choisi mais, aussi, nous le verrons, en fonction du style d'écriture dite « SMS », de l'orthographe, des références culturelles mobilisées, etc. Malgré l'absence du corps, ces univers numériques sont des univers de signes, qui

[1] Cf. David Peyron, « Auteurs fans et culture geek, un nouveau rapport entre producteurs et consommateurs dans la culture de masse contemporaine », *op. cit*.

[2] Certaines photos sont issues de sites communautaires, d'autres de joueurs rencontrés. Les joueurs postent parfois sur les forums une photo du lieu où ils jouent. Cf. http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=962404&highlight=bureau+irl.

fonctionnent comme des systèmes de différenciations : « kévins », « hard gamers », « casual » « pgm », « noob », « lamers », « lamas », « péons » … nous le verrons, toute une terminologie est effectivement établie par les joueurs eux-mêmes pour se cartographier et se distinguer les uns des autres.

Si les variables socioculturelles que nous avons retenues pour analyser la population des joueurs restent avant tout des catégories de chercheurs, construites pour les besoins de la recherche, elles n'en demeurent pas moins utiles pour comprendre les usages et la diversité des pratiques. L'équipement matériel joue un rôle important, par exemple. Les joueurs ont en effet en moyenne deux ordinateurs à domicile sur lesquels ils jouent. Cependant, c'est du côté des adultes salariés que l'on constate, plus que de celui des étudiants, des lycéens et des collégiens, la présence de deux PC utilisés lors du jeu[1]. Les deux ordinateurs peuvent être consacrés au jeu (on dit alors « se loguer en double compte »[2]), dans d'autres cas les joueurs font autre chose sur le deuxième ordinateur : film, surf sur le net, télévision, poker, etc. Cependant, dans les deux cas, la pratique est différente. La variable matérielle n'est pas donc pas négligeable dans les usages.

De la même façon, regarder quelles sont les catégories de la population qui jouent le plus laisse apparaître, contre certains présupposés, que ce ne sont pas les lycéens, les collégiens ou les étudiants. Les personnes « sans activité rémunérée » sont celles qui investissent le plus de temps dans la pratique.[3]

36. Temps de jeu selon l'activité sociale

Activité /temps de jeu	Moins de 22 heures par semaine	Plus de 22 heures	TOTAL
Artisans, commerçants, chefs d'entreprise	51,60%	48,40%	100%
Cadres et professions intellectuelles supérieures	64,00%	36,00%	100%
Professions intermédiaires	55,40%	44,60%	100%
Employés	51,50%	48,50%	100%
Ouvriers	49,10%	50,90%	100%
Sans activité rémunérée	30,30%	69,70%	100%
Etudiants, Lycéens, Collégiens	46,70%	53,30%	100%
TOTAL	**49,60%**	**50,40%**	**100%**

Enfin, notons dans les cas de joueurs salariés et/ou en couple, (tout particulièrement lorsqu'ils sont parents), les temps de jeu sont moindres que le reste de la population.

37. Temps de jeu selon la situation familiale

situation familiale/temps de jeu	Moins de 22 h par semaine	Plus de 22 h	TOTAL
célibataire	45,10%	54,90%	100%
marié ou en couple	58,70%	41,30%	100%
TOTAL	51,00%	49,00%	100%
Parents ou non /temps de jeu	**Moins de 22 h par semaine**	**Plus de 22 h**	**TOTAL**
non	48,80%	51,20%	100%
oui	62,90%	37,10%	100%
TOTAL	51,10%	48,90%	100%

[1] La moyenne d'ordinateurs à domicile utilisés pour le jeu ou pendant le jeu est proche de 2 : un ordinateur fixe et un ordinateur portable le plus souvent. Si l'on croise la catégorie socioprofessionnelle et le nombre d'ordinateurs, les professions intermédiaires et les cadres supérieurs sont celles qui en possèdent le plus.

[2] 40 % des joueurs jouent avec deux comptes en même temps, autrement dit, ils jouent deux avatars simultanément.

[3] Cependant l'âge joue un rôle. Dans la population de joueurs « sans activité rémunérée », ces sont les plus jeunes qui jouent le plus.

Au final, si le croisement de variables reste une pratique de recherche toujours périlleuse, et si l'interprétation des données sans approche qualitative fait courir le risque au chercheur du contresens, notre étude a été attentive aux effets de certaines configurations sociales ou familiales pouvant contraindre ou encourager la pratique du MMO. Certaines variables telles que le lieu de la pratique ou l'équipement, aussi anecdotiques qu'elles peuvent paraître, ont un effet sur l'expérience, le plaisir et le discours des joueurs. Pour certains, le MMO est une pratique avec des copains « de la vraie vie », dans un cybercafé, à la sortie des cours. Pour d'autres, c'est une pratique solitaire, le soir en sortant « du boulot », en regardant un film. Ailleurs, c'est une pratique de couple qui se fait le week-end. Tout un ensemble de variables et de configurations s'entremêlent et les pratiques et les expériences de jeu sont en conséquences extrêmement diverses.

Nous avons essayé de comprendre, au cours de ce travail, à quelles occasions certaines variables telles que l'âge, le sexe, la situation sociale et familiale ont (ou non) un rôle dans la façon de jouer, « le style » de jeu, ou encore la façon d'en parler. Ainsi, contre l'image d'un univers totalement virtuel dans lequel les joueurs seraient happés au point d'en oublier le monde qui les entoure, notre étude révèle que le réel est bien présent, il ne disparaît jamais : les contraintes et les configurations familiales et sociales ont un effet non négligeable sur la pratique, en termes de temps, de fréquence, d'équipements … mais aussi d'expérience

Enfin, notre étude quantitative aura révélé, au regard des précédents (et rares) travaux, une évolution de la population des joueurs de MMO. Si la question de la représentativité de notre échantillon peut toujours (et doit) être posée, notre travail indique cependant un élément essentiel : une transformation sociologique des pratiques. Les premières études sur les MMO insistaient sur le caractère extrêmement homogène : des jeunes adultes célibataires des classes moyennes, passionnés par l'informatique. Ils constituent toujours une frange importante, voire dominante. Cependant, la pratique ne concerne plus exclusivement les classes moyennes supérieures, les jeunes adultes célibataires mais aussi les classes populaires et les adolescents. De la même façon, des pratiques familiales émergent.

On peut expliquer en première analyse cette transformation par l'équipement croissant ces cinq dernières années des foyers français en ordinateurs, lié à la baisse du prix des machines et des abonnements Internet qui permettent ainsi aux milieux modestes mais aussi aux zones rurales de jouer[1]. Cependant, on peut voir aussi un effet *World of Warcraft*. Avec ce titre, la population s'est « rajeunie » et a touché de nouveaux publics. Nous sommes passés d'une pratique « de niche » à une pratique de masse aux publics plus divers, à la fois pour des raisons liées au marketing (publicité[2], carte prépayée), mais aussi pour des raisons ludiques : le jeu et l'interface sont nettement plus simples d'utilisation que ses prédécesseurs (DAOC notamment), les règles sont faciles et l'univers tout public. En conséquence, le jeu a su séduire et attirer une population nouvelle, et d'autres publics jusque-là marginaux se sont greffés. Ces quelques éléments descriptifs sur les joueurs étant précisés, intéressons-nous plus directement à la pratique des MMO, à ce qu'ils font, à ce qu'ils disent … en somme, à ce qui se joue.

[1] Phénomène que soulignait déjà en 2003 l'étude du CREDOC et qui semble s'être prolongé. Cf. Régis Bigot, *2003, La diffusion des technologies de l'information dans la société française,* [étude du CREDOC en ligne], Document réalisé à la demande du Conseil Général des Technologies de l'Information du Ministère de l'Economie, des Finances et de l'Industrie et de l'Autorité de Régulation des Télécommunications (ART). Disponible sur :
http://www.arcep.fr/uploads/tx_gspublication/etude-credoc-2007.pdf

[2] La société Blizzard a par ailleurs utilisé la publicité télévisée sur les chaines généralistes, ce qui est relativement nouveau pour ce type de produit. Les éditeurs communiquaient jusque là essentiellement sur Internet, dans la presse spécialisée ou dans les magasines de jeux vidéo ou de jeux de rôle.

2. LE PVE, « PLAYER VERSUS ENVIRONMENT » : APPRENDRE A VIVRE DANS UN MONDE VIRTUEL

Histoires naturelles : chasse, « pex », nature et traditions

L'activité ludique la plus pratiquée dans ces univers est ce que les joueurs nomment le PVE, acronyme de *Player Versus Environment*[1] qui consiste à affronter, seuls ou en groupe, l'environnement informatique : animaux, monstres, créatures et autres personnages hostiles. Il s'agit de parcourir l'univers de jeu à la recherche de créatures, de monstres à attaquer, de trésors et d'objets à conquérir. La faune, la flore et le bestiaire sont simulés informatiquement, et chaque créature, chaque « mob », donne aux joueurs lorsqu'elle est achevée non seulement des points d'expérience, de l' « XP », qui permettent à leur avatar de progresser, de gagner des niveaux et de nouvelles compétences, mais également un butin, un « loot » : un objet, de l'argent, une arme ou des ressources diverses que les joueurs pourront exploiter (de la fourrure par exemple que les avatars de type « artisan » pourront tanner pour fabriquer des vêtements). Au cours de cette activité, les avatars peuvent « mourir ». Lorsque leurs points de vie (mesure chiffrée de la vie de l'avatar) tombent à zéro, ils ne disparaissent pas de façon définitive du monde mais perdent de l'expérience voire des compétences et des objets.

Capture d'écran du jeu Dark Age of Camelot: un joueur vient de succomber à l'attaque d'un Géant

Ces parties de jeu, pratiquées seuls (« en solo ») ou en groupe, sous le nom de PVE, mais aussi de « raid », d'« instance », ou de « missions »[2] s'apparentent à de longues explorations entre 1 et 5 heures pendant lesquelles les joueurs visitent une zone précise de l'univers, un château, une forêt, des souterrains ou un village en quête de créatures à tuer et de trésors à acquérir. Le plus souvent, ces sessions de jeu se terminent par l'exécution d'un monstre particulièrement hostile et puissant présent dans la zone, appelé « *named* », littéralement un « nommé » : cette créature se distingue des autres non seulement par son degré de « dangerosité », par son niveau, mais encore par un nom spécifique qui la distingue des autres monstres ou animaux ordinaires qui ne possèdent qu'un nom générique tel que « loup garou », « vampire », « zombies », « éléphant » etc. Ces créatures nommées se distinguent également des autres par une intelligence artificielle plus sophistiquée, une capacité plus grande à

[1] Littéralement Joueurs contre Environnement
[2] Ces différents termes désignent des pratiques de PVE proche mais selon les cas l'activité est plus ou moins difficile et exige de jouer en groupe.

interagir (les scripts informatiques qui définissent son comportement sont plus nombreux). C'est une logique que l'on trouve dans la plupart des jeux vidéo. Que l'on pense à des produits tels que *Mario*, *Double Dragon*, *Tekken*, *Zelda*, un monstre ou un ennemi particulièrement puissant, un « boss de fin de niveau »,[1] comme disent les joueurs, conclut souvent la fin d'un tableau et annonce le suivant. On peut d'ailleurs se demander si cette présence d'un monstre final particulièrement fort n'est pas une structure de jeu que l'on retrouve dans d'autres supports. Si l'on pense en effet aux films de *James Bond* ou de *Bruce Lee*, il y a d'un côté « les méchants anonymes » en masse, en nombre infini et sans spécificité dont le héros triomphe sans mal et de l'autre l'ennemi particulièrement coriace, plus intelligent, plus habile qui « donne du fil à retordre ». On peut également penser à un certain nombre de séries telles que *Columbo* : on sait que le célèbre inspecteur finira par arrêter le coupable (on sait même dès le début qui il est), reste à savoir quelles en seront les modalités (comme un film de *James Bond*) et c'est précisément là que réside l'incertitude. Chaque nouvel opus de *James bond,* de *Bruce Lee* ou de *Spiderman* (mais on peut penser aussi aux dessins animés tels que *Naruto* ou *Dragon Ball*) propose un nouvel ennemi, souvent plus puissant que l'ancien. On peut se demander si ces narrations n'empruntent pas des structures de jeu pour être mises en scènes, scénarisées et répétées à l'infini, illustrant assez bien les analyses d'Umberto Ecco et Gilles Brougère sur les relations entre jeu et culture de masse[2].

Des joueurs de World of Warcraft viennent d'achever le dragon bleu répondant au nom de « Dédain-du-Néant »

Lorsque les créatures meurent, les joueurs obtiennent des « loots », des butins. S'ils sont en groupe, ils doivent alors se partager les « loots » que la créature possédait. Certains sont rares, d'autant plus lorsqu'ils tuent « un named », une créature nommée : celle-ci possède en effet plus souvent que les autres des objets précieux (armes, vêtements, potions, argent, etc.). Les joueurs doivent alors se mettre d'accord sur une « juste » répartition entre eux. Quand une entente n'est pas possible, autrement dit quand plusieurs joueurs revendiquent (on dit qu'ils « claiment »)[3], le(s) même(s) objet(s), un système permet de répartir aléatoirement ou presque les biens, « au random [4]» disent-ils. Ainsi, dans le cas de *World of Warcraft*[5], au moment de la répartition des biens, deux options sont proposées par le logiciel : les joueurs doivent décider

[1] Sharon Sherman, « Perils of the Princess: Gender and Genre in Video Games », *op. cit.*
[2] Gilles Brougère, « Et si Superman n'était qu'un jeu ? », *op. cit.*
[3] De l'anglais *to claim : demander, exiger.*
[4] Hasard en anglais.
[5] Dans DAOC, c'est purement aléatoire. Les joueurs choisissent un numéro entre 1 et 100 et se voient attribuer ou non le loot qu'ils demandent.

s'ils réclament l'objet par « Besoin », ce qui signifie que le joueur en a besoin pour son personnage ou par « Cupidité » qui signifie que le joueur n'en a pas besoin mais qu'il souhaite quand même l'obtenir. Les joueurs qui auront choisi « Besoin » seront prioritaires sur ceux qui demandent l'objet par « cupidité » (par exemple s'ils n'ont pas besoin ou s'ils possèdent déjà l'objet en question). Le logiciel distribuera aléatoirement les biens d'abord entre ceux qui en ont « besoin », ensuite parmi les joueurs « cupides ».

Entretien avec Emilie, 26 ans, joueuse de WOW, éducatrice jeunes enfants[1] :

Ce que j'aime pas dans les groupes, c'est que du coup t'es pas ... t'es tributaire du groupe. Ton xp[2] monte moins vite. C'est incomparable quand tu joues toute seule. Je veux dire en deux heures, tu montes un niveau alors que quand t'es en groupe ça rame. Tu ramasses pas tout ce que tu tues. Des fois, moi, je me suis fait engueuler parce qu'au début, tu sais, tu as soit « cupidité » soit « besoin ». Alors moi au début, je me disais, « je suis pas une fille cupide ». Pour moi c'était « besoin » et je pensais qu'il y avait un ordre de besoin. Et je me suis fait engueuler plein de fois. Et en fait « besoin », ça veut dire que t'en as vraiment besoin, donc ça fait que tu l'as en priorité. Mais moi je savais pas. Moi, je pensais que c'était l'ordinateur qui calculait qui en avait le plus besoin. Alors que « cupidité » ça voulait dire que tu as fais une action cupide sur le truc et que tu le voulais avant tout le monde. Alors voilà, pareil, personne ne m'avait jamais expliqué et je me faisais engueuler [rires]. Alors donc tout le monde me prenait pour une grosse profiteuse, le boulet qui vient dans un groupe et qui sait même pas jouer et qui ramasse tout, tu sais [rires]. Alors j'étais là : « mais non mais dîtes-moi, qu'est ce qu'il faut que je fasse? » [Rires].

La différence entre les deux options est souvent objet d'apprentissage chez les joueurs dans les premiers temps[3]. Il est en effet malvenu de prétendre à un objet alors que manifestement le joueur n'en a pas besoin. La convention veut que l'on revendique les *loots* en fonction des besoins réels de son avatar. Cependant, comme Emilie, beaucoup de joueurs, quand ils débutent, ignorent cette règle et se doivent de l'intégrer sous peine de se « faire engueuler ».

Entretien avec René, joueur de WOW, 41 ans, libraire[4]

Est-ce que tu t'es déjà fait exclure d'une guilde ou d'un groupe ?

Non … Ah si un groupe au début, y a eu quelques moments un peu chauds. Parce que dans le jeu, y a des codes. C'est-à-dire que quand tu joues en équipe, et que tu tombes sur un objet rare, un loot d'un monstre, il va être partagé entre les joueurs du groupe ... qui jouent ensemble. Et en fait, y a un tirage au sort qui va être fait. Mais d'abord t'as un choix. Il te demande si tu as besoin de l'objet ou si tu le veux parce que t'es cupide. Et donc, au début, moi je disais que j'avais besoin de tout. Et en fait, c'est pas comme ça qu'il faut faire. Si tu dis que tu as vraiment besoin de cet objet, ça veut dire que c'est un objet qui correspond plus à ta classe qu'à un autre. Par exemple un mage ne peut porter que des armures en tissus. Si tu tombes sur un truc en tissus qui est assez costaud, tu peux t'autoriser à dire « j'en ai besoin » parce qu'effectivement ça convient plus à un mage qu'à un guerrier. Et après, le tirage au sort se fait parmi les gens qui en ont besoin. Et si y en a qu'un qui a besoin, il l'emporte. Et sinon, ça se fait parmi les gens qui ont mis « cupidité ». Donc si tu as pas vraiment besoin de l'objet, tu mets « cupidité » et ça fait partie des codes du jeu.

Et ça, tu l'as compris comment ?

Parce que je me suis fait engueuler par les autres joueurs, parce que je piquais tout [rires]. Mais c'était pas voulu.

Si l'on s'accorde à considérer selon les modèles de Goffman que le jeu renvoie à la modalisation d'une activité primaire, ces pratiques de PVE renvoient à une imitation de la chasse : les joueurs sont en quêtes de gibiers, de créatures pour le développement et la survie de leur personnage. Ils attendent parfois pendant un long moment, sans bouger, qu'une

[1] Emilie, 26 ans, joueuse de WOW, éducatrice jeunes enfants, en couple, sans enfant, son mari est joueur de WOW (mais ne joue plus au moment de l'entretien, pour cause de révisions d'examen d'entrée en 3ème année de médecine), joueuse occasionnelle (12 heures par semaine), joue essentiellement un seul avatar, une naine chasseuse, entretien à domicile, Libourne.

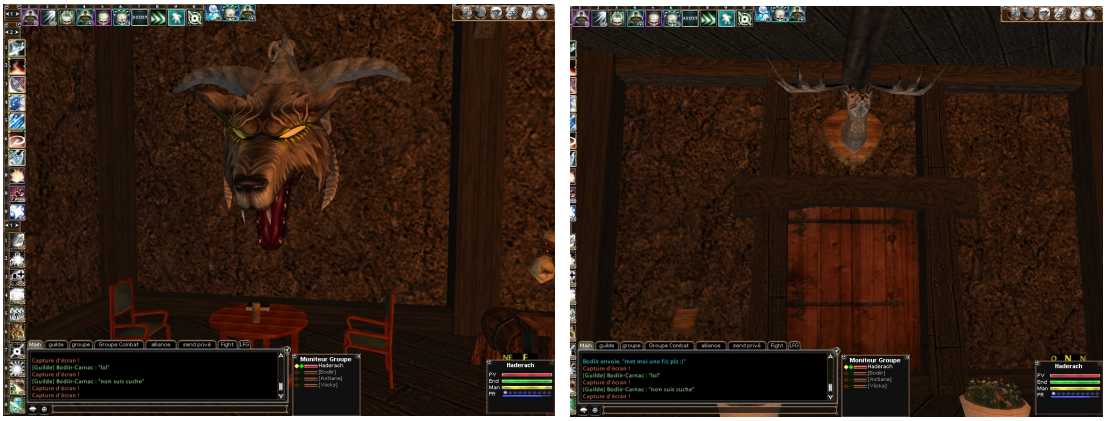
[2] Points d'expériences.

[3] Nous avons également mis du temps, à nos débuts, avant de saisir la subtilité du système.

[4] René, joueur occasionnel de WOW (4-5 heures par semaine), 41 ans, libraire (patron de la librairie), marié, deux enfants, un garçon de 14 ans, joueur de WOW également avec qui il partage le même compte, une fille de 9 ans qui joue parfois, son épouse est professeure des école (elle ne joue pas), entretien à domicile, Bordeaux.

créature « pop », qu'elle apparaisse, pour pouvoir l'attaquer. Par ailleurs, les monstres, une fois occis, peuvent en plus des loots laisser une « *dépouille* » que les joueurs récupèrent et accrochent, après l'avoir tannée, sur les murs de leur maison, s'ils en possèdent une, en guise de trophée. Certains se révèlent par ailleurs être de véritables zoologistes de ces univers, des collectionneurs. Ainsi Thomas[1] précise : « *j'ai quasiment toute les dépouilles des mobs*[2] *de DAOC, enfin pas toutes, mais de tous les named. Il me manque juste celle du Dracoliche*[3] *et ma collection est complète. Je sais, je suis dingue* [rires] ».

Captures d'écran d'une maison d'un joueur de DAOC : sur les murs sont accrochés les trophées des créatures vaincues



Une sociabilité ludique : entre choix et contraintes

Selon la difficulté de la zone à explorer et le niveau des monstres, les joueurs peuvent, et doivent parfois, s'associer pour mettre en place des groupes plus ou moins grands (entre 2 et 80), souvent qualifiés d'« optimisés », c'est-à-dire constitués d'un nombre de classes et de personnages qui, en fonction de leur compétences, vont se compléter, coopérer et s'entraider pour venir à bout des créatures. Ces pratiques collectives de PVE se déroulent tantôt de façon planifiée, tantôt de façon « improvisée ». Dans le premier cas, les joueurs se connaissent préalablement dans le jeu, « à force de jouer ensemble », ou bien au travers des guildes, ou encore « IRL », dans « la vraie vie », (« copains de classe » ou « potes de boulot »). Toutes sortes de relations sont possibles. Ils programment et planifient des soirées PVE pour telle ou telle « instance » : « *tous les vendredis ou presque, on se retrouve avec les joueurs de la guilde, on se connecte à peu près à la même heure pour faire une instance. Généralement, on a posté sur le forum ce qu'on veut faire et pour savoir qui participe. Si quelqu'un peut pas venir, soit il téléphone, soit il le marque sur le forum* »[4]. Les joueurs peuvent également annoncer sur des forums communautaires consacrés au jeu[5] l'organisation d'une soirée PVE à l'attention de tous les joueurs du serveur.

Forum communautaire *Jeux Online*, rubrique « *Dark Age of Camelot*/agenda »
Objet : Sortie dragon Mercredi 18
Bonjour,
J'organise une sortie Dragon pour la soirée (20H30 à 00H00). Je proposerai un système de loot, chacun choisit un objet avant Si ca tombe, je lui donne. Pas le droit de sélectionner un même

[1] Thomas, 17 ans, joueur de DAOC, lycéen (année du bac S lors de l'entretien), célibataire. Conversations et données ethnographiques. Entretien sur Skype.
[2] Monstres.
[3] Nom d'une créature nommée dans DAOC.
[4] Faouzie, 20 ans, joueur de WOW, étudiant en sociologie (première année), célibataire, père artisan (maçon), mère employée de commerce, entretien à domicile, Seine Saint Denis.
[5] Le site Jeux Online (http://forums.jeuxonline.info) ou Judgehype (http://worldofwarcraft.judgehype.com/) par exemple.

item[1] et de le claim[2], deux fois dans la soirée. Afin que tout le monde trouve l'item qu'il veut. Laissez vos pseudos sur le post. Tout le monde sur le spot[3] a 20H30. Avec en tête l'item désiré avant le raid. Un TS[4] sera mise a disposition et tout le monde devra y être au moins en écoute.

Dans d'autres cas, les pratiques de PVE peuvent s'organiser de façon moins formalisée, pendant le jeu : « IG », « in game » disent les joueurs. Ils proposent alors sur le canal de discussion générale de « monter un groupe » pour aller explorer tel ou tel donjon, pour partir « pexer [5]» ou encore pour « chasser des mobs[6] ». Ils se regroupent en fonction des besoins de l'activité et de la difficulté du monstre à occire. Chaque joueur occupe un rôle spécifique dans le groupe en fonction de son avatar : certains se consacrent à l'élimination des monstres, d'autres veillent à soigner les blessés, certains préparent des pièges, d'autres partent en explorateur, etc.

Présentation des classes de personnages de DAOC (royaume d'Hibernia)[7]

Les guerriers (« tanks »)			**Les magiciens (« magots »)**		
PROTECTEUR	FINELAME	CHAMPION	ELDRITCH	ENCHANTEUR	EMPATHE
Le combattant par excellence, expert en armes, solide et puissant. Imprégné de l'esprit du Caribou (transformation).	Portant une armure légère, expert en attaques destructrices et en esquive.	Le guerrier mage, resistant par son armure, debuffeur et blasteur, technicien et magicien	Le blasteur, aux sorts d'attaques puissantes, à longues ou courtes portées et aux débuffs efficaces.	Au compagnon (pet) puissant et aux sorts mortels : offensif 'DD, PBAE, etc.) et buff/debuffs	Le mage polyvalent, charmeur, blasteur, DoTeur, mezzeur ou soutien (regénération vie, soins).

Aussi bien dans WOW que dans DAOC, la distribution des avatars et des types des personnages que les joueurs peuvent incarner est fondée sur un subtil système de différenciation, en termes de races, de caractéristiques, de métiers, de compétences, de classes, de sous-classes, de spécialisation, mais aussi sur un système d'oppositions de caractères et de traits attachés aux personnages : les trolls sont grands et stupides mais plus aptes à se battre au corps à corps, les gnomes sont petits et malicieux, plus habiles pour les sorts, les elfes sont grands, fins, élancés et raffinés et plus doués pour les combats à distance, etc. (on retrouve cette logique dans d'autres produits ludiques contemporains, les jeux de rôles notamment, les jeux de figurines, les cartes *Magic* ou encore, pour les jeux vidéo, les

[1] Objet.
[2] Réclamer.
[3] Le lieu où se trouvent les monstres
[4] Initiale du logiciel Teamspeak, logiciel de communication vocale.
[5] Gagner de l'expérience.
[6] Monstres
[7] Présentation de quelques classes de personnages du royaume d'Hibernia réalisée par une guilde de joueur de DAOC (la horde sauvage)

Pokémons).

Les soigneurs (« les heals » ou « les soutiens ») **Les furtifs (« fufu »)**

DRUIDE	BARDE	SENTINELLE	OMBRE	RANGER
le spécialiste soigneur, buffeur, guerrisseur, rezzeur, au pet sauvage et dangereux.	L'artiste, aide de groupe indispensable, maitre en paralysie (mezzeur), soutien (soins, regen endu, mana, vie) buffeur, rezzeur, le roi de la vitesse.....	Le guerrier soigneur adoré des groupes, remarquable combattant, soigneur, buffeur, bubulleur, rezzeur et ..... speedy warrior	Le tueur invisible (furtivité), empoisonneur, DD, debuffeur, rapide et habile. C'est la plaie des classes fragiles.	Archer ou guerrier rapide, invisible (furtivité), habile. Il est un tueur à portée de tir.

Cette diversité et ces oppositions apparentes font écho à une parfaite complémentarité des avatars : certains sont optimisés pour le combat au corps à corps, d'autres pour les soins. En conséquence, les groupes de joueurs, s'ils veulent être efficaces et réussir leurs missions, se doivent d'intégrer les différentes classes et types d'avatar. A l'image d'une structure linguistique saussurienne, ces univers de jeu sont construits sur une grammaire de compétences, de caractères et de traits qui fonctionnent sur des oppositions, des distinctions et des complémentarités. Et les joueurs de s'associer dans ce cas moins en fonction de leurs affinités (même si, nous le verrons, au niveau des communautés des joueurs réguliers, cela est moins vrai) que par souci de complémentarité et de réussite de leurs missions. Dans cette idée, Sylvain[1] précise : *« Quand je groupe du monde, c'est clair que j'essaie d'éviter les kevins[2], ou certains joueurs mais bon, après quand il te manque un heal[3], ben il te manque un heal. Donc tu groupes ce qu'il y a quoi, t'as pas trop le choix. Mais le plus souvent, quand chacun tient son rôle, ça se passe bien. Puis si tu veux avancer vite, finir tes quêtes, t'équiper, avoir du bon stuff[4], à un moment ou à un autre, faut que tu groupes* ».

Ces pratiques de PVE permettent en conséquence une forme de sociabilité tout à fait particulière, sociabilité entendue ici comme « l'ensemble des relations qu'un individu entretient avec les autres, et des formes que prennent ces relations. »[5]. En effet, la sociabilité qui se développe au cours de ces pratiques est une sociabilité qui peut être purement ludique, c'est-à-dire structurée et mise en forme par le jeu : c'est moins l'âge, le sexe, le milieu social, le genre qui sont à l'origine des regroupements des joueurs et de leur choix que le niveau, la classe, la compétence de l'avatar incarné : « *t'es obligé de faire des groupes quand tu connais*

[1] Sylvain, 23 ans, joueur de DAOC célibataire, technicien informatique. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo. Entretien à domicile, Gentilly.
[2] Terme pour désigner les jeunes joueurs « préadolescents et adolescents ».
[3] Soigneur.
[4] Equipement.
[5] Pierre Mercklé, *Sociologie des réseaux sociaux*, Paris : La Découverte, 2004, p. 39

personne dans le jeu. [...] *C'est marrant de faire des groupes avec des gens que tu connais pas nécessairement. Bon après, c'est sûr que si tu tombes sur des kévins ou des pgm*[1]*, ça peut vite devenir chiant, et ça m'est arrivé des fois* [rires] *mais, non, sinon souvent ça se passe bien ».*[2]

L'organisation de la partie est ainsi mise en forme et structurée par la logique et la contrainte du jeu. Les joueurs se regroupent parfois non pas tant parce qu'ils aiment bien telle ou telle personne, « *parce que c'est leur copain* », mais parce qu'ils ont envie de jouer, gagner, de réussir leur « mission », c'est-à-dire de rendre le jeu possible. Certains choisissent par ailleurs leurs avatars en fonction de la logique de l'univers et des besoins des joueurs, pour être « groupé ». Ainsi Cyrille[3] explicite le choix de son avatar : « *à l'époque, enfin au début, j'ai choisi protecteur parce qu'on avait besoin tout le temps d'un protecteur, parce que c'est une classe qui était peu appréciée on va dire, très difficile à manipuler parce que comme je te l'expliquais tout à l'heure, c'est une classe qui est destinée à mourir. Donc y en a très peu qui dans le PVE avaient… Mais en même temps, comme je connaissais personne sur le serveur, ben comme ça j'étais vite groupé, et ça m'a permis de rencontrer du monde* ».

Pour Emilie[4], joueuse de *WOW*, c'est précisément cette solidarité ludique entre les joueurs qui définit l'intérêt du jeu : « *Ah ben c'est ça que je trouve génial. Moi, c'est pour ça que j'ai trouvé WOW fantastique. J'adore les jeux d'aventure, mais en plus on a une interaction permanente avec des gens vivants ; ouah. Et puis tout ce qui en découle... l'entraide, c'est ça que je trouve génial, ce que t'as pas dans un jeu PC traditionnel. Là, t'es dans la panade, t'arrives pas à finir ta quête, t'appelles quelqu'un, y a un mec qui débarque. Tu vois, la prison [lieu dans WOW], j'étais scotchée quoi, j'y arrivais pas. Le gars il me dit "c'est bon ça dure cinq minutes, je te le refais". Voilà, c'est ça que je trouve génial. Et tu vois, autant des fois l'homme est crétin, et autant ça révélait là une partie que je trouvais bonne*. »

Ces parties de PVE peuvent ainsi être l'occasion de rencontres entre joueurs mais aussi la base de relations soutenues suivies. Alain[5] nous raconte ainsi son entrée dans la communauté des « Disciples d'Arioch [6]» : « *je connaissais personne à l'origine. J'avais pas de potes qui jouaient, sauf un peu mon frangin au début mais il a vite arrêté. En fait, c'est en faisant du PVE avec un des ses persos que j'ai rencontré plusieurs des membres, on s'est bien marré et ils m'ont guildé*[7]». Ces pratiques de PVE peuvent être ainsi des fondements sur lesquels se construisent des sociabilités qui se prolongent dans la durée.

Beaucoup de joueurs inscrivent leur plaisir dans ces combats collaboratifs : c'est non seulement la difficulté de la tâche à résoudre, le défi que représente un monstre particulièrement « coriace », la recherche de la meilleure stratégie pour le vaincre, mais également la complémentarité et la solidarité entre les joueurs. Pour Guillaume[8], *« le PVE, je trouve ça génial de faire un truc en groupe, un truc vachement difficile, en groupe et tout. Tu*

---

[1] Acronyme de Pro GaMer, joueur professionnel. Le plus souvent le terme de « Pgm » est utilisé de façon ironique pour désigner un joueur qui passe son temps à jouer et souligner aussi l'arrogance de celui qui se considère comme un bon joueur.

[2] Alain, webmaster, joueur de DAOC, 32 ans, en couple, père d'un jeune bébé (6 mois au moment de l'entretien mené à domicile). Conversations et données ethnographiques. Entretien à domicile. Bordeaux.

[3] Cyrille, 30 ans, célibataire, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW travaille de nuit dans une usine comme agent d'entretien. Entretien à Mont de Marsan, lors d'une LAN Party.

[4] Emilie, 26 ans, joueuse de WOW, éducatrice jeunes enfants, en couple, sans enfant, son mari est joueur de WOW (mais ne joue plus au moment de l'entretien, pour cause de révisions d'examen d'entrée en 3ème année de médecine), joueuse occasionnelle (12 heures par semaine), joue essentiellement un seul avatar, une naine chasseuse. Entretien à domicile, Libourne.

[5] Alain, webmaster, joueur de DAOC, 32 ans, en couple, père d'un jeune bébé (6 mois au moment de l'entretien mené à domicile). Conversations et données ethnographiques. Entretien à domicile. Bordeaux.

[6] Arioch est une référence à un dieu maléfique dans la saga littéraire de Michael Moorcock, *Stormbringer.*

[7] Guilder un joueur : le faire intégrer une guilde

[8] Guillaume, 15 ans, lycéen en seconde, joueur de WOW, son frère jumeau est joueur également de WOW ; ils jouent tous deux sur le PC de la famille (dans le bureau du père) parfois dans un cybercafé. Ils jouent seulement le week-end en soirée, parfois au milieu de la nuit clandestinement « pendant que les parents dorment » ou pendant les vacances. Père architecte, mère publicitaire. Entretien mené à domicile avec son frère (résidence secondaire), Dordogne.

dois compter sur n'importe qui, enfin sur tout le monde. Y a trois rôles principaux : tank[1], heal[2] et deal[3]. Moi j'adore faire les trois. Je change de rôle de temps et en temps. J'adore faire les trois. Les trois sont importants, donc c'est trop génial, le PVE. On compte sur toi, enfin voilà quoi. ».

La tension, « le flow » et le plaisir associé au PVE reposent à la fois sur l'activité elle-même mais également sur la coordination, la compétence des autres joueurs. Grégory[4] décrit ainsi sa pratique : « *c'est souvent super tendu, genre pour le dragon. Faut que tout le monde assure. Le gros souci, c'est quand t'as des noobs[5], qui connaissent rien, et qui te pourrissent la soirée parce qu'ils se placent n'importe où, ils font n'importe quoi, il aggrotent[6] tout. T'arrêtes pas de chain rip[7]. Ça, ça me gave bien et généralement je déco[8]* ». Il y en effet toute une gestion et une coordination d'équipe qui est essentielle, voire déterminante pour le succès de l'entreprise. Certains joueurs sont reconnus comme des spécialistes sur le serveur et se trouvent souvent en situation de « chefs ». Ainsi, Jason précise[9] : *« moi je fais que ça. J'adore organiser des BG[10], dire ce qu'il faut faire, filer les ordres, pour que ce ça se passe bien. Il faut vraiment faire attention à ce que tout le monde se coordonne, et le rôle du lead,[11] c'est ça justement […] Pas mal de joueurs quand ils ont besoin, ils demandent que j'organise des soirées PVE. Y en a pas mal qui aiment pas ça, leader, moi ça m'éclate. »*. Quelques joueurs cependant détestent clairement le PVE en soulignant la dimension routinière de l'activité : « *non le PVE, vraiment c'est pas mon truc. Je le fais vraiment pour pex[12] mes persos, ou pour les loots. Mais généralement, si c'est pas trop dur, je me mets un petit film sur mon autre PC et je joue à moitié* »[13].

Si l'on reprend en partie les analyses de Caillois, ces pratiques de PVE renvoient à des formes d'agôn, de combat, à ceci près que, dans ces pratiques, on affronte de façon collaborative une mécanique de jeu, impersonnelle, un peu comme « le jeu contre les invisibles » que l'on peut voir chez les enfants[14]. Dans ces combats coopératifs, le *flow*, l'expérience optimale, est pris dans une tension entre faisabilité et difficulté : il faut que le combat soit dur mais pas trop. Thomas[15], joueur de *DAOC*, est tout particulièrement amateur de PVE. Son plaisir, précise-t-il, c'est « *quand tout semble perdu, quand tu sens qu'on peut rip[16]. En fait depuis que je suis tout petit, j'adore les combats perdus d'avance, enfin pas perdus, mais quand tout semble joué. Mon film culte, je t'ai dit c'est Fort Alamo. Tu peux pas imaginer comment ça m'a marqué. J'ai vu ça tout petit, et après même avec mes Gi Joe, je*

---

[1] *Tank*, terme qui désigne les personnages de type guerrier très endurant et pouvant supporter des dommages.
[2] Heal, vient de *Healer* en anglais, Soigneur. Personnage dédié au soin permettant de redonner des points de vies aux autres joueurs.
[3] Deal, abréviation de *damage dealer*, classe de personnage peu endurant, fragile, mais très performant pour infliger des dégâts aux créatures ou personnages adverses.
[4] Grégory, 44 ans, joueur de WOW, Commercial, marié, (sa femme, secrétaire médicale, ne joue pas), sans enfant. Rencontré lors d'une IRL qu'il avait organisé. Données et conversations ethnographiques
[5] Vient de l'anglais *newbie,* « nouveau », terme pour qualifier les débutants et par extension les joueurs maladroits, ceux qui n'y connaissent rien, les « nuls ».
[6] Aggroter : attirer sur soi des monstres
[7] « Chain rip », mourir en chaine, perdre plusieurs fois de suite sur le même adversaire. RIP est l'abréviation de l'anglais *Rest in Peace*. Equivalent de « Gît en paix ». Le terme est employé chez les joueurs pour signifier la mort. Quand un personnage meurt, une tombe apparaît sur le sol (elle reste quelques minutes puis disparaît).
[8] Je me déconnecte
[9] Jason, 17 ans, lycéen, joueurs de WOW, célibataire, parents dans la restauration (père responsable d'un café restaurant), joue avec ses copains du lycée dans un cybercafé, mais aussi dans sa chambre, entretien à domicile, Périgueux.
[10] Bg, initiales de Battlegroup, Groupe de combat : désigne un regroupement massif de joueurs pour une même activité.
[11] De l'anglais leader, le chef
[12] Pex, gagner des points d'expérience.
[13] Patrick, 24 ans, joueur de WOW, célibataire, technicien informatique, entretien mené à domicile, Bordeaux.
[14] Jean Château dans son analyse du jeu des enfants parle de jeux de compétitions coopératifs. Cf. Jean Château, *Le jeu de l'enfant,* Paris : Vrin, 1947.
[15] Thomas, 17 ans, joueur de DAOC, lycéen (année du bac S lors de l'entretien), célibataire. Conversations et données ethnographiques. Entretien sur Skype.
[16] Mourir.

refaisais l'attaque, sauf que là je gagnais [rires]. *Ah oui, j'ai oublié, j'adore les combats perdus d'avance mais faut qu'on gagne, hein* [rires] *?* » Le plaisir de certains joueurs se situe précisément dans ces batailles où la possibilité de la victoire est toujours possible mais semble particulièrement difficile.

Le « pex »: des progressions et des combats sans fins ? La thèse de l'infinitude

Si certains apprécient la dimension tactique et collaborative de ces combats contre des monstres numériques, le plaisir du PVE est aussi associé à celui du « pex », de « monter son perso », de « le up », autrement dit de faire franchir à son avatar des niveaux. Qu'il soit pratiqué seul ou en groupe, le PVE est en effet le principal moyen permettant la progression des avatars. Ce franchissement des niveaux occupe une place essentielle dans l'activité ludique, et certains circonscrivent leur plaisir dans cette accumulation d'expérience et dans l'acquisition de nouvelles compétences. Ainsi, Delphine, joueuse de *WOW*[1], déclare : « *une bonne soirée pour moi, c'est après avoir joué, quand ma barre elle est toute bleue et que mon curseur était super loin, tu sais. Que t'as gagné plein d'XP, que tu prends un niveau dans la soirée. Et que tu vas pouvoir te spé* [2] ». Une fois les niveaux franchis, ce que les joueurs appellent un « ding », chaque avatar gagne non seulement de nouveaux pouvoirs, mais accède également à des équipements plus sophistiqués et peut ainsi affronter des créatures plus puissantes encore dans une course qui semble sans fin à certains observateurs[3].

Entretien avec Guillaume et Joachim, joueurs de WOW[4]

C'est quoi pour toi une bonne soirée de WOW ?

Joachim : une bonne soirée de *WOW* ? Ben c'est une instance. Une instance où tu lootes.

Et c'est quoi une mauvaise soirée de WOW ?

Joachim : un truc où tu perds tout le temps. Ou quand ton objectif c'est de upper par exemple et tu fais même pas un level[5] quoi.

Guillaume : Ou alors quand t'as fait une instance, que ton groupe c'est de la merde, que t'as rien looté.

A un premier niveau d'analyse, on peut voir dans ces pratiques et cette accumulation d'expérience, une répétition de combats identiques dans une progression qui semble infinie. Duchenault remarque par ailleurs que ces activités de « pex » sont la fois une source de plaisir, de *flow*, mais également une stratégie de *game design,* pensée par les concepteurs, pour « tenir en haleine » les joueurs. Ils constatent en effet sur la base d'une analyse statistique de la progression des joueurs que le MMO est structuré pour les « accrocher ». Le temps de jeu augmente de façon quasi-linéaire avec les niveaux. Les premières étapes sont faciles, et la progression rapide. Peu à peu, les niveaux sont plus difficiles à franchir et le joueur doit alors s'investir plus. De leur point de vue, « l'augmentation incrémentale du temps de jeu requis conduit à s'y investir de plus en plus jusqu'à un point tel où il sera ardu d'abandonner. La difficulté des challenges augmente subtilement et elle est probablement difficile à repérer pour un joueur qui se trouve pris "dans le flot". Ce rythme particulier appelé "leveling treadmill" – une analogie avec les tapis de course motorisés où la vitesse monte progressivement

[1] Delphine, 25 ans, animatrice en centre social, en couple, (attend un enfant), son ami, animateur également, est joueur de WOW (ils jouent rarement ensemble), elle joue principalement une gnome démoniste, refuse de jouer dans une guilde, et joue souvent « en solo », toute seule, entretien à domicile, Banlieue bordelaise.

[2] Abréviation de spécialisation ou spécialiser : choisir de nouveaux pouvoirs et de nouvelles compétences pour son avatar.

[3] Thomas Gaon, « Des paradis artificiels », in Franck Beau (dir.), *op. cit.*

[4] Guillaume et Joachim, 15 ans, frères jumeaux, joueurs de WOW, lycéens en seconde, jouent sur le Pc de la famille (bureau du père), depuis leur entrée en seconde, ils jouent seulement le week-end, parfois la nuit clandestinement « pendant que les parents dorment » ou pendant les vacances. Père architecte, mère publicitaire. Entretien mené à domicile (résidence secondaire), en Dordogne

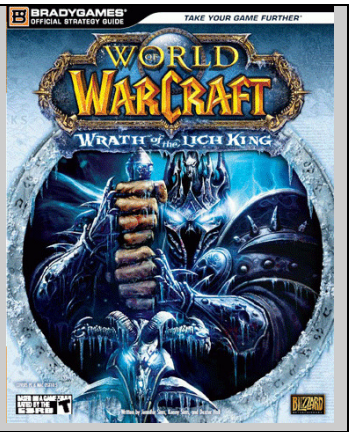
[5] Un niveau

et imperceptiblement – est propre aux MMO »[1].

Il faut ajouter à cette analyse le fait que les éditeurs stimulent et relancent régulièrement l'intérêt des joueurs pour le PVE. Plusieurs stratégies sont à l'œuvre : en premier lieu, ils développent des « *patchs* », des mises à jour du jeu, au rythme d'une modification par trimestre, pour changer quelques règles, l'intelligence artificielle des monstres par exemple, leur niveau de difficulté, la puissance de certains pouvoirs des avatars ou encore les « loots », les butins, qu'ils possèdent. Plus encore, tous les deux ans en moyenne, les éditeurs développent des « extensions », des « *adds-ons* » qui proposent de nouveaux lieux à explorer, de nouvelles classes, de nouveaux trésors, de nouveaux monstres, et plus encore de nouveaux « niveaux à franchir », relançant ainsi l'intérêt du jeu et des joueurs[2], agrandissant sans cesse le monde, au point que comme nous le fait remarquer Alain, joueur de *WOW,* « c*'est hallucinant, les premières fois que tu y vas, tu te dis qu'une vie suffira pas* ».[3]

Extrait de la présentation par les éditeurs de la deuxième extension de *World of Warcraft* : la colère du roi Liche (Wrath of the Lich King)

Vous avez bravé les périls du Mont Rochenoire, exploré les dédales souterrains cauchemardesques des qiraji avant d'en sortir victorieux, combattu les démons de la Légion ardente et rendu justice en terrassant le Traître en personne. Pourtant, vos plus grands défis sont encore à venir. *World of Warcraft*: Wrath of the Lich King apporte un contenu riche et épique au monde du jeu déjà existant. Vous atteindrez des niveaux de puissance inédits, explorerez un nouveau continent immense, combattrez aux côtés d'autres héros de haut niveau pour décider du sort d'Azeroth, parmi bien d'autres aventures.



A certains observateurs, comme Thomas Gaon, ces mondes virtuels semblent « infinis ». « Le MMORPG n'a pas de but prédéfini et donc pas de fin »[4]. Cette « infinitude », qu'il définit comme « une absence de digue interne au jeu »[5], est selon lui problématique. Ces pratiques de PVE seraient en fait des univers de répétitions et de rites qui n'auraient qu'une fonction d'apaisement des angoisses et de compensation : « Le MMORPG compense par sa certitude mécanique l'incertitude réelle autant qu'il récompense toujours l'effort à sa juste mesure, visiblement et inconditionnellement par l'interactivité (effet visuel, XP, Butin, etc.) le MMORPG sécurise et rassure les joueurs par un fonctionnement continu, prévisible et gratifiant »[6]. On peut certes voir dans ces pratiques des stratégies pour « accrocher » les joueurs, des formes de rituels sécurisants mais dire cela, c'est courir le risque de ne pas voir une structure ludique en amont qui n'est pas spécifique aux MMO mais plus généralement au jeu.

En effet à la thèse de l'infinitude de ces univers et de la répétition comme « rituel », on peut opposer plusieurs arguments. En premier lieu, le développement d'un univers de fiction en continu n'est pas une caractéristique propre au MMO. Hors des jeux vidéo, on trouve les jeux de rôles sur papier, de type *Donjons et Dragons*, qui mettent au cœur de l'activité le développement d'un personnage tandis qu'au gré de suppléments, de rééditions des règles et de romans,[7] un même univers de jeu s'agrandit[1]. *Donjons et Dragons* s'est d'ailleurs inspiré

[1] Nicolas Duchenault, Eric Nickell, Robert Moore, Nicholas Yee, « Une solitude collective ? Observations sur le capital social dans un jeu vidéo multijoueurs : World of Warcraft », *op. cit.*, p.53.
[2] Parfois les éditeurs offrent des périodes gratuites offertes aux anciens joueurs.
[3] Alain, webmaster, joueur de DAOC, 32 ans, en couple, père d'un jeune bébé (6 mois au moment de l'entretien mené à domicile). Conversations et données ethnographiques. Entretien à domicile. Bordeaux.
[4] Thomas Gaon, « Des paradis artificiels », *op. cit.*, p. 123.
[5] *Ibid.*
[6] *Ibid.* p. 124.
[7] Le jeu de rôles *Donjons et Dragons* en est à sa cinquième version.

de l'œuvre de l'écrivain Tolkien qui n'a eu cesse, avec *Bilbo le Hobbit*, le *Seigneur des anneaux*, *les contes et légendes inachevées*, *le Silmarion*, de proposer à ses lecteurs un seul et un même univers, renouvelé, agrandi, affiné et complexifié à chaque nouveau roman. Plus encore l'écrivain (et linguiste) britannique a inventé un langage, une grammaire, une syntaxe et une graphie, celles du peuple des elfes, pour donner aux Terres du milieu une profondeur. L'auteur a par ailleurs réalisé des croquis de son monde imaginé[2] qu'il a également cartographié, et dont il a rédigé une chronologie (de la genèse au déclin) au point que, comme le souligne Gilles Brougère, « il y a là un côté Facteur Cheval dans sa systématisation et son extrémisme développés hors des logiques de la reconnaissance artistique ou académique. »[3] On peut également évoquer les jeux de cartes à collectionner, tels que *Magic*, en permanence réaménagés par de nouvelles éditions et aux jeux de figurines de type *Warhammer*, proposant tous les 6 mois de nouvelles armées, de nouvelles règles et de nouveaux personnages. En somme, développer en continu un même univers est une logique que l'on trouve dans bon nombre de produits ludiques contemporains.

De la même façon, considérer les pratiques des joueurs comme des « rites » ou des « rituels », c'est se rendre aveugle à une dimension essentielle de ces univers : le jeu. En effet, la réitération de combat de héros « en devenir » est une logique ludique que l'on retrouve ailleurs. Derrière ces activités répétées de PVE, on retrouve nettement les structures de jeux que décrit Gilles Brougère dans son analyse de différents produits ludiques telles que les *Maitres de l'univers*, *Pokémon* ou les *Power Rangers*. Aussi bien dans les jouets, les jeux, les feuilletons ou les bandes dessinées que dans l'activité ludique produite par les enfants eux-mêmes, les narrations supposent une opposition à un ennemi et une répétition de combat qui sont « à la fois la même chose mais toujours renouvelé ».

On pourrait ainsi rapprocher les discours des joueurs de MMO de ceux des enfants que Gilles Brougère a observés et qui déclarent à propos du feuilleton Power Rangers : *« c'est toujours la même chose. C'est pas les mêmes monstres, mais c'est chaque fois pareil !* », *« ils se ressemblent tous, les épisodes, mais c'est toujours super parce que ça change* »[4]. Ainsi, Joachim[5], joueur de *WOW*, nous raconte : « *moi des fois, je passe la majeure partie de mon temps à upper, enfin à monter de niveau pour faire des instances. A chaque monstre, faut que tu trouves son point faible, s'il faut le taper au corps à corps ou aux dégâts magiques. Tu penses que c'est pareil que les autres mobs*[6]*, mais en fait y a toujours un petit truc qui fait que tu galères, soit t'as pas le niveau, soit t'as pas les bonnes compétences.* ». De la même façon, Jason[7] précise : « *C'est vrai que c'est toujours un peu … ouais, un peu chiant, disons que c'est un peu répétitif. Mais à chaque fois j'essaie un truc différent, de le faire plus vite, ou avec moins de monde. Puis t'as pas toujours les mêmes joueurs, donc t'as pas le même niveau de jeu* ».

Cette structure narrative d'un héros « en progression » affrontant des méchants de plus en plus puissants est au cœur de bon nombre de productions populaires : les aventures de *Superman*, les mangas (livres ou dessins animés) japonais tels que *Dragon Ball*, *Ken le Survivant*, *Naruto* ou les *chevaliers du Zodiaques*, etc. On peut également penser aux romans

---

[1] Cf. Antoine Dauphragne, « Dynamiques ludiques et logiques de genre : les univers de fantasy », *op. cit.*

[2] On peut également penser dans cette logique à l'œuvre de H.P. Lovecraft qui au travers de nouvelles a développé tout un panthéon fantastique, plus connu sous le nom du mythe de Cthulhu.

[3] Gilles Brougère, « De Tolkien à Yu-Gi-Oh : la culture populaire, du livre aux cartes », *Communications*, n°77, 2005, p. 171

[4] Gilles Brougère, *Jouets et Compagnie, op. cit.*, p. 336.

[5] Joachim, 15 ans, joueur de WOW, lycéen en seconde, joue avec son frère jumeau, Guillaume, joueur également de WOW ; ils jouent sur le Pc de la famille (bureau du père) ; ils jouent essentiellement le week-end, parfois la nuit clandestinement « pendant que les parents dorment » ou pendant les vacances. Père architecte, mère publicitaire. Entretien mené à domicile (résidence secondaire), en Dordogne

[6] Terme pour « monstre », « créature » gérée par le programme informatique

[7] Jason, 17 ans, lycéen, joueurs de WOW, célibataire, parents dans la restauration (responsable d'un café restaurant), entretien à domicile, Périgueux.

d'*Harry Potter* dont on voit bien comment, de façon comparable aux avatars des joueurs de jeu vidéo, le jeune sorcier gagne de nouveaux pouvoirs à chaque nouvel opus (livre ou film) et devient parallèlement à son ennemi juré, Voldemort, de plus en plus puissant[1]. Dans les pratiques des joueurs, on retrouve des éléments fondamentaux d'une activité ludique, à la fois répétition à un premier niveau d'analyse, mais également inventions, différences que le non-amateur de *Power Rangers*, ou ici le non-joueur de MMO, peut difficilement percevoir.

Quoiqu'en disent certains observateurs, le critère de l'incertitude d'une activité ludique est très souvent présent dans ces activités de PVE : les avatars ont de nouveaux pouvoirs, de nouveaux équipements, mais aussi de nouveaux joueurs et donc de nouvelles possibilités tactiques tandis que les ennemis sont plus puissants que les précédents. Il est parfois difficile pour l'observateur non-familier de voir où réside cette incertitude tant les combats peuvent se ressembler. Par ailleurs, au cours de notre étude, quand des joueurs ont déclaré détester le PVE, il s'agissait le plus souvent de ceux qui avaient des avatars au niveau maximum : *« y a plus de challenge à tuer des mobs, quand on sait ce qu'il faut faire, ça devient très vite chiant »*[2]. C'est en partie parce qu'ils ont atteint le niveau final, qu'il n'y a plus d'incertitude, donc plus de plaisir et plus de jeu.

Enfin, un dernier argument peut être formulé contre la thèse de l'infinitude. Si certains chercheurs en soulignent les dimensions infinies, les joueurs dans les faits arrêtent de jouer. Malgré les efforts répétés des éditeurs pour relancer et stimuler l'intérêt du jeu, certains joueurs perçoivent la fin du jeu, tout particulièrement ceux qui inscrivent leur plaisir ludique dans la progression d'un avatar. Ainsi, Véronique[3], ancienne joueuse de *WOW*, nous précise : « à *un moment donné ... je me suis lassée. Parce que tu bloques beaucoup au niveau des 70, et qu'après ben ça sert plus à rien. Et moi, ce que je recherchais surtout c'est de monter. Au niveau 70, tu stagnes. T'as plus beaucoup d'intérêt. Peut-être que je m'y remettrai mais, bon, là, je ne m'amuse plus »*[4]. Comme Véronique, plusieurs joueurs ont arrêté au cours de notre étude déclarant qu'ils n'avaient « plus de plaisir ou d'intérêt à jouer ». Certains ont « stoppé définitivement » au profit d'autres activités, comme Harry[5], l'un des premiers joueurs que nous avons interviewé, un préadolescent passionné par *DAOC* à ses débuts mais qui a abandonné le jeu un an plus tard sans jamais atteindre le niveau ultime pour jouer dans un groupe de hard rock. De la même façon, Benoit[6], le plus « hard gamer » des joueurs que nous ayons rencontrés (plus de 50 heures de jeu par semaine, connecté matin et soir, en semaine et le week-end) après avoir rencontré sa compagne dans le jeu, a décidé d'arrêter avec elle le jeu (pour emménager ensemble). D'autres ont fait des pauses puis sont revenus, etc. Au final, certains arrêtent par lassitude, « parce qu'ils en ont fait le tour ». D'autres, sur le mode de la culpabilité, se sentent « accrocs » et veulent « passer à autre chose ». Le plus souvent, les joueurs arrêtent « parce qu'ils n'ont plus le temps » ou qu'ils font autre chose

---

[1] On peut également penser à certains livres cités par les joueurs de MMO tels que *le cycle d'Ender* d'Orson Scott Card. Il s'agit de romans de science fiction qui mettent en scène les aventures d'un enfant surdoué. Pour se défendre contre une race extra-terrestre, les doryphores, les militaires créent des jeux pour former le jeune garçon à la guerre. A chaque jeu qu'il gagne, le jeune garçon acquiert de nouvelles compétences.

[2] Antoine, 28 ans, joueur de WOW, technicien d'étude de réseau en gaz naturel (GDF), marié, sans enfant, joueur de Poker en ligne. Données en conversations ethnographiques. Entretien lors d'une « IRL ».

[3] Véronique, 30 ans, ancienne joueuse de WOW, en couple (son compagnon actuel ne joue pas, c'est son ancien mari avec qui elle jouait qui l'a initiée), mère au foyer (3enfants dont deux en bas âge), a arrêté de jouer depuis 6 mois au moment de l'entretien, Entretien à domicile, banlieue parisienne.

[4] Véronique fait partie des joueurs avec qui nous avons gardé contact (par MSN). Malgré l'extension sortie en 2008, elle n'a à ce jour (Mars 2009) pas rejoué. « j'ai un peu la flemme de m'y remettre » nous a-t-elle précisé.

[5] Harry, 11 ans, joueur de *DAOC*, de *WOW* et de *City of Heroes*, collégien, célibataire. Conversations et données ethnographiques. Entretien lors d'une IRL. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 535.

[6] Benoit, 22 ans, joueur de DAOC, sans emploi (Titulaire d'un BEPC), hard gamer (temps de connexion de plus de 60 heures de jeu par semaine, connecté dès le matin jusqu'à tard dans la nuit. Possède l'avatar ayant le plus haut rang sur un serveur. Il est reconnu par l'ensemble des joueurs comme le « meilleur gamer ». A arrêté de jouer 3 ans après le début de notre étude. A rencontré « sa copine » dans le jeu et ont décidé d'arrêter tous deux le MMO pour emménager. Habitent à Nantes. Observations et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'un IRL.

parallèlement. Tout un ensemble de logiques diverses et de modalités sont à l'œuvre[1] et les univers vidéoludiques ont une fin qui n'est rien d'autre que l'intérêt accordé par les joueurs au jeu.

Equipement et « loots » : prestige, réputation, recherche de la performance… entre optimisation et distinction, entre tuning et jeu de billes

Parallèlement à la progression de leur avatars, les joueurs affectionnent le plaisir du « loot », terme qui désigne dans le jeu l'objet, le butin qu'une créature est susceptible de laisser aux joueurs après avoir été tuée lors de séances de PVE. Chaque objet dans le monde est défini par un ensemble de caractéristiques chiffrées qui confèrent des « bonus » à son propriétaire : augmentation de la vitesse de déplacement d'un personnage, de la force, de l'agilité, etc.

Capture d'écran : description des objets dans WOW

Les mondes virtuels sont structurés sur une distribution inégale des biens et des richesses. En effet, la possibilité de récupérer un objet est inversement proportionnelle à sa puissance. Autrement dit, plus un bien est puissant, et plus sa probabilité d'être récupéré au cours d'une session de PVE est faible. Certains objets peuvent offrir à leurs propriétaires dans le jeu de nets avantages sur les autres joueurs. Quelques-uns par ailleurs sont uniques, ils n'existent qu'en un seul exemplaire. Comme d'autres ont pu le constater, les MMO développent une « économie artificielle de la rareté »[2].

Les joueurs gardent le plus souvent les biens accumulés au cours du PVE dans des coffres. Parfois ils les donnent ou les échangent avec des joueurs qui en ont besoin, ou bien encore ils les revendent « sur le marché ». Se développe en effet avec loots, nous y reviendrons plus en détail, un jeu de vente, de revente et de spéculation. Dans le cas de *Dark Age of Camelot*, nous nous sommes ainsi retrouvés en possession d'un objet unique : une hache particulièrement puissante[3] et convoitée. Nous recevions régulièrement des propositions de rachats (avec la monnaie virtuelle, celle du jeu). Un joueur nous a même proposé de l'acheter « pour de vrai » en échange d'un chèque[4].

---

[1] Nous y reviendrons plus en détail p. 583.
[2] Aurélien Pfeiffer, Lingyun Wang, Franck Beau, « l'économie des détrousseurs de monstres », *op. cit*.
[2] *Ibid.*, p.203
[3] Elle donnait un effet qui augmentait la vitesse de frappe de 30% supplémentaire, valeur que la plupart des objets ne dépassent jamais.
[4] Ce que nous avons refusé. On pourrait dire que c'est d'abord un souci éthique qui nous a guidé, mais c'est aussi (voire surtout) le fait que cet arme nous conférait un très net avantage sur nos ennemis.

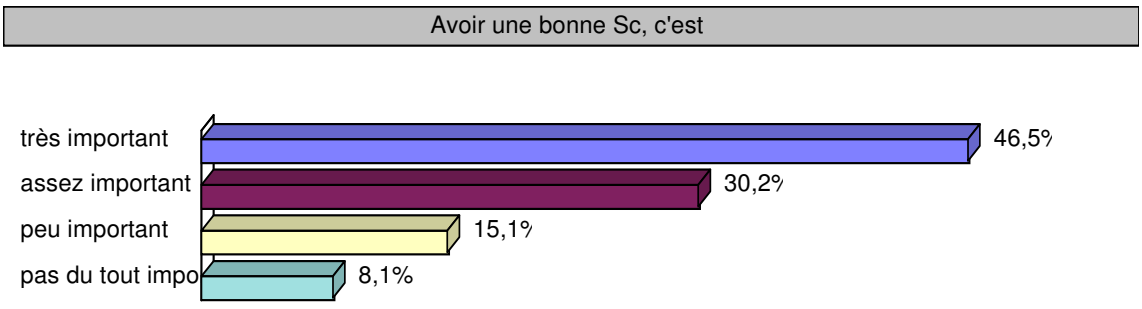
Les joueurs, en grande majorité, apprécient l'existence d'objets rares. Souvent, ils cherchent à les acquérir dans la perspective d'équiper leurs personnages et de les rendre performants dans le jeu, dans une logique d'*optimisation*. Hugo[1], joueur de *WOW*, précise ainsi que « *l'équipement oui, c'est important. Des fois, je passe un temps fou de mon temps à regarder les loots sur Judgehype[2], à préparer mon stuff.[3] Après quand t'es bien équipé, ben c'est sur que ça fait la différence dans les combats* ». En effet, s'ils veulent être efficaces, les joueurs ont à connaitre et posséder les meilleurs équipements disponibles dans l'univers pour leur avatar mais également à comprendre le système de calcul à la base du programme informatique. Derrière ces univers virtuels se cache un univers de chiffres et de codes. Les joueurs évoluent dans des environnements interactifs assurés par des algorithmes qui calculent des probabilités de réussite de telle ou telle action selon les attributs de l'avatar, elles-mêmes croisées avec d'autres variables très nombreuses : caractéristiques des objets utilisés et des ennemis, configuration du terrain où se déroule l'action, etc. Pour optimiser leurs avatars, les joueurs doivent établir des calculs complexes croisant les caractéristiques des avatars à celle des objets. Si les éditeurs dissimulent en partie la façon dont le programme fonctionne, dans l'idée notamment d'éviter la triche, certains joueurs apparaissent néanmoins comme de véritables experts ayant parfaitement compris, de façon plus ou moins empirique, les modes de calcul du logiciel.

Forum de la guilde « l'ère de la lumière » (*DAOC*) : un joueur explique les stratégies d' « optimisation » des avatars et la façon dont le programme du jeu fonctionne[4].

Le but ici est de présenter une marche à suivre pour équiper au mieux son personnage. Cette recherche d'un équipement optimisé pour sa classe et sa spécialisation peut démarrer bien avant d'obtenir le niveau 50. En effet, la première étape consiste à accumuler le maximum d'objets savamment choisis pour atteindre ses caps. Le cap est la valeur maximum qui sera prise en compte par le jeu pour une caractéristique de votre personnage. Par exemple, même si le total de vos résistances en froid atteint 85%, le jeu considère que 26% (le cap) est la valeur maximum pour les résistances.

Certains joueurs sont en quête de performance et cherchent donc à obtenir ce qu'ils appellent une « bonne SC » [5], « un bon stuff [6] », autrement dit à équiper leur avatar pour le rendre le plus efficace possible. Cette logique peut être comparée aux pratiques de « *tuning* » dans le monde des passionnés d'automobiles, qui consistent à rendre plus performant et plus « esthétique » son véhicule. Comme on débride une mobylette, comme on met une injection dans son moteur, beaucoup de joueurs équipent leur avatar d'objets pour l'optimiser.

38. Point de vue des joueurs sur l'optimisation des avatars[7]



[1] Hugo, 21 ans, joueur de WOW, étudiant Erasmus (licence espagnol), célibataire, entretien à domicile, Bordeaux.
[2] Site Internet qui catalogue les objets disponibles dans WOW.
[3] Matériel.
[4] http://eredelumiere.fr/archives/CampementInstructeur.html.
[5] Spellcraft, Nous y reviendrons plus en détail à propos d'une autre activité, le PvP (le combat entre joueurs) qui exige plus encore que le PVE une bonne « SC ».
[6] Equipement.
[7] Données issues des questionnaires. 8118 réponses (134 non-réponses).

Ce souci du meilleur équipement renvoie plutôt à une préoccupation plutôt masculine. Ce sont en effet les joueurs, plus que les joueuses, qui semblent se soucier de la « puissance » de leur avatar.

39. Point de vue des joueurs sur l'optimisation des avatars selon le sexe

Recodage SC / Sexe	pas du tout important	peu important	assez important	très important	TOTAL
homme	7,5%	14,1%	29,5%	48,9%	**100%**
femme	12,3%	22,3%	35,8%	29,6%	**100%**
TOTAL	**8,1%**	**15,1%**	**30,2%**	**46,6%**	**100%**

Si certains joueurs sont guidés par une recherche d'optimisation, d'autres sont en revanche dans une logique de *distinction,* entendue comme « la différence inscrite dans la structure même de l'espace social lorsqu'elle est perçue selon des catégories accordées à cette structure »[1]. En effet, des joueurs sont sensibles au plaisir de la collection, de l'acquisition de l'objet rare, de la possession de l' « item unique » et du prestige qui en résulte : « *quand ça loot, c'est un vrai bonheur. Surtout quand tu sais que c'est un objet rare [...] Non, la plupart du temps je revends pas mes objets, je les garde, juste pour le plaisir de les avoir* »[2].

La rareté de l'équipement fonctionne comme un signe extérieur de puissance, voire de richesse. C'est une marque ostensible d'un « haut niveau de jeu » et la manifestation graphique et visible d'un capital (symbolique) acquis au cours du jeu : « *c'est clair que quand tu vois un gars tout équipé avec des loots dragons*[3]*, ben tu peux penser que le gars c'est un gros joueur. Soit le gars il a joué comme un fou pendant des heures, soit qu'il a gagné des masses de thunes dans le jeu. Ou alors peut-être qu'il a acheté le perso à quelqu'un d'autres, déjà équipé. Mais en tout cas, c'est clair que quand tu vois un personnage avec certains loots, ben ça le fait quoi* ».[4] L'équipement et l'apparence des avatars sont autant de signes qui distinguent les « bons » joueurs des « mauvais », les « boulets » des « pros ». Ainsi, Thierry[5] nous précise lors d'une partie de jeu : « *rien qu'à voir l'équipement du joueur, tu sais si c'est un noob*[6] *ou si c'est un bon joueur* ». Cette pratique de la collection d'objets virtuels plus ou moins rares, ce plaisir de la préparation et ce souci de la personnalisation de l'avatar sont des dimensions importantes dans l'activité des joueurs. Elles fonctionnent à la fois comme des

---

[1] « La distinction n'implique pas nécessairement, comme on le croit souvent, […] la recherche de la distinction. Toute consommation, et plus généralement, toute pratique est *conspicuous*, visible, qu'elle ait été ou non accomplie afin d'être vue ; elle est distinctive, qu'elle ait été ou non inspirée par l'intention de se faire remarquer, de se singulariser (*to make oneself conspicuous*), de se distinguer ou d'agir avec distinction. À ce titre, elle est vouée à fonctionner comme signe distinctif et, lorsqu'il s'agit d'une différence reconnue, légitime, approuvée, comme signe de distinction (aux différents sens). Il reste que, étant capables de percevoir comme distinctions signifiantes les différences « spontanées » que leurs catégories de perception les portent à tenir pour pertinentes, les agents sociaux sont aussi capables de redoubler intentionnellement ces différences spontanées de style de vie par ce que Weber appelle la « stylisation de la vie » (*Stilisierung des Lebens*). La recherche de la distinction — qui peut se marquer dans les manières de parler ou dans le refus de la mésalliance — produit des séparations destinées à être perçues, ou mieux connues et reconnues comme différences légitimes, c'est-à-dire le plus souvent comme différences de nature (en français on parle de distinction naturelle). » Pierre Bourdieu, « Espace social et genèse des "classes" » *op. cit.*, p. 7.

[2] Eric, 20 ans, joueur de WOW, étudiant en droit, en couple, sa compagne est joueuse également, (24 heure de jeu en moyenne, jamais le week-end). Conversations et données ethnographiques. Entretien à domicile. Banlieue parisienne.

[3] Des objets récupérés sur un dragon qui sont parmi les créatures les plus difficiles à vaincre dans le jeu.

[4] Victor, 22 ans, étudiant en informatique (I.U.T), joueur de DAOC, célibataire, vit chez sa mère, joueuse aussi de MMO mais pas de DAOC (elle joue à WOW). Pendant quelques temps, il jouait avec elle à un autre MMO avant DAOC. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par MSN

[5] Thierry, 33 ans, joueur de WOW, adjoint de sécurité (RATP), marié, père de deux enfants (8 ans et 6 ans), sa conjointe a joué à DAOC, puis a arrêté pour jouer à WOW. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'un IRL Banlieue Parisienne.

[6] Provient de l'anglais *newbie,* « nouveau », terme qu'emploient les joueurs pour qualifier les débutants et, par extension, les joueurs maladroits, ceux qui n'y connaissent rien, les « nuls ».

systèmes de différenciations et de distinctions dans l'espace ludique.

Cette logique est par ailleurs stimulée artificiellement par les concepteurs eux-mêmes. En effet, certains objets disparaissent du monde à l'occasion de mises à jour du programme et deviennent en conséquence de précieuses reliques pour celles et ceux qui les possèdent. A chaque modification du jeu, les éditeurs introduisent de nouveaux objets, souvent plus performants que les anciens, et rendent ainsi les équipements des joueurs obsolètes. Ceux-ci devront alors s'équiper de nouveau avec les « loots » les plus récents : armes, armures, vêtements, etc. Cette économie artificielle de la rareté est savamment entretenue par les concepteurs qui utilisent par ailleurs ce procédé pour vendre des produits périphériques au MMO. Ainsi, dans le cas du jeu de cartes *World of Warcraft*, inspiré de l'univers du MMO, il existe certaines cartes, rares[1], sur lesquelles figure un code barre qui, inséré dans le monde virtuel, permet d'obtenir une monture spécifique dont seuls ceux qui auront eu la carte seront propriétaires.

Il faut donc voir dans ces activités - et comment ne pas les voir – des stratégies marketings à l'œuvre qui consistent à créer artificiellement de la rareté, à relancer la consommation en rendant obsolètes les objets par des nouveaux. Il s'agit de tenir « l'utilisateur » en haleine, dans l'attente d'un mieux, en faisant valoir un équipement qui rendra son avatar bien meilleur. Les industries s'appuient sur une recherche chez les joueurs de distinction, les encourageant non seulement à jouer au jeu (et à payer leur abonnement) mais également à acheter des produits dérivés, comme dans le cas du jeu de carte tiré du MMO. On y retrouve assez bien les logiques de la postmodernité, du posfordisme et de consommation de masse: cycles très courts de consommation, renouvellement régulier des produits, cross marketing, produits dérivés, etc.[2]

Cependant, on peut se demander si les choses sont aussi « simples » que cela et si, en réduisant les activités des joueurs à des logiques strictement marketings, économiques ou sociologiques, on ne manquerait pas une dimension essentielle de la pratique des joueurs : le jeu. En effet, cette pratique de la collection, de la consommation régulière de nouveaux produits, n'est pas une particularité des MMO. Il faut penser aux cartes *Magic*, *Pokémon*, *Yu-*

[1] Comme pour le jeu *Magic* ou les images *Panini*, les cartes sont vendues par petit paquet de 20 (des « blisters). Quand un joueur achète un paquet, il ignore quelles sont les cartes présentes à l'intérieur. Certaines sont rares (éditées et insérées en petit nombre dans les blisters), d'autres sont communes.
[2] Cf. deuxième partie, « Une saturation marketing », p. 94.

gi-oh, aux jouets *Bakugan*, aux albums *Panini* avec les images de footballeur (et ses cartes « argentées rares »). Dans ces produits, le plaisir est lié à la rareté de la carte et à la surprise de la découverte dans les paquets. Ces pratiques sont par ailleurs développées dans d'autres domaines, l'alimentation notamment, et tout particulièrement celui de la funfood, cette nourriture pensée et marquetée pour les enfants[1] lorsqu'une figurine est insérée dans une boite de céréales, lorsque se cache dans les œufs Kinder une surprise dont on ignore tout de la nature et de la rareté, [2] lorsqu'on trouve des images d'animaux avec des tablettes de chocolat, des magnets/puzzle des départements que l'on colle sur un frigo français dans les paquets de Petits Ecoliers, des « cadeaux Bonux ». Tout l'intérêt est précisément de ne pas savoir ce que l'on va avoir en ayant le secret espoir de trouver l'objet rare ou celui qui manque.

On peut ainsi se demander s'il n'y a pas, au-delà de stratégies marketings, des pratiques ludiques plus anciennes, telles qu'elles sont produites par les enfants eux-mêmes. Si l'on se réfère aux travaux de Jean Château et à son inventaire considérable des jeux d'enfants dans les cours d'écoles, bon nombres d'activités enfantines qu'il décrit renvoient au domaine de la collection : le jeu de billes, les herbiers, les collections et les combats d'insectes (qui inspirèrent le jeu Pokémon), la fabrication de robe pour poupées, les jeux de bouchons de champagne et les jeux de capsules (qui inspirèrent les *Pogs*). Dans ces pratiques de jeu, une économie artificielle de la rareté est mise en place par les enfants eux-mêmes. Comme pour le jeu de billes, le plaisir des joueurs de MMO peut être tout autant lié à la partie elle-même (lancer une bille dans un trou, ici tuer un monstre) qu'au fait d'obtenir la bille rare (une épée magique), d'en échanger certaines contre d'autres[3]. Nous le verrons par la suite[4], les objets sont vendus, échangés, troqués entre les joueurs. Toute une sociabilité se construit à partir de cette économie artificielle de la rareté. En conséquence, la pratique de la collection et la recherche de l'objet rare sont difficilement réductibles à des logiques strictement économiques et sociologiques. Elles doivent être aussi considérées comme des activités qui participent pleinement du jeu.

Par ailleurs, du côté des joueurs, quelques-uns insistent sur le fait qu'ils ne sont pas « dupes » des stratégies à l'œuvre. Certains les condamnent clairement *: « ils nous prennent vraiment pour des buses, avec leur adds-ons et leurs nouveaux niveaux. Genre, on est des vaches à lait. Moi j'avais arrêté DAOC parce qu'avec TOA*[5]*, ils avaient mis le jeu par terre en changeant tout avec les artefacts. Mais avec WOW, ils font pareil »*[6]. De la même façon, Laurent, joueur de WOW, souligne que « *le coup de la monture que tu peux acheter avec les cartes, franchement, ils abusent »*[7]. D'autres contestent ce principe de rareté des objets, moins par souci éthique que par souci ludique : c'est la question de l'équité et l'équilibre du jeu qui est, selon eux, bouleversé : « *ce qui est nul dans leur système de loots, c'est qu'un mec avec une super épée peut te défoncer parce qu'il a un objet surpuissant* »[8].

---

[1] Vincent Berry, Nathalie Roucous : « les enfants ne croient pas aux mensonges du marketing mais ils les répètent : point de vue des enfants sur les ludo-aliments ». A paraître.

[2] Avec les Kinder, il y a comme d'autres objets tout un univers de collectionneurs.

[3] Silva Haydée « Éléments pour une étude historique, des billes et des jeux de billes », in Gilles BROUGÈRE, (dir.), *Jouets et objets ludiques. Les champs de la recherche*, Angoulême : Université Paris-Nord - Centre Universitaire de la Charente, 1998, p. 26-35. Disponible sur : http://silva8a.googlepages.com/Billes.pdf

[4] Cf. deuxième partie, « le jeu de la marchande libérale »

[5] Acronyme de Trial Of Atlantis, troisième extension pour le jeu *Dark Age of Camelot* qui introduisait de nouveaux types d'équipements : les artefacts. Bien plus puissants que les équipements précédentes, ces objets étaient au début très difficiles à obtenir et donnaient un net avantage aux heureux détenteurs.

[6] Cyrille, 30 ans, célibataire, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW travaille de nuit dans une usine comme agent d'entretien, entretien à Mont de Marsan, lors d'une LAN Party.

[7] Laurent, 22 ans, joueur de WOW, étudiant en histoire, célibataire, chef de guilde, passionné de jeux de figurines historiques, sportifs réguliers (compétitions de karaté), entretien à domicile, Bordeaux

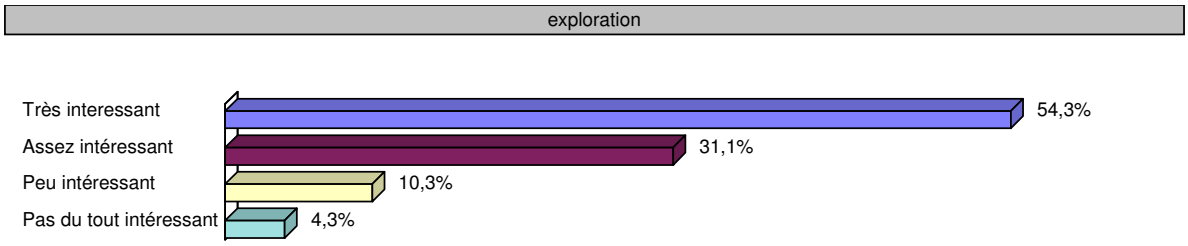
[8] Romuald, joueur de DAOC et joueur de WOW, suisse, 51 ans, en couple, sans enfant, retraité, ancien ingénieur et ancien directeur d'une société de prestation de services informatiques (télécommunication, réseaux). Conversations et données ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.

Pour le reste, la majorité des joueurs interrogés apprécient cette rareté artificielle des biens et font remarquer que « ça fait partie du jeu ». Selon Philippe[1], « *encore heureux qu'ils augmentent les levels et changent le stuff. Sinon, je vois pas l'intérêt de payer un abonnement, tu ferais vite le tour. Autant te faire un bon vieux Diablo ou un bon vieux Baldur […] C'est ça qui donne envie de continuer et… qui fait que c'est un monde persistant sinon c'est un jeu normal* ». Plus encore, pour Alexandre[2], cette rareté des biens renvoie à des structures narratives présentes dans la culture des contes et des légendes, de la *fantasy* et de la science-fiction: « *ça fait partie du trip, comme dans le seigneur des anneaux, t'as l'anneau unique.* [Imite le personnage de Gollum] *"Mon prréééécccciiiieeeux". Ou même, tu vois, c'est le graal que tu cherches* ». Au final, s'il l'on peut distinguer d'un côté la recherche d'une distinction et de l'autre, des logiques marketings qui consistent à créer de la frustration, de l'attente et de la demande, il s'agit tout autant d'analyser l'activité des joueurs à l'aune du plaisir de la collection, de l'acquisition de biens rares et précieux … en somme au regard d'une culture ludique et enfantine bien plus ancienne que les MMO.

Une invitation au voyage : touristes virtuels et voyageurs immobiles

Jeu de chasse, jeu de billes, les pratiques de PVE regroupent un ensemble d'activités et de plaisirs divers, parmi lesquels apparaît clairement dans les discours et les pratiques des joueurs celui de l'exploration. En effet, au cours de ces pratiques de PVE, les joueurs apprécient la découverte et la visite de ces univers « sans fin » et « sans cesse renouvelé » par les éditeurs. Pour certains joueurs, c'est moins le plaisir de la chasse, du « pex », de l'acquisition de biens que celui de l'exploration de zones « vierges », de la découverte d'une *terra incognita*. Alexandre[3] décrit ainsi sa pratique : *« Me promener et dégriser des zones qui sont floues pour voir ce qu'il y a dedans, avancer dans une zone inconnue, je crois que c'est que ça que j'aime le plus. C'est trop beau. Des fois je m'arrête, je fais tourner la caméra juste pour le plaisir de regarder* ». De la même façon René [4] précise « *Moi, j'adore avoir une carte complètement pleine de brumes et découvrir petit à petit ».*

40. Point de vue des joueurs sur l'exploration du jeu[5]



Beaucoup de joueurs, et plus particulièrement les joueuses[6], circonscrivent explicitement leur plaisir dans cette dimension exploratoire et vivent ces univers comme une invitation au voyage. Olivier[7] se considère ainsi comme « *le vagabond, le cow-boy solitaire qui se ballade de zones en zones. Y a toujours des trucs à voir. Tiens, y a une zone, y a du monde, je vais voir*

[1] Philippe, 32 ans, joueur de WOW, sans emploi, vit chez son père retraité, « gros joueur » (plus de 40 heures par semaine, en semaine et le week-end), possède plus de 12 avatars (3 comptes), habite en milieu rural. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype. Cf. portrait p. 538.
[2] Alexandre, 35 ans, joueur de WOW, juriste, en couple (pacs), père d'un jeune enfant (6 mois), joueur de rôle, sa compagne ne joue pas (ni au MMO ni au jeu de rôle). Entretien à domicile Paris. Cf. portrait p. 544.
[3] Alexandre, 35 ans, joueur de WOW, juriste, en couple (pacs), père d'un jeune enfant (6 mois), joueur de rôle, sa compagne ne joue pas (ni au MMO ni au jeu de rôle). Entretien à domicile Paris. Cf. portrait p. 544.
[4] René, joueur de WOW, 41 ans libraire (directeur de la librairie), marié, deux enfants (un garçon de 14 ans, joueur de WOW également avec qui il partage le même compte), une fille de 9 ans qui joue de temps en temps. Sa compagne institutrice ne joue pas. C'est un joueur occasionnel (4-5 heures par semaine). Entretien à domicile, Bordeaux.
[5] 8115 observations (137 non réponses)
[6] Les joueuses semblent en effet plus sensibles à cette dimension exploratoire.
[7] Olivier, joueur de WOW, 24 ans, assistant d'éducation, célibataire. Entretien à domicile, Bordeaux.

ce qui s'y passe. Je discute, je me promène, je cherche toujours à découvrir des trucs nouveaux, les plus inconnus [...] C'est fou le fait que ce soit vraiment immense et qu'on peut facilement se perdre. Se perdre au sens où si on connait pas trop la carte ou quoi que ce soit, on se retrouve dans des endroits… des fois c'est presque angoissant : y a personne autour et tu te dis "qu'est-ce que je fais là ? " ». Les joueurs apprécient ainsi « *la découverte de nouveaux endroits, puis je sais pas quoi, tu te balades dans des endroits hallucinants, t'as des volcans, des cités dans le ciel. Et franchement, c'est vraiment bien fait, t'as vraiment l'impression de te balader, enfin vraiment non, mais tu voyages un peu quoi*[1] ». Ils explorent des continents, des villes. Le plaisir est issu de la nouveauté et de l'esthétique de l'environnement: « *quand tu vois pop*[2] *le phœnix dans la cité d'Aérus, c'est vraiment trop beau* »[3].

Capture d'écran du « Phoenix » dans *Dark Age of Camelot*

Quelques joueurs sont par ailleurs sensibles à la dimension « cosmopolite » du MMO (somme toute réduite[4]), autrement dit aux sociabilités et aux rencontres avec des joueurs de pays différents. Ainsi, Mathieu[5] déclare : « *après, oui, ça m'arrivait souvent de m'extasier dans DAOC. Et puis ce que j'aimais … on voyait bien, à partir d'une certaine heure, que, tiens, ça y est, les équipes de nuits se connectent. Et tu commences à voir un afflux massif de Canadiens ou de Martiniquais qui arrivaient sur place. Y avait aussi bien des français, des*

[1] Lucie, joueuse de DAOC, 27 ans, infographiste, en couple, maman d'un jeune bébé, initiée à DAOC par son compagnon, Louis, 29 ans, formateur en entreprise. Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une « IRL ».
[2] « Apparaître »
[3] Thomas, 17 ans, joueur de DAOC, lycéen, année du bac S lors de l'entretien, célibataire. Conversations et données ethnographiques. Entretien sur Skype.
[4] Cf. description de la population, p. 223.
[5] Matthieu, 25 ans, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, animateur socioculturel, en couple, sa compagne, enceinte (Delphine), joue à WOW également. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

Canadiens, des Belges, des Suisses, des Martiniquais. Tu vas forcément trouver les mêmes gens aux mêmes heures. J'ai remarqué ça au bout d'un mois, c'est vraiment flagrant. On le voit pas au début, on est tellement perdu par l'interface, la multitude de gens, par le fait que ça laggue[1]*. Et puis si on cherche pas à savoir : "t'es qui ? T'es quoi ? Tu viens d'où ?" Papoter, on se rend pas forcément compte ou alors c'est trop diffus, trop vaste. Mais moi, en faisant le tour un peu de tout ça, je me suis rendu compte que le décalage horaire jouait vraiment un rôle important et au bout du compte t'es en contact, tu fais connaissance avec des étrangers* »[2].

Il peut arriver que des joueurs, sous l'effet d'une « contrainte », parfois d'un handicap, se rapproprient ces univers de jeu comme des opportunités de « sorties » ou d'activités sociales. Pour deux joueurs notamment, l'un à la mobilité réduite suite à un accident de voiture, l'autre atteint d'une maladie génétique, ces univers se révélaient être une façon de « sortir ». Robin[3], atteint d'une maladie génétique, et sujet à des « crises régulières » (vomissements et douleurs), déclare ainsi : « *c'est pas que je puisse pas bouger, mais bon, je peux pas aller super loin, si j'ai une crise. Et surtout je me fatigue vite. Et pour moi, jouer à DAOC, ben ouais, ça me permet de sortir un peu, enfin pas de sortir, mais de voir du monde déjà, mes « potes de l'ordi » comme je dis, et je passe pour un fou* [rires]. *Après je vois du monde, hein, j'ai des amis en dehors du jeu, mais bon, c'est souvent la famille, le frangin. Enfin bon, après c'est peut-être pas que les MMO, mais le net ou l'ordinateur plus généralement qui permet ça, avec les sites genre Facebook, tout ça, enfin je sais pas, c'est toi le chercheur non ?* [rires] *Quand Catacombes*[4] *est sorti, je me suis dit « cool, je vais voir des nouveaux trucs, des nouveaux lieux* »[5]. Pour un couple de joueurs, jeunes parents, habitant depuis peu en région parisienne ces univers étaient pour eux l'occasion de se « faire un truc à deux ». Ainsi, Anne[6] précise que « *depuis que Benjamin* [son compagnon, enseignant] *est muté ici on joue vachement plus qu'avant. En fait on jouait avant sa mute, mais depuis qu'on a bougé on joue encore plus. Et alors avec le bébé, c'est pire. Mais bon après, ici, t'as rien à faire, franchement. Moi je m'emmerde un peu [...] Et pour nous, ben c'est l'occasion de faire un truc à deux. C'est sur que c'est pas Venise* [rit et regarde Benjamin] *mais bon. Tu m'emmèneras un jour, hein ?* »

Certaines guildes de joueurs sont par ailleurs orientées autour de la thématique de l'exploration. Elles empruntent ainsi leur nom à un champ lexical du voyage et du nomadisme : *la guilde des explorateurs*, *la guilde des cavaliers nomades*, *les vagabonds d'Azeroth*, *les nomades de Kalimdor, les fugitifs*, l*es esprits nomades*, *les voyageurs d'Azeroth*, *la ligue des explorateurs,* etc.[7] Sur le site Internet de ces guildes, on trouve très souvent une rubrique intitulée « *carnets de voyages* », « *souvenirs de voyages* », « *nos ballades* », dans lesquelles les joueurs mettent en ligne des photos de leur aventures et se constituent ainsi des sortes d'albums-souvenirs de leur voyages et de leurs périples dans les contrées du royaume.

---

[1] Lag : décalage. Parfois lorsque les serveurs sont surchargés, ou lorsque la connexion du joueur est mauvaise, il y a un décalage de quelques secondes « du Lag », entre les actions commandées par les joueurs et leur actualisation.

[2] Dominique, 39 ans, ancien joueur de DAOC, ancien « Hard Gamer » (plus de 60 heures de jeu par semaine), sans activité rémunérée, vit chez son père (à la retraite), joueur passionné de jeu de rôle et de figurines. Entretien à domicile, banlieue parisienne

[3] Robin, 26 ans, joueur de DAOC, étudiant en doctorat de biologie, célibataire, atteint d'une maladie génétique. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL. Entretiens en ligne par Skype. Cf. portrait p. 545.

[4] Extension du jeu *Dark Age of Camelot*

[5] Robin, 26 ans, joueur de DAOC, étudiant en doctorat de biologie, célibataire, atteint d'une maladie génétique. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL. Entretiens en ligne par Skype. Cf. portrait p. 545.

[6] Anne, 25 ans, joueuse de WOW, mère au foyer, jeune maman (bébé de 9 mois), initiée par son compagnon, Benjamin, 27 ans, professeur d'histoire au lycée, joueur de WOW. Entretien à domicile, banlieue parisienne.

[7] Notons toutefois que le champ lexical le plus emprunté renvoie majoritairement d'abord à au genre médiéval fantastique, soit directement en lien avec le jeu, soit au genre culturelle plus large de la *fantasy*. Vient ensuite tout un champ lexical lié à l'organisation militaire, et enfin à d'autres références culturelles plus diverses : films, livres, bandes dessinées. Cf. annexe 6 « guildes contactées ».

Site Internet de la guilde « les explorateurs ».

Hier soir, nous laissant guider par notre instinct aventurier, nous nous sommes dirigés vers la Fournaise du sang! Le groupe composé de Yllanda (au bouclier salvateur), Dewee (et ses lames acérées), Deorwine (et son nouveau look ... tapageur, nous y reviendrons), Mam'zelle Perlite (et son sourire *soupire*) et votre serviteur ...

La première impression (et je pense que mes camarades seront d'accord) ce porte sur l'environnement de cette instance particulièrement reussie, l'endroit presentant des points de vues superbes.

Ce plaisir de l'exploration et du voyage est souvent collectif, vécu et raconté à plusieurs sur les forums. Ces carnets de routes révèlent un élément essentiel de leur expérience ludique : la participation à une histoire collective, une immersion dans une narration complexe dans lesquelles ils sont tout autant acteurs, auteurs, lecteurs que spectateurs. Rapporter et exposer les lieux visités sur le forum de la guilde est à la fois une façon de revivre ensemble une soirée « mémorable », de célébrer collectivement un moment de jeu particulier et de créer des liens dans la communauté des joueurs. Ces « journaux de bords » sont aussi une façon pour une guilde de marquer une différence avec d'autres, de signifier là un bon niveau de jeu : *« certaines guildes sont vraiment impressionnantes. Quand tu vois les raids qu'elles font, les loots qu'elles ramènent, les zones où ils roament*[1]*, c'est assez impressionnant »*[2]. Ces « souvenirs » de voyage, outre le plaisir des joueurs à les rapporter fonctionnent comme un capital symbolique, une marque de prestige assez comparable à une certaine forme de tourisme : « en fait, sauf effort spécial, le « temps libre » échappe difficilement à la logique de l'investissement dans les « choses à faire » qui, lors même qu'il ne va pas jusqu'au souci explicite de « réussir ses vacances », selon les préceptes des magazines féminins, prolonge la concurrence pour l'accumulation de capital symbolique sous diverses formes : bronzage, souvenirs à raconter ou à montrer, photos ou films, monuments, musées, paysages, lieux à visiter ou à découvrir ou, comme on dit parfois, à « faire » - « nous avons fait la Grèce » - en se conformant aux suggestions impératives des guides touristiques. »[3]

Par ailleurs, sur les forums communautaires, les joueurs et les éditeurs organisent régulièrement des concours de « *screenshots* », de captures d'écrans, des plus beaux paysages, des plus beaux « mobs », des plus beaux « loots ».

Capture d'écran du jeu World of Warcraft

[1] Parcourir, vadrouiller, faire le tour

[2] Faouzie, 20 ans, joueur de WOW, étudiant en sociologie (première année), célibataire, père artisan (maçon), mère employée de commerce. Entretien à domicile, Seine-Saint-Denis.

[3] Pierre Bourdieu, *Méditations Pascaliennes,* Paris : Seuil, 1997, p.250.

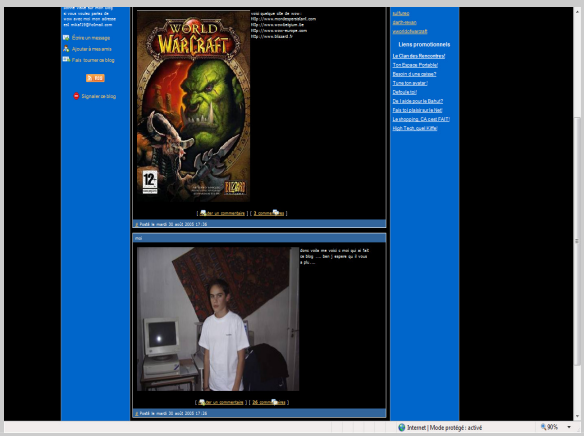
Au cours de leurs excursions dans les mondes virtuels, les joueurs font régulièrement des « photos » des territoires qu'ils ont visités ou des vidéos qu'ils mettent en ligne sur le site de leur guilde ou sur des sites de partage de vidéo tels que *Youtube* ou *Dailymotion*. Lors de nos entretiens à domicile, la plupart des joueurs, sans en avoir fait la demande, nous ont montré des captures d'écran de « donjons mythiques » qu'ils avaient explorés seuls ou avec leur guilde.

Pour certains joueurs, il peut s'agir d'une narration plus personnelle. Certains consacrent en effet des pages personnelles, des blogs, des journaux en ligne entièrement dédiés à leur expérience de joueur et de voyageur dans *WOW* ou dans *DAOC*. Ils tiennent ainsi à jour, à l'instar de carnets de voyage ou de journaux intimes, des rapports réguliers sur leur activité ludique et « biographisent » leur expérience de jeu. Quelques joueurs, parmi les passionnés, en ont d'ailleurs fait des articles ou des livres qui racontent leur expérience. On peut ainsi évoquer l'article de Maxence Layet « voyage au début du virtuel » qui raconte ses débuts de joueurs, ses premières explorations et ses impressions de joueur sous forme de carnet de voyage.[1]

Extrait d'un blog d'un joueur de Second Life.

13 janvier 2007	**Hello world !**
	Voilà, ça y est, c'est fait ! Je respire un grand coup, je prend mon courage à deux mains, j'ose, je met la dose et je m'expose sur le Web. Je viens de créer mon propre blog (*tada*) ! A présent, vous allez pouvoir suivre mes folles aventures dans ce monde palpitant qu'est Second Life. Je ne prétend pas être parfaite, exhaustive ou irréprochable, non ! Je veux juste pouvoir exprimer librement ce qui me passe par la tête et t'en faire profiter, ami lecteur.

Si l'on fait une recherche de blogs ou de pages personnelles consacrées aux MMO, on trouve également l'évocation de ces aventures sur des sites dit de « réseaux sociaux », tels que *Facebook*, *Myspace* ou *Skyblogs*. Dans ce cas, le MMO est un élément parmi d'autres évoqué sur le site. Les textes et les photos ne sont pas consacrés seulement au jeu vidéo comme dans le cas précédent, mais aux loisirs, aux passions, à la vie intime ou amoureuse, à la sphère privée. Les explorations et les immersions dans les MMO sont évoquées mais y font figure d'activités secondaires, au même titre que d'autres déplacements, excursions « IRL » ou d'autres pratiques de divertissement comme le skate, le cinéma, les séries télé, etc.



Capture d'écran d'un blog (skyblog) d'un jeune joueur de WOW (14 ans)

[1] Cf. Maxence Layet, « Voyage au début du virtuel »in Franck Beau (dir.), *Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP, 2007, pp. 109-115.

Comme dans une certaine forme de tourisme, le plaisir des joueurs se situe tout autant dans l'exploration que dans le compte-rendu des ces aventures : photos, souvenirs, textes.

Extrait d'un blog[1] de joueur de WOW :

Aujourd'hui je voudrais vous parler d'un nouvel endroit très original. Les développeurs de World of Warcraft ont une fois de plus fait preuve d'imagination en invantant l'Ecodome ! Il s'agit d'un gigantesque dome magique à Raz de néant qui préserve une zone où a poussé une végétation luxuriante. Les textures employées ressemblent à celles de Strangleronce à la différence que sous l'écodome, on ne peut pas voir à cinq mètres à cause justement de la végétation omniprésente.

On peut d'ailleurs noter, à titre plus anecdotique, mais assez révélateur, la création d'une agence de voyages et de « tourisme virtuel», « Synthravels », par le journaliste italien Mario Geriosa, joueur de MMO, qui propose d'organiser des excursions, au choix, dans différents MMO : *World of Warcraft*, *City of Heroes*, *Second Life*, *Star Wars Galaxies*, etc.

Description sur la page d'accueil du site Synthravels :

Synthravels is a tour operator that offers various types of guided tours in the most famous virtual worlds, with the warrantee of the experience of the best guides around. You will only have to register and to choose your destination, with the day and the hour you prefer (possibly give us one or two alternatives). Then, after a few days, you will receive a mail offering you the tour in the chosen virtual world. You just need to have the program of the virtual world installed in your pc, and to have your avatar ready. Then, at the selected day and time, when you log in, you will find an expert guide ready to take you in the most astonishing places of that world.

Au final, certains joueurs de MMO font figure de « *voyageurs immobiles* », pour reprendre le titre d'un livre consacré au poète Neruda, ou encore à la façon dont le philosophe Gilles Deleuze, créateur avec Guattari du concept de *nomadisme* et de *déterritorialisation*[2] - et qui détestait les voyages - qualifiait son rapport à la philosophie, la musique et la littérature : « *je n'ai pas besoin de bouger, toutes les intensités que j'ai sont des intensités immobiles. Les intensités, ça se distribue ou dans l'espace ou dans d'autres systèmes, pas forcément dans l'espace extérieur. Quand je lis un livre, quand j'entends une musique que je trouve belle, j'ai le sentiment de passer par de tels états. [...] j'ai ces intensités dans des systèmes immobiles. Il y a une géo-musique, une géo-philosophie; c'est des pays profonds*.» [3]

Pour reprendre une terminologie deleuzienne, les joueurs se déterritorialisent pour se reterritorialiser dans ces nouveaux mondes. Olivier[4] nous précise ainsi : « *quand t'es paumé dans un nouveau donjon, ça m'éclate. Tu sais pas ou t'es, tu sais pas toujours sur quoi tu vas tomber*, *en tout cas t'es plus dans ta chambre* [rires]». Comme certains l'ont évoqué au cours des entretiens, il y a dans leur pratique le bonheur « *d'être au milieu de nulle part* », de « *se paumer* », le plaisir de l'étonnement, de l'émerveillement et de la surprise. Il s'agit moins de la recherche d'une performance ou d'acquérir des objets rares que de la recherche d'un sentiment de *vertige* face à ces créations numériques, qui n'est pas sans évoquer cet *ilinx* que décrit Caillois qui repose *«* sur la poursuite du vertige et qui consiste[nt] en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse ».[5]

Comme dans certains loisirs, tels que la spéléologie, l'escalade ou la randonnée, « la découverte comme source de plaisir s'appuie sur le plaisir de l'expérience motrice (multiplication d'expériences) et le sentiment esthétique développé par l'expérience de l'environnement ».[6] L'aventure apparaît « comme un élément moteur de la satisfaction puise

[1] http://auxportesdazeroth.blogspot.com/
[2] Gilles Deleuze, Félix Guattari, *L'anti-Œdipe,* Paris : les éditions de Minuit, 1973.
[3] Pierre André Boutang et Claire Parnet, *L'abécédaire de Gilles Deleuze*, [DVD], Paris : Editions Montparnasse, 2004.
[4] Olivier, joueur de WOW, 24 ans, assistant d'éducation, célibataire. Entretien à domicile, Bordeaux.
[5] Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris : Gallimard, paris, 2000, (1ère Ed 1958), p. 67.
[6] Charles Pigeassou, *Le tourisme sportif: cadre d'analyse et contexte. L'exemple de la France*, Publication de l'Université de Montpellier, 2002. Disponible sur : http://www.cs.unitn.it/confrence.pdf

son attractivité dans la gestion maîtrisée du risque source d'émotion »[1]. Ces pratiques de PVE peuvent ainsi s'apparenter à des randonnées virtuelles, ou encore dans certaines situations à de la spéléologie, à de l'escalade dans des mondes inconnus dans lesquels les joueurs retrouvent cette « incertitude du jeu inséparable du risque de se perdre »[2]. A ceci près qu'il s'agit ici de randonnées sans fatigue, de spéléologies sécures, d'escalades sans chute, d'excursions sans risques physiques.

Enfin, on peut se demander si ces situations de découverte et d'exploration ne sont pas là aussi des structures profondes d'une activité ludique, que l'on retrouve sous d'autres formes dans la culture ludique et enfantine : jeux dans les bois, exploration de cavernes, de maisons et de terrains vagues. Plus encore, si l'on compare les textes que produisent les joueurs sur les forums de guilde ou sur leurs blogs à d'autres produits de la culture enfantine, on peut y voir certaines concordances. Dans *L'enfant et la rivière*, Henri Boscot nous raconte comment Pascalet découvre chaque jour la rivière avec Gatzo[3]. Dans les aventures de *Little Némo*, le jeune garçon explore chaque nuit un peu plus *Slumberland*, le monde des rêves, tout comme Alice découvre le pays des merveilles. Certains lecteurs du *Seigneur des anneaux* peuvent apprécier tout particulièrement les longues descriptions des Terres du Milieu. Dans les aventures du club des cinq, l'auteur nous raconte un jeu de découverte « comme s'en inventent les enfants »[4]. On peut également penser à certaines émissions télévisées, telle que *Pékin express*, ou la *course au trésor* dans lesquelles les candidats explorent de nouveaux lieux ou encore à des séries télévisées telle que *Star trek* qui à chaque épisode repousse toujours plus loin l'exploration de l'« espace et ses frontières infinies ». Là encore les pratiques vidéoludiques empruntent des éléments issus de l'enfance, d'une histoire de jeu, de la *fantasy* et de la science-fiction qui dépassent largement le monde du jeu vidéo.

Exploration, jeu et apprentissage

Cette dimension exploratoire est souvent évoquée dans la littérature consacrée au MMO mais elle est paradoxalement peu théorisée. Elle est en effet présente dès les premiers travaux de Richard Barttle sur les MUD, ancêtres des MMO. Dans une perspective de classification des pratiques et des joueurs, il distingue une catégorie spécifique, les « explorateurs » (« *explorers* »), qui mettent la découverte du monde au cœur de l'activité et de leur pratique : « Le plaisir des explorateurs est d'augmenter leur connaissance sur la façon dont le monde virtuel fonctionne. Leur joie est dans la découverte. Ils sont à la recherche de nouveauté »[5]. On trouve également cette notion évoquée dans les travaux de Nick Yee lorsqu'il analyse les motivations des joueurs à s'impliquer dans le jeu. Mais il considère dans ce cas l'exploration, moins comme un type de jeu que comme une motivation des joueurs : « trouver et savoir des choses que la plupart des joueurs ne connaissent pas »[6].

Si cette notion d'exploration est peu théorisée dans le cas des MMO, elle est au regard des théories du jeu l'objet d'un débat scientifique. On constate en effet dans la littérature consacrée au jeu une difficulté à penser les relations entre jeux, exploration et apprentissage. L'exploration est-elle une forme de jeu, renvoie-t-elle seulement au domaine de l'apprentissage ou s'agit-il d'une même activité ? On peut voir plusieurs positions se dessiner dans ce débat[7]. Pour un premier ensemble de théoriciens, souvent dans le domaine de la

---

[1] *Ibid.*
[2] *Ibid.*
[3] Henri Bosco, *L'enfant et la rivière,* Paris : Gallimard-Jeunesse, 2007.
[4] Gilles Brougère, « Barbie, GI Joe, Pokémon et les autres ; Les jouets et les mutations de la culture enfantine contemporaine », *Actes du colloque international « Mutations des industries de la culture, de l'information et de la communication »*, Paris, 2006.
[5] Richard Bartle, *Designing Virtual Worlds,* Berkeley : New Riders, 2004, p.130.
[6] Nick Yee, « Motivations of Play in Online Games », *Journal of CyberPsychology and Behavior*, vol.9, 2007, pp.773.
[7] Cf. Clément Chervier, *Exploration et jeu : Rapports, proximités et distinctions*, Mémoire de DESS en sciences du jeu, Université Paris 13, 2000. Ce travail propose une remarquable revue de littérature sur cette question.

psychologie de l'enfant ou du bébé, l'activité exploratoire renvoie au domaine de l'apprentissage. Ainsi pour Jean Piaget, l'activité exploratoire s'inscrit dans des logiques d' « expérimentations actives »[1], d'apprentissage de compétences et de développement de schèmes.

De la même façon pour Jean Château, l'exploration ludique est avant tout chez l'enfant un apprentissage et une découverte de lui-même : « Dans les jeux d'exploration, c'est toujours le Moi que l'enfant recherche. Et, lorsqu'il a pris conscience de sa personne, il poursuit délibérément cette exploration de ses puissances à l'occasion de n'importe quel objet […] Car ce que l'enfant voit dans le monde ce sont les occasions offertes à son comportement moteur, non les choses en elles-mêmes, l'existence »[2]. Enfin pour Gilles Brougère, « l'exploration est une activité qui a une finalité directe, constituant une activité d'apprentissage évidente puisque explorer son milieu est indispensable pour pouvoir agir dans ce milieu et qu'un enfant a besoin constamment d'explorer les nouveaux objets qu'on lui donne, les nouveaux lieux auxquels il a accès. » [3].

Cette inscription de l'exploration dans le domaine de l'apprentissage amène certains chercheurs à distinguer l'exploration du jeu. Ainsi, pour Susanna Millar, l'approche expérimentale n'est pas le jeu : « Essayer de toucher un hochet ou l'agiter n'est pas jouer. Mais le faire de manière répétitive lorsque l'habileté est déjà dans les possibilités de l'enfant, lorsque cela n'apporte aucune nouvelle perception et n'est utile à aucun but sérieux, cela c'est jouer ».[4] Pour certains chercheurs, jeu et exploration sont des activités de natures différentes, l'une renvoyant au plaisir et à la jouissance, l'autre à l'apprentissage, la maîtrise et l'assimilation.

Sortie du monde de l'enfance et appliquée au domaine du jeu en général, l'exploration apparaît souvent comme un préalable à l'activité ludique : on explore (on apprend les règles) et l'on joue ensuite. « Dans bien des cas, il peut s'agir d'un préalable nécessaire au jeu ».[5] Cependant, Gilles Brougère et d'autres se demandent non seulement si cette séparation est aussi nette que cela mais plus encore si dans certaines situations « les activités d'exploration ne sont pas elles-mêmes une dimension du jeu ? »[6] C'est notamment l'analyse que développe Corinne Hutt [7]dans sa classification des activités ludiques lorsqu'elle distingue ce qu'elle nomme les « comportements épistémiques » (e*pistemic behavior*) pour désigner un ensemble de pratiques ludiques telles que les puzzles ou les jeux de construction. Selon elle, il existe une proximité entre jeu et exploration : « en parlant du jeu, je me réfère donc à des comportements ludiques. Mais puisque le terme ludique se réfère autant à la manière dont une activité est pratiquée qu'à la nature de l'activité, alors les comportements épistémiques peuvent également être pratiqués selon un mode ludique »[8]. De son point de vue, « l'exploration n'est pas une catégorie clairement définie en termes temporels. Une modification se produit entre l'exploration sérieuse et la manipulation plus enjouée de l'objet ou du jouet […] Il n y a pas de transition nette et spectaculaire de l'exploration au jeu :

---

[1] Jean Piaget cité par Jason Piccone, *Curiosity and Exploration*, [Article en ligne], 2009. Disponible sur : http://www.csun.edu/~vcpsy00h/students/curious.htm.

[2] Jean Château, *Le jeu de l'enfant,* Paris : Vrin, 1947, p.220.

[3] Gilles Brougère, « Le jeu entre domestication et idéalisation », in Martine Glaumaud-Carré (dir.), *Plaisir d'enfances*, Paris : Syros, 1996, p. 31-41.

[4] Susanna Millar, *La psychologie du jeu chez les enfants et les animaux*, Paris : Payot, 1971, p.117.

[5] Gilles Brougère, op. cit, 1996, p. 40.

[6] Gilles Brougère, Jouer/Apprendre, Paris : Economica, 2005, p.10.

[7] Corinne Hutt « Exploration and Play » in Brian Sutton-Smith (dir.), *Play and learning*, New-York, Gardner Press, 1979. Elle distingue ainsi les comportements épistémiques, des comportements ludiques (ludic behaviour), les jeux a finalité distractive (jeux de faire semblant, jeux symboliques) et les jeux de règles (games with rules) (jeux d'adresse, de compétition, de hasard, etc. Cf. Gilles Brougère, op. cit., 2005, p.10.

[8] Corinne Hutt « Exploration and Play » in Brian Sutton-Smith (dir.), *Play and learning*, New-York, Gardner Press, 1979. *p. 178.* Traduction de Clément Chervier, *Exploration et jeu : Rapports, proximités et distinctions*, Mémoire de DESS en sciences du jeu, Université Paris 13, 2000, p. 44

l'enfant alterne un certain temps entre les deux activités »[1]. De la même façon pour Colas Duflos, « dans un certain nombre de conditions, l'exploration peut vraisemblablement être appelée enjouée ».[2]

En ce qui concerne les jeux vidéo, les relations entre activité (vidéo)ludique et activité exploratoire sont plus étroites et complexes encore. Dans son analyse de certains titres vidéoludiques, Clément Chervier remarque que dans les jeux d'aventure de type *Myst*, on joue à explorer : « au cours d'une exploration au sein d'un jeu informatique, on cherche parfois moins dans le but de trouver que par plaisir de chercher ».[3] De la même façon James Gee insiste sur l'idée que dans un jeu vidéo, « apprendre comment le jeu est conçu » est au cœur de l'expérience même d'apprentissage mais aussi de celle de jeu[4]. Les jeux vidéos fonctionnent comme des dispositifs dont l'un des principes est de ne jamais laisser le joueur dans une routine : « les jeux vidéo laissent les joueurs en situation de manipulation de problèmes jusqu'à ce qu'ils finissent par les maîtriser. Le jeu propose alors une nouvelle difficulté qui exige du joueur qu'il repense et accède à un nouveau niveau de maîtrise. »[5]

Apprentissages par frayage : imitation, observation, imprégnation

Dans le cadre de notre étude, on retrouve en partie cette idée que l'exploration lors du PVE est à la fois un jeu mais aussi un moment d'apprentissage. Les relations sont étroites, liées voire indissociables. Les joueurs visitent en effet les univers vidéoludiques, à la recherche de nouveaux objets, de nouvelles quêtes, de nouveaux « mobs » dans l'idée d'équiper leur personnage, de le faire progresser, d'explorer l'univers mais ce sont autant d'occasions d'apprendre comment leur avatar fonctionne.

La connaissance de l'univers est une étape préalable et nécessaire pour maîtriser les divers éléments du jeu mais il faut s'y confronter pour les maîtriser. « *T'es obligé d'aller voir les nouvelles instances, voir les mobs, ce qu'il loot. C'est un peu lourd mais de toute façon faut que tu pex si tu veux jouer et apprendre* ».[6] La découverte d'un nouveau donjon, la rencontre avec un nouveau monstre est l'occasion d'apprendre comment il fonctionne, comment le vaincre mais aussi de savoir ce qu'il possède. Plus encore, c'est l'occasion de faire progresser son avatar et de le maîtriser. Comme le souligne Evan,[7] joueur de *WOW*, à propos de certaines pratiques tels que le « pl », le « *power leveling* »[8] ou le « rachat de compte »[9] , le PVE est un incontournable et nécessaire moment d'apprentissage : « *tu vois tout de suite les joueurs qui ont pas fait de PVE, qui ont acheté un compte. Ils savent pas jouer leur perso, ils comprennent pas leur personnage. Ça se voit tout de suite* ».

Que l'on soit de « haut rang » ou de « petit rang », les joueurs attendent un certain nombre de compétences selon le niveau de l'avatar. Quand un joueur est de « haut rang », on suppose le plus souvent de lui qu'il maîtrise un certain nombre de compétences, Ainsi, Steve[10]

---

[1] Ibid.
[2] Colas Duflo, *Jouer et philosopher,* Paris : Presses Universitaires de France, 1997, p.25.
[3] Clément Chervier, op. cit., p.45.
[4] James Gee, *What Video Games have to teach us about literacy and Learning*, New-York : Palgrave Macmillan, 2003.
[5] James Gee, « Questions à James Gee », in Gilles Brougère, Anne-Lise Ulmann (dir.), *Apprendre de la vie quotidienne,* Paris : Presses Universitaires de France, 2009, p. 146.
[6] Louis, 29 ans, joueur de DAOC, formateur en entreprise, a initié son amie, Lucie (27 ans), au jeu. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une « IRL ». Entretien à domicile, banlieue parisienne.
[7] Evan, 14 ans, collégien, joueur de WOW, joue avec son père René (qu'il a initié et avec qui il partage le compte), sa sœur (9ans) joue de temps en temps. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 535.
[8] Initiales de Power Leveling. Pratique qui consiste à faire progresser très rapidement un personnage de niveau 1 en l'intégrant dans des groupes de personnages de haut niveau. Cela permet de faire progresser en très peu de temps un personnage jusqu'au niveau final. C'est une pratique qui n'est pas nécessairement bien vue des joueurs, parce que précisément, le joueur ne suit pas l'évolution de son personnage et n'a pas le temps d'apprentissage lié au fait de franchir plus lentement les niveaux.
[9] Pratique qui consiste à récupérer ou à acheter un avatar de haut niveau sans le développer soi-même
[10] Steve, 20 ans, joueur de WOW, étudiant (DUT informatique), célibataire, près de 22 heures par semaine, entretien à domicile, Bordeaux.

précise : « *je pense qu'on apprend très bien par soi-même après un certain temps de jeu. Pour moi il y a un rapport certain entre skill*[1] *et temps de jeu. Plus le temps de jeu sera élevé plus le skill peut être très élevé. Je dis « peut » car c'est vraiment pas tout le temps le cas* ». Une certaine adéquation entre niveau de l'avatar et niveau de compétence du joueur est ainsi attendue. Il y a parfois des décalages notamment lorsque les joueurs empruntent des avatars avec lesquels ils n'ont quasiment jamais joué ou fait de PVE. Dans le cadre de notre précédent travail de DEA sur le jeu *Dark Age of Camelot*, constatant le temps considérable exigé pour arriver au niveau 50 (et voyant que l'année scolaire, n'y suffirait pas), nous nous étions fait prêter un personnage de niveau 50 par un proche pour approcher les joueurs de haut niveau. Nous avons été « démasqué » très vite. D'une part, les joueurs se sont rapidement aperçus que nous ne maîtrisions pas l'avatar dans toutes ses compétences tactiques, que nous n'avions pas les « routines » attendues d'un joueur de ce niveau, mais plus encore que nos interventions langagières n'étaient pas celles attendues. En effet, nous ne maîtrisions ni les termes ni les connaissances liées à ce niveau de jeu[2].

Devenir indigène de *World of Warcraft* ou de *Dark Age of Camelot* c'est apprendre et incorporer tout un ensemble de savoirs et de réflexes : connaître l'univers dans ses dimensions géographiques (lieux, faune, flores), informatiques (calculs du programme), sociales (avatars, compétences de chacun), économiques (bourse, système monétaire), tactiques et diplomatiques mais aussi tout un ensemble de schèmes sensori-moteurs, être capable de placer son avatar au bon endroit, cliquer vite, choisir la bonne icône, etc.

Jouer au jeu vidéo en ligne, c'est aussi apprendre un langage, des formes spécifiques de sociabilité, un type d'humour, un ensemble de règles sociales, de codes. En effet, il s'agit non seulement de connaître la façon dont le logiciel fonctionne, les règles du jeu mais également ce qu'il est convenu ou non de faire par l'ensemble des joueurs. Ainsi Emilie[3] raconte : « *Je comprends pas leur langage c'est ça qui m'énerve* [rires] *et le codage qui s'installe. […] "Lol", j'ai compris. Mais bon, "breubeu", ou des trucs comme ça. Une fois, au début je voulais faire une instance, normal, on faisait les « mortes mines ». On m'avait dit faut la faire "nananana". Alors je pars avec un groupe : je comprenais rien !!! Je comprenais rien de ce qu'ils échangeaient et puis, du coup, ils échangeaient des stratégies globales "bon, ben, comme d'hab', le tank en avant !! Et des trucs comme ça". Moi j'étais là : "Quoi ? Quoi ? Quoi ? " Alors j'expliquais : "ben je suis novice, j'ai jamais joué en groupe, alors j'aimerais bien qu'on me drive". Voilà et du coup, ils expliquaient un peu. Mais bon, je suis pas tombé sur des groupes très sympas au départ. J'avais souvent l'impression de passer pour une idiote. En plus mon personnage était une fille, un peu pâle et puis brune et puis un peu comme (fait un sourire un peu niais)* [rires]. *Donc ça m'a un peu refroidie. Les mecs, ils veulent que tu saches mais sans jamais t'apprendre ou alors faut que t'apprennes sur le tas, mais bon, c'est chaud »*. En somme, pour être capable de jouer au MMO il faut apprendre un ensemble de « savoirs » tel que Delbos et Jorion définissent ce terme : « Le savoir, c'est au départ le moyen de se faire reconnaître, en faisant ce qu'il faut ».[4]

---

[1] Habileté.

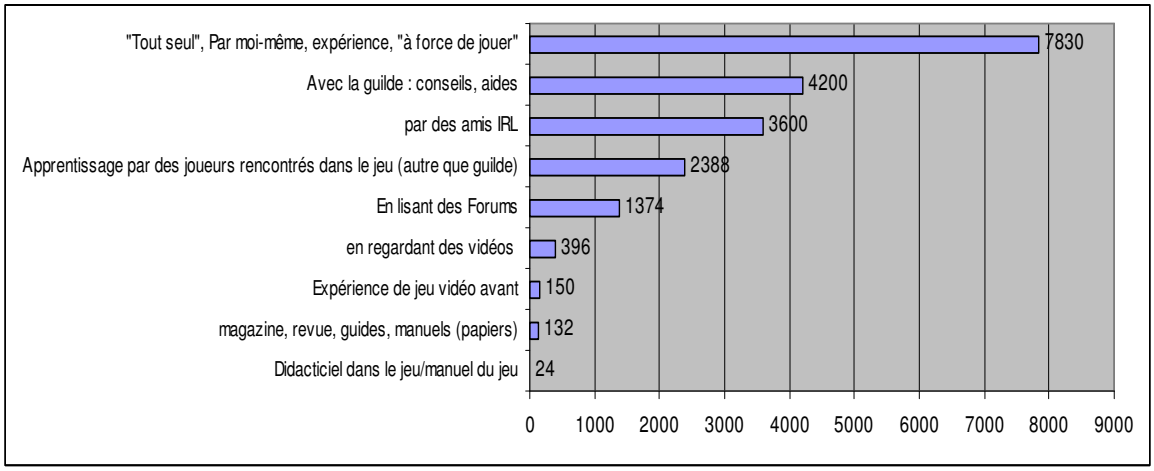
[2] Nous avons donc rapidement abandonné ce personnage car les joueurs se sont aperçus de notre « niveau réel ». C'est aussi pour cette raison que ce travail DEA s'est transformé en « carnets ethnographiques d'un apprenti-joueur ». CF. Vincent Berry, Etude ethnographique d'un jeu de rôle en ligne : apprentissages et communautés de pratique dans un monde virtuel, Mémoire de master, Université Victor Segalen Bordeaux 2, 2004

[3] Emilie, 26 ans, joueuse de WOW, éducatrice jeunes enfants, en couple, son mari est joueur, son beau-frère (il les a initiés tous deux), joueuse occasionnelle (12 heures par semaine). Elle ne joue pas dans une guilde, et joue souvent « en solo », toute seule. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

[4] Geneviève Delbos, Paul Jorion, *La transmission des savoirs*, Paris : Editions de la Maisons des sciences de l'homme, 1984, p.133.

41. Apprentissage du jeu[1]

Comment est-ce que tu as appris à jouer ?



Au regard de nos données, les connaissances des joueurs se construisent au carrefour de plusieurs logiques mêlant des apprentissages par *frayage,* des apprentissages par imitation, et des apprentissages guidés ou tutorés. Il ne s'agit pas de discriminer les uns des autres ou de dire qu'il y aurait d'un côté des apprentissages de tel ou tel type mais de souligner l'ensemble des processus qui sont à l'œuvre de façon souvent simultanée. En premier lieu, la très grande majorité des joueurs estiment avoir appris à jouer « *tout seul* ». « *Par expérience* », « *en autodidacte* », « *en jouant* », « *à force* », « *avec le temps* », « *sur le tas* », « *empiriquement* », « *en expérimentant* », « *en testant* », « *en pratiquant* » sont les termes principalement employés par les joueurs dans les questionnaires et les entretiens pour qualifier leur apprentissage. Cyrille[2] précise ainsi : *« Ben c'est venu tout seul. Franchement, au fur et à mesure de jouer on va dire, en faisant des erreurs comme on dit, heu… comment t'expliquer ? [silence]. En jeu, à force, je connaissais par cœur en fait. Donc au bout d'un certain temps, vous connaissez parfaitement le jeu. Surtout en haut level*[3]*, quand vous terminez un level 50, le deuxième level 50 arrive quasiment de suite après. Pourquoi ? Parce que vous connaissez toutes les astuces au début, vous connaissez les petits coins pour pex. Voilà. Automatiquement. Ça, ça vient tout seul. C'est vraiment… en fait vous avez pas le temps de réfléchir. Vous voyez un monstre, vous le frappez et ça vient* [rires] ». Dans une perspective assez proche, Juan[4] analyse ainsi son apprentissage: « *Et puis à force de jouer. C'est pareil, au début, c'est comme tout le monde, on fait des erreurs* ». De la même façon Delphine[5] estime qu'elle a « *appris toute seule. Un peu comme dans les autres jeux, en trifouillant les boutons et après c'est des relations de cause à effet. C'est vraiment autodidacte* ».

On pourrait penser en première analyse que les discours des joueurs ne nous éclairent guère sur leur apprentissage du jeu et ne peuvent nous amener qu'à une analyse proche de l'adage populaire : c'est en forgeant que l'on devient forgeron. Aussi tautologique que puisse paraître cette idée, il y a bien là quelque chose d'essentiel, de majeur, qu'il ne faudrait pas négliger au nom d'une volonté scientifique à théoriser ou modéliser. En effet, les joueurs n'ont cessé de

[1] Question ouverte dans le questionnaire que nous avons recodée. Par la suite, nous avons demandé aux joueurs leur d'évaluer l'importance de certains processus : aide par la guilde, les amis IRL, le manuel, etc. Cf. annexe 5 « questionnaire ».
[2] Cyrille, 30 ans, célibataire, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, travaille de nuit dans une usine comme agent d'entretien. Entretien à Mont de Marsan, lors d'une LAN Party.
[3] Niveau
[4] Juan, joueur de DAOC, étudiant en management, célibataire, joue autour de 26 heures par semaine, uniquement le soir, banlieue parisienne. Données et conversation ethnographiques. Rencontré à domicile.
[5] Delphine, 25 ans, animatrice en centre social, en couple, (attend un enfant lors de l'entretien), son ami est joueur de WOW (ils jouent rarement ensemble), elle refuse de jouer dans une guilde et joue souvent « en solo », toute seule, entretien à domicile, Banlieue bordelaise.

nous le répéter aussi bien dans les entretiens que dans les questionnaires : l'apprentissage du jeu est d'abord une affaire de pratique, d'expérimentation, d'habitude, de routine, d'incorporation, qui prend ses racines dans une activité ludique régulière et quotidienne pour beaucoup. Ainsi, Pénélope[1] précise : « *je pourrais pas te dire vraiment comment j'ai appris tout ça. Je pense que c'est surtout le jeu. Je pourrais te dire que c'est tel ou tel truc, mais ça serait pas … c'est le jeu. C'est te coller tous les soirs devant ton PC, crever, recommencer, jouer, qui fait que tu sais jouer ou pas. Tu pourras lire des manuels, regarder des sites sur WOW, tout ce que tu veux, mais y a que le jeu qui fait que tu sais jouer ou pas.* » Il n'est pas rare par ailleurs de voir des joueur « seuls » essayer de tuer certains monstres pour tester leurs compétences. Ainsi Victor[2] fait « *des tests sur les monstres, et au bout d'un moment, je comprends comment ça marche* ».

Si l'on cherche une notion théorique pour qualifier l'apprentissage des joueurs, celle de *frayage* telle que la développe et la théorise Delbos et Jorion est principalement présente dans leur discours et leurs pratiques : « Le frayage, c'est la répétition, c'est "à force". "A force de forger que l'on devient forgeron". Le frayage c'est aussi les raccourcis, la découverte des chemins les plus courts. L'expérience est ainsi expérimentale : il faut retravailler les intuitions premières, les plier aux vérités qui s'imposent, éliminer les solutions provisoires »[3]. Ainsi Alain[4] précise : « *comment t'apprends ? Ben, c'est simple en mourant et en recommençant autrement* [rires] ». Au cours des pratiques de PVE et pendant leur exploration du monde, le jeu s'incorpore et s'apprend dans une sorte de routine et d'« habitude qui se transforme en seconde nature, sans qu'aucune conceptualisation, ni aucune concentration volontariste n'intervienne jamais »[5]. Ainsi, Harry[6] analyse son apprentissage : *« Ben, pas en lisant la notice en tout cas, j'ai rien appris. En fait t'apprends surtout pendant le jeu. Je sais pas, c'est dur. Ben disons que tu joues ; tu joues et puis hop, tu captes des trucs, sans trop savoir comment tu sais.* »

On retrouve chez les joueurs des formes d'auto-apprentissage comparables à celles que Becker décrit chez certains musiciens. « Comment les gens acquièrent-ils ces compétences de base ? Les membres d'un monde de l'art sont autodidactes dans une large mesure. Ils doivent assimiler l'enseignement qu'ils reçoivent en repassant leurs leçons dans leur tête comme le faisait David Sudnow quand il étudiait le piano. Certaines personnes n'apprennent que par l'exercice. Stith Bennet[7] nous montre comment dans les régions montagneuses du Colorado de jeunes musiciens rock apprennent tout seuls à jouer de leur instrument, en s'efforçant de reproduire à l'oreille des musiques enregistrées sur disque, sans professeur ni manuel d'aucune sorte. C'est une méthode difficile, mais si l'on en croit Bennet, ces jeunes gens finissent par savoir si bien utiliser les disques en guise de partitions qu'ils peuvent apprendre tout le contenu d'un trente centimètres (pas moins de quarante minutes de musique) en une journée »[8]. Comme ces musiciens, la plupart des joueurs se lancent directement dans la pratique, sans lire le manuel, ni consulter les aides.

---

[1] Pénélope, 22 ans, joueuse de DAOC, employée de commerce, célibataire, initiée au jeu par son frère, Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une « IRL ». Entretien en ligne par Skype.

[2] Victor, 22 ans, étudiant en informatique (I.U.T), joueur de DAOC, célibataire, vit chez sa mère, joueuse aussi de MMO mais pas de DAOC (elle joue à WOW). Avant DAOC, ils jouaient ensemble au MMO Everquest. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par MSN.

[3] Geneviève Delbos, Paul Jorion, *La transmission des savoirs*, *op. cit.*, p.34.

[4] Alain, webmaster, joueur de DAOC, 32 ans, en couple, père d'un jeune bébé (6 mois au moment de l'entretien mené à domicile). Conversations et données ethnographiques. Entretien à domicile. Bordeaux.

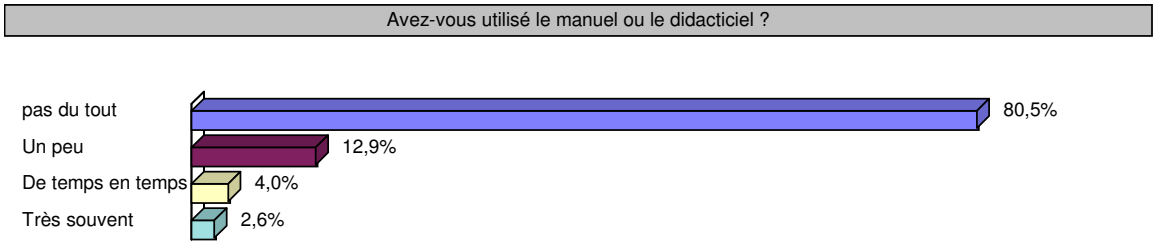
[5] Geneviève Delbos, Paul Jorion, *La transmission des savoirs*, *op. cit.,* 1984, p. 11.

[6] Harry, 11 ans, joueur de *DAOC*, de *WOW* et de *City of Heroes*, collégien, célibataire. Conversations et données ethnographiques. Entretien lors d'une IRL. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 535.

[7] Stith H. Bennett, *On becoming a rock musician*, Amherst : University of Massachusetts Press, 1980.

[8] Howard Becker, *Les mondes de l'art*, *op. cit.*, p. 99.

42. Utilisation du manuel du jeu[1]



Parfois, les joueurs débutants cherchent à intégrer des groupes pour faire du PVE, pour « *voir comme ça se passe* » et y chercher des « modèles ». Ainsi Guillaume[2] précise « *au début je jouais beaucoup en groupe, avec des gens qui avaient des personnages plus haut que moi pour voir comme ça se passe. C'est là que t'apprends vite le vocabulaire :"tank, "healer", "rushes". J'osais pas demander en jeu mais après tu comprends avec le contexte. C'est bien au début de se faire grouper par des plus hauts niveaux que toi, mais c'est pas toujours sûr qu'ils veuillent bien* ». Lorsque des joueurs débutants, des « *noobs* », sont intégrés dans les groupes de plus haut niveau qu'eux, ils s'imprègnent du vocabulaire, ajustent leur comportement et attendent de comprendre avec le temps, à l'instar de ces musiciens tziganes chez Becker, qui « donnent un petit violon à des gamins de six ans et les mettent au milieu d'un orchestre en train de jouer. Ces enfants ne reçoivent aucune directive, et peuvent jouer ce qu'ils veulent pendant que le reste du groupe continue à interpréter un morceau. Leurs couacs sont sans doute couverts par le bruit des autres instruments. Ils essaient de se mettre à l'unisson, et apprennent assez vite à jouer leur partie dans les séances musicales collectives »[3].

A cela, il faut ajouter les processus d'imitation et d'observation qu'évoquent certains joueurs à propos de leur apprentissage. Ainsi Daniel[4] déclare : « *souvent quand je connais pas un monstre, j'attends de voir quelqu'un le tuer pour le tenter. Quand j'ai compris comment il fait, je me lance.* » Les joueurs observent comment font les joueurs de haut niveau. Ceux-ci leur apparaissent comme des modèles et des sources d'apprentissage. » Joachim[5] précise ainsi : « *Parce qu'après t'as des mecs, j'ai vu quelques gars jouer, eux ils savent bien jouer. Ils se déplacent bien, ils savent bien utiliser leurs sorts et tout. En fait tu regardes comment ils font, comment ils ont monté leur perso, l'équipement qu'ils portent et ça te donne une bonne idée de ce qu'il faut faire* ». Dans ces situations les joueurs posent peu de questions, mais ils observent, imitent et cherchent à comprendre ce qui est tacitement attendu ou explicitement demandé.

Si certains joueurs apprennent en jouant avec des joueurs de plus haut niveau, en les imitant, en les observant, c'est parfois un apprentissage par « le coup de pied au cul »[6], la réprimande ou « l'engueulade » qui fait jour. Ainsi Cyrille[7] reconnaît que ses débuts de joueur ont été marqués par cela : « *Tu faisais des erreurs, souvent on t'engueulait. Tu te dis "bon", pour*

[1] 8024 réponses (228 non-réponses)
[2] Guillaume, 15 ans, lycéen en seconde, joueur de WOW, son frère jumeau est joueur également de WOW ; ils jouent tous deux sur le PC de la famille (dans le bureau du père) parfois dans un cybercafé. Ils jouent seulement le week-end en soirée, parfois au milieu de la nuit clandestinement « pendant que les parents dorment » ou pendant les vacances. Père architecte, mère publicitaire. Entretien mené à domicile avec son frère (résidence secondaire), Dordogne.
[3] Howard Becker, *Les mondes de l'art*, *op. cit.*, p.100.
[4] Daniel, 39 ans, terrassier, joueur de DAOC, en couple, père d'un enfant (8 ans) qui joue de temps en temps un avatar de son père (le soir avant d'aller se coucher), joue plus de 26 heures en semaine, jamais le week-end. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.
[5] Joachim, 15 ans, joueur de WOW, lycéen en seconde, joue avec son frère jumeau, Guillaume, joueur également de WOW sur le Pc de la famille (bureau du père), depuis leur entrée en seconde, ils jouent seulement le week-end, parfois la nuit clandestinement « pendant que les parents dorment » ou pendant les vacances. Père architecte, mère publicitaire. Entretien mené à domicile (résidence secondaire), Dordogne.
[6] Geneviève Delbos, Paul Jorion, *La transmission des savoirs*, *op. cit.*, p. 10.
[7] Cyrille, 30 ans, célibataire, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, travaille de nuit dans une usine comme agent d'entretien. Entretien à Mont de Marsan, lors d'une LAN Party.

éviter de te faire engueuler, t'essaies d'éviter de faire la bêtise. C'est comme ça en fait que j'ai appris à jouer ». De la même façon Guillaume[1] raconte : « *Un jour, en PVE, un mec qui devait healer[2], voilà quoi, il faisait rien. Donc, là, tu l'engueules un petit peu et tout. Tu le dis une fois et généralement, le mec, il comprend. Là le mec, il comprenait pas. Donc on l'a engueulé encore […] Mais c'est comme ça que t'apprends. Moi je me suis fait vachement engueuler au début, je faisais plein de conneries* ».

Il n'est pas rare en effet que les joueurs débutants se fassent réprimander lorsqu'ils ne tiennent pas le rôle attendu de leur avatar ou quand ils ne suivent pas les consignes. Cependant ce dispositif d'apprentissage « par l'engueulade », s'il est assez fréquemment cité par les joueurs, présente pour beaucoup des limites. Ainsi Emilie[3] précise : « *Des fois, je comprends pas, alors je quitte le groupe. Mais je préviens. Je dis "je pense que je suis pas une aide pour vous, j'arrête". Parce que tu vois, quand je comprends vraiment pas leur langage, leur manière de fonctionner, et que je les ai prévenus… genre les Mortemines[4], après y avait pas que moi qui a quitté. Ça faisait deux heures et demie qu'on jouait, on est tous morts. Y en a qui ont proposé de recommencer, moi j'ai dit "je suis désolée mais j'arrête là*" *Moi je suis là pour jouer, pas pour me faire engueuler* ». De la même façon Alexandre[5] conçoit qu'on puisse souligner les erreurs des débutants mais tout dépend de « la forme » du rappel à l'ordre. Il s'agit en effet pour lui de respecter une certaine forme ludique, un cadre : « *Des fois ça coince. Voilà, je veux bien jouer, je veux bien qu'il y ait un donneur d'ordre dans le groupe, que quelqu'un prenne le lead et apprenne aux autres ce qu'il faut faire et comment jouer parce que ça met de l'huile dans les rouages et c'est plus facile. Mais par contre dès l'instant où il va commencer à critiquer, à dire "hé machin qu'est ce que tu fous ?". Ça dépend comment c'est fait. C'est toujours pareil, si le type met un peu de tact, ou s'il reste dans le jeu, genre il joue le chef de guerre médiéval ça passe, mais s'il est directif, ouais, là il me broute vite et là t'as envie de faire tout le contraire de ce qu'il demande plutôt que de jouer et d'apprendre* ».

Apprentissages « guidés » : conseils, tutorat, mentorat et compagnonnage

La relation entre jeu, apprentissage et exploration apparaît dans les MMO comme indissociable. Cependant, on peut difficilement réduire l'apprentissage des joueurs à des apprentissages par *frayage*. En effet, parallèlement à cela, d'autres joueurs insistent sur les apprentissages guidés au cours du PVE autrement dit les conseils qu'ils reçoivent de façon régulière ou ponctuelle, par un ou plusieurs joueurs. L'aide peut provenir d'un ami « IRL », « dans la vraie vie » ou à l'inverse d'un joueur rencontré « IG », « dans le jeu », d'un chef d'une guilde ou « *d'un joueur de passage* », au gré des groupes constitués dans le jeu pour le PVE… toutes sortes d'aide et de guidage sont possibles.

En premier lieu, les joueurs insistent sur les aides fréquentes et ponctuelles reçues au cours de leur pratique de PVE par l'ensemble des joueurs connectés, des « anonymes ». Ainsi Emilie[6] raconte : *« Donc moi j'aime bien jouer avec d'autres mais que ponctuellement. La*

---

[1] Guillaume, 15 ans, lycéen en seconde, joueur de WOW, son frère jumeau est joueur également de WOW ; ils jouent tous deux sur le PC de la famille (dans le bureau du père) parfois dans un cybercafé. Ils jouent seulement le week-end en soirée, parfois au milieu de la nuit clandestinement « pendant que les parents dorment » ou pendant les vacances. Père architecte, mère publicitaire. Entretien mené à domicile avec son frère (résidence secondaire), Dordogne.

[2] Soigner

[3] Emilie, 26 ans, joueuse de WOW, éducatrice jeunes enfants, en couple, son mari est joueur, son beau-frère (il les a initiés tous deux), joueuse occasionnelle (12 heures par semaine). Elle ne joue pas dans une guilde, et joue souvent « en solo », toute seule. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

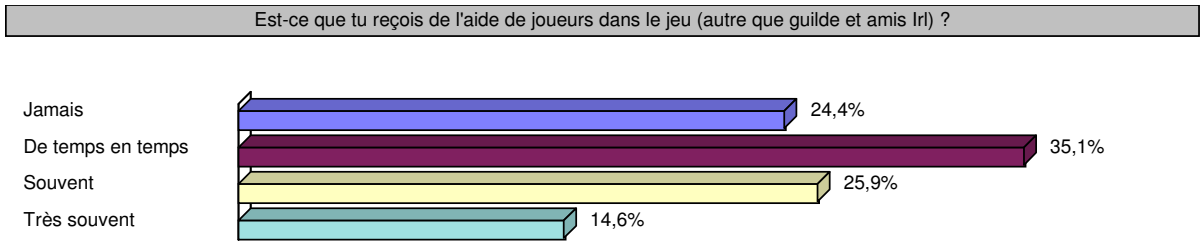
[4] Nom d'un lieu dans WOW

[5] Alexandre, 35 ans, joueur de WOW, juriste, en couple (pacs), père d'un jeune enfant (6 mois), joueur de rôle, sa compagne ne joue pas (ni au MMO ni au jeu de rôle). Entretien à domicile Paris. Cf. portrait p. 544.

[6] Emilie, 26 ans, joueuse de WOW, éducatrice jeunes enfants, en couple, son mari est joueur de WOW (mais ne joue plus au moment de l'entretien), son frère aussi, joueuse occasionnelle (12 heures par semaine). C'est elle qui a initié son compagnon au MMO. Entretien à domicile, Libourne.

prison[1] *par exemple, c'est un mec qui me l'a faite avec moi. J'ai rien demandé... je vois un mec qui demande pour la prison, je me dis "ben tiens, je vais aller voir ce que c'est". Il était du même niveau que moi. Donc j'arrive et on essaie de la faire une fois. On se fait démolir en deux secondes, on meurt tous les deux. On la fait deux fois, trois, rien. Alors il demande de l'aide. Et là, y a un mec niveau 60 qui dit "j'arrive, je vous la fais". Un mec super, génial, super sympa. Il nous a tout expliqué J'avais à peine le temps de ramasser – il avait mis en butin libre – on avait à peine le temps de ramasser. Et on l'a fait entièrement. On revient à l'entrée puis il nous dit : "Oulala, vous avez rien looté de bien, si vous voulez je vous la refais". Voilà, le mec vraiment sympa qui prend le temps de t'aider et surtout, surtout de t'expliquer* ».

43. Apprentissages guidés : aides et conseils reçus dans le jeu[2]



Si certains joueurs préfèrent expérimenter seuls pour apprendre ou si d'autres jouent en groupe, sans poser de questions, mais en imitant et en observant, beaucoup de débutants n'hésitent pas à solliciter les joueurs qu'ils pensent plus experts. Ainsi Thomas[3] déclare : *« quand je suis paumé sur la carte je demande à un gros level de me guider »*. De la même façon Harry[4] précise : « *à force, ils te disent " ouais ça machin", tu leur dis "c'est quoi ça", ils m 'expliquent quoi, ils me disent … les joueurs avec qui je joue quoi. Ils disent "c'est un PBAE*[5]*"», je demande ce que c'est et ils m'expliquent* ».

Il existe par ailleurs une forme d'entraide et de solidarité des plus hauts niveaux à l'égard des plus petits. « *Au début avant le niveau 10 je galérais, je comprenais rien. Puis un type un soir voyant que je n'arrêtais pas de rip*[6] *m a filé un coup de main sur un mob*[7]*. Et puis il m'a expliqué un peu le jeu, comment ça marche, le PVE tout ça. Et c'est vrai que maintenant dès que j'ai l'occasion, que y a du monde à aider, ben le je fais. Si quelqu'un m'envoie un message pour me demander un coup de main et que j'ai le temps, j'aide. Ah oui. C'est tellement galère au début, tu connais rien* ».[8] Procurer de l'aide, des conseils, de l'argent parfois… il n'est pas rare de voir des joueurs de plus haut niveau aider les plus petits. Cette coopération est d'ailleurs encouragée par le jeu lui-même. En effet les éditeurs invitent régulièrement sur les forums les joueurs à aider les débutants. Par ailleurs, dans le jeu, les joueurs peuvent choisir le monde « tuteur ». Ainsi lorsque les débutants ont besoin d'aide, ils peuvent consulter la liste des « tuteurs » contactés. Il existe également un canal de discussions spécialement consacrées aux demandes de conseils: le canal « advice », « conseil » où les joueurs peuvent poser des questions sur les règles, le fonctionnement du MMO, etc.

[1] Nom d'un lieu dans WOW
[2] 8077 réponses (175 non-réponses)
[3] Thomas, 17 ans, joueur de DAOC, lycéen, année du bac S lors de l'entretien, célibataire. Conversations et données ethnographiques. Entretien sur Skype.
[4] Harry, 11 ans, joueur de *DAOC*, de *WOW* et de *City of Heroes*, collégien, célibataire, Donnée et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'un IRL. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 535.
[5] Nom d'un sort.
[6] Mourir.
[7] Monstre, créature.
[8] Olivier, joueur de WOW, 24 ans, assistant d'éducation, célibataire. Entretien à domicile, Bordeaux.

Entretien avec Guillaume et Joachim[1], joueurs de WOW

Est-ce que vous donnez régulièrement des coups de mains aux jeunes joueurs ?

Joachim : moi oui. Quand quelqu'un te demande de l'aider, tu te sens un peu obligé.

Guillaume : des fois, ils font un peu pitié. Par exemple, un gars, depuis une heure, il essaie de monter un groupe pour une instance depuis une heure, "s'il vous plait, ..." Et tu finis pas lui dire, "bon allez, c'est bon je te le rush". Parce qu'il te fait pitié. En plus après, il est tout content "ouais merci super".

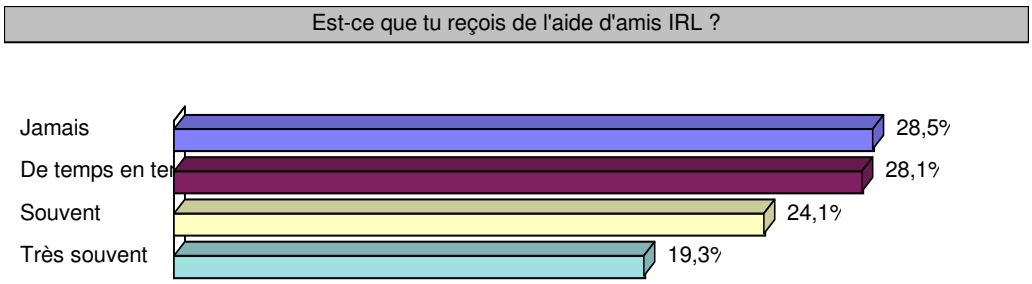
Joachim : après ça dépend où tu es. Genre moi, quand je me connecte direct avec mon main[2] et qu'il y a un gars dans la guilde qui me demande "allez, s'te plait", je luis dis "non désolé, je peux pas", j'ai d'autres trucs précis à faire. Je vais pas m'amuser à perdre mon temps

Guillaume : moi franchement, j'aime bien aider les autres.

Joachim : moi aussi, mais quand j'ai autre chose à faire, je leur dis non.

Cette solidarité, précisons-le, même si elle est très fréquente, n'est pas toujours la règle. Certains joueurs n'aident jamais. Par ailleurs, à partir d'un certain niveau, le « débutant » n'est plus considéré comme tel et en conséquence ne bénéficie plus nécessairement d'un soutien. Ainsi Chloé[3] précise : « *il vaut mieux demander quand tu sais pas. Si le gars il te dit "tu tank", ça veut dire c'est toi qui tapes, qui prends les dommages, et qui garde l'aggro*[4]*. Il vaut mieux demander que de laisser les mages se faire taper dessus. Au début c'est pas très très grave quand t'es ... genre dans les 20 premiers niveaux : si c'est ta première instance, tu peux demander, c'est pas grave. Après, si t'es haut rang et que tu sais toujours pas, là ça commence à craindre.* » De la même façon Juan[5] précise : « *si, si, j'aide des fois, enfin disons surtout les débutant, jusqu'au 15. Après c'est bon, ils se débrouillent* ».

Parfois les joueurs reçoivent de l'aide de copains « IRL », d'amis de la vraie vie. Ainsi Jason[6] a appris « *le vocabulaire parce que mes amis* [du lycée]*, voilà, ils me disaient et m'expliquaient. Des fois si je comprenais pas ce qu'un type me disait ou ce qu'il fallait faire en instance, je sendais*[7] *un copain et s'il était connecté, il m'expliquait* ». De la même façon, Karim[8] précise : « *En fait des conseils, beaucoup de conseils mais avec mon collègue [de travail] qui jouait aussi avec moi, heu il me conseillait. Bon lui, il se renseignait sur les sites et tout ça, il me dit "bon voilà, j'ai vu telle chose", " bon faudrait que tu fasses comme ça, comme ça, comme ça", donc voilà. Des fois on en parlait au boulot.* »



L'aide d'amis de « la vraie vie » est souvent une aide précieuse. Ils expliquent le langage, les règles, la façon de faire progresser son avatar le plus rapidement possible, dans le jeu et en

[1] Guillaume et Joachim, 15 ans, frères jumeaux, joueurs de WOW, lycéens en seconde, ils jouent seulement le week-end, parfois la nuit clandestinement « pendant que les parents dorment » ou pendant les vacances. Père architecte, mère publicitaire. Entretien mené à domicile (résidence secondaire), Dordogne.

[2] Main : personnage principalement joué

[3] Chloé, joueuse de WOW, 16 ans, lycéenne, célibataire, membre d'une guilde, a connu WOW en voyant une « pub télé ». Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une « IRL ».

[4] Attirer les monstres sur son personnage

[5] Juan, joueur de DAOC, étudiant en management, célibataire, joue autour de 26 heures par semaine, uniquement le soir, banlieue parisienne. Données et conversation ethnographiques. Rencontré à domicile.

[6] Jason, 17 ans, lycéen, joueurs de WOW, célibataire, parents dans la restauration (responsable d'un café restaurant), joue avec ses copains du lycée dans un cybercafé, mais aussi dans sa chambre, entretien à domicile, Périgueux.

[7] De l'anglais *to send*, envoyer un message

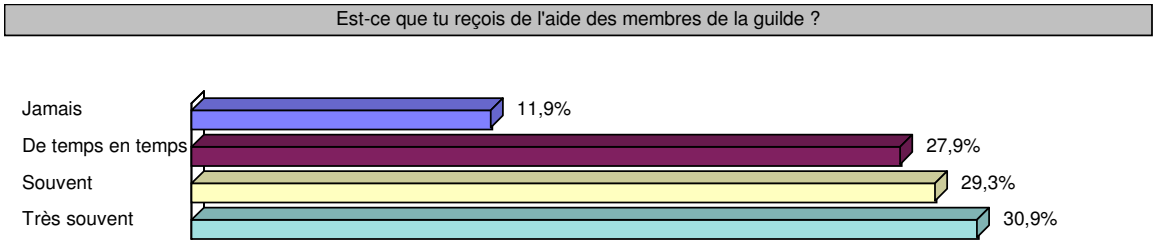
[8] Karim, 22 ans, joueur de WOW, Chauffeur-Livreur, célibataire, joue avec des collègues de travail. Conversations et données ethnographiques. Entretien à domicile, banlieue parisienne.

dehors du jeu, mais plus encore ils aident « financièrement ». Ainsi Gregory[1] s'est « *fait beaucoup aider par des joueurs que je connaissais IRL, qui me filaient des coups de main ou qui m'envoyaient du pognon. En fait, la grosse aide surtout, c'est d'envoyer du fric. Parce que ça te permet d'avoir un équipement pas dégueulasse au début. Et puis tu as des paliers comme le niveau 40 où tu peux avoir ta monture. La monture coûte très très cher. Si t'es pas dans une guilde ou que tu connais pas des potes qui jouent c'est très difficile.* »

Copains du collège, collègues du boulot, il peut s'agir aussi d'une personne de la famille. Ainsi René[2] discute souvent de *WOW* avec son fils, joueur également et plus expert que lui : « *mon fils m'a appris pas mal de trucs aussi, Il est plus pointu que moi parce qu'il joue plus que moi. De temps en temps, il me file un tuyau, un raccourci, un truc à prendre à tel endroit. Ce que je suis bien incapable de faire en sens inverse* ». De la même façon pour Lucie[3], c'est son compagnon qui l'a aidée à avoir une monture, à développer son avatar et à choisir ses compétences « *en fait c'est Louis [son compagnon] qui m'a aidée. Il m'a filé de l'argent, et surtout il m'a dit comment pex mon perso, les bons coins pour progresser vite, du type Modern[4]. C'est lui aussi qui a fait le template[5] de ma heal […] Pour mon anniversaire, il m'a même offert une monture, tu sais là, les licornes.* »

Enfin, on peut distinguer des apprentissages guidés beaucoup plus formels, structurés et pensés pour l'apprentissage : les apprentissages par la guilde[6]. Ainsi Sophie [7] raconte ses débuts de joueuse à *DAOC* : *« Au départ, y a quelqu'un qui m'a donnée une pièce d'or, j'avais rien demandé. J'étais toute seule au niveau 5-6, j'étais en train de taper un monstre et y a un gros 50 qui est arrivé avec une cape, à cheval et tout et tout, magnifique, il m'a donné une pièce d'or. C'était fantastique. Je suis rentrée dans sa guilde et c'est devenu mon mentor. Je suis devenue son écuyer jusqu'à ce que je passe 50 et donc chevalier. […] C'est lui qui m'a appris l'essentiel ».*

44. Apprentissage par la guilde[8]



Conversation entre deux joueurs de DAOC pendant le jeu :

Orcass : je débute dans le jeu en ligne
Isidon : ah :) si tu viens dans notre guilde je serais ravi de t'accueillir :)
Orcass : je commence a comprendre quelques trucs mais je galère avec mon chasseur

[1] Grégory, 44 ans, joueur de WOW, Commercial, marié, (sa femme ne joue pas), sans enfant, joue principalement un mage gnome, a des amis irl (copains et collègues) qui jouent. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.
[2] René, joueur de WOW, 41 ans libraire (directeur de la librairie), marié, deux enfants (un garçon de 14 ans, joueur de WOW également avec qui il partage le même compte), une fille de 9 ans qui joue de temps en temps. Sa compagne institutrice ne joue pas. C'est un joueur occasionnel (4-5 heures par semaine). Entretien à domicile, Bordeaux.
[3] Lucie, joueuse de DAOC, 27 ans, infographiste, en couple, maman d'un jeune bébé, initiée à DAOC par son compagnon, Louis, 29 ans, formateur en entreprise. Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une « IRL ». Entretien à domicile, banlieue parisienne.
[4] Nom d'un lieu dans le jeu.
[5] Choix des compétences de l'avatar.
[6] Nous reprenons ici en partie les analyses issues de notre DEA. Ce travail a été l'objet d'un article dans la revue française de pédagogie. Cf. Vincent Berry, « *Les Guildes de joueurs dans l'univers de Dark Age of Camelot : Apprentissages et transmissions de savoirs dans un monde virtuel* », *Revue Française de Pédagogie,* n° 160, p. 75–86.
[7] Sophie, joueuse de DAOC, 41ans, mariée, mère au foyer, mari avocat, mère de deux enfants (11 et 16 ans), le plus âgé est joueur de DAOC, initiée à DAOC par l'aîné. Rencontrée lors d'un salon du jeu vidéo.
[8] 8077 réponses (175 non-réponse)

Isidon : ta classe est très difficile :) mais si tu viens dans ma guilde, tu pourras demander des conseils à d'autres persos comme moi pour savoir ou aller et comment monter ton perso :) Je pourrai te prendre en charge si tu veux, mais le mieux, c'est que tu trouves un chasseur comme toi qui puisse t'aider à progresser

Le dispositif d'intégration dans une communauté est construit le plus fréquemment sur le modèle du parrainage, qu'il s'agisse de personnes qui se connaissent « dans la vraie vie » ou de joueurs qui se sont rencontrés dans le jeu. Dans les deux cas, un joueur légitime, ou reconnu comme tel par la communauté, propose un nouveau membre et ce dernier se voit intégré après une « période de test », plus ou moins ritualisée.

Site Internet de la guilde « Les veilleurs »[1] (*Dark Age of Camelot et World of Warcraft*) :

Pour rejoindre la guilde, les joueurs doivent postuler par écrit sur le forum. Ils seront pris en charge par un Mentor qui décidera, en en référant au Conseil, si et quand le joueur sera prêt à devenir membre à part entière. Le mentor ou le conseil peut choisir de refuser un candidat s'il ne respecte pas ou ne correspond pas aux valeurs de la guilde. Les joueurs seront définitivement intégrés lors d'une cérémonie publique.

Les guildes, en très grande majorité, mettent en place une hiérarchisation des membres de la communauté : il existe des grades entre les joueurs selon leur niveau, leur ancienneté, et leur rôle dans la communauté.

Site internet de la guilde « la ballade du Skald »[2] (*Dark Age of Camelot*)

0 : Maître de guilde principal : Accès à toutes les commandes.

1 : Maître de guilde : Accès à toutes les commandes.

2 : Surintendant : Peut rétrograder un membre de la guilde.

3 : Intendant : Peut inviter d'autres joueurs à rejoindre la guilde.

4 : Compagnon : Peut porter l'emblème de la guilde sur son bouclier et sur sa cape.

5. Néophyte : Nouveau joueur entrant dans la guilde durée : une semaine

Quel que soit le dispositif mis en place, c'est souvent une logique de *compagnonnage*[3] qui prévaut quand il ne s'agit pas de tutorat ou de mentorat : un joueur de niveau plus élevé et de même classe peut être chargé de conseiller, de guider et de répondre aux questions d'un nouveau membre. Il s'agit souvent, mais pas toujours, des *GM*, des Guildmasters, les chefs de guilde qui s'occupent de l'intégration et de la gestion des nouveaux membres. Ainsi, Arnaud[4], chef d'une des guildes à laquelle nous avons appartenu, circonscrit son plaisir de joueur dans la gestion de la communauté et l'accueil des débutants : « *oui c'est clair je passe l'essentiel de mon temps à m'occuper de la guilde. Mais en vrai, j'aime bien. Je pense que c'est plus ca qui me plait que le jeu en lui-même. Si tu regardes DAOC, c'est un jeu comme les autres, à la limite moins intéressant que… je sais pas moi, Baldur ou Diablo. Après c'est le côté guilde que j'aime bien. Rencontrer des joueurs, les aider, organiser des soirées guilde. Enfin tout le côté humain du jeu, quoi*. »

Puis, à un certain niveau, les joueurs tutorés prennent du « galon » dans la communauté et deviennent à leur tour instructeurs. Les guildes mettent ainsi en scène dans le jeu des rituels d'intégration des nouveaux par les anciens, mais également des rites de passage lorsqu'un

[1] http://www.veilleurs.org/forum/viewtopic.php?t=9923

[2] Site fermé, la guilde a été dissoute au cours de notre étude.

[3] Pour une analyse et une histoire du compagnonnage, nous renvoyons aux travaux de Bernard De Castera, *Le compagnonnage,* Paris : Presses Universitaires de France, 1998. Cf. également Cynthia Truant, « Rites, compagnonnages et politique en 1848 », *Socio-Anthropologie* [en ligne], 2003, n°4.

[4] Arnaud, 42 ans, joueur de DAOC, chef de guilde, sans activité rémunérée, atteint d'une maladie qui l'empêche d'exercer une activité professionnelle, vit chez son père (atteint d'un cancer), dont il s'occupe, « hard gamer » selon les périodes (quand son père n'est pas malade), joue à plusieurs MMO, joueur régulier de jeu de rôle, de *Magic* et de jeu de figurines historiques, bénévole à *Dark Age of Camelot* (statut particulier accordé à certains joueurs par les éditeurs). Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'un IRL.

joueur passe du statut de nouveau à celui de plus expert.

Capture d'écran : réunion dans le « local » de la guilde en vue de l'intronisation et de la présentation d'un nouveau joueur aux membres de la communauté.

Aux guildes de métier du Moyen-Age, ces communautés empruntent de façon plus ou moins fidèle un modèle « traditionnel » d'apprentissage : « Depuis toujours dans le compagnonnage, le principe de l'enseignement est d'apprendre "sur le tas", par l'expérience en vraie grandeur, les réalités du métier. Mais, dans ses premières années, l'apprenti est "accompagné" techniquement et moralement. Le jeune apprenti faisant son Tour de France passe d'un atelier à l'autre, cherchant à tirer de chaque situation le meilleur profit possible. Le soir, il loge dans cette maison qu'on appelle la " Mère". C'est le lieu où tous se retrouvent et peuvent échanger sur leur travail. Des cours sont donnés là par des compagnons qui viennent bénévolement transmettre leur expérience. »[1]. Ainsi, c'est dans cette relation entre mentor et élève qu'une partie de l'apprentissage du jeu s'opère : les anciens joueurs expliquent les éléments du jeu et les plus jeunes posent des questions.

Conversation entre deux joueurs de DAOC pendant le jeu :

Mamoutito : bon petit conseil tactique

Ami : j écoute

Mamoutito : je choisi une cible je tire avec mon arc et comme ca elle vient vers nous et on la butte tous lé 2 ok?

Ami : compris

Mamoutito : quand je dit "ooe" ca ve dire "out of endurance", ca veut dire que je peux plus taper, donc on s assoit a l écart et on attend

Ami : donc repos ?

Mamoutito : oui ;)et quand on combat il faut reculer et pa rester la ou les monstres peuvent apparaitre ok ?

Ami : Compris

Mamoutito : Parfait, suis moi ☺

Parallèlement aux relations entre mentor et élève, les guildes mettent également en place des *moments d'apprentissage,* des situations explicitement réservées aux nouveaux joueurs, ce qu'ils nomment des « *soirées guildes* ». Les avatars avec les plus hauts rangs organisent des groupes mêlant jeunes et anciens joueurs pour partir au combat ou explorer l'univers ensemble. Les joueurs les plus anciens expliquent la stratégie à suivre, et les plus jeunes, pendant les sessions, posent des questions.

[1] Bernard De Castera, *Le compagnonnage, op. cit.,* p.62.

Réunion des membres de la communauté autour d'un feu de camp lors d'une « soirée guilde ». Explication aux jeunes joueurs des stratégies à adopter.

Cette mise en scène de l'apprentissage dans la communauté est plus ou moins élaborée. La complexité de cette *scénarisation* de l'apprentissage dépend en effet des guildes. Certaines focalisent leurs activités autour du *« roleplay», du jeu de rôle*, et développent plus encore une hiérarchie différenciée, des rituels et des moments consacrés aux nouveaux tandis que d'autres sont plus orientées vers l'affrontement et la compétition avec les autres joueurs, et développent des systèmes de classements plus sommaires. De la même façon si certaines guildes intègrent « tous les niveaux », dans d'autres cas ce sont des guildes exclusivement réservéex aux « hauts niveaux ». Plus encore, certaines guildes interdisent l'entrée aux « *kévins* », aux « ados » aux moins « de 18 ans. » tandis que d'autres acceptent uniquement certains types de classes (les furtifs par exemple), de races (uniquement des trolls par exemple).

A l'origine d'une guilde il peut s'agir d'une « histoire partagée d'apprentissage », autrement dit de joueurs débutants qui se constituent en guilde pour progresser ensemble. Ainsi Alain[1], chef de guilde, précise : « e*n fait, au début, j'ai fait cinq niveaux tout seul et, après, j'ai acheté la nouvelle extension, enfin les deux et j'ai rencontré Irina* [nom de l'avatar d'un joueur rencontré dans le jeu]. *On a fait une guilde avec deux autres types qui débutaient comme nous. Quand je l'ai rencontrée elle était de niveau 8 et moi aussi. Et puis voilà quoi, on a fait une guilde qui a bien grossi : c'était des joueurs de même niveau que nous, ou alors plus bas, mais jamais des hauts rangs. On doit avoir à peu près 40 joueurs maintenant actifs, de tout niveau, ouais*». Dans certains cas, la guilde est essentiellement constituée de joueurs qui se connaissent IRL, dans d'autres de joueurs qui se sont rencontrés « IG », « in game », dans le jeu. Le plus souvent, il s'agit d'un mélange de ces différentes logiques. Des joueurs qui se connaissent IRL et IG, des hauts et des petits niveaux… toutes sortes de configurations sont possibles.[2]

Cependant, quel que soit le type de guilde, une mise en scène est toujours construite autour de la situation même d'apprentissage, ne serait-ce dans les rapports hiérarchiques établis entre anciens et débutants, entre fondateurs et nouveaux. La relation entre pratique, apprentissage et communauté est alors étroite et les guildes de joueurs s'apparentent de ce point de vue à *des communautés de pratique*. Ce terme est issu d'un travail mené par Jean Lave et Etienne Wenger en 1991 sur l'apprentissage : *Situated Learning : Legitimate Peripheral*

[1] Alain, webmaster, joueur de DAOC, 32 ans, en couple, père d'un jeune bébé (6 mois au moment de l'entretien mené à domicile). Conversations et données ethnographiques. Entretien à domicile. Bordeaux

[2] Nous y reviendrons. Cf. « Formation des communautés : des réseaux sociaux complexes », p. 481

Participation[1]. Cette notion, peu théorisée à l'origine, a été forgée par ces deux chercheurs pour désigner des groupes sociaux divers (apprentis tailleurs au Libéria, sages-femmes en Amérique du Sud, alcooliques anonymes aux Etats-Unis) mettant en place dans leur organisation des espaces, des moments, des rites et des temps réservés à l'apprentissage et à l'entrée de « nouveaux venus ». L'hypothèse centrale que formulent alors Jean Lave et Etienne Wenger est que l'apprentissage est d'abord un processus de participation à des pratiques sociales, à des *communautés de pratique*, terme que modélisera et développera théoriquement Etienne Wenger en 1998[2].

Dans leur perspective théorique[3], il s'agit de comprendre l'apprentissage d'un savoir, quel qu'il soit, non pas sous l'angle d'une construction cognitive d'un « apprenant » mais comme un mode d'appartenance à des groupes sociaux. Apprendre, ce n'est ni un transfert de connaissance d'une situation à une autre, ni le traitement d'informations, mais une façon de participer à des pratiques sociales, un mode d'appartenance à une communauté, une façon « d'en être ». Ces deux chercheurs développent alors la notion de *participation légitime périphérique* pour évoquer la zone et le statut par lesquels passe tout aspirant à une pratique sociale. Cette zone périphérique permet de découvrir les différentes facettes de la pratique mais également le ou les curriculums possibles que l'on peut y acquérir, c'est-à-dire les compétences mais aussi les identités, le langage et les rôles possibles dans la communauté : « Considérer l'apprentissage en tant que participation légitime périphérique signifie que l'apprentissage n'est pas seulement une condition pour être membre, mais également une forme d'appartenance qui va évoluer. […] Ce concept désigne à la fois le développement de l'identité de l'individu en tant que personne reconnue compétente par une communauté et le double processus de reproduction de l'ordre social et de transformation des communautés de pratiques ».[4]

Si l'on reprend à notre compte cette théorie située et sociale de l'apprentissage[5], les apprentissages développés dans ces univers s'inscrivent en partie dans ce modèle : les joueurs apprennent en participant à des communautés et l'apprentissage n'est qu'une modalité de leur participation à *une communauté de pratique*, une façon « d'en être » et de jouer le jeu. La zone de *participation périphérique légitime* est mise en scène au travers de titres, de grades et les joueurs, parallèlement à la progression de leur avatar, occupent peu à peu une position plus centrale dans la communauté pour transmettre à leur tour leurs savoirs.

Mais ce qui apparaît comme tout à fait singulier dans ces *communautés de pratique* est la dimension ludique qui caractérise l'apprentissage. Pour le dire autrement, les guildes sont des communautés de pratique mais qui précisément « jouent à être des communautés de pratique ». La relation entre pratique et apprentissage reste en effet toujours marquée par le jeu et le faire-semblant : un joueur joue au maître et l'autre à l'élève, au « chevalier » et à « son écuyer ». Au cours de nos entretiens et de nos observations, il est apparu que la notion de jeu caractérisait fondamentalement la façon dont ils appréhendaient leur apprentissage et leur pratique. Si une guilde est perçue par les novices comme « *se prenant la tête* », « *pas fun* » ou « *trop sérieuse* », les joueurs abandonnent la communauté. A l'inverse, les plus anciens invitent les nouveaux joueurs à une implication forte dans la communauté, à une réciprocité dans les échanges, et peuvent exclure ou « *bannir* » des joueurs qui ne « *jouent pas*

[1] Jean Lave, Etienne Wenger, *Situated Learning : Legitimate Peripheral Participation,* Cambridge : Cambridge University Press, 1991.
[2] Le livre a été traduit en français en 2005. Etienne Wenger, *La théorie des communautés de pratique. Apprentissage, sens et identité*, Sainte-Foy : Presses de l'Université Laval, 2005.
[3] Pour une analyse de l'histoire et du développement de cette théorie, cf. Vincent Berry, « les communautés de pratique : note de synthèse », *Pratiques de formation : analyses,* n°54, mai 2008, pp. 12-47.
[4] Jean Lave, Etienne Wenger, *Situated Learning : Legitimate Peripheral Participation, op. cit.,* pp. 51-55.
[5] Le modèle théorique est aussi appliqué plus largement dans le champ des études des communautés sur Internet. Cf. Vincent Berry, « Loisirs numériques et communautés virtuelles : des espaces d'apprentissage ? », in Gilles Brougère, Anne-Lise Ulmann (dir.), *Apprendre de la vie quotidienne,* Presses Universitaires de France, 2009, pp. 143-153.

le jeu » ou « *qui jouent mal* ». Dans le discours et les pratiques des joueurs, on peut ainsi voir que l'apprentissage est profondément ancré dans le jeu, dans le faire-semblant et dans le second-degré. Ainsi Antoine[1] précise à propos de son grade « d'initié » dans sa guilde : *« ça m'éclate de faire l'élève soumis. Des fois j'en rajoute, je demande : "maître, est-ce-que je peux vous poser une question ? " Après c'est du jeu hein, ça peut arriver que tu tombes sur un vrai con qui s'y croit, mais dans ces cas là, tu lui dis "heu calme-toi" ou alors tu te casses* ». Les guildes développent des dispositifs d'apprentissage très élaborés, très formalisés en termes de rites, de grades et de hiérarchies. Certaines communautés développent un système très subtil de rangs et de distinctions entre ses membres. D'autres, dans une logique de « *démocratie participative* », soumettent à l'approbation générale les décisions importantes. Ailleurs, c'est une logique « despotique » qui prévaut : un joueur est le « chef suprême » de la communauté.

Extrait vidéo de la guilde « Godfather »[2] (le parrain), World of Warcraft : les joueurs s'inclinent devant leur « chef ».

Du modèle du compagnonnage, les joueurs passent ainsi allègrement à celui de la « mafia », de la communauté solidaire autour d'un « parrain », d'un chef ou d'un mandarin. Toutefois, cette dimension formelle n'est pas prise « au sérieux », au « premier degré », mais elle est ressentie par les joueurs comme du jeu. Les communautés de joueurs développent en effet des grades, des titres et des rangs dans leur organisation, mais c'est aussi une logique de jeu qui les justifie : « *perso, ça me fait trop rire le système de grades. Tout le monde se fout de la gueule des GM, mais ça fait partie du jeu. Moi je suis GM, et je joue à fond le rôle : je demande qu'on me salue, qu'on me vénère* [rires] *et tout le monde souvent le fait. Ça fait partie du délire.* »[3] Ce qui caractérise l'apprentissage ici est en fait une transformation du *cadre de l'activité*[4]. La transmission des savoirs dans ces univers, apparaît comme une modalisation, une *transcription ludique* de l'apprentissage qui prend pour modèle des dispositifs formels d'apprentissage, le compagnonnage le plus souvent, pour les transformer en jeu. Les joueurs peuvent s'impliquer très profondément dans l'activité et dans l'apprentissage mais cet engagement dans la pratique n'est possible que si celui-ci reste du domaine du jeu. Les cadres de l'expérience des joueurs renvoient à un apprentissage formel à

[1] Antoine, 28 ans, joueur de WOW, technicien d'étude de réseau en gaz naturel (GDF), marié, sans enfant, joueur de Poker, sa compagne joue également à WOW (ses deux frères également). Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'une « IRL ».

[2] Vidéo dont la musique est celle du film de Francis Ford Coppola, *Le parrain*. Disponible sur : http://www.dailymotion.com/video/x4umjr_thegodfather-guilde-WOW-illidan_videogames

[3] Sylvain, 23 ans, joueur de DAOC célibataire, technicien informatique. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo. Entretien à domicile, Gentilly.

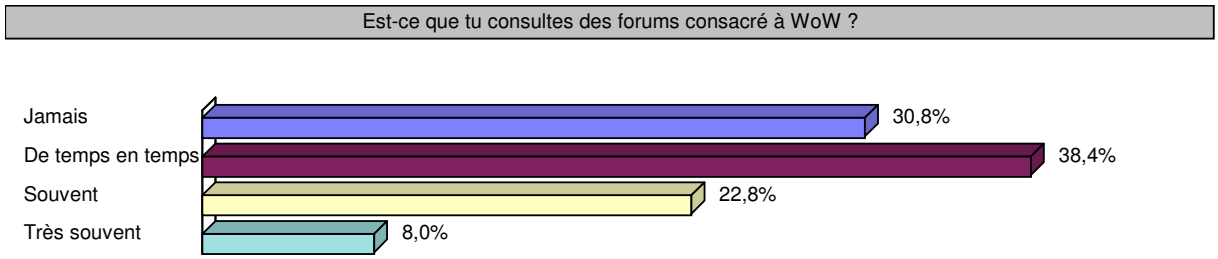
[4] Erving Goffman, *les cadres de l'expérience*, *op. cit.*

la condition que la logique de l'apprentissage soit la même que celle du jeu c'est-à-dire frivole, incertaine, réglée, fictive, de second degré. Les communautés de joueurs naviguent ainsi dans un étonnant entre-deux : un dispositif formel d'apprentissage et un rapport ludique au dispositif.

Apprentissage « hors jeu » : des ressources « pédagogiques » en ligne

Au final, on peut distinguer dans l'univers de jeu deux formes d'apprentissage. D'un côté des apprentissages guidés (aides, conseils tutorat fournis par les joueurs, des amis « IRL », compagnonnage, communautés de pratiques) et des apprentissages par frayage, marqué par l'expérimentation, l'observation, l'imitation, la pratique. Cependant, il existe en dehors du jeu tout un ensemble de ressources sur lesquelles s'appuient les joueurs et qui leur permettent d'apprendre, de vérifier ou d'invalider des connaissances acquises par l'expérience ou entendues dans le jeu : forums internet, vidéo en ligne, manuels de jeu.

45. Lecture des forums Internet consacrés au jeu[1]



Alexandre[2] estime qu'il a « *pas mal appris en zonant un peu sur des forums aussi. Ouais, sur le tas et sur les forums, sur ce que disent les joueurs* ». Il existe en effet des forums communautaires, tels que Jeux Online et Judgehype, ou bien des forums sur lesquels les guildes mettent en ligne un ensemble de ressources pour aider les joueurs à comprendre certaines mécaniques du jeu. Les communautés de joueurs développent très souvent une rubrique « aide de jeu » sur leur site Internet proposant un ensemble de textes, de vidéos, ou d'images destinées à l'apprentissage.

Pages personnelles d'un joueur de WOW[3] :

Les principes généraux évoqués dans ce document s'appuient sur des tests effectués par Kenco, un guerrier Tauren de la guilde Unity sur le royaume US de Perenolde. Un grand merci à lui ! Je me suis également appuyé sur plusieurs forums ainsi que les sites Judgehype, allakhazam, thottbot. Mon personnage principal est un guerrier, j'ai souvent été amené à tanker et donc ma propre expérience vient compléter toutes ces infos. Je n'ai aucunement la prétention d'affirmer que tout ce que j'ai écrit est exact, vu que je n'ai effectué aucun test poussé par moi même. Cependant l'ensemble paraît cohérent. J'attends tout commentaire ou correction sur ce document, n'hésitez pas à m'écrire. Il y a encore de nombreuses précisions à apporter !

Sur les forums de discussion, les joueurs peuvent également poser des questions à propos de tel ou tel aspect de la pratique qu'ils ne maîtrisent pas. Parfois même, certains joueurs anticipent les demandes des débutants et mettent en ligne des documents expliquant comment fonctionnent certaines dimensions du jeu.

Forum de la guilde « Ave Tenebrae »[4], *World of Warcraft*:

Il arrive de nouveau joueurs en Azeroth. Et surement ils se posent des questions. J'ai parcouru le site officiel de *World of Warcraft* pour vous faire un résumé de l'essentiel à savoir pour jouer. Ici, profitez en pour poser vos questions sur le jeu en lui même, et les anciens partageront avec les newbies leur expérience du jeu

[1] 8063 réponses (189 non-réponses)
[2] Alexandre, 35 ans, joueur de WOW, juriste, en couple (pacs), père d'un jeune enfant (6 mois), joueur de rôle, sa compagne ne joue pas (ni au MMO ni au jeu de rôle). Entretien à domicile Paris. Cf. portrait p. 544.
[3] http://oblin.info/WOW/kenco_aggro.htm#_Toc129507957
[4] http://avetenebrae.forum2jeux.com/apprendre-world-of-warcraft-f11/pour-les-nouveaux-arrivants-t279.htm

Les joueurs utilisent les forums pour comprendre certains éléments du jeu. Dans ces espaces, ils posent des questions sur les règles, l'univers ou bien encore sur la terminologie et le langage si spécifique au monde des joueurs de MMO.

Forum communautaire World of Warcraft : [1]

Gogame : Bonjour, je suis nouveau sur le jeu *World of Warcraft* et tout le monde me prend pour un boulet parce que je ne connait pas le lexique utilisé dans le jeu ! Je connait bien quelques abréviations comme fufu pour voleur mais bon ... Donc je lance un appel à l'aide en espérant que quelques personnes me renseignent sur le lexique et les abréviations utilisé courament dans le jeu ! Merci d'avance !

Jaciklame : lol je suis pareil que toi mdr[2]

Dunadan : Ca pourrait être bien si tu pouvais donner une liste de ce que tu as déjà rencontré... Mais surtout, ne pas avoir honte de commencer, tout le monde est passé par là...

Mob(s) : monstre(s) à tuer dans le jeu

Lvl : abréviation pour Level, ou niveau, en français
Drood : Druide
Fufu/rogue : voleur
Pal/pala/palouf : paladin
War/wawa : guerrier (warrior)
Priest : prêtre
Hunt/chassou : chasseur
Mago : mage
Chamy : chaman
LFG : looking for group (à la recherche d'un groupe)
DM : deadmines, c'est-à-dire les Mortesmines, la première instance à 5 côté Alliance
GG : good game, en français, bien joué, félicitations

De la même façon les joueurs et les guildes conçoivent parfois des vidéos qui mettent en scène leur pratique de PVE. Elles sont autant de ressources et de support pour apprendre. Ainsi Hugo[3], précise : « *je regarde beaucoup les vidéos des joueurs. C'est très très instructif. Tu vois un peu comment tout le monde se place, comment gérer certains mobs*[4] ».

Extrait d'une vidéo de guilde montrant comment venir à bout du Vers Géant du nom de *Beliathan*

[1] http://www.jeuxvideopc.com/forums/jeux/jeu/world-of-warcraft/lexique-sujet_37990_1.htm
[2] Initiales de Mort De Rire.
[3] Hugo, 21 ans, joueur de WOW, étudiant Erasmus (licence espagnol), célibataire, entretien à domicile, Bordeaux.
[4] Monstres.

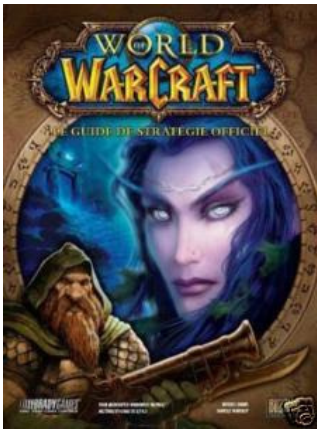
Du côté des éditeurs, on retrouve sensiblement les mêmes logiques. Tout un ensemble de ressources sont mises à la disposition des joueurs par les professionnels. Tout comme les guildes, ils mettent en ligne des textes, des aides, des vidéos sur des sites internet.

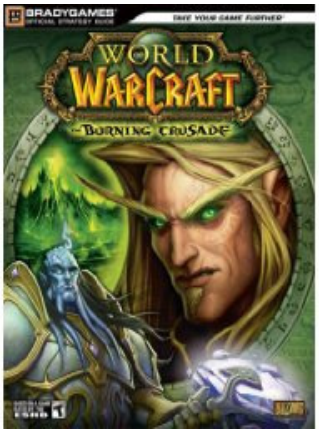
Site Internet des éditeurs de *World of Warcraft*[1]

Lorsque vous allez créer un personnage pour entrer dans *World of Warcraft*, de nombreux choix vont se présenter à vous. Il y a dix races et neuf classes disponibles, mais le premier choix auquel vous allez devoir faire face en créant un personnage est la faction dans laquelle vous voudrez combattre. Vous pouvez rejoindre la Horde ou l'Alliance, et ce choix va décider de ce que vous allez être capable d'accomplir ou pas dans le monde.

Vous ne pouvez former des groupes et parler qu'avec des membres de votre propre faction. Vous ne pourrez également devenir amis qu'avec des membres de votre camp en utilisant les commandes sociales en jeu. L'intention du jeu est de vous faire ressentir que vous êtes le membre d'une équipe énorme, tandis que les personnages de l'autre camp seront des ennemis, ou pour le moins des rivaux. Donc, si vous voulez jouer avec vos amis, il faudra que vous jouiez donc dans le même camp. Le reste du contenu du jeu, comme les zones que vous pouvez visiter et les quêtes que vous pouvez accomplir, est aussi organisé par camps. Certaines quêtes ne peuvent être accomplies que par des membres de la Horde tandis que d'autres ne peuvent l'être que par des membres de l'Alliance. Certaines zones offrent des villes et des personnages non-joueurs (PNJ) avec lesquels interagir pour un des camps, mais seront totalement hostiles à l'autre.

Si peu de joueurs lisent le manuel fourni avec le jeu et si peu utilisent le didacticiel, les éditeurs publient parallèlement aux ressources mises en ligne des « guides officiels » pour aider les joueurs débutants à progresser et à se repérer dans le monde. Ces produits réédités et réaménagés en fonction des extensions (et bien plus complet que le manuel fourni avec le jeu) fournissent un ensemble d'informations détaillées sur le jeu, ce à quoi certains joueurs sont sensibles. Ainsi René [2]précise : « « *On a tous les bouquins à côté [me montre l'étagère dans le salon], les grimoires, les ... Y a trois guides qui sont sortis, on les a tous à la maison. Mais je m'en sers un peu mais beaucoup moins que mon fils.* »





[1] http://www.WOW-europe.com/fr/info/basics/guide.html

[2] René, joueur de WOW, 41 ans libraire (directeur de la librairie), marié, deux enfants (un garçon de 14 ans, joueur de WOW également avec qui il partage le même compte), une fille de 9 ans qui joue de temps en temps. Sa compagne institutrice ne joue pas. C'est un joueur occasionnel (4-5 heures par semaine). Entretien à domicile, Bordeaux.

Ce qui semble tout à fait étonnant (et caractéristique de ce que nous appellerons ce « monde du jeu ») sont les relations paradoxales entre joueurs et éditeurs. En effet, les industries ont compris l'importance et le rôle des communautés, des guildes et des productions des joueurs dans la transmission et l'apprentissage du jeu. Elles soutiennent ainsi les joueurs en mettant à leur disposition des canaux dans le jeu pour aider les débutants, des forums pour que les joueurs posent leur question ou encore des espaces sur Internet dans lesquels ils mettent en ligne des aides de jeu. Ainsi, les relations sont à un premier niveau d'analyse dans une logique de coopération. Cependant elles sont aussi prises dans des logiques de concurrence et de luttes notamment lorsque des joueurs développent et vendent leur « guide non-officiel », ce à quoi s'opposent parfois les éditeurs.[1] De ce point de vue, les industries encouragent les joueurs à transmettre les savoirs nécessaires au jeu, soutiennent les pratiques d'aides, à la condition de garder le droit quasi-exclusif de faire des bénéfices sur cette activité.

Au final, si les joueurs dans les entretiens et questionnaires valorisent les apprentissages par frayage et les apprentissages guidés, il est difficile de les quantifier dans les faits. Le plus souvent les joueurs naviguent entre toutes les logiques décrites : dans le jeu ils sont guidés et apprennent par frayage, ils posent des questions en dehors du jeu sur les sites internet, ils consultent des textes en ligne, ils regardent des vidéos, ils lisent des guides (non-)officiels, « *T'apprends par plein de trucs. En fait, on apprend les bases par soi-même et aussi en lisant les news et les sites internet. Et puis par la communauté surtout. Et puis c'est vrai que le fait de pouvoir parler avec des gens, ca permet d'améliorer* » [2]. Dans le discours et les pratiques des joueurs, on retrouve assez bien l'idée que développe Delbos et Jorion sur l'apprentissage

[1] La société Blizzard a intenté un procés à Brian Kopp, joueur de WOW, qui a essayé de vendre son propre guide du jeu *Word of Warcraft*. Ce joueur californien a mis à profit ses heures de jeu pour réaliser un livre baptisé "*The Ultimate World of Warcraft Leveling & Gold Guide*". Ce manuel non officiel est supposé aider les joueurs à progresser rapidement, à acquérir des « loots » intéressants et à donner quelques repères. Le manuel a été mis en vente par le joueur sur le site Ebay (il en a vendu quelques centaines d'exemplaires) jusqu'à ce que Blizzard demande au site de ventes aux enchères d'interdire cette offre de vente. L'éditeur en effet a estimé « que cette vente viole le CLUF du jeu (qui interdit toute exploitation du jeu à des fins mercantiles), ainsi que les droits d'auteur, droits des marques et autres droits de propriétés intellectuelles. Après divers échanges de courriers restés infructueux entre les trois protagonistes (Blizzard, eBay et l'auteur du guide), Brian Kopp a assigné Blizzard en justice devant la Cour Fédérale de Californie. Celui-ci estime pour sa part ne violer aucun droit d'auteur (il ne reprend aucun contenu du jeu), ne pas induire le lecteur en erreur (le caractère non officiel du guide est revendiqué). A ce jour, Brian Kopp exige des dommages et intérêts en réparation des pertes financières engendrées par l'action de Blizzard, une injonction visant à faire cesser les interférences de Blizzard et un jugement confirmant que son ouvrage bénéficie du premier amendement (liberté d'expression) et ne viole donc aucun droit d'auteur.». Cette anecdote tout en soulevant la question juridique du droit des biens virtuels, révèle que contrairement à d'autres univers virtuels tels que Second Life, la société Blizzard reste le propriétaire de ce qu'en font les joueurs. La plainte est consultable ici : //www.citizen.org/documents/003-Complaint.pdf

[2] Sofiène, 23 ans, joueur de DAOC, sans activité rémunérée au moment de l'entretien, (il travaille en intérim sur des chantiers), célibataire, hard gamer (plus de 30 heures de jeu par semaine), chef de guilde. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo

d'une pratique, à savoir que « le métier ne s'apprend pas ailleurs que dans les conditions pratiques de son exercice, mais il s'apprend aussi par tout ce qui passe de lui dans la vie quotidienne, au hasard d'une conversation qui parle de lui ou de tout autre chose, par exemple[1] ».

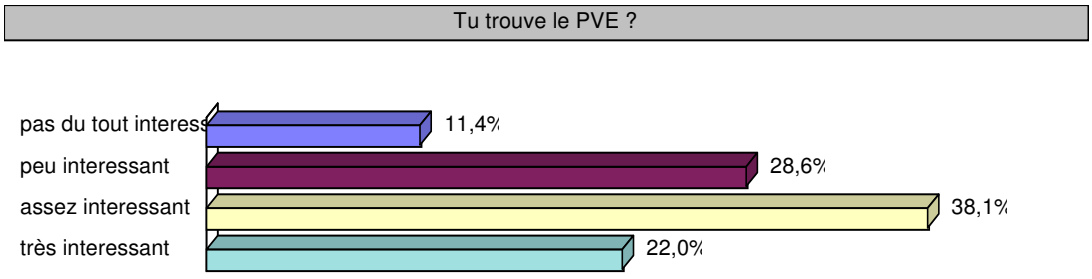
Ce qui semble tout à fait remarquable, c'est non seulement la multiplicité des ressources qui permettent d'apprendre le jeu dans ses dimensions pratiques et théoriques mais également la diversité des modalités. On peut voir en effet comment certains joueurs sont sensibles à certaines formes d'apprentissages, entre ceux qui prônent la pédagogie du « coup de pied au cul » et ceux qui la récusent au profit d'un jeu de faire-semblant. Certains sont sensibles au phénomène de mentorat, d'autres à l'expérimentation solitaire, certains à la lecture de forums, d'autres aux vidéos, … tout un ensemble de situations d'apprentissage et de ressources sont disponibles.[2] L'apprentissage occupe ainsi une place spécifique dans l'activité des joueurs. Il est un processus permanent (franchir des niveaux), et, si l'on entend cet apprentissage en termes de progression, de changement ou d'acquisition de compétences, le MMO n'est peut être que cela : les avatars grandissent pour avoir de nouveaux pouvoirs. L'apprentissage est en quelque sorte l'un des principaux ressorts du jeu.

Conclusion. Le PVE : apprendre à (sur)vivre dans un monde virtuel

Au final, le PVE se définit à la fois comme une activité ludique (chasse au monstre, butins à emporter), une activité exploratoire et une activité d'apprentissage. Ces relations entre jouer, apprendre et explorer sont étroitement liées. Les joueurs jouent non pas pour apprendre mais pour découvrir, chasser, « équiper leur avatar ». Mais c'est aussi dans ces pratiques ludiques et exploratoires qu'ils apprennent à jouer et qu'ils font progresser et grandir leurs personnages. La pratique du PVE renvoie dans le discours des joueurs à des plaisirs et des expériences multiples :

- faire progresser son avatar, le pex
- affronter des créatures, « des mobs », seuls ou en équipe.
- voyager, explorer de nouveaux endroits
- équiper son avatar, le rendre plus performant
- obtenir des « loots », des butins rares

46. Points de vue des joueurs sur le PVE[3]



Ces activités ludiques sont importantes car, non seulement elles occupent une grande partie du temps de jeu des joueurs (certains par ailleurs ne font que du PVE), elles sont sources de plaisirs ludiques, mais elles sont nécessaires, pour accéder à d'autres types de jeu, tel que le PVP, l'affrontement entre joueurs : il s'agit d'être bien équipé, de savoir jouer son personnage et d'avoir le niveau adéquat. Plus encore, ces pratiques de jeu sont aussi des moments et des fondements sur lesquels des sociabilités se développent. A force de pratiquer, les joueurs

[1] Geneviève Delbos, Paul Jorion, *La transmission des savoirs*, *op. cit.*, p.140.
[2] Précisons que certains joueurs ont déclaré ne pas avoir appris mais déjà savoir jouer : « je suis joueur de jeu vidéo, donc c'est pas dur ». « Je jouais à Everquest avant. », « t'as fait un MMO tu connais les autres ».
[3] 8085 réponses (167 non-réponses)

progressent, franchissent des niveaux, découvrent de nouveaux mondes. Dans le même temps, ils côtoient d'autres avatars et rencontrent des joueurs qui, au fur à mesure du temps, se connaissent et se reconnaissent. Les pratiques de PVE sont ainsi des occasions importantes de rencontres entre joueurs, certains intègrent la même guilde, indexent tel ou tel joueur dans sa « liste d'amis », échangent leurs adresses mail, leur identifiant sur MSN, etc. Aussi bien dans WOW que dans DAOC, les joueurs peuvent ajouter le nom d'un joueur à une liste d'ami qui leur indique quand ils sont connectés. Plus les joueurs jouent, plus leurs avatars progressent et plus leur capital social augmente.

« Liste d'amis » dans le jeu *Dark Age of Camelot*

Liste des « amis connectés

3. JEU VIDEO ET NARRATION : RECEPTIONS, CREATIONS ET APPROPRIATIONS DE RECITS

« Pexer », « looter », « upper », les pratiques de PVE regroupent tout un ensemble d'activités qui renvoient à la fois aux notions d'exploration et de combat mais aussi à la question du récit. En effet au cours de leurs aventures vidéoludiques, les joueurs participent à une histoire : celle programmée par le jeu bien sûr mais pas seulement. Les joueurs rapportent également leurs périples sous formes de textes, d'images ou de vidéo. En conséquence, la dimension narrative est un élément essentiel dans l'expérience des joueurs de MMO. Elle est cependant peut-être plus complexe que dans un jeu vidéo « ordinaire » car elle se manifeste à la fois dans le monde virtuel mais également hors du jeu lorsque, comme nous l'avons vu, les joueurs racontent leurs aventures sur des blogs, des forums communautaires ou sur des sites de guildes. Plus encore, en dehors du réseau Internet, il existe tout un ensemble de supports qui détaillent l'univers de *Warcraft* : romans, jeux de rôles, jeux des cartes, guides « officiels »… Loin d'être de simples produits dérivés, séparés du monde virtuel, tous ces éléments interagissent avec le jeu vidéo. La logique narrative du MMO se situe ainsi au carrefour de plusieurs processus. Nous nous attacherons donc ici à comprendre certaines des relations entre jeu vidéo et récit et la façon dont ces mondes virtuels sont vécus et ressentis pas les joueurs comme des « histoires ».

Des « ludo-narrations »[1] : les quêtes

Dans certains cas, les pratiques de PVE prennent la forme de « quêtes ». La session de jeu est alors « scénarisée », mise en histoire : il ne s'agit plus seulement d'aller tuer un monstre mais de suivre un certain nombre d'étapes (aller d'un point précis à un autre) selon une narration imposée par le jeu et selon un « script » du programme. Ces quêtes sont proposées aux joueurs par le biais de Personnages non Joueurs (« PNJ » disent-ils) qui indiquent la marche à suivre.

Dans WOW les PNJ, sont indiqués par un point d'exclamation.

[1] Terme de Frédéric Dajez, « La figurine interfacée à propos de l'odyssée d'Abe », *op. cit.*

Les quêtes permettent tout comme la chasse de faire progresser les avatars, de « pexer », de gagner des points d'expérience, et de récupérer des objets précieux. On retrouve sensiblement les mêmes logiques que celles décrites pour le PVE. Selon les cas, les quêtes sont pratiquées seuls ou en groupe. Certaines quêtes exigent parfois une collaboration de plusieurs joueurs sous la direction d'un *lead*, d'un chef. Comme pour le PVE, ces aventures vécues collectivement sont rapportées sur les forums des guildes ou les pages personnelles des joueurs.

Blog d'un joueur de *WOW* rapportant une quête qu'il a réalisée[1]

Notre quête consistait à libérer un bébé griffon tenu prisonnier par d'étranges créatures vertes aux hinterlands... lol

Je vous laisse apprécier les images c'est une quête qui se termine bien et sur laquelle on peut être fier ^_^ d'autant que ça n'a pas été si facile que ça. C'est pas beau sérieux ? Quand les parents viennent le chercher c'est géant !

Les quêtes sont appréciées des joueurs pour les histoires qu'elles racontent. Ainsi Hugo[2] est sensible à la dimension narrative de la pratique : « *je pense que je préfère les quêtes, ouais. Disons que j'aime bien le côté … tu progresses et en même temps, on te raconte un truc* ». De la même façon pour Emilie[3], « *l'aventure m'intéresse par-dessus tout. Les jeux d'aventure m'intéressent d'une manière générale que ce soit sur Xbox ou sur PC. Donc j'adore les quêtes […] C'est le fait qu'il y ait une histoire, que t'ailles de projet en projet. Tu dois aller chercher des objets, rencontrer quelqu'un, tuer des mobs ou un named… t'as plein de quêtes différentes Tu vois, le jeu est vraiment rythmé par l'histoire. Je pars, je reviens à la ville, à la ville je gère mes trucs, je repars en quête. T'es pas obligé de bastonner tout le temps* ». La complexité des scénarios varie selon les quêtes et peut aller de la simple tâche à exécuter (transporter un objet d'un point à un autre) jusqu'à de véritables intrigues policières ou politiques. C'est ainsi que Delphine[4] le ressent : *« le principe des quêtes en fait, d'avoir un truc à chercher, ça me plait. C'est un peu le principe de l'énigme, tu vois, d'aller chercher quelque chose, te creuser les méninges, choisir ce que tu vas décider. Ça j'aime bien* ».

Comme le souligne René[5], il faut distinguer dans les MMO « *deux types de quêtes : y a les quêtes de base, style "va me buter 30 ours et reviens me voir, je te filerai de la monnaie", et puis y a des quêtes qui ressemblent un petit peu à une campagne de jeu de rôle. C'est-à-dire*

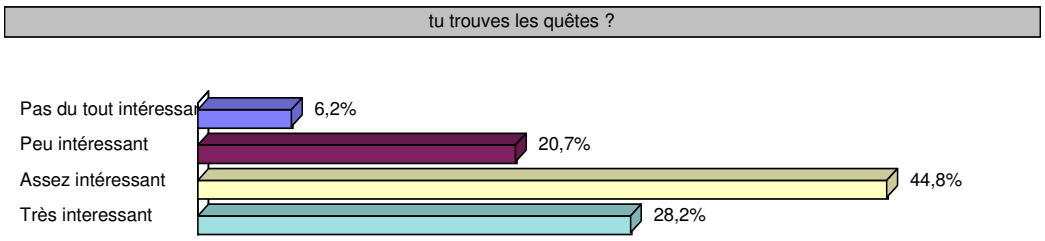
[1] http://sachiko31.over-blog.com/categorie-1226333.html
[2] Hugo, 21 ans, joueur de WOW, étudiant Erasmus (licence espagnol), célibataire, entretien à domicile, Bordeaux.
[3] Emilie, 26 ans, joueuse de WOW, éducatrice jeunes enfants, en couple, son mari est joueur, son beau-frère (il les a initiés tous deux), joueuse occasionnelle (12 heures par semaine). Elle ne joue pas dans une guilde, et joue souvent « en solo », toute seule. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.
[4] Delphine, 25 ans, animatrice en centre social, en couple, (attend un enfant lors de l'entretien), son ami est joueur de WOW (ils jouent rarement ensemble), elle refuse de jouer dans une guilde et joue souvent « en solo », toute seule, entretien à domicile, Banlieue bordelaise.
[5] René, joueur de WOW, 41 ans libraire (directeur de la librairie), marié, deux enfants (un garçon de 14 ans, joueur de WOW également avec qui il partage le même compte), une fille de 9 ans qui joue de temps en temps. Sa compagne institutrice ne joue pas. C'est un joueur occasionnel (4-5 heures par semaine). Entretien à domicile, Bordeaux.

que tu commences par un truc très anodin qui t'amène à quelqu'un d'autre et puis tu dois aller dans l'autre continent pour trouver des vieux artefacts que tu amènes à un temple maudit ... et tout ça est lié en fait ... tu as plein de subplots[1], comme disent les Américains, qui sont liés à l'histoire[2] générale du jeu. Et c'est vachement bien fichu. T'as vraiment l'impression de rentrer dans une histoire. »

Certaines quêtes fonctionnent en effet sur le modèle d'une « arborescence narrative », autrement dit une intrigue générale est décomposée et découpée sous forme de « petites histoires », de petites quêtes : chacune participe d'un récit beaucoup plus large. Ainsi, au fur et à mesure, qu'un joueur résout une quête et passe à la suivante, il accède à une intrigue générale qui sous-tend le monde. On retrouve assez bien ce que Frédéric Dajez, dans son analyse de produits multimédia, nomme la « ludo-narration », entendue comme « un enchaînement d'épreuves ludiques dans un récit global qui leur donne sens »[3]. On peut également y voir, comme le souligne René, des formes particulières de « *storytelling* », cette manière de raconter une histoire basée sur des systèmes de « plots » et de « subplots », autrement dit d'intrigue générale et de sous-intrigues, assez comparable aux campagnes de jeux de rôle ou encore aux « recettes » qui font le succès des séries américaines tels que *X-Files*, *Heroes* ou *Lost*. Chaque épisode raconte une histoire singulière mais participe dans le même temps du développement et de la résolution d'une intrigue générale[4]. Dans le cas des MMO les joueurs au travers des quêtes découvrent l'histoire générale de l'univers, ce qu'ils appellent le « *background* ». Ainsi Romuald[5] précise : « *quand tu fais les quêtes champion par exemple, tu vois, tu rencontres le roi, tu fais des quêtes qui touchent tout le royaume, et tu vois que tout ça c'est intégré dans le Background. Tu comprends mieux l'histoire de l'univers, pourquoi les peuples sont en guerre, les dieux qui gouvernent, les alliances… enfin, tout ça s'enchaine.* ». Cette notion de *background* est, nous y reviendrons, une dimension essentielle dans la pratique et l'expérience des joueurs.

Dans le discours et la pratique des joueurs, on retrouve assez bien les analyses de Lev Manovitch et d'autres à sa suite sur les nouveaux médias : les jeux vidéo sont « vécus par les joueurs comme des narrations ».[6] Quelques joueurs circonscrivent expressément leur plaisir dans ces quêtes au travers desquelles ils ont le sentiment de participer, de s'intégrer à une histoire.

47. Points de vue des joueurs sur les quêtes[7]



Dans les questionnaires, les joueuses, plus que les joueurs, ont déclaré apprécier cette dimension narrative. Comme Taylor[8] et Griffith[9] avait pu le constater, les joueuses sont plus

[1] Sous-intrigues.
[2] Histoire.
[3] Frédéric Dajez, « La figurine interfacée à propos de l'odyssée d'Abe », *op. cit.*, p. 23.
[4] Cf. Martin Winckler, *Les Miroirs de la vie : Histoire des séries Américaines*, Paris : Le Passage, 2005.
[5] Romuald, joueur de DAOC et joueur de WOW, suisse, 51 ans, en couple, sans enfant, retraité, ancien ingénieur et ancien directeur d'une société de prestation de services informatiques (télécommunication, réseaux). Conversations et données ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.
[6] Lev Manovich, *The language of New Media*, Cambridge: MIT Press, 2001, p. 221.
[7] 8108 citations (144 non-réponses).
[8] T.L. Taylor, « Multiple Pleasures: Women and Online Gaming », *op. cit.*, p. 37.
[9] Cf. Mark D. Griffith, Mark N. Davies, Darren Chapell, « Breaking the stereotypes », *op. cit.*

sensibles aux pratiques narratives.

quêtes / Sexe	Pas du tout intéressant	Peu intéressant	Assez intéressant	Très interessant	TOTAL
homme	6,7%	21,8%	45,1%	26,3%	**100%**
femme	2,3%	12,8%	42,7%	42,2%	**100%**
TOTAL	**6,2%**	**20,7%**	**44,8%**	**28,2%**	**100%**

Animations officielles : professionnels, bénévoles et « joueurs frontières »

A ces ludo-narrations, il faut ajouter ce que les joueurs et les éditeurs appellent les « animations »[1] : il s'agit là aussi d'histoires et de récits auxquels participent les joueurs dans le jeu à ceci près que, contrairement aux quêtes, ces aventures ne sont pas « scriptées », intégrées, dans le programme du jeu. Elles sont en effet ponctuelles, uniques et mises en place par des animateurs. Elles peuvent être organisées de façon aléatoire, sans régularité ou date fixe (elles sont cependant annoncées sur les forums communautaires et sur le site de l'éditeur) Certaines animations sont programmées et organisées à l'occasion d'un évènement particulier : il peut s'agir d'une fête liée au calendrier de « la vraie vie » (Noël, Jour de l'an, Halloween), à l'occasion de la sortie d'une nouvelle extension du jeu, encore pour fêter l'anniversaire du jeu[2].

Au cours de ces animations, on retrouve des logiques assez proches d'une partie de jeu de rôle sur table de type *Donjons et Dragons* : une ou plusieurs personnes conçoivent un scénario pour le raconter et le faire vivre aux joueurs. Il peut s'agir sur le modèle des quêtes décrites précédemment d'aller chercher un objet à tel endroit, d'affronter des créatures hostiles, à ceci près que tous les personnages rencontrés, ennemis ou alliés, ne sont pas gérés par l'ordinateur mais par des personnes, tantôt des animateurs employés de la société tantôt par ce que l'on appelle des « bénévoles ». Cette situation offre aux joueurs un « niveau d'interactivité »[3] beaucoup plus élevé en termes de dialogues, de stratégies, de réactions et de combats que ce qu'un « script » informatique peut proposer. Comme le souligne Akim, amateur d'animation[4], « *c'est pas juste une IA*[5] *mais quelqu'un qui gère le monstre et ça fait toute la différence : tu peux négocier, batailler autrement. C'est souvent plus difficile* ». Ces histoires ponctuelles donnent une densité et une profondeur plus grande que dans une quête gérée par le programme informatique. Les personnages rencontrés sont incarnés par des animateurs qui adaptent leur comportement en temps réel selon les actions des joueurs. Les dialogues et les interactions sont en conséquence plus riches que ceux programmés par le logiciel.

Ces animations durent quelques heures, le « temps d'une soirée ». D'autres sont organisées sur plusieurs semaines, ou plusieurs mois. On les appelle alors comme pour un jeu de rôle sur table une « campagne »[6]. Celles-ci sont exceptionnelles, voire rares, et ne sont disponibles qu'une brève période de l'année (un ou deux mois). Elles proposent des intrigues plus complexes basées sur un système de *subplots* et de *plots*, de sous-intrigues et d'intrigue générale qui peuvent varier en fonction des actions des joueurs. Ainsi la « *campagne de l'Anneau* », fortement inspirée de l'œuvre de Tolkien, à laquelle nous avons participé sur

[1] Pratique plus développée à d'après notre expérience dans DAOC que dans WOW.
[2] A l'occasion des 7 ans d'existence du jeu *Dark Age of Camelot*, les éditeurs ont proposé des quêtes et des évènements spéciaux. Par ailleurs à chacune des extensions du jeu, des animations sont organisées dans le jeu pour « célébrer » la venue d'un nouveau produit.
[3] Cf. « Interactivité : définitions », p. 63.
[4] Akim, 31 ans, joueur de DAOC, installateur d'alarmes (domicile et entreprise), en couple (pacs), sa compagne, enceinte, (assistante bibliothécaire) ne joue pas. Souvent en déplacement, il joue dans les hôtels (il se renseigne préalablement pour savoir si l'établissement est équipé de l'ADSL). Banlieue toulousaine. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.
[5] Intelligence Artificielle.
[6] Cf. Olivier Caïra, *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*, Paris : CNRS, 2005

Dark Age of Camelot a duré plusieurs mois. Selon le déroulement de chaque animation, le scénario suivant changeait.

Description de la campagne de l'anneau sur le site de l'éditeur :[1]

1ère animation : Des évènements étranges semblent se dérouler dans les profondeurs de Midgard : des spectres protecteurs, un anneau précieux, voila de quoi permettre aux érudits d'élucider une énigme et aux combattants de prouver leur bravoure !

2ème animation : La campagne de l'anneau s'est donc poursuivi hier soir. L'anneau récupéré a été volé. Les midgardiens, roulés par un voleur, ont eu pour délicate mission d'arrêter et d'interroger le voleur, et ont passé sur lui la frustration d'avoir été transformés en cochon par ses maléfices. La suite vous contera comment quelques aventuriers ont pu venir en aide aux Gothis d'Odin et retrouver une de nos reliques

3ème animation : Les héros de Midgard ont finalement pu empêcher le vol de l'anneau sacré : l'anneau magique, relique d'Odin, a été souillé et doit désormais être détruit !

Ces animations sont assurées le plus souvent par des *game masters*, des employés de la société d'édition (Goa dans le cadre de *DAOC* ou Blizzard pour *WOW*). Au-delà du cadre de l'animation, ces joueurs salariés (en CDD le plus souvent), présents sur chaque serveur du jeu et chaque royaume, ont différentes tâches : veiller au respect de la charte, surveiller le langage des joueurs (pas de discours racistes, sexistes ou homophobes par exemple). Ils sont en droit de bannir un joueur et de fermer temporairement son compte en cas de non-respect des règles indiquées dans la charte d'utilisation. Ils interviennent également en cas de problème dans le jeu, de « *bug* »[2] : si un joueur est « coincé » par exemple dans un décor ou s'il perd des objets de son inventaire, les game masters interviennent. Ils ont accès à une partie du programme du jeu et du serveur et peuvent ainsi résoudre certains problèmes techniques. Ils rapportent éventuellement les dysfonctionnements des serveurs aux équipes techniques. Enfin, ils font fonction « d'animateurs » et sont en droit de créer des histoires et de proposer des animations en fabriquant leurs propres contenus, objets ou monstres à partir de scénarios qu'ils inventent ou à partir de ceux que les joueurs leur soumettent. Les joueurs peuvent en effet proposer des idées d'animation aux *Game Masters*.

Un Game Master de DAOC explique ainsi son travail sur un forum communautaire[3]

Le choix de GOA est de proposer du contenu de deux principales façons : la première au moyen de scénarios sur le long terme (campagne) et par l'ajout de quêtes GOA, la deuxième en permettant aux joueurs de réaliser leurs idées de scénarios, d'événements. Soit s'il est nécessaire par une intervention technique (création d'items, de Pnj, monstres etc.), soit par une mise en avant de ces initiatives sur le site officiel. Il y a aussi les animations ponctuelles mises en place sur leur serveur par les game master eux-mêmes (avec l'aide des bénévoles), lors de diverses occasions. [...] Nous sommes bien entendus ouverts aux propositions précises et concises de scénarios, il n'y a pas besoin d'être bénévole pour imaginer une belle aventure. Pour nous faire parvenir vos idées, passez par RightNow [logiciel d'échanges de données].

Très souvent, ces responsables sont secondés dans ces animations par des « bénévoles ». Il ne s'agit pas seulement d'un titre honorifique mais d'un statut particulier accordé à certains joueurs. Régulièrement, les éditeurs font appel au bénévolat.

Site des éditeurs de *Dark Age of Camelot*[4] : appel au bénévolat

Actuellement en sous effectif, les bénévoles du Royaume d'Albion sur Ys seraient heureux de recevoir quelques renforts, afin de participer notamment aux animations. Pour en savoir davantage sur la fonction des bénévoles dans *DAOC*, visitez la rubrique du même nom sur le site officiel.

Pour devenir bénévole une candidature ne suffit pas. Une sélection et un recrutement

[1] http://www.jeuxonline.info/actualite/6504/animation-midgard-profanation
http://www.jeuxonline.info/actualite/8179/animation-midgard-anneau-doit-etre-detruit

[2] Chaque serveur et chaque royaume possèdent au moins un GM, un game master qui intervient dans le jeu en cas de conflit ou pour créer des animations. Il possède un ensemble d'avatars (de niveau plus puissant que les autres mais a également la possibilité de prendre possession de toute créature du jeu).

[3] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=224664

[4] http://www.jeuxonline.info/actualite/5129/goa-gazette-camelot

s'opèrent selon plusieurs critères : horaires de connexion, connaissance du monde, des règles, du jeu, compétences sociales, compétences scolaires (écriture), implication dans l'univers, etc. Ainsi Cédric[1], l'un des Game Master de *Dark Age of Camelot*, précise à propos du recrutement des bénévoles « : *Les personnes que je vois vraiment motivées en jeu, je leur dis :"devenez bénévoles". Après il suffit pas d'être un gros joueur. Faut que le type sache un minimum être diplomate, qu'il écrive bien, et qu'il connaisse bien le serveur. Après y a différents types de bénévoles. T'as le bénévole qui va faire de l'animation. Il va aller faire l'animation avec les GM pour l'ambiance. Ou ça peut être des bénévoles pour l'extérieur et les tests. C'est-à-dire qu'ils ont accès à des serveurs externes et, pendant toute la partie phase de test, ils vont nous aider à voir s'il y a des problèmes mais également ils vont nous rapporter s'il y a des bugs*. »

Les bénévoles dans les MMO servent ainsi à la fois de testeurs, d'animateurs et de conseillers. Ils ne sont pas rémunérés et n'ont qu'un accès très partiel au programme du jeu : ils peuvent essentiellement incarner des PNJ, des Personnages-Non-Joueur, lors d'une animation. En revanche, ils ne peuvent ni bannir ni fermer le compte d'un joueur ni intervenir en cas de « bug technique ». Leur fonction reste principalement dans le jeu celle de soutien des *game masters* et d'aide aux jeunes joueurs qui débutent en leur fournissant des conseils[2]. Parfois, une animation peut leur être déléguée mais toujours sous la responsabilité d'un GM. Ils ne peuvent pas comme les Game Masters avoir accès au programme pour inventer une histoire. Les bénévoles peuvent par ailleurs être à tout moment révoqués en cas de problème. Le statut, la fonction et les droits de bénévoles sont très précisément décrits par les éditeurs.

Extrait du contrat d'utilisateur de *Dark Age of Camelot* : statut des bénévoles

Avant toute chose, il est important de noter que les bénévoles sont d'abord des joueurs. Ils ont choisi volontairement de s'investir plus avant dans le jeu et ont reçu l'aval de GOA. Ils ne sont soumis à aucune contrainte et sont tout à fait libres de jouer sans l'obligation de remplir une tâche bénévole. Ils se doivent donc de respecter cette charte, sans passe-droit particulier vis-à-vis des autres joueurs. Pour des raisons de sécurité, GOA limitera le nombre de bénévoles dans chaque domaine et veillera à ce que ces rôles ne soient pas confiés à des personnes cherchant à nuire à l'ambiance du jeu. Il est possible que des capacités spécifiques leur soient confiées pour pouvoir aider les autres joueurs et garantir la bonne ambiance du jeu. Les bénévoles ont la possibilité d'incarner un personnage particulier donné par un Gamemaster (GM) pour une durée déterminée. A chaque PNJ correspond une feuille de PNJ qui est donnée au bénévole. Cette feuille détaille la personnalité du personnage, son rôle dans les différentes trames écrites par GOA, ainsi que les limitations du personnage. Un bénévole qui ne respecterait pas ces limites se verrait retirer la gestion du dit PNJ, afin d'éviter de créer des problèmes vis-à-vis des histoires et événements écrits par les équipes de GOA.

Les GMs ne fourniront jamais aux bénévoles des PNJ susceptibles de tuer d'autres joueurs, même dans la lutte entre royaumes, ni de PNJ possédant un score en artisanat. Ces deux aspects resteront le domaine privilégié des joueurs. […]GOA se réserve le droit de suspendre ou de supprimer les privilèges d'un bénévole à tout instant. Cela nous semble la meilleure façon de protéger la communauté d'éventuels abus de ces privilèges ou de pouvoir prévenir ces abus. De plus, l'abus de ces avantages peut amener à la suppression du compte concerné, comme n'importe quelle violation de cette charte.

Du point de vue des éditeurs, les bénévoles sont des clients qui payent un abonnement. Ils appartiennent au monde des joueurs, ils ne sont pas « *de l'autre côté de la barrière* », précise Cédric, animateur chez Goa. En revanche cette perception n'est pas aussi claire du côté des joueurs. Ainsi Florian[3], l'un des bénévoles de *Dark Age*, remarque que les joueurs font l'amalgame entre son statut et le monde des éditeurs : « *c'est dingue parfois, je me connecte*

[1] Cédric, 22 ans, Game Master à DAOC, célibataire, possède un DUT « multimédia », a commencé comme bénévole dans le jeu puis a postulé sur le site de Goa après un appel à candidature. Conversations et données ethnographiques. Entretien lors d'un salon du jeu vidéo.

[2] Dans le jeu, il y a une liste accessible à tous les joueurs qui permet de voir en plus des GM, quels sont les bénévoles connectés afin de solliciter leur aide.

[3] Florian, 26 ans, joueur de DAOC, informaticien, célibataire, chef de guilde et bénévole. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.

dans le jeu et je me fais flood[1] *de messages qui se plaignent. J'ai beau leur dire, "hé ho je suis bénévole, je suis pas GM, je bosse pas pour Goa"*, *ça change rien* ». A cheval entre le monde des joueurs et celui des éditeurs, entre professionnel et amateur, les bénévoles s'apparentent à ce que nous avons appelé des « joueurs frontières ».

A l'évidence ces joueurs bénévoles sont une aide précieuse pour les industries, une « main d'œuvre » gratuite qui leur permet sans frais d'assurer une partie du fonctionnement du jeu, ce qui n'est pas sans évoquer la notion de *playbour* et les relations problématiques, idéologiques entre jeu et travail, dénoncés par certains[2]. En effet, même si les industries précisent clairement le statut du bénévole, il s'agit là de ressources humaines « intéressantes ». Les bénévoles sont des aides au bon déroulement de leur produit. Ils sont payés en capital symbolique, autrement dit seul le « prestige » d'être bénévole vient récompenser leur investissement (mais aussi « le privilège » d'essayer en avant première, avant tout le monde, certains produits ou certaines extensions).

Notons que ces bénévoles sont aussi un « vivier de recrutement ». Comme le précise Cédric, game master à *Dark Age of Camelot* : « *Ils ont accès aux serveurs tests, ils ont accès au béta*[3]*. Ils ont un forum interne aussi. Ils n'ont absolument aucun avantage en jeu et ils n'ont absolument aucun avantage en termes d'abonnement. Après, t'as des bénévoles qui ensuite sont devenus employés chez Goa. Moi j'étais bénévole avant, et y a des personnes qui ont été bénévoles comme moi et après en fonction du boulot qu'ils fournissent, de la qualité du travail qu'ils ont fait et s'ils postulent lorsqu' il y a des postes à pourvoir, ça peut être un atout supplémentaire.* ». Le bénévolat est souvent une étape dans la carrière professionnelle de Game Master.

Du côté des bénévoles, c'est très souvent question de la passion qui est mise en avant dans leur pratique. Certains des bénévoles insistent sur la dimension ludique de leur pratique et précisent que ce statut leur permet d'accéder à une activité ludique supplémentaire : écrire une histoire, incarner des personnages du monde, jouer avec des avatars puissants. Arnaud[4] déclare ainsi qu'il est *« bénévole surtout pour les animations : jouer un des PNJ*[5] *du jeu, ca m'éclate trop. Tu peux jouer des dragons, des géants, t'as accès à des niveaux énormes, t'as des sorts de dingue.* » De la même façon, Florian[6] précise qu'il fait *« vraiment ça pour le plaisir. Si ça me gave, j'arrête. Ils [les GM] m'ont même proposé un taff*[7] *chez eux, mais j'ai dit non, je suis mieux payé dans ce que je fais et surtout je veux pas le faire pour le boulot : je veux que ça reste un loisir* ».

Forum communautaire *Jeux Online*[8] : une bénévole dans *Dark Age of Camelot* précise son rôle et sa motivation

Je suis bénévole parce que c'est jeu que j'aime et auquel j'ai envie de participer, pas pour le flinguer. Ça implique que je mette un point d'honneur à être impartiale en jeu dans tout ce qui concerne directement le rôle de bénévole (animation) et a faire de mon mieux dans ce qui ne le concerne pas directement (quand c'est demandé gentiment, je file des coups de main quand c'est possible. Rien d'interdit ou obligatoire, mais ca m'arrive de passer 30 minute à expliquer à quelqu'un comment il doit faire pour aller expliquer à la Faq qu'il est coincé dans un truc. Quand

[1] Inonder quelqu'un de messages.
[2] Cf. « Entre collaboration et exploitation : *« gameworkers »* et *« playbour »*, p. 95.
[3] Version de test avant la mise sur le marché d'un jeu vidéo.
[4] Arnaud, 42 ans, joueur de DAOC, chef de guilde, sans activité rémunérée, atteint d'une maladie qui l'empêche d'exercer une activité professionnelle, vit chez son père (atteint d'un cancer), dont il s'occupe, « hard gamer » selon les périodes (quand son père n'est pas malade), joue à plusieurs MMO, joueur régulier de jeu de rôle, de *Magic* et de jeu de figurines historiques, bénévole à *Dark Age of Camelot* (statut particulier accordé à certains joueurs par les éditeurs). Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'un IRL.
[5] Abréviation de Personnages-Non-Joueurs
[6] Florian, 26 ans, joueur de DAOC, informaticien, célibataire, chef de guilde et bénévole. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL
[7] Travail
[8] <http://forums.jeuxonline.info/showthread.php/showthread.php?t=224664&page=3>

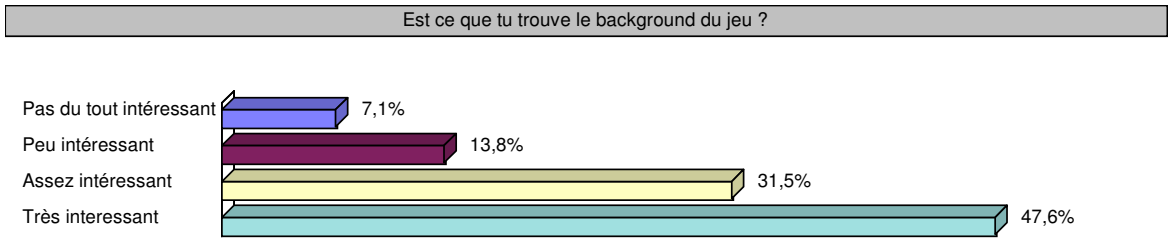
par contre on m'engueule comme si j'étais un chien pour un truc au quel je ne peux rien, je renvoie vers la faq[1] et je laisse au choix la personne se débrouiller toute seule ou se calmer d'abord). Même si je n'apprécie pas quelqu'un, je lui dois d'avoir le même comportement qu'envers les autres. »

Cependant, pour d'autres, leur rapport au bénévolat relève d'une forme de « *travail* », ou de « stage », quitte à accepter certaines contraintes. Certains deviennent en effet bénévoles pour chercher à « passer de l'autre côté ». Ainsi Karim[2], pas encore bénévole mais en voie de l'être, précise : « *ouais j'ai fait une demande. Je suis sur que je peux faire du bon boulot, et si ca marche bien, ouais, pourquoi pas intégrer leur équipe. Après, que ce soit sur le côté technique ou relation, je m'en fous, je suis prêt à bosser sur différents trucs, même de nuit […] Ouais, c'est clair ouais, j'aimerais trop, t'imagines, être payé pour jouer au MMO* [rires] *Après, non je me doute que ca doit pas être aussi cool que ça, mais bon, n'empêche* ».

« *Background* » et « storyline » : des joueurs/lecteurs

Qu'il s'agisse de quêtes ou d'animations, la très grande majorité de joueurs apprécie la lecture d'un fil rouge narratif qui traverse et anime ces univers de jeu, ce qu'ils nomment le « *background* » ou la « *storyline* », autrement dit l'histoire globale qui concerne tout l'univers de référence : les peuples, les races, les royaumes, les rois, les reines, les dieux, les héros, etc.

48. Points de vue des joueurs sur le *background*



René[3], joueur de WOW, est un lecteur particulièrement assidu de tout ce qui concerne l'histoire du monde d'Azeroth[4] : « je *trouve que c'est très très bien fait au niveau du background. Souvent dans des auberges, dans des donjons, tout ça, y a des bouquins qui te racontent une partie de l'histoire du monde d'Azeroth et c'est des trucs que je bouquine, que je lis, comme des romans* ».

Capture d'écran de WOW : Livres numériques dans le jeu racontant l'histoire du monde d'Azeroth

[1] Foire aux questions. Forum sur lequel les joueurs font part de leur problèmes ou de leurs mécontentements.
[2] Karim, 22 ans, joueur de WOW, Chauffeur-Livreur, célibataire, joue avec des collègues de travail. Conversations et données ethnographiques. Entretien à domicile, banlieue parisienne.
[3] René, joueur de WOW, 41 ans libraire (directeur de la librairie), marié, deux enfants (un garçon de 14 ans, joueur de WOW également avec qui il partage le même compte), une fille de 9 ans qui joue de temps en temps. Sa compagne institutrice ne joue pas. C'est un joueur occasionnel (4-5 heures par semaine). Entretien à domicile, Bordeaux
[4] Nom du monde de World of Warcraft.

En dehors du jeu, il existe un ensemble de ressources qui développent l'histoire des univers : sites internet des éditeurs qui présentent le monde, textes sur les boîtes de jeu, articles en ligne sur les forums communautaires, etc. Dans le cas de *Dark Age of Camelot*, toutes les trois semaines, les joueurs reçoivent dans leur boîte e-mail, « *la gazette de camelot* », un document rédigé par les éditeurs qui présente différentes informations concernant le jeu : évolutions à venir, nouvelles extensions, problèmes de serveurs, de triches, précisions des règles, interview avec des membres de l'équipe …[1] Parmi toutes ces informations, une rubrique « point *Background* » détaille l'histoire des monstres, des peuples, etc.

Point *background* de la *gazette de Camelot* consacré à l'histoire des bougeterres

En des temps reculés, certaines pratiques druidiques obscures étaient plus répandues que de nos jours. Les sacrifices humains, notamment, étaient plus fréquents dans les gorges de Cruachan et la région qui s'appelle maintenant Breifine. Les victimes étaient offertes à la terre, cachées sous des pierres, jetées dans des mares, parfois brûlées, et leurs cendres confiées aux vents. Les corps brisés par des rituels impies s'accumulèrent dans la tourbe, jusqu'à ce que le flot des âmes des infortunés finisse par éveiller les esprits ancestraux endormis dans la terre elle-même.

Depuis cette époque, les bougeterres hantent les plaines et les collines. Ces immenses créatures composées de terre et de tourbe semblent toutes droit sorties d'un cauchemar de sylvain. Arrachés à leur sommeil, animés par la colère irraisonnée de ces morts innocents, les bougeterres attaquent ceux qui osent perturber le repos de la terre en marchant dessus. Ils s'efforcent sans relâche de les immobiliser, de les démanteler et de les emporter avec eux afin qu'ils reposent éternellement sous terre.

Qu'il s'agisse de *WOW* ou de *DAOC*, le « *background* » des MMO est développé en continu et régulièrement mis à jour par les éditeurs au gré des patchs, des extensions et des textes en ligne : des rois meurent, des royaumes disparaissent, de nouveaux continents surgissent, des alliances nouvelles entre les peuples se forment. A chacune des extensions et des mises à jour du MMO, un univers est échafaudé. Toute une mythologie et un panthéon sont élaborés dans une continuité « ludo-historique ».

Présentation du jeu *World of Warcraft* sur le site des éditeurs :

Quatre années ont passé depuis Warcraft III, et une grande tension couve maintenant à travers le monde ravagé d'Azeroth. Alors que les peuples usés par la guerre commencent à reconstruire leurs royaumes détruits, de nouveaux dangers, anciens et inquiétants, annoncent l'arrivée de nouvelles menaces sur le monde.

Présentation de Burning Crusade, première extension du jeu *World of Warcraft*, sur le site des éditeurs

Les années se sont écoulées depuis la défaite de la Légion ardente au mont Hyjal. Les peuples d'Azeroth poursuivent la reconstruction de leurs royaumes ravagés. Emplis d'une vigueur nouvelle, les héros de la Horde et de l'Alliance explorent de nouvelles terres, franchissant la Porte des ténèbres pour découvrir des royaumes situés au-delà du monde connu. Rencontreront-ils des amis ou des ennemis ? Quels périls et quelles récompenses les attendent au-delà de la Porte des ténèbres ? Que feront-ils lorsqu'ils découvriront que les démons qu'ils croyaient vaincus sont de

[1] Consultable sur : http://camelot.jeuxonline.info/

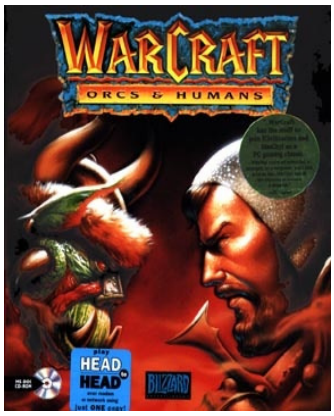
retour, prêts à reprendre leur terrible Croisade ardente ?

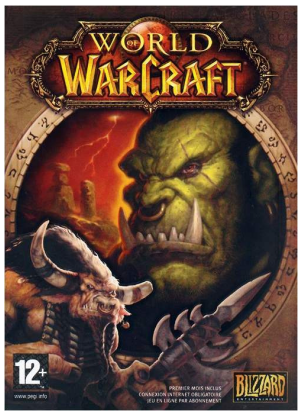
Présentation de La colère du Roi Liche, deuxième extension du jeu :

Voilà cinq ans que l'héritier au trône de Lordaeron s'est évanoui dans les étendues glaciales du Norfendre ; cinq années depuis que l'union impie entre Arthas et Ner'zul a donné naissance aux êtres les plus puissants, malsains et maléfiques qui ont jamais arpenté le monde ; cinq années d'un silence angoissant, lourd de funestes promesses. Pourtant, les ténèbres que beaucoup craignaient de voir déferler depuis les rives du Norfendre ne sont jamais étendues… Jusqu'à présent. Le roi-liche s'est levé, et toute une armée avec lui. Alors que les espoirs de paix s'évanouissent à mesure que les nuages de la tempête obscurcissent les cieux, les héros d'Azeroth se rallient à nouveau aux bannières de guerre contre le Fléau. Bientôt, le monde comprendra ce qu'il en coûte de provoquer la colère de son seul vrai roi...

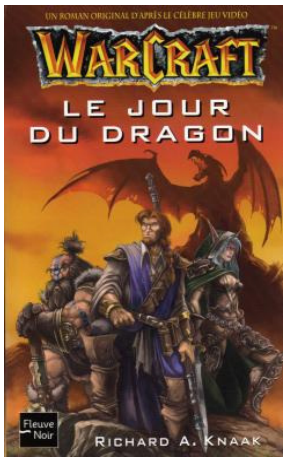
Cependant, dans le cas de *World of Warcraft*, le *background* est plus sophistiqué et plus dense que dans d'autres MMO[1]. En effet, le monde d'Azeroth se développe sur d'autres supports : romans, jeux de rôles, jeux de cartes, jeux de figurines, jeux de sociétés.

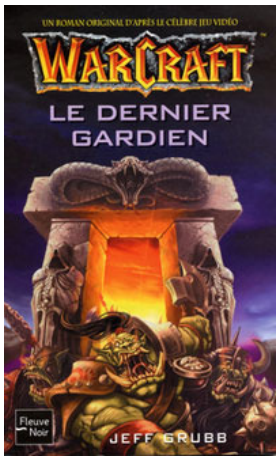
Jeux vidéo Warcraft

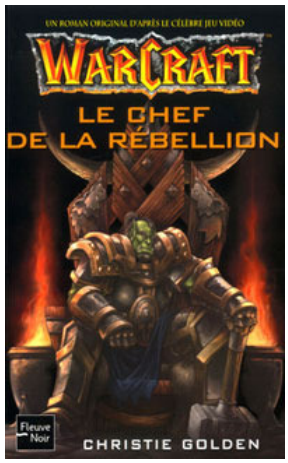




Romans Warcraft :

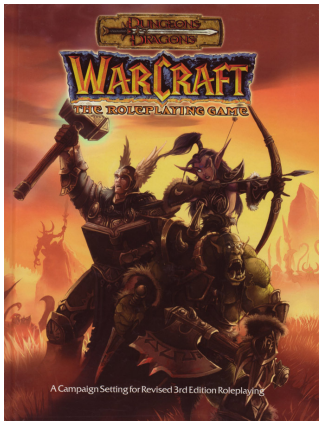


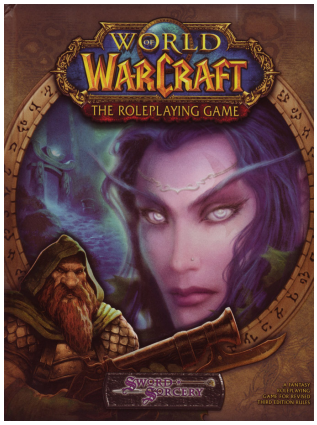




[1] *Dark Age of Camelot* propose un univers qui n'a pas fait l'objet de produits dérivés tels que des films, des livres, des jeux de société, etc.

Jeux de rôles Warcraft :





Jeux de société Warcraft

Jeu de cartes et jeu de figurines

Bandes dessinées Warcraft :

Tous ces produits dérivés participent chacun à leur manière de la construction d'un même univers qui se complexifie ainsi au fur et à mesure non seulement des extensions et des évolutions du jeu vidéo mais également au travers de produits dérivés[1]. Ainsi le jeu de rôle sur table *World of Warcraft* détaille l'histoire des créatures du monde, les romans racontent des événements antérieurs ou postérieurs aux jeux vidéo[2], le jeu de cartes fait référence aux héros et figures importantes du MMO, etc. Il existe ce que joueurs et concepteurs nomment une « *timeline* » ou une « *storyline* », autrement dit une chronologie tenue par les créateurs de *WOW* qui date l'apparition du monde, les grandes guerres, les batailles décisives, etc. Tous les produits, qu'il s'agisse de livres, de jeux vidéos, de jeux de société, estampillés du logo « Warcraft », marquant là le caractère officiel du produit, s'inscrivent dans cette trame et cette chronologie.

Chronologie du monde de *World of Warcraft* (Azeroth) au travers des romans et des jeux[3] :

-10 000	Origine du monde d'Azeroth: la « guerre des anciens »	Roman, *Le puits d'éternité* de Richard A. Knaak), 2005 (France) Roman, *L'âme du Dragon* de Richard A. Knaak, 2005 (France) Roman *L'apocalypse* de Richard A. Knaak, publié en 2006
0	Guerre entre les orques et les humains	Jeu vidéo *Warcraft 1 : Orcs & Humans*, édité en 1995 (France) Roman, *Le dernier Gardien* de Jeff Grubb, 2003 (France)
6-10	Deuxième Guerre entre les orcs et les humains. Victoires des humains qui mettent en esclavage les derniers regroupements d'orcs	Jeu vidéo *Warcraft 2 : Tides of Darkness*, 1996 (France) Add-on pour le jeu vidéo *Warcraft 2 : Beyond the Dark Portal,*1996, (France) Roman, *Le jour du dragon de* Richard A. Knaak, 2003 (France)
18-19	Le jeune Orque Thrall parvient à libérer ses frères prisonniers dans le	Roman *Blood and Honor* de Chris Metzen, 2000 Roman *Le chef de la rébellion* de Christie Golden, 2003 (France)

[1] Il existe également des tapis à souris, des souris, des claviers *World of Warcraft*.
[2] Le roman *Le chef de la rébellion* publié en 2003 se situe à la fin du jeu Warcraft 3 et avant le début de Word of Warcraft. Il raconte comment un héros Orque, Thrall, libéra son peuple de l'esclavage.
[3] La chronologie présentée ici est établie à partir des informations données par les éditeurs et les joueurs. Nous espérons que les passionnés et les fans de World of Warcraft nous pardonneront le manque de détail et de précision du tableau présenté ici à titre d'illustration très générale dont la valeur est seulement indicative. La chronologie du monde d'Azeroth est beaucoup plus détaillée et complexe. Nous nous appuyons sur la chronologie « officielle » fournie par les éditeurs (on peut la consulter à l'adresse suivante : http://www.WOW-europe.com/fr/info/story/timeline.html) et sur celle développée par les joueurs et les « fans » : http://www.WOWbelgium.be/le-jeu/chronologie. L'encyclopédie libre Wikipédia en propose une autre: http://fr.wikipedia.org/wiki/Chronologie_de_Warcraft

	camp de Durnholde. Rébellion des orques	
20-23	Invasion de la Légion Ardente et des troupes démoniaques.	Jeu video *Warcraft III : Reign of Chaos*, 2002 (France) Extension pour le jeu vidéo *Warcraft III : the Frozen throne,* 2003 Jeu de rôle *Warcraft*, 2003 Jeu de société Warcraft III, 2005 (France) Bande dessinée : *Trilogie du Puits Solaire, 2006(France)* Extension pour le jeu de société, 2007
24-26 +	Reconstruction du monde et guerre entre l'alliance et la horde	MMO *World of Warcraft* , 2005 (France) Jeu de rôle *World of Warcraft*, 2005 (France) Jeu de société *World of Warcraft*, 2006 (France) Roman, Cycle of Hatred de Keith R.A. DeCandido, 2006 Jeu de cartes à collectionner *World of Warcraft*, 2007 (France) Extension pour *World of Warcraft Buring Crusade,* 2007 (France) Extension pour *World of Warcraft La colère du Roi Liche, 2008 (France)* Jeu de figurines *World of Warcraft*, 2008 (France)

Apparaissent ainsi des phénomènes de circulation complexes et d'influences réciproques entre différents supports. Les romans reviennent sur les origines du monde, biographisent des personnages du MMO tandis que les jeux vidéo reprennent à leur compte des personnages créés dans les romans, les jeux de rôles, les jeux de cartes ou les bandes dessinées. Ces circulations sont multiples et produisent un univers dense.

Ce déploiement d'un univers sur différents supports, dans des perspectives aussi bien ludiques, parodiques que publicitaires n'est pas une caractéristique spécifique au MMO[1]. On retrouve en effet ce processus dans d'autres produits ludiques contemporains tels que le jeu de rôles *Donjons et dragons*[2], le jeu de figurines *Warhammer*[3], ou encore *Star Wars*, films à l'origine, puis *comics books*, romans, jeux vidéo et MMO. Pour qualifier cette expansion et cette complexification d'un seul et même monde sur différents médias, on parle aujourd'hui d' « *univers étendus* ». « Il ne s'agit plus seulement d'exploiter une œuvre, mais de profiter de l'infinité d'options offertes par son univers […] chaque support soumet les éléments de fiction à ses propres impératifs … mais on a également l'impression d'un développement tous azimuts, selon des logiques à la fois autonomes et complémentaires. »[4]. Cette notion d'univers étendu insiste ainsi à la fois sur l'idée de circulation sur différents supports d'un même domaine sémiotique, mais également sur la dimension « constructiviste » du processus : chaque produit contribue au développement d'un même univers et apporte de nouveaux éléments[5]. Elle renvoie ainsi non seulement à l'idée d'un monde en expansion mais également, à l'idée d'un big-bang originel, d'une explosion première (dans le cas de *Star Wars*, un film, dans le cas de *WOW*, un jeu vidéo) à partir de laquelle un univers se déploie de façon infinie.

Parallèlement à cela, il faut évoquer d'autres médias qui ne s'inscrivent pas directement dans cette chronologie et dans cette logique de produits dérivés mais qui contribuent à influencer le MMO : le dessin animé *Southpark* a par exemple consacré un épisode à *WOW*, devenu

[1] Cf. Gilles Brougère (dir.), *La ronde des jeux et des jouets,* Paris : Autrement, 2008.
[2] Jeu de rôle à l'origine puis jeu de cartes, puis jeu de figurines, dessin animé, bandes dessinées, films, jeux vidéo et MMO,
[3] Jeu de figurines puis jeu de rôles, puis jeux de sociétés, romans, jeux vidéo et aujourd'hui MMO.
[4] Antoine Dauphragne, « Dynamiques ludiques et logiques de genre : les univers de fantasy », p. 56. Star Wars développe également une « timeline » qui essaie de resituer chaque produit (film, livres, bande dessinées, jeu vidéo, jeu de rôle, jeu de figurines) dans une chronologie extrêmement complexe et sophistiquée encore au regard de la multitude des supports développés.
[5] Récemment le jeu vidéo *Le pouvoir de la force* a introduit un nouveau personnage dans l'univers de la *Guerre des étoiles :* l'apprenti secret de Dark Vador.

célèbre et particulièrement apprécié dans la communauté des joueurs, intitulé « *Make Love, No Warcraft* ».

Images du dessin animé *Southpark :* épidosode « Make Love, No Warcraft »

Cet épisode parodie le monde des joueurs et les concepteurs de *WOW*. Il met en scène le célèbre groupe d'adolescents nord-américain, qui, lors d'une partie de *WOW,* se fait tuer par Jenkins, un joueur invincible, un « *no-life* », terme qui désigne dans le monde du jeu en ligne un joueur qui n'a « plus de vie » sociale et passe tout son temps à jouer. A force de pratique intensive ce joueur a atteint un niveau et une puissance que les concepteurs de la société Blizzard ne pensaient pas possible. Ils sont ainsi dépassés par le joueur et l'un des concepteurs déclare : « comment tuer quelqu'un qui n'a pas de vie ? ».

Ils confient alors une épée surpuissante aux adolescents de *Southpark* « l'épée des 1000 vérités ». Ces derniers s'entrainent pour augmenter le niveau de leur avatar. Ils deviennent à leur tour des « no-life », obèses, vivant derrière leurs écrans, alimentés par leurs parents, urinant et déféquant dans des seaux mais finissent par triompher du « no-life ».

A cette circulation du jeu dans le monde du dessin animé, on peut mettre en parallèle les publicités *Warcraft*. Les éditeurs de *WOW* ont en effet fait le choix d'une communication « au second degré » (au sens commun, c'est-à-dire parodique) en inscrivant leur produit dans un domaine culturel spécifique[1], ce que l'on appelle aujourd'hui la culture « geek » pour désigner un ensemble de références culturelles marquées par les séries télévisées américaines, les films d'action hollywoodiens, la science-fiction et l'héroic *fantasy* aussi bien sous ses formes cinématographiques, livresques que ludiques (jeux de rôles, jeux de société, jeux

[1] Il faut noter que WOW fait partie des rares jeux vidéo qui a bénéficié d'une publicité diffusée en plus des espaces spécialisée sur les grands médias : chaines généralistes et affiches dans le métro.

vidéo)[1]. Les publicités télévisées pour *World of Warcraft* mettent ainsi en scène des acteurs de série tels que Mister T (héros de la série des années 80, *l'Agence Tout Risque*), William Shatner (héros de la série *Star Trek* dans les années 60), Verne Troyer (personnage du Film parodique de James Bond *Austin Powers*) ou enfin Jean Claude Van Damme, acteur belge de films d'arts martiaux hollywoodiens, tout aussi célèbre pour ses cascades que ses interviews « mystiques » à la frontière de la métaphysique et du surréalisme[2] et son mélange si particulier de la langue française et anglaise. Toutes ces publicités[3] sont construites sur le même modèle : chaque vedette présente son identité réelle et son identité virtuelle en jouant parfois sur le décalage, et décrivent sur un ton humoristique leur pratique.

Transcription de la publicité télévisée *World of Warcraft*

« Mon nom, c'est Jean-Claude Van Damme, et je suis un mage. Le corps à corps pour moi maintenant, « it's over ». Maintenant je lance des sorts « powerfull ». Si tu me cherches trop, je te transforme en « sheep », en mouton. Parce qu'on est tous un peu mouton, tu sais ?

Je suis Jean-Claude Van Damme et je suis un mage. Et toi à quoi tu joues ?

Stratégie industrielle, saturation marketing et postmodernité

Pour les industries, cette déclinaison d'un même univers en multiples produits a plusieurs avantages. Tout d'abord, elle est une ressource non négligeable en termes de recettes. Comme le souligne Stephen Kline, « les industries du jeu vidéo cherchent à capitaliser la valeur symbolique de leurs personnages en les repositionnant sous forme de licence, ce qui ouvre de nouvelles sources de revenus »[4]. Certains fabricants de produits dérivés Warcraft[5], tels que la société *Upper Deck*, (entreprise de jouets, de cartes et de figurine qui édite le jeu de cartes *WOW*), achètent un droit d'exploitation, une licence, sur une durée entre 3 et 5 ans (renouvelable ou non selon les produits) pour produire des objets de l'univers (sous contrôle cependant de Blizzard) et reversent régulièrement à la filiale de *Vivendi* un pourcentage sur les ventes[6]. Cependant, peu de chiffres précis concernant le montant des licences sont

[1] Cf. David Peyron, « Auteurs fans et culture geek », un nouveau rapport entre producteurs et consommateurs dans la culture de masse contemporaine », *op. cit.*

[2] Cf. Livre de Dominique Duforest, *Parlez-vous le Jean-Claude ?*, Paris : Hors Collection, 2003.

[3] La campagne publicitaire de WOW a été réalisée à deux niveaux : à un niveau international avec des vedettes (étasuniennes le plus souvent) et dans certains pays avec des célébrités nationales. En France c'est Alexandre Astier, auteur et acteur de la série *Kaamelot* (parodie de la légende du Roi Arthur) qui promeut le jeu.

[4] Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford, Greig De Peuter, *Digital Play, op. cit.*, p. 227.

[5] La société *Brandygames* qui édite des « guides » pour le jeu Word of Warcraft. *DC Unlimited* (filiale de Detective Comics) fabrique des figurines. *Fantasy Flight Games* édite des jeux de société Warcraft. La société italienne *Panini* édite des images Warcraft. L'éditeur Soleil publie en France les bandes dessinées adaptées du jeu vidéo. Les éditions Fleuve noir traduisent et distribuent les romans en France. Pour la liste des « partenaires » : http://eu.blizzard.com/fr/inblizz/licensed.html

[6] Entretien mené avec l'un des responsables marketing de la société *Upper Deck*, responsable du développement du jeu de cartes *World of Warcraft*

accessibles. Les données sont en effet confidentielles et les licences sont négociées au cas par cas.[1]

En plus d'être une source de revenus non-négligeable, cette logique d' « univers étendu » permet également aux industries de réduire leurs dépenses en termes de communication et de publicité. En effet, comme remarqué dans le cas des relations entre jeu vidéo et cinéma, « ce choix éditorial fortement dicté par des impératifs commerciaux assure une certaine visibilité au jeu »[2]. Elle permet en effet d'assurer la présence de cet univers dans les moindres recoins de la culture de masse, aussi bien adulte qu'adolescente, révélant ainsi cette stratégie de *saturation* que souligne Stephen Kline « qui consiste à gérer le développement économique de produits marchands à travers différents sites culturels. Cette synergie marketing des jeux interactifs implique une coordination de messages promotionnels pour saturer les diverses niches, elle suppose une considérable attention aux relations entre la fabrication du jeu et la publicité, et un entrelacement complexe de réseaux de marques, de produits culturels, de pratiques, et de signes qui créent différents points d'entrées pour le joueur-consommateur. »[3]

Cette circulation d'un même univers en produits dérivés permet d'atteindre un public plus large, en positionnant le jeu vidéo au sein d'autres contextes familiers. Comme le souligne Naomie Klein dans son livre *No Logos* consacré à « l'empire des marques », ces déclinaisons d'une marque sur différents supports sont aussi les sous-bassements sur lesquels l'architecture des empires industriels se fonde.[4] Avec ces produits dérivés et ces univers étendus, présents dans les moindres recoins de la culture de masse, il s'agit pour certains éditeurs d'être incontournables, d'affirmer pour certains leur domination sur le marché, et de rendre la concurrence plus difficile encore. On peut voir là une caractéristique et une tendance générale des industries du jeu et divertissement : décliner massivement leur produit dans d'autres domaines pour développer des empires multimédiatiques[5].

A cette analyse des logiques industrielles, il faut également souligner que les phénomènes de circulations entre différents supports sont parfois très ambigus, voire « clandestins ». Dans la plupart des cas, le logo officiel « Warcraft » marque un lien explicite entre l'éditeur et le support et une collaboration visible entre différents acteurs. Dans d'autres cas, et notamment dans certains produits qui paraissent comme critiques, les relations sont moins claires. Ainsi, dans le dessin animé *Southpark*, parodiant et dénonçant d'une certaine façon les excès du jeu vidéo, des contrats avaient été passés entre les créateurs du jeu et ceux du dessin animé, Comedy Central. L'épisode a été en effet réalisé en étroite collaboration avec Blizzard Entertainment pour la réalisation des animations mais pas seulement : dans le DVD de la saison 10 de *Southpark* qui contient l'épisode « Make Love, No Warcraft », une période d'abonnement gratuite à *WOW* était offerte. De la même façon, dans une des mises à jour du jeu précédant l'extension « la colère du roi Liche », une animation « faites l'amour, pas Warcraft » avait été mise en place par les game masters. Enfin, l'épée « des 1000 vérités » inventée dans l'épisode a été créée spécialement dans l'univers, mais également dans le jeu de carte *World of Warcraft*.

---

[1] Il est cependant difficile de savoir combien la vente de licence rapporte à l'entreprise Blizzard. Ces ventes sont intégrées dans le chiffre d'affaire avec les services (abonnement) et les biens vendus. On peut cependant estimer, du moins dans le cas des cartes, que les fabricants reversent en moyenne « 10 % de leur chiffre d'affaire à Blizzard » (chiffre donné par des responsables marketing de la société *Upper Deck*).

[2] Alexis Blanchet, « « Des films aux jeux vidéo, quand le jeu impose ses règles », *op. cit.,* p. 60.

[3] Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford, Greig De Peuter, *Digital Play*, *op. cit.*, p.226.

[4] Naomi Klein, *No Logo : la tyrannie des marques*, Paris : Actes Sud, 2001.

[5] Cependant, comme soulignée dans la revue de littérature, au regard de produits plus anciens et à la lueur d'études sur les relations entre culture enfantine et culture de masse, peut-être s'agit-il de voir non pas une nouveauté mais une radicalisation de ce processus et son application sur d'autres supports. Mathieu Letourneux évoque ainsi sur la base des travaux de Michel Manson le couplage contes pour enfant et jouets dans la deuxième moitié du XIXème siècle. Cf. Matthieu Letourneux, « Le devenir livre des jeux et des jouets », *op. cit.*

Epée des 1000 vérités dans le jeu de cartes World of Warcraft

On voit bien dans cet exemple comment une forme de critique est en fait intégrée dans une logique marchande et économique, ce qui n'est pas sans évoquer les analyses de Baudrillard sur la société de consommation postmoderne autour des notions de *totalisation du monde* et de *réalité intégrale* entendue comme l'intégration même de la critique par le système lui-même. L'une des caractéristiques de la postmodernité selon Baudrillard est qu'avec l'avènement d'empires industriels et médiatiques la critique du système est intégrée dans le système lui-même au point que le sens est aujourd'hui neutralisé, la critique est liquidée : « les médias charrient le sens et le contresens. […] nul ne peut contrôler ce processus, ils véhiculent la simulation interne au système et la simulation destructrice du système, selon une logique absolument moebienne et circulaire […] Nous sommes vis-à-vis du système dans une situation double et insoluble *double bind* »[1].

Les produits dérivés comme « exhausteurs de jeu » : points de vue des joueurs

Si l'on peut voir ainsi des stratégies industrielles à l'œuvre dans la construction de ces univers étendus et des marques de la postmodernité, il s'agit d'aller du côté des joueurs pour comprendre le sens de ces produits et les relations qu'ils ont à l'égard de cette « ronde des jeux ». Il faut d'abord préciser que les produits dérivés *Warcraft* concernent essentiellement les « fans ». Dans le cadre de notre étude, 4 % des joueurs ont déclaré avoir joué à *WOW* parce qu'ils étaient « fans » des produits Blizzard et du monde de *Warcraft* : près de 1% ont cité les romans « Warcraft » comme livres « cultes ». L'un d'entre eux a ainsi précisé dans le questionnaire : « *je suis ancien joueur de Warcraft 2 et 3, j'ai toujours aimé l'univers et j'ai donc suivi le développement de WOW dès son annonce* ». Par ailleurs, c'est principalement lors de conventions et de salons de jeux (vidéo) que nous avons rencontré des consommateurs « experts » des produits dérivés *WOW* : jeux de cartes, romans, jeux de rôles, etc.

Pour les joueurs passionnés par l'univers de WOW, les relations qu'ils entretiennent avec ces produits dérivés et ces logiques marketings sont complexes. Pour certains, l'extension et la circulation d'un même monde sur différents supports est un élément majeur dans leur rapport au jeu et peut être à l'origine de leur pratique du MMO. Ainsi Eric[2], véritable « fan », rencontré lors d'un salon de jeu vidéo (déguisé pour l'occasion en Minotaure) débute l'entretien en nous précisant : « *Moi, je te le dis tout de suite, je suis un vrai fan de WOW et des jeux* Blizzard*, ça se voit non* [rires] *? J'ai joué à Diablo, à Starcraft, à Warcraft. Quand j'ai su qu'il faisait WOW, je me suis inscrit direct sur la béta. Je trouve vraiment qu'ils font un*

[1] Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, *op. cit.*, p.128.

[2] Eric, 24 ans, joueur de WOW, « Fan de Blizzard », Equipier Mac Donald, en couple, chef de guilde, sa compagne est joueuse de WOW également, (il l'a initiée), joueur du jeu de cartes. Conversations et données ethnographiques. Entretien à un salon du jeu vidéo, déguisé en Taurens (minotaure dans WOW) pour l'occasion.

super boulot, aussi bien au niveau du gameplay mais aussi sur le background. Je trouve ça excellent l'histoire de l'univers. Je dois faire partie des rares qui adorent potasser le background sur le site des éditeurs ou les notes de Background des patches ou dans les magazines. J'ai tous les romans, les cartes, les jeux de plateaux. Je suis un vrai fan. En plus quand tu connais bien leurs autres jeux, c'est hallucinant le travail qu'ils font, tout ça c'est cohérent, c'est bien cohérent ».

Ces produits dérivés sont, pour certains joueurs, une façon d'explorer différemment un même univers et de prolonger leur plaisir en dehors du jeu vidéo. Ainsi un joueur, lecteur des romans Warcraft, déclare à leur propos : « *oui ça colle puisque c'est historique. Qui plus est cela donne un éclairage passionnant sur le pourquoi, vu de l'intérieur* »[1]. De la même façon, Evan[2], joueur du MMO et du jeu de cartes *WOW* nous explique : « *t'as plein de liens entre le MMO et les cartes. T'as des cartes qui font référence au jeu, tu vois, des trucs que tu connais. C'est pas du tout le même jeu, mais tu trouves plein de trucs en commun. T'as des citations, t'as les caractéristiques, tout ça … c'est des infos en plus* ». Du point de vue des joueurs, apparaît ainsi une logique comparable à l'œuvre de l'écrivain Tolkien : la création d'un « univers fictionnel complexe et large », « cohérent, parce que tout s'y accorde aux lois de ce monde » emprunts de références, de sources diverses et « autosuffisant »[3]. A ceci près que l'univers se développe non pas seulement au travers de livres mais de jeux vidéo et de produits divers. Ces influences réciproques entre les différents supports donnent selon les joueurs un sentiment de densité, de richesse et produisent des « effets de profondeur » au monde.

Pour d'autres, ces produits dérivés sont aussi une façon d'augmenter leurs expériences vidéoludiques et s'apparentent à ce que l'on pourrait appeler des « exhausteurs de jeu ». Ainsi, un joueur souligne les effets d'un roman Warcraft, *Le chef de la rébellion,* sur sa pratique de jeu : « *J'ai beaucoup aimé tous ces livres, en particulier* le Chef de la Rébellion. *Depuis, à chaque fois que je vais voir Thrall*[4]*, je m'agenouille devant lui* [5]». De la même façon Evan[6], joueur du jeu de cartes WOW et du MMO déclare : « *Des fois, quand je joue aux cartes, ça me rappelle des parties, ou des fois quand je suis connecté ben …. Entre midi et deux, on se fait une petite partie et ça fait comme si jouait, enfin ça prépare la partie le soir ou le week-end* ».

Dans le cas des romans, même si certains de ces passionnés en vantent la qualité littéraire (« *ils font partie de ma grande bibliothèque et ils sont excellents*[7]» déclare l'un d'eux) et si d'autres au contraire voient dans certains produits de grossières exploitation d'un filon (« *quand tu vois certaines merdes qu'ils sortent, tu te dis que les mecs cherchent vraiment à se faire du fric sur n'importe quoi »*), la plupart des joueurs s'accordent cependant à juger la qualité de ces produits moins à l'aune d'une grille littéraire qu'à son rôle dans la fabrication du monde et à la contribution qu'il apporte à cet échafaudage culturel. Ainsi un joueur précise sur un forum à propos des romans *Warcraft* : « *tout dépend ce que tu recherches dans un livre. Si c'est le style, la profondeur de l'histoire, passe ton chemin. Si c'est pour le background et l'univers je pense ça peut être pas mal* »[8]. De la même façon, à propos de la réalisation

---

[1] Extrait d'un forum communautaire dans une rubrique consacrée aux romans WOW : http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=659535

[2] Evan, 14 ans, collégien, joueur de WOW, joue avec son père René (qu'il a initié et avec qui il partage le compte), sa sœur (9ans) joue de temps en temps. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 535.

[3] Gilles Brougère, « De Tolkien à Yu-Gi-Oh : la culture populaire, du livre aux cartes », *op. cit.*

[4] Nom d'un personnage de l'univers que l'on trouve évoqué dans les romans et le MMO.

[5] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=659535

[6] Evan, 14 ans, collégien, joueur de WOW, joue avec son père René (qu'il a initié et avec qui il partage le compte), sa sœur (9ans) joue de temps en temps. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 535.

[7] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=708887

[8] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=659535

éventuelle d'un film *World of Warcraft* », Eric[1], « fan de *WOW* », nous fait remarquer : « *bien sûr que ça sera nul, enfin ça sera sûrement pas bon… mais c'est comme les Stars Wars. Les épisodes faits après sont vraiment mauvais par rapport aux vieux mais faut pas voir ça comme un vrai film. C'est plus un produit dérivé que … tu vois ce que ça apporte à l'univers* ».

Les produits dérivés Warcraft, et tout particulièrement les romans, sont objets de débats sur les forums communautaires et sur les sites de guildes, certains joueurs dénonçant la pauvreté culturelle ou les stratégies marketing à l'œuvre, d'autres défendant ces produits comme de bons livres. Ainsi un joueur écrit : « *j'ai été pas mal déçu par le* Dernier Gardien *(qui contient des fautes assez grosses selon moi par rapport au background de l'univers). Certainement le livre de Warcraft que j'ai le moins aimé jusqu'à présent* ». Si certaines des analyses portent sur la qualité littéraire du livre (style, syntaxe), la plupart des analyses (critiques ou non) se focalisent sur les contributions de ces produits en termes d'exploration réussie ou non du monde, de bonnes ou mauvaises pierres à l'édifice narratif, de bons ou de mauvais « exhausteurs de jeu ».

Forum communautaire consacré au roman Warcraft *Le chef de la rébellion* [2]:

Nargrim : Je suis en train de le lire ^^ il est excellent en effet et quoi de mieux qu'un livre pour en savoir encore plus sur l'univers de Warcraft, […]

Arma Le Bon : Je lé lut ce livre, en 3 jour, il est vraiment terrible comme livre, et je trouve qu'il reprend bien l'histoire de Warcraft. […] un livre a lire pour toute les personnes qui aime les livre de SF, et tout les passionnés de Warcraft

Icarus Line : On vraiment des fervents amateurs de littérature ici… T'as lu quoi comme bouquin récemment ? Le dernier Blizzard .Mouhahahahaha .

Aenelia : C'est vraiment dommage que certaines personnes ayent cette opinion de ce genre de littérature. D'accord, je ne dis pas que ce sont des best sellers mais comme ils le disent si bien chez les éditions Fleuve Noir (je reprend leur citation, reçue avec le bouquin) Lis ce qu'il te plait

Spek Le Fakochere : Faut avouer que le message transporté par "Le jour du dragon" est moins fort que les 30 lignes de "J'accuse" d'Emile Zola Je parle meme pas des romans hein Le divertissement c'est bien,mais c'est comme les meringues au chocolat,si t'en prend trop ça fait grossir et ça donne des complications digestive style transit intestinal acceléré et tout et tout *Fier de sa comparaison*

B@dSeb : Bon, z'arrêtez de jouer les intellos là ? si on a envie de lire des bouquins non réputé "intello" c'est notre problème, y'en a bien qui lisent des SAS et d'autres VOICI, et y'en a même qui jouent au jeu video .... Ici c'est pas un forum sur la littérature mais sur warcraft et donc on parle de warcraft et tout ce qui entoure ce titre, dont le bouquin ... Ce n'est pas plus ridicule de lire ce bouquin que de se bouffer l'echo des savanes, de lire obelix et asterix ou les bouquins STAR WARS ; enfin bon, c'est quoi ce delire de comparer ZOLA à des romans "jetables" qui ont egalement leurs places dans une librairie ? ralalala ...

DrEf : Lord of the Clan", le chef de la rebellion. C'est le bouquin, le plus captivant, le plus remarquable et le plus beau que j'ai lu. Un conseil, si vs voulez en acheter qu'un, celui-ci est nickel !

Jargal : J'ai vu des livres comme ça l'autre jour en magasin, y avait un livre sur Diablo, mais étant rangé entre Smallville et Buffy j'ai vite fuis ce rayon.

Groinkkk : Pour les vrais amateurs, je tiens a signaler que le tome 1 de "War of the Ancients" (en gros le 4eme bouquin warcraft), disponible uniquement en anglais, est tout a fait abordable (au niveau comprehension). On retrouve des personnages des precedents volumes (Rhonin et Krasus en autres) et on fait cette fois connaissances avec les elfes dde la nuit. D'ailleurs j'aime bien ce livre car il montre que les nelfes sont aussi des gros enf...hum, comme on a souvent tendance a l'oublier. Bon il est evident que lire un livre en anglais n'est pas chose facile, c'est moi meme la première fois que je m'attelle a cette tâche, mais malgre l'apprehension on fini par accrocher a l'histoire et faire abstraction de la langue. (Enfin on met 3 minutes par pages quand même)

[1] Eric, 24 ans, joueur de WOW, « Fan de Blizzard », Equipier Mac Donald, en couple, chef de guilde, sa compagne est joueuse de WOW également, (il l'a initiée), joueur du jeu de cartes. Conversations et données ethnographiques. Entretien à un salon du jeu vidéo, déguisé en Taurens (minotaure dans WOW) pour l'occasion.

[2] http://www.jeuxonline.info/actualite/6901/traduction-roman-chef-rebellion#reactions

Au travers des discours et des pratiques des joueurs se développe chez les passionnés un goût spécifique qui consiste à analyser ces produits non pas simplement comme des livres mais comme des briques, de plus ou moins bonne factures, d'une architecture plus large. Le « non-fan » de WOW risque toujours d'analyser le produit à contre-sens de cette logique : « *c'est quoi ce délire de comparer ZOLA à des romans "jetables" qui ont également leurs places dans une librairie ?* » précise l'un d'eux. A la fois, les joueurs ne sont pas dupes de la qualité de ces romans, ni des stratégies marketing à l'œuvre mais les analyser en termes de bonne ou de mauvaise littérature relève, selon eux, d'un parfait contresens : « *Ici c'est pas un forum sur la littérature mais sur Warcraft et donc on parle de Warcraft et tout ce qui entoure ce titre, dont le bouquin* ». Il s'agit là de produits qui développent un univers plus général, qui permettent une entrée différente dans une fiction, et de lui donner une profondeur mais également d'augmenter leur expérience ludique, d'être potentiellement des sources d'inspirations pour les aventures et les fictions qu'ils construisent autour de leur pratique. Les joueurs analysent ainsi le produit non pas sous l'angle d'une culture savante ou académique mais sous l'angle du jeu et de sa contribution à l'univers de référence. La culture du fan développe un « goût » mais aussi une grille d'analyse particulière et spécifique aux « fans ».

« Faiseurs de mondes »[1] et « faiseurs d'histoires » : des joueurs/auteurs

Parallèlement à cette histoire générale que développent les concepteurs dans le jeu et au travers des produits dérivés, les joueurs développent leurs propres histoires en se référant selon les cas plus ou moins fidèlement au *background* de l'univers. Ainsi, sur les sites internet des guildes ou les sites communautaires, on trouve tout un ensemble de rubriques dans lesquelles les joueurs écrivent des textes. Il peut s'agir, comme nous l'avons vu, de compte rendu de leurs explorations mais également d'une « soirée PVE » réussie ou non, de l'issue victorieuse ou non d'un combat contre un named, une créature féroce.

Forum de guilde, Le cercle de Dun Dagda (*WOW*)

Hourra !! Les CDD ont clean[2] tout Lost Vale[3] hier soir

Malgrès un début d'instance lundi un peu chaotique on s'est vite rattrapé jeudi soir notamment grâce à une nouvelle stratégie mise en place sur le Boucher[4] qui nous a surement fait gagner du temps et éviter de nombreux wipes[5]. Mort générale dès le premier essai. Mais notre deuxième essai aura eu raison d'elle! Je tiens aussi à féliciter le deuxième groupe qui ont clean[6] l'aile gauche et ont commencé l'aile droite cette semaine. Belle performance sachant que pour Faer c'était son premier lead ! Rendez vous la semaine prochaine et les suivantes à venir pour continuer d'avancer

[1] Terme de Laurent Trémel, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, *op. cit.*
[2] Nettoyé
[3] Nom d'un souterrain.
[4] Nom d'une créature nommée dans WOW
[5] Morts.
[6] Nettoyé.

Ces histoires rédigées par les joueurs prennent diverses formes : il s'agit le plus souvent de textes agrémentés d'images, mais aussi de vidéo[1], de musiques et parfois, de bandes dessinées ou de dessins animés. On trouve fréquemment sur les sites des guildes une rubrique dédiée à l'histoire de leur regroupement rapportant la création et l'origine de la communauté, rédigée par un ou plusieurs membres. Ces narrations se font selon des modalités diverses. Souvent, ces récits sont produits de façon *roleplay*, autrement dit, ils se réfèrent à l'univers et à l'histoire du jeu, s'inscrivent dans la chronologie ludo-historique du jeu et prolongent certaines dimensions du *background*.

Forum de la guilde « Les Fils de Quel'Thalas »

Les Fils de Quel'Thalas sont une coalition faite d'elfes de sang et de hauts elfes réunis, luttant au grand jour pour la restauration politique et géographique du royaume de Quel'Thalas et pour la protection de la terre ancestrale des Quel'dorei et Sin'dorei. Le mot d'ordre des Fils de Quel'Thalas est de réunir sous la bannière de cette même croisade le plus grand nombre d'elfes de sang et de hauts elfes possibles, et de les convaincre de laisser leurs différents de côté – à savoir la dispute sur la ponction de mana et l'utilisation de la magie démoniaque – pour se concentrer sur leur but commun : la reconquête totale et sans partage de la Haute Demeure Elfique.

Pour construire et densifier l'histoire de leur guilde, certains joueurs importent parfois des éléments extérieurs au jeu et ajoutent de nouvelles dimensions au *background* en introduisant dans le monde de *WOW* d'autres références culturelles.

Forum de la guilde des « elfes de sang » (World of Warcraft)[2]

Pour les connaisseurs, il y a quelque chose des "Princes d'ambre" dans notre guilde (une série de livres de R. Zelazny) : les membres de notre famille sont à la fois alliés et concurrents, unis devant leurs ennemis communs, mais capables des pires ignominies pour affaiblir l'influence d'un rival à l'intérieur de la Maison. Intrigues internes, rivalités, luttes d'influence, complots, formeront le quotidien de la famille. On peut fort bien imaginer, puisqu'on ne choisit pas sa famille, que certains membres soient animés de meilleurs sentiments. Ceux là s'efforceraient de ramener leurs cousins à de meilleures dispositions. "Ne fais jamais confiance à un membre de ta famille", disait Corwin d'Ambre, "c'est plus dangereux que de se fier à un étranger. Avec un étranger, il y a au moins une chance pour qu'il ne te veuille pas de mal".

Certaines communautés exigent parfois de leurs nouveaux membres qu'ils intègrent leur personnage dans l'histoire collective de la communauté. Ainsi dans la guilde de Lucie[3] chaque nouveau membre doit écrire une histoire sur son personnage : « *Quand tu rentres dans la guilde t'es obligé de faire une présentation sur le forum qui s'inclut dans leur monde. Je respecte le truc qu'ils ont fait, j'ai écrit deux-trois fois pour écrire l'histoire où chacun apportait sa graine en racontant un peu l'histoire de son perso dans la communauté. Je trouve ça excellent.* ». Apparaît ainsi une histoire collective que les joueurs construisent autour de leurs avatars et/ou de leurs communautés, qui met en scène des origines mythiques de leurs personnages, en lien avec l'histoire général du monde et l'histoire locale de la guilde.

Forum de la guilde « Lux invictus » : un joueur présente son personnage

Natif dans une petite ferme du Westfall, mes parents furent assassinés peu de temps aprés ma naissance lors d'un raid des forces de la hordes sous les ordres du roi Lyche. Par chance, ma mère eut le temps de me cacher dans une trappe secrete de la ferme et de ce fait les hordeux ne m'ont pas trouver. Le soir même, lors d'une contre attaque des forces de l'alliance, je fut receuilli par un guerrier Maori prénommé Jonah, qui s'etait engagé dans les forces de Loardaren. Il me receuilli, me baptisa Isitolo et m'éleva avec sa femme comme son fils dans une petite ile au fin fond de l'ocean. En grandissant ma soif de vengeance ne faisait que s'accroitre, Il me fit subir un terrible entrainement de guerrier. je devins un expert dans le corps à corps et dans le maniement des épées que ce soit à 1 ou a 2 mains.

[1] Les joueurs utilisent alors des logiciels tels que FRAPS ou GAMECAM leur permettant de filmer ce qui apparaît sur leur écran.

[2] http://WOW.tcgtrade.com/index.php?mod=forview131

[3] Lucie, joueuse de DAOC, 27 ans, infographiste, en couple, maman d'un jeune bébé, initiée à DAOC par son compagnon, Louis, 29 ans, formateur en entreprise. Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une « IRL ». Entretien à domicile, banlieue parisienne.

Cette dimension « littéraire » est particulièrement appréciée par certains et tout particulièrement les joueuses. Ainsi pour Chloé[1], *« le forum c'est une histoire permanente où les gens interviennent. On lit des pages entières d'histoires. Ça c'est super. Y en a une elle est mage et elle veut apporter la lumière à tout le monde* ». Parfois des joueurs consacrent à leurs avatars de très longs textes et développent toute une biographie sur un blog ou une page personnelle entièrement dédiée à l'histoire de leur avatar. Jouer au MMO, c'est parfois écrire.

Blog d'un joueur de *World of Warcraft*[2]:

World of Warcraft - le *background* de mon personnage

Pour ceux qui ne connaissent pas *World of Warcraft* - *WOW* - est un Jeu de Rôle massivement multijoueur, sur lequel je passe quelques heures par jour. J'ai rédigé le *background* de mon personnage principal : Dame Ytirh - Dameytirh dans le jeu - Démoniste Affliction du royaume de Medivh et guildé chez les Hordeux Heureux. Je vous livre donc ce court texte sans prétention en espérant qu'il vous plaira. Dameytirh - Medivh - Démoniste Affliction lvl 70

Je ne me souviens plus vraiment de ma vie antérieure. Peut-être qu'un jour des humains à l'agonie m'apprendrons dans leur dernier souffle que je faisait partie de leur famille... Mes premiers souvenirs remontent à l'époque où ma chair pourrie est revenue à la vie. Fraîchement déterrée par mes semblables, j'ai été enrôlé de force dans l'armée du Roi Liche. Comme je n'étais pas assez forte pour me battre à l'épée, pas assez silencieuse pour me déplacer furtivement, et que je me brulait avec mes propre boules de feu... Mon maître m'enseigna les voies de l'affliction, de la destruction et du contrôle des démons. Les mois passèrent et ma puissance ne cessait de croître, si bien que je fût prêt à combattre les humains du royaume de Lordearon. Gagnant la confiance de mes maîtres, je fut intégré à une des escouades chargés de répandre la peste sur toute la région. Rien de très palpitant... Mais parfois nous avions la chance de croiser la route d'humains en armes. Quel joie de les faire périr par ma main ! Je me délectait de leur âme et de leur souffrance.Le royaume de Lordearon s'affaiblit rapidement. Les humains morts de la peste rejoignait l'appel du Roi Liche qui devenait toujours plus puissant. Nous étions si proche du but et pourtant mon esprit se mis à douter... Plus le plan du Roi Liche avançait, et plus je me demandais si c'était vraiment la cause que je voulais défendre. Le fait d'être un mort-vivant ne m'obligeait pas à servir le mal... [...]

Voici la genèse de Dame Ytirh. La suite vous la connaissez. J'ai parcouru tout Kalimdor et Azeroth. Ne trouvant plus de défi à ma taille, j'ai commencé à voyager. Un voyage qui m'a amené en Outreterre. Un monde insoumis. Conscient de ne pas pouvoir réaliser mes ambitions seule, j'ai intégré une Guilde pour défier les pires abominations. Et je crois que maintenant je suis un Hordeux Heureux.

[1] Chloé, joueuse de WOW, 16 ans, lycéenne, célibataire, membre d'une guilde, a connu WOW en voyant une « pub télé ». Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une « IRL ».

[2] http://sombrerrance.fr/index.php?post/2008/05/04/31-world-of-warcraft-le-background-de-mon-personnage

Au final, la plupart des joueurs sont amenés à écrire quelque chose de leurs aventures, de leurs personnages ou d'eux-mêmes. Il existe par ailleurs des concours organisés tantôt par les joueurs tantôt par les éditeurs autour de la novellisation de leur personnage.

Forum communautaire World of Warcraft : concours de poésie[1].

Flook : JEUX : CONCOURS DE POEMES

Règle N° 1 : Ce jeu s'adresse à tous les joueurs de *World of Warcraft*. Les thèmes du concours doivent être en rapport avec *WOW*, de près ou de loin.

Règle N° 2 : Chaque joueur ne peut proposer qu'un seul poème à la fois par manche.

Règle N° 3 : Déroulement du concours : Les manches se succèdent par séries de 3 étapes :

* publication des poèmes par les participants pendant 15 jours.

* Vote du jury : 7 jours à l'issue de la manche, 3 gagnants sont désignés par le jury dans le topic dédié aux choix du thème.

* Nouveaux jurys : les 3 gagnants deviennent les jurys de la manche suivante, et choisissent ensembles un thème qui sera le sujet de la manche suivante. Ils ont 7 jours pour choisir le thème. Les gagnants s'engagent à devenir jury et participer à la manche suivante en tant que tels, et devront également participer au choix du thème de la manche suivante. Règle N° 4 : Les membres du jury ne peuvent pas participer officiellement au concours pendant la période où ils sont jurys. Ils peuvent toutefois proposer leurs poèmes (pour la beauté du geste), mais il sera considéré comme hors concours, et ne pourra pas être pris en compte dans le vote final.

Règle N° 5 : Pas de pornographie, racisme, atteinte à la dignité humaine ou attaque personnelle, blablabla...

Leho : Puisque le seigneur Thrall en ces temps mouvementés,

Nous ordonne à ce jour de de suite rimer,

Je vous présente ici, sans plus de préavis,

Ma tranche, mon quartier, morceau, de poésie.

Parfois, une volonté de professionnalisation peut animer le joueur/créateur. Certains proposent en effet des nouvelles, des bandes dessinées, des animations et les soumettent sur différents forums dans l'idée non seulement de recueillir les avis des joueurs mais aussi de se faire « repérer » par des responsables du jeu :

Forum des éditeurs de WOW sur lequel un joueur présente son roman[2] « Warcraft ». Il soumet son travail à la critique des autres joueurs.

Stropovitch : Bonjour à tous, Les premiers chapitres sont très courts, vous ne perdrez rien à y jeter un œil […] Je recherche d'éventuels illustrateurs, pour la bonne raison que mon style est très visuel voire cinématographique dans certaines scènes, et que personnellement, je brûle de voir ce que donneraient certains moments en images.

Bbnonos : je planche deja sur des illustrations et de l'animation

Anasterian : Alors si il existe encore des personnes qui n'ont pas lu le texte, que dis je l'OEUVRE de notre ecrivain tentaculaire ici présent, il est vivement conseillé d'aller jeter un oeil (pas trop loin, ca peut toujours servir) …] vous comprendrez des vos premieres minutes de lecture, la raison qui nous pousse a en faire jouir le plus de personne possible !

Volck : Le mot "oeuvre"est bien grand, ce texte n'est pas de l'art. Aucun sur les forums n'en est, c'est des livres d'amateurs, des petits passe-temps. Une vraie oeuvre, c'est Tolkien, où l'ont sent les mots rimer, chanter, retentir entre eux avec une structure parfaite et une pointe de poésie à chaque détour de phrase.mal.

On peut également évoquer le film *Tales of the Past*, cité dans les questionnaires comme « culte ». Il s'agit d'une vidéo réalisée par Martin Falch, un joueur de *WOW* danois, âgé de 20 ans, qui circule essentiellement sur Internet. Sous la forme d'une trilogie, ces machinimas mettent en scène les aventures légendaires de héros dans le monde d'Azeroth (certains des personnages dans le film sont les avatars du joueur et de sa guilde, d'autres personnages sont issus du *Background* du jeu et quelques-uns sont inventés).

[1] Concours de poésie : http://forums.WOW-europe.com/thread.html?topicId=1829224446&sid=2

[2] http://forums.WOW-europe.com/thread.html;jsessionid=69183187C9E3DD433AF106FB790CAE13.app06_01?topicId=3190663060&sid=2&pageNo=1

La première vidéo, de 14 minutes, a connu un certain succès dans la communauté des joueurs, au point que quelques-uns ont proposé à l'auteur de l'aider à développer un projet plus ambitieux. Une deuxième vidéo fut réalisée, plus longue (40 minutes) et plus sophistiquée : les dialogues ne sont plus seulement sous formes de sous-titres comme dans la première vidéo mais sont doublés ; le nombre « d'acteurs » et de « caméramen » est plus grand et le montage plus élaboré. Le succès grandissant, un troisième opus (d'une heure et demie), impatiemment attendu par quelques-uns, fut mis en ligne l'année suivante proposant là encore des nouveaux progrès dans la réalisation au point d'être considéré par certains comme rivalisant avec des productions professionnelles. Ainsi, un des fans de *Tales of The Past* écrit sur un forum à propos de ces films « amateurs » : « *je suis tombé dessus. La bande son, et le son en général sont franchement génial, sur mon home cinoche, c'est un vrai régal, digne d'un gros film à budget énorme* ».

Forum communautaire consacré à la sortie de la machinima *Tale of the past 3* [1] :

Sansnöm : Elle est enfin sorti aprés plus d'un an!!! Pour beaucoup tales of the past est considéré comme les plus belles video jamais réalisé sur *WOW*! cet épisode promet d'être un veritable chef d'oeuvre.

Kaosi Hé bien, hormis le duel final qui me fait un peu trop penser à un combat de Dragon Ball et une fin un peu brouillonne (Tout ça pour en revenir au point de départ avec Arthas ?) Mais de très bonnes scènes, genre l'Orc propose de détruire le livre de Medhiv en le jettant dans la lave de Blackrock avec la musique du Seigneur des Anneaux en fond. Ou la scène de Féralas :) Je suis fan

Nexal : Je demande à tout les fans de cinéma, de machinima et de *World of Warcraft* de regarder ce...ce... ce chef d'oeuvre. Ici on peut parler d'art, ici on peut parler d'émotions, d'intensité, de bouleversement, d'immersion... Martin Falch loin devant des Baron Soosdon ou autre réalisateurs techniques...est le meilleur moviemaker[2] *World of Warcraft* qui soit, c'est incontestable il faut être completement aveugle ou ne rien comprendre à l'anglais pour dire le contraire. Ce soir j'ai vu une vidéo *World of Warcraft* de 1h30, qui m'a fait pleurer, qui m'a fait trembler, qui m'a fait rever. ce soir j'ai vu la plus belle, la meilleure, la plus epique de toutes les vidéos *World of Warcraft* ayant été réalisé jusqu'a aujourd'hui. Ce mec mérite des éloges sur ce qu'il a fait, je suis plus bas que terre, je m'incline totalement devant le chef d'oeuvre. Tout y passe, rires, guerre, passion, amour, haine, vengeance, tristesse.. tout. Les bruitages, les voix, les décors, l'intensité des scènes d'actions... Mais serieux si ça ne se voit pas que cette vidéo m'a boulversé... aucun superlatif suffisament fort pour exprimer cela. Oui c'est une vidéo *WOW*, mais dans ce domaine il n'y a aucun égal aujourd'hui.

Une note : 20/20. Un mot : Légendaire.

[1] http://forums.WOW-europe.com/thread.html?topicId=1958406567&sid=2
[2] Littéralement « faiseur de film », réalisateur.

Luciolle : On sent trop par moment l'inspiration Naruto, tant dans les scènes (Blazer sur sa statue, Arthas sur la sienne), que les musiques ou certaines animations. C'est un peu décevant par rapport au deuxième épisode, qui paraissait plus dans l'univers de Warcraft que ce troisième épisode très manga. J'ai quand même regardé jusqu'au bout, parce que ça en vaut la peine, il y a plein de bons moments, que c'est très bien réalisé, mais je ne pense pas que je la regarderais autant que j'ai pu le faire avec le deuxième épisode.

Inoo : Blizzard lui même saura-t-il faire mieux avec le film officiel? Ce Tales of the past 3 est tout simplement légendaire.

Requin : A voir absolument. Si vous aimez l'univers de warcraft, ya pas à hésiter. Ya absolument rien qui tient la comparaison, aucune vidéo amateur sur *WOW* n'a fait aussi bien tant dans la qualité, le contenu, le montage ect ... Ca a du demander un boulot monstre. Si ya bien une vidéo à voir c'est celle là.

Aguilar (Membre de l'équipe Blizzard) : Œuvre sélectionnée pour les "Nouvelles de la communauté" de ce vendredi 14 décembre

Dans certains cas, le processus est inverse. Ce sont des créateurs professionnels, voire des artistes, qui utilisent leur pratique de jeu pour en faire une création professionnelle. On peut ainsi évoquer le travail du dessinateur Gregory Makles et de sa bande dessinée *Stevostin*, publiée aux éditions Carabas (qui n'est pas un produit sous licence). C'est à l'origine une bande dessinée, que ce joueur de WOW a d'abord gratuitement diffusée sur son blog. Il précise ainsi sur sa page personnelle : « *Stevostin, c'est le nom de mon personnage à World of Warcraft, un voleur orque mal léché... Si vous êtes familier du jeu, vous devriez donc tout de suite vous retrouver en terrain connu ici. Sinon, j'ai essayé de rendre ça intelligible au non initié, vous me direz si c'est lisible : P*[1] ».

Ces dessins mettent en scène son avatar, un orque du nom Stevostin[2] ainsi que ces compagnons de jeu, de façon sarcastique et parodique : « *Stevostin n'est pas "un peu stupide". […], il est aussi stupide que Tom Cruise est scientologue*[3] » précise l'auteur. Revendiquant un humour « potache », inspiré par une bande dessinée française (Reiser), par les dessinateurs de *Fluide Glacial* (Gotlib, Goossens) mais aussi par les *comics* américains (Bisley), cet auteur a connu un vif succès dans la communauté des joueurs de *WOW*. L'auteur a donc transformé ses

[1] http://www.ruppert-lesite.com/dotclear/index.php/post/2007/02/03/14-les-aventures-de-stevostin-premiere
[2] En référence à la série américaine des années 70 « l'homme qui valait trois milliards ».
[3] Entretien de Gregory Makles sur le site « Fantastique.net » (site d'actualité sur le monde de la *fantasy*). Disponible sur : http://www.lefantastique.net/bd/interviews/makles/makles.htm .

esquisses en un album distribué dans le commerce[1]: « *sans leur commentaire* » précise Grégory Makles, *« il n'y aurait pas eu de Stevostine depuis un bail* ».

Des joueurs consacrent ainsi une grande partie de leur temps à écrire des histoires, dessiner ou réaliser des vidéos. Des joueurs se coordonnent dans l'univers pour reproduire parfois à l'identique des scènes de films qu'ils considèrent comme « cultes » : *le sacré graal des Monty Python*[2], *Star Wars*, *300*[3], la *fièvre du Samedi soir*, *le Seigneur des anneaux*, des clips musicaux[4], etc. D'autres mélangent machinimas et des extraits de films, de documentaires pour créer des parodies de publicités, celle sur *WOW*[5] par exemple, de faux reportages journalistiques sur les joueurs accrocs[6], des parodies musicales telle « l'hymne du no-life »[7].

Image extraite d'une vidéo parodiant la fièvre du Samedi soir créée par un joueur

[1] Publié aux éditions Carabas
[2] http://www.youtube.com/watch?v=RzmCkJl5nU4
[3] http://www.youtube.com/watch?v=N2Av0lUNS2k&feature=related
[4] Parodie du clip vidéo « Barbie Girl » du groupe Aqua : http://www.youtube.com/watch?v=_3I1wkOxjao&feature=related
[5] Ici, une parodie des publicités WOW, mettant en scène Maïté (une animatrice d'émission de cuisine) présentant son personnage : http://www.youtube.com/watch?v=56OupEwGqsk&feature=related
Ici, une parodie d'une publicité pour la Citroën C2 : http://www.youtube.com/watch?v=1Yc4FYG9Tng&feature=related
Ici, une parodie de la publicité pour Nespresso : http://www.youtube.com/watch?v=7eQV_KMt3p0&feature=related
[6] http://www.youtube.com/watch?v=gvB08O1PbEY&feature=related
[7] Ici une vidéo intitulée « l'Hymne du no-life », parodie de la chanson « Comme d'habitude » interprétée par Claude François : http://www.youtube.com/watch?v=IMrmmKIUdf4&feature=related

L'espace de liberté, d'appropriation et de création le plus grand semble être lié aux productions autour du jeu : textes, sites internet, blogs, plateforme multimédia. Cependant les créations des joueurs, les Machinimas par exemple, sont sous surveillance et « réglementées ». En 2007, Blizzard a publié une « lettre aux réalisateurs de machinimas » précisant qu'il est « absolument interdit de produire des contenus offensifs pour la morale. Seuls les contenus à destination d'un public adolescent sont autorisés ».

Lettre aux créateurs de Machinimas dans le monde (extraits traduits[1])

Blizzard Entertainment soutient fortement les efforts des membres de la Communauté du jeu *World of Warcraft* qui produisent des Machinima, films désignés ci-après sous le nom de "Production", utilisant les images vidéo, les rendus, la musique, les bruits, le discours, ou tout autre élément actif protégé par les droits d'auteur.

En premier lieu, Blizzard Entertainment exige que l'utilisation de *World of Warcraft* et des autres produits Blizzard Entertainment soit limitée à des buts exclusivement non commerciaux.

Ce que cela signifie pour les artistes En tant qu'artiste appartenant à la communauté des réalisateurs de Machinima, vous êtes autorisé à créer des productions de Machinima, et à les distribuer librement sur votre site Web, ou sur d'autres sites Web où les Internautes peuvent librement regarder votre production.

Limitations d'utilisation

Ni vous (l'artiste de Machinima) ni l'opérateur de n'importe quel site Web où vos productions sont diffusées ne peut forcer un téléspectateur à payer quelque tarif que ce soit pour pouvoir regarder vos productions.

Votre production ne peut être vendue

Notez que la restriction de Blizzard Entertainment concernant vos productions limitées à un usage "non commercial", signifie également que vous ne pouvez pas autoriser une autre compagnie à demander des honoraires, ou n'importe quelle autre forme de compensation, sans autorisation spécifique de la part de Blizzard Entertainment. Blizzard Entertainment se réserve le droit d'employer *World of Warcraft* pour tous les buts commerciaux.

Notons que certaines des productions des joueurs peuvent, sous l'effet d'un certain « prestige », être intégrées dans divers produits dérivés par les éditeurs. L'un des cas les plus célèbres est celui de Leeroy Jenkins, nom d'un paladin crée dans le monde de *WOW* par un joueur de *WOW*, Ben Schultz. Son avatar est devenu extrêmement populaire dans la communauté suite à une vidéo rapportant une partie de PVE. On y voit un groupe de joueurs dans un des donjons les plus difficiles. Ils se préparent minutieusement avant de partir explorer et attaquer les monstres : un joueur, qui « lead le raid », dirige le groupe, donne des consignes précises à chacun des personnages pour venir à bout des monstres. (Tous les joueurs sont à cette occasion reliés par micro-casque). On entend ainsi les préparatifs, les indications à suivre et tous attendent le retour de Leeroy qui s'est éloigné de son clavier.

Capture d'écran de la vidéo rapportant la partie de PVE avec Leeroy Jenkins

[1] Isabelle Arvers, « La question juridique liée aux Machinimas », *op. cit.*

A peine revient-il derrière son écran que, sans demander les consignes, il se lance dans le donjon, à l'attaque des monstres en criant le nom de son personnage : « leeeeerrrrrrroooyyyyyyyy Jenkins »[1]. Suite à l'« impétuosité » du joueur qui ignorait tout de la stratégie établie par le chef du groupe, la dizaine de joueurs meurent, certains furieux, d'autres perplexes et circonspects, d'autres enfin riant de la situation. Très rapidement, la vidéo circule sur les forums communautaires, sur le site des guildes, par MSN ou par mail. Aussitôt, la vidéo est détournée, appropriée et recyclée par les joueurs. Certains reprennent ainsi la bande son et le cri « leeeeerrrrrrroooyyyyyyyy Jenkins» pour l'insérer dans des scènes du *Seigneur des Anneaux*, du film *300* ou dans la *Guerre des étoiles*[2]. Le joueur devient très populaire au point d'être invité dans des conventions de jeu, dans des émissions. Il devient même une question du jeu télévisé *Jeopardy*[3]. Dans le dessin animé Southpark, le no-life s'appelle Jenkins, en référence au joueur. Enfin, il existe dans le jeu de cartes *World of Warcraft* une carte Leeroy Jenkins (une figurine également).

Personnage de Leeroy Jenkins dans le jeu de carte

Personnage de Leeroy dans le dessin animé Southpark :

[1] Cri du joueur et nom de la vidéo disponible ici : http://www.youtube.com/watch?v=Zll_jAKvarw
[2] Des joueurs ont reprise le célèbre cri du joueur pour l'insérer dans d'autres univers,
Ici le *Seigneur des Anneaux* : http://www.youtube.com/watch?v=aH7s2BYbUAo&feature=related),
Ici *Star Wars* : http://www.youtube.com/watch?v=g-lJl_oXNN4&feature=related
Ici le film *300* : http://www.youtube.com/watch?v=dfSMLR-d8Iw
[3] http://www.youtube.com/watch?v=iJT20WxfHss&feature=related

Le « vrai Leeroy Jenkins », Ben Schultz, invité à un salon du jeu vidéo (organisé par Blizzard)

Des contributions à une culture ludique

Au regard des productions des joueurs, il faut distinguer deux types de créations. Un premier ensemble de pratiques participe du développement de l'univers ludique. Elles donnent des effets de profondeur et contribuent à rendre l'expérience ludique des joueurs plus forte encore. Ainsi Dominique [1] lorsqu'il décrit sa pratique de joueurs précise: « *je passe autant de temps à jouer qu'à écrire. […] mais écrire une histoire roleplay sur ton personnage ou sur la guilde, tu te marres vachement plus quand tu joues. Ça fait que tout le monde est un peu plus dans son rôle»*. Les récits que produisent les joueurs sont, comme les produits dérivés, des exhausteurs de jeu, autrement dit des façons d'augmenter leur plaisir.

Ces productions amatrices sont aussi à considérer comme des façons de cadrer l'activité ludique et de préciser le genre de jeu auquel ils vont jouer. On peut en effet rapprocher les créations littéraires et graphiques des joueurs de MMO au jeu des enfants qui précisent souvent l'univers dans lequel l'activité ludique va se dérouler : « on a qu'à dire que c'est la guerre, qu'on est les Power Rangers, qu'on est Superman, qu'on est papa et maman, etc.» Il existe un certain nombre d'arrière-plans ludiques, de *background*, dans la culture enfantine connus et transmis de génération en génération, qui sont des ressources, des scénarios, permettant l'activité ludique. Lorsque les joueurs inventent la biographie de leurs avatars, on retrouve une dimension forte du jeu, la préparation et la construction de l'activité ludique : « on a qu'à dire que c'est *Warcraft* ».

Cependant, au regard des productions et des discours des joueurs, il apparaît clairement qu'il s'agit bien plus que de « Warcraft ». En effet, aussi bien dans les pratiques des joueurs que dans les textes qu'ils produisent on peut voir comment les MMO, pourtant protégés par des copyrights, des licences, des droits d'utilisations, sont traversés par des références diverses,

[1] Dominique, 39 ans, ancien joueur de DAOC, ancien « Hard Gamer » (plus de 60 heures de jeu par semaine), sans activité rémunérée, vit chez son père (à la retraite), joueur passionné de jeu de rôles et de figurines.

issues de ce que l'on appelle la *fantasy*[1] ou la science-fiction mais plus précisément encore par l'œuvre de Tolkien qui fait partie des références quasi-omniprésentes chez les joueurs mais aussi chez les concepteurs (qu'il s'agisse des films ou des romans). Si l'on peut constater d'une manière générale l'importance du *Seigneur des Anneaux* dans la culture ludique contemporaine et la façon dont il a inspiré nombre des jeux de rôles, jeux de cartes, jeux de figurines, jeux de société, jeux vidéo[2], … les MMO n'échappent pas à cette référence. Aussi bien dans le jeu, dans les produits dérivés, dans les textes produits par les joueurs, que dans les noms des avatars la référence tolkiennienne est toujours présente. Le talent littéraire de l'écrivain britannique, son travail et son érudition considérable sont des éléments explicatifs de son succès.

On peut en effet en première analyse souligner le formidable labeur de l'auteur, qui a consacré toute une vie à élaborer une œuvre dense, riche, complexe en retravaillant régulièrement ses textes, en les amendant, en développant un lexique, une mythologie, une histoire en arrière-plan des romans. Mais peut-être s'agit-il également de comprendre son importance dans la culture ludique contemporaine, comme nous y invite Gilles Brougère, en soulignant « les proximités entre la conception de la (sous) création chez Tolkien et le jeu. Celui-ci apparaît bien comme un univers secondaire, marqué par la dimension de second degré, il est fortement orienté par une logique de divertissement, de dérivatif à l'ennui, de frivolité, […] Le conte de fées, la fantaisie selon Tolkien, partage beaucoup de traits avec le jeu. »[3]

Si Tolkien a autant de succès chez les joueurs et s'est vu repris dans différentes niches de la culture ludique dont les MMO, s'il a inspiré autant d'objets sur plusieurs générations et autant de concepteurs de jeu, c'est peut-être parce que tout comme *Superman*[4], l'œuvre de Tolkien est porteuse de structures et de références ludiques fortes, d'un imaginaire qui dépasse les romans et renvoie à une culture enfantine plus ancienne. Comme l'analyse Gilles Brougère à propos du premier jeu de rôle édité *Donjons et dragons,* celui-ci explore « un monde bien proche de celui sous-jacent à l'invention […] de Tolkien. Tout se passe comme si les joueurs et les éditeurs de jeu produisaient leurs aventures dans le même monde secondaire que celui qui permit d'écrire *Le Seigneur des Anneaux*. Il ne s'agit pas de reproduire les mêmes histoires, mais de les prendre à la même source. La force de Tolkien est bien là dans cet univers d'arrière-plan, de profondeur créée, connu de nombreux jeunes, et devenue une référence pour des productions singulières. Ces joueurs, comme Tolkien, ont peut-être « l'impression de noter ce qui était "déjà-là", quelque part, non d'inventer »[5]. Plus encore, l'importance, selon Gilles Brougère, de l'œuvre de Tolkien dans la culture ludique contemporaine, ce sentiment de « déjà-là » vient de ce que l'auteur britannique a su recycler habilement « des sources hétérogènes, nobles ou populaires, fait feu de tout bois, utilise sa vaste culture d'universitaire spécialiste des langues anciennes de son pays. Il s'appuie sur des sources de première main comme aucun autre n'a pu le faire faute d'être comme lui capable de lire dans leurs formes anciennes nombre de langues européennes. Mais il a aussi lu les auteurs qui ont utilisé ces mêmes légendes pour créer des œuvres contemporaines, comme la tétralogie de Wagner[14] bien qu'il refuse toute relation au compositeur, trop allégorique à son goût[15]. Tous les matériaux sont bons pour construire un monde ».[6]

Si l'on prend cette perspective théorique, l'univers de Tolkien est à la fois une création singulière, la sienne, mais elle appartient à tous tant elle renvoie à des éléments culturels

[1] Et des auteurs tels que Robert Howard (l'auteur de Conan le barbare), Howard Philip Lovecraft, Michael Moorcock, Roger Zelazny. On retrouve sur les sites Internet concernant les MMO sensiblement les mêmes références culturelles citées par les joueurs dans les questionnaires. Cf. p. 241.
[2] Gilles Brougère, « De Tolkien à Yu-Gi-Oh : la culture populaire, du livre aux cartes », *op. cit.*
[3] *Ibid.*
[4] Gilles Brougère, « Et si Superman n'était qu'un jeu ? », *op. cit.*
[5] *Ibid.*
[6] *Ibid.*

connus, entendus, appris ailleurs que dans les romans : contes populaires, légendes, musiques, mythes et mythologies issus de la tradition orale et écrite. Plus encore, on peut se demander si les sources mythologiques qu'utilise Tolkien ne renvoient pas elles aussi au domaine du jeu. C'est la thèse que développe notamment Huizinga qui conçoit le mythe et la mythologie (grecque, indienne, africaine ou germanique) comme entretenant des relations profondes avec le jeu. Le mythe est marqué, selon Huizinga, par des formes ludiques (compétitions, joutes,), « il nait avec la poésie, dans la sphère du jeu », il appartient au domaine du sacré, mais « à mesure que l'élément de croyance disparaît du mythe, le ton ludique qui le caractérise dès le début, s'affirme davantage ».[1] Tout en cherchant à comprendre les logiques propres à chaque culture et à chaque peuple, l'auteur traque la présence du jeu dans les différentes productions mythologiques de l'humanité : « en dépit du caractère sacré et mystique, propre au mythe dans la phase de culture à laquelle il répond, tout en admettant qu'il fut accepté avec une sincérité absolue, il est permis de se demander si un mythe peut jamais être qualifié de tout à fait sérieux. Avec tout ce qui outrepasse les bornes du jugement logique, poésie et mythe se meuvent dans le domaine du jeu »[2]. De la même façon, la poésie serait « un jeu sacré, mais en dépit de ce caractère, ce jeu demeure constamment à la limite de l'extravagance, de la plaisanterie et du divertissement. »[3]

Ce rapprochement entre mythe et jeu qu'opère Huizinga n'est pas sans rappeler non plus les travaux de Florence Dupont, qui firent grand bruit dans le monde distinguant des hellénistes distingués, sur les relations entre l'épopée homérique et Dallas[4]. Selon elle, le feuilleton américain et l'œuvre d'Homère partagent, outre des structures narratives communes, quelques fonctions comparables : « une fois réinsérés dans leur contexte respectif, on constate qu'ils remplissent une fonction analogue : susciter un consensus culturel et populaire en célébrant un monde immobile. En bref, si Dallas est notre Homère, Homère fut aussi le Dallas de l'Antiquité ».

Si l'on accepte cette perspective théorique avec toutes les prudences requises et les précautions émises par les auteurs eux-mêmes, il s'agit alors de voir que *World of Warcraft* ou *Dark Age of Camelot* sont des pierres, comme d'autres jeux, à un édifice plus large : un monde imaginaire, ludique, réifié et synthétisé par Tolkien mais dont les références sont multiples (romans, films, légendes, contes, mythes et mythologies). Dans le cas de *Dark Age of Camelot*, le jeu renvoie explicitement au mythe arthurien, mais aussi aux légendes celtes et vikings. Dans le cas de *WOW*, si certains joueurs se disent « fans des produits Blizzard », c'est tout autant pour la qualité des produits et l'originalité de l'univers étendu que pour ce que ces produits apportent à un imaginaire collectif plus large. On retrouve cette idée notamment lorsque Juan[5] nous précise ce que *WOW* a apporté au « genre » : « *je trouve que les elfes de la nuit ou les orques sont vraiment géniaux dans WOW, super bien faits, avec vraiment un truc à eux. Les gnomes aussi, sont pas mal, plutôt dans l'esprit. Par contre, leurs trolls, non, là y un truc qui va pas* [rires]. *C'est vraiment pas une réussite : un troll c'est grand, c'est en pierre, et c'est plus stupide que méchant. Là on dirait des clowns déguisés* [rires]». De la même façon Mathieu[6], joueur de *DAOC* et de *WOW* compare les deux univers et les contributions de chacun au « méd-fan » (médiéval fantastique) : « *DAOC est plus sérieux, quand même, enfin moins gamin quoi. Les classes sont mieux faites et puis t'as*

[1] Johan Huizinga, *Homo Ludens, op. cit.*, p. 213-214.
[2] *Ibid.,* p.213.
[3] *Ibid.,* p.201.
[4] Florence Dupont, *Homère et Dallas : introduction à une critique anthropologique*, Paris : Kimé, 2005.
[5] Juan, joueur de WOW, étudiant en management, célibataire, joue autour de 26 heures par semaine, uniquement le soir, banlieue parisienne. Données et conversations ethnographiques. Entretien à domicile.
[6] Matthieu, 25 ans, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, animateur socioculturel, en couple, sa compagne, enceinte (Delphine), joue à WOW également. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

vraiment l'impression d'incarner du méd-fan. WOW est plus joli, plus facile, vachement intuitif, mais c'est carrément plus « manga », moins dans l'esprit de Tolkien ».

Apparaît ainsi dans le discours et les activités des joueurs « un monde auquel des pratiques différentes se réfèrent finit par exister indépendamment de ces pratiques, comme Tolkien a voulu le faire exister indépendamment des romans publiés »[1]. Comme pour d'autres produits ludiques, on retrouve ainsi dans les MMO un « courant structurant toujours présent qui se développe à travers une multitude de produits divers, qui est matière à succès, qui séduit, qui intéresse, qui a su capter ces publics. Il offre un cadre quasi réel, au sens où, à force d'être traité, dépeint, il est connu, utilisé. Il prend certaines caractéristiques de la réalité, comme celles d'offrir des références sur lesquelles on peut s'accorder, de ne pas dépendre d'une fantaisie individuelle, mais d'un imaginaire devenu collectif, non parce qu'il serait présent dans l'inconscient de chacun et de tous, mais parce qu'il a été pratiqué de façons diverses, en lisant, en jouant, en regardant des films, par de nombreuses personnes »[2].

Il n'est pas rare de voir par ailleurs les joueurs débattre de cet imaginaire, des relations, des références et des influences réciproques entre différents univers de *fantasy*.

Forum communautaire de WOW : des joueurs discutant du roman Warcraft « la guerre des anciens » [3]

Stumpi : Petite précision de la part du deuxième volet de la Guerre dans Anciens en bouquin : les nains, lorsqu'ils avaient encore leur peau de pierre se faisaient appeler fouisseurs

Metallicâme :Merci a J.R.R Tolkien quand même... ça n'enlève rien à l'excellente histoire de Warcraft.

Jindan : Ce n'est pas comme si il n'y avait que Blizzard qui ce soit inspiré de Tolkien. Prenons un exemple flagrant (du moins pour moi) : Harry Potter, et les différents personnages/entités du roman de J.K Rowling (je ne suis plus très sur de l'orthographe ;p). Première chose qui m'a frappé : la ressemblence entre Dumbledor et Gandalf le Blanc. Même caractéristiques physiques, même aptitude à guider les autres, notamment Harry / Frodon. Harry et Frodon sont aussi très proche l'un de l'autres, ce sont tous les deux des personnes qui ne devaiant pas êtres mêlée à la violence d'un guerre et qui l'ont été toutes les deux contre leur gré. Ron / Sam : les deux amis, sans qui les deux héros ne seraient pas allé bien loin. Après on retrouve les gros pompages bien façile, je pense par exemple aux Détraqueurs, évidentes référence aux nazguls, Voldemort / Sauron, Salazar Serpentar / Morgoth (qui est en fait le vrai boss des vilains dans le seigneur des anneaux) etc... Si l'univers de Tolkien est si proche de *WOW* c'est parce que c'est Tolkien qui a inventé l'héroïque fantaisie. Sans lui les elfes grand et maniant l'arc n'existeraient pas, de même que les nains qui creusent les montagnes et j'en oublie d'autres comme les orcs. Pour finir il est utile de rappeler que Tolkien c'est inspiré des légendes celtes, scandinaves, irlandaises, écossaises... […]

Khamul : Je suis heureux de voir que je suis pas le seul que ça à frappé, cette similitude pourtant flagrante entre l'oeuvre de John Ronald Reuel Tolkien et celle de l'auteur de "Harry Potter". Cependant l'histoire de Warcraft est très développée et très complète.

Les espaces de discussion sur les *background*s des MMO sont fréquent, sur lesquels les joueurs analysent les univers ludiques au regard de leur originalité et de la contribution qu'ils apportent au genre « médiéval fantastique ».

Forum communautaire [4] : un joueur accuse un des créateurs de WOW, Chris Metzen, d'avoir plagié l'univers de Warhammer.

je trouve que Metzen est un gros débile qui a trouvé la poule aux œufs d'or en plagiant l'œuvre qu'est Warhammer. Warcraft tire meme son nom de la. Starcraft est aussi un plagiat, celui de Warhammer 40,000. Certains diront c'est faux nanani nanana, mais il a puisé dans le bestiaire de warhammer. Certes, il y a quelques idées originales comme les elfes de la nuit, et c'est ca qui me fait aimer son oeuvre (encore faut-il que ce soit lui) mais dans l'ensemble toutes les idées qu'il a sorti depuis *WOW*, sont uniquement la pour soutenir le gameplay. Il n'y a plus d'histoire cohérente, comme pouvait encore l'etre warcraft 3

[1] Gilles Brougère, « De Tolkien à Yu-Gi-Oh : la culture populaire, du livre aux cartes », *op. cit.*
[2] Ibid.
[3] http://forums.WOW-europe.com/thread.html?topicId=26012655&sid=2&pageNo=2
[4] Ici, des joueurs accusent par ailleurs les éditeurs de *Warhammer* d'avoir plagié Tolkien : http://forums.WOW-europe.com/thread.html?topicId=2843535932&sid=2.

Ce qui caractérise les discours de certains joueurs sur ces questions de *background*, c'est une forme de sérieux dans la frivolité mais aussi une expertise dans leur analyse : recherche d'une cohérence dans la construction de l'univers de *Warcraft*, mise en relations de différents produits. Ainsi, voit-on fréquemment les joueurs critiquer, parfois vertement, « des incohérences » dans l'évolution du background :

Forum communautaire de joueurs de *WOW* consacré aux incohérences du *Background*. [1]

norel : s'ils disent d'un coté que les Eredars sont une race perverse de sorciers diabolique, et s'ils disent de l'autre qu'ils sont super intelligents et developpérent une société merveilleuse, ça fait quand même un écart Dire qu'avant d'être perverti ils étaient "gentils" et vénéraient la lumiére, pour ceux qui suivent le *background* de trés prés, c'est quand même assez difficile à avaler, on peut l'admettre ^^ ça me fait un peu penser au gnome, c'est un rajout de dernière minute, et bien que la race ait de l'allure, on peut critiquer la façon dont c'est amené... et quand on lit des choses du genre de la part des développeurs : "ben des gens voulaient jouer des démons alors on leur a mis des démons dans l'alliance", on voit qu'ils se soucient davantage des desirs de leur client que de leur propre bg...est ce un mal? difficile à dire [...]

Karl-Frantz : Perso, plus rien ne me choque, j'ai été déçus dès que j'ai joué à Warcraft 3 alors ... Mais en y réfléchissant bien c'est pas plus con que le Chevalier noir qui dit au Chevalier blanc "Je suis ton père" .

Certains joueurs se révèlent assez pointilleux non seulement sur le développement du *background* de *WOW* ou de *DAOC*, mais également sur la contribution de ces univers de jeux à l'imaginaire ludique qui est en amont. Comme le souligne l'un des plus célèbres contributeurs à cette culture ludique, Tolkien lui-même : « s'il existe la moindre satire dans le récit, il est une chose qui ne doit pas être moquée, c'est la magie elle-même. Dans cette histoire, elle doit être prise au sérieux ; il ne faut ni en rire, ni s'en débarrasser par une explication. »[2].

Parodies et caricatures : une culture populaire

A ces contributions « sérieuses » à une culture ludique « frivole » s'opposent, nous l'avons vu, d'autres créations : faux documentaires journalistiques sur les « accrocs de *WOW* », pastiche du discours des scientifiques, fausses publicités, caricatures des joueurs, des éditeurs.

Forum communautaire : des joueurs parodient des chansons sur le thème de World of Warcraft

Voici donc la version originale jamais édité jusqu'a maintenant de "La mauvaise réputation" de George Brassens.

Dans Warcraft, sans prétention,
J'ai mauvaise réputation.
Que j'greykill ou qu'je reste coi
Je pass' pour un je-ne-sais-quoi!
Je ne lance pourtant de sort à personne
En campant les nains que j'tranche et que j'cogne.
Mais les brav'ally n'aiment pas que
L'on suive une autre route qu'eux,
Non les brav'ally n'aiment pas que
L'on suive une autre route qu'eux,
Tout Forgefer médit de moi,
Sauf les muets, ça va de soi.

Contrairement aux productions précédentes, certaines créations ne renvoient pas directement à la logique du jeu, mais visent le rire et la caricature. On fait ainsi des parodies de publicité *World of Warcraft*, on se moque des joueurs, des « geeks » et des « no-life » ; on développe des vidéos, dans lesquelles le président Sarkozy est associé à un nain de *World of Warcraft*[3] ou

[1] http://forum.judgehype.com/judgehype/WorldofWarcraft/warcraft-histoire-incoherence-sujet_249181_1.htm
[2] Cité par Gilles Brougère, « De Tolkien à Yu-Gi-Oh : la culture populaire, du livre aux cartes », *op. cit.*
[3] http://www.youtube.com/watch?v=viYdvrGnjcM

encore des clips musicaux dans lesquels des gnomes font du rap[1]

Au regard de ces créations souvent sarcastiques se manifestent des formes de culture populaire. D'une façon générale, la notion de culture populaire comme le souligne Patrick Mignon, est très « ambivalente ». « On connaît toutes les difficultés de l'utilisation de ce terme de culture populaire qui peut désigner (définition anthropologique) aussi bien le style de vie ou la vision du monde du peuple ou de sa partie la plus éloignée des richesses économiques et culturelles ou du pouvoir que les produits proposés par les industries culturelles et consommés par les masses, auquel cas culture populaire est synonyme de culture de masse ; qui peut désigner ce qui est apprécié par le plus grand nombre mais qui est considéré comme n'étant pas de très grande qualité esthétique ou morale et attirant de ce fait le regard méprisant ou condescendant des dominants sur les pratiques et les valeurs des dominés ; […] On pourrait multiplier à l'infini les exemples de l'ambiguïté d'un mot qui n'est jamais description neutre d'objet mais se trouve toujours pris dans une dimension évaluative impliquant une distance au pouvoir ou à la Culture, un statut d'activité ou de passivité, de conscience élevés ou d'aliénation »[2].

Ici, la notion de culture populaire telle que nous l'employons ne se définit pas seulement en termes de classes sociales mais, dans les traces de Lawrence Levine,[3] en termes de rapport à un contenu. Pour celui-ci en effet, la notion de culture populaire n'est pas une simple affaire de « qualité d'une œuvre ». Selon lui, elle se définit d'abord par « une modalité » de participation, une « façon d'être à l'œuvre ». En analysant le théâtre de Shakespeare, il montre que la ligne qui sépare la culture populaire de la culture savante est mince. Avant de devenir un classique reçu par un public éduqué, Shakespeare est l'un des auteurs de théâtre le plus populaire de la première moitié du XIXe siècle aux Etats-Unis : il est joué partout, connu et su de toutes les franges de la population, y compris les populations illettrées (trappeurs et mineurs), fréquenté par « toutes sortes de gens, vieux et jeunes, riches et pauvres, maîtres et servants, hommes d'églises, commerçants, hommes d'état »[4]. Ce théâtre est populaire parce que, souligne-t-il, l'œuvre n'y est pas respectée : « Shakespeare n'était pas traité avec révérence »[5]. Non seulement on tronque le texte, mais plus encore on le transforme tantôt pour railler l'œuvre elle-même tantôt pour se moquer d'autres éléments. Nombre de ces pastiches, parfois dans la critique sociale, parfois dans le pur plaisir du divertissement, s'approprient cette « œuvre », en produisant de nouvelles versions, souvent sans auteur, qui circulent dans le pays. [6] Levine remarque ainsi que la notion de culture populaire ne se définit

[1] http://www.dailymotion.com/video/k6kzNmvCpYMNvr2Fcj

[2] Patrick Mignon, « De Richard Hoggart aux cultural studies : de la culture populaire à la culture commune », *Esprit*, n°3-4, 2002, p. 180.

[3] Lawrence Levine, *Highbrow/Lowbrow: the emergence of cultural hierarchy in America*, Harvard Cambridge : University, 1988. Analyse reprise par Dominique Pasquier, « la culture comme activité sociale », *op. cit.*

[4] Lawrence, Highbrow/Lowbrow: *op. cit.*, p.24

[5] *Ibid.*

[6] Il faudra attendre le début du 20ème siècle pour que le statut de ce théâtre change et que cet auteur appartienne au domaine de la culture savante. Dès la deuxième moitié du 19ème siècle, on commence à déplorer dans les journaux le « bruit » du public, les interventions intempestives (sifflets, applaudissements, le fait que certains mangent pendant le déroulement de la

alors pas tant par son contenu que par le rapport que les spectateurs entretiennent à leur contenu, le « manque de respect à l'œuvre ».

L'analyse que développe Levine sur la notion de culture populaire n'est pas sans évoquer celle de Bakhtine lorsqu'il évoque au Moyen-Age les pièces comiques et les œuvres satiriques sur la place publique, des appropriations de textes sérieux « qui tournaient en dérision et blasphémaient les divinités ».[1] Cette culture du détournement, du rire, est selon Bakhtine la tradition dans laquelle s'inscrit l'œuvre de Rabelais qui, reprenant mythe, légendes, contes, culture savante les transforme à son tour dans la parodie et la dérision. On peut par ailleurs penser que cette notion de rire et de satire populaire a survécu et traversé les siècles sous des formes et des intensités diverses. En France, la bande dessinée a pu s'inscrire dans cette culture populaire notamment avec *Hara-Kiri*, et des créateurs comme Reiser ou Choron[2].

Sans dire ici que les joueurs sont tous des créateurs rabelaisiens et des auteurs de talent, il s'agit cependant de voir comment certaines productions s'inscrivent dans ces logiques de rire populaire. On raille le discours des médias sur les joueurs de *WOW*[3], celui des chercheurs ou des politiques sur l'addiction. Il existe des proximités entre culture ludique et culture populaire, notamment dans leur dimension participative, mais ce qui nous semble précisément marquer la frontière est le rapport à l'œuvre et la question du respect. Dans le premier cas, il s'agit de contribuer au développement d'un monde ludique en respectant un ensemble de conventions propres au genre, dans l'autre de partir des conventions pour s'en moquer ou rire d'autre chose[4].

Des apprentissages informels

Qu'il s'agisse de créations « pour rire », « pour jouer » ou « raconter des histoires », de productions ludiques ou parodiques, on retrouve dans tous les cas un certain nombre de processus de créations collectives, ce que certains ont pu appeler « production culturelle collatérale », « espace d'appropriation », « culture participative », « craftware » « fanfiction »[5]. Quel que soit le terme employé, on retrouve dans les pratiques des joueurs ce que certaines recherches ont pu souligner dans d'autres domaines culturels sur Internet : une participation active du public à la construction d'un produit et une appropriation des contenus. Autour et à partir de *WOW*, les joueurs s'engagent dans des processus de créations qui supposent un certain nombre d'apprentissages : filmer une partie de jeu, monter une vidéo, éditer une musique, construire une histoire, etc. On trouve en conséquence, aussi bien sur les forums des guildes que sur les forums communautaires, tout un ensemble de ressources, sous formes de conseils ou de discussions, pour développer des textes, des musiques ou des vidéos.

---

pièce). Des journalistes déplorent non seulement ce bruit mais également cette « mixité ». Ainsi l'écrivaine britannique France Troloppe en visite aux Etats-Unis est choquée par « ces hommes sans manteaux », qui, les manches remontées, crachent pas terre, sentent les oignons et le Whisky, mais également ce « bruit perpétuel » « les applaudissements s'expriment par des cris et des bruits de pieds sur le sol. » (L. Levine, *op. cit.,* 1998, p.25) . Ce débat n'est pas sans rappeler celui qui a eu lieu en France autour des grands complexes qui proposent du pop-corn : dénonciation de « l'américanisation », mais aussi du bruit des gens qui mangent, qui parlent, font du bruit, etc. Il aura fallu que les directeurs de théâtre opèrent un « nettoyage ». Ce n'est pas sans rappeler non les analyses de Deleuze à propos de « l'horreur qu'ont été en France les congés payés pour la bourgeoisie » voyant débarquer sur leur plage les classes populaires en vacances (Pierre André Boutang et Claire Parnet, *L'abécédaire de Gilles Deleuze*, [DVD], Paris : Editions Montparnasse, 2004.). En conséquence, les théâtres ont peu à peu fait la chasse aux manifestations intempestives du public, qui reçoit comme consignes celle de bien se tenir. « William Shakespeare devient alors de la Culture » (Lawrence Levine, *op. cit.,* 1998, p.34). Il devient également un auteur enseigné à l'école, dans le respect du texte, joué par des acteurs qui font dans la sobriété et le classicisme, apprécié par un public érudit et socialement sélectionné. On augmente le prix des places, chassant ainsi les milieux les plus populaires des théâtres.

[1] Mikhaïl Bakhtine, *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au moyen âge et sous la renaissance,* Paris : Gallimard, 1970, p. 13

[2] On peut également penser au à l'émission « Groland » sur Canal Plus.

[3] Ici la vidéo « no life parody » dans laquelle des joueurs se moquent de la façon journalistique de traiter de la question de l'addiction : http://www.youtube.com/watch?v=MuOkF-asa8g&feature=related

[4] Etablir une telle distinction ne signifie pas que les créations et les pratiques des joueurs sont tranchées, qu'il y aurait d'un côté des créateurs « ludiques » et des créateurs « populaires » (les deux sont parfois réalisées par la même personne)

[5] Créations des fans. Cf. deuxième partie, « Appropriation et création de contenus : des apprentissages informels », p. 143.

Parallèlement à la pratique même du jeu, s'échangent en effet dans les guildes ou les forums communautaires des savoirs qui vont au-delà de l'activité ludique elle-même tels que l'utilisation de logiciels, la création de sites Internet, l'achat de matériel ou des conseils informatiques.

Sole Marquis	Reboot PC quand je play :(Voila je sais pas pourquoi, mon PC reboot lorsque je joue... C'est assez récent. Si quelqu'un a déjà connu ce problème et qui a réussi a le résoudre il est le bienvenue pour me donner un conseil Merci d'avance.
Drakulv Héros	Le problème c'est que cela peut venir de plusieurs endroits. Si cela reboot depuis peu et que tu n'as rien rajouté dans ton PC (logiciel ou matériel) c'est plus dur d'avoir une piste. J'ai eu un problème pas tout à fait identique sur un de mes PC. Le poste redémarrait dés que je demandais (icône en zone de notification) à retirer ma clé USB. Bizarrement, le problème a disparu en faisant un "chkdsk c: /r".

Des joueurs mettent ainsi à la disposition des autres un ensemble de ressources, majoritairement liées à l'informatique et plus précisément à ce que la recherche anglo-saxonne nomme les *new literacies*, terme difficilement traduisible en français[1], qui désigne l'ensemble des compétences liées à l'utilisation des technologies de l'information et de la communication. Apparaissent en effet des processus d'apprentissages informels déjà soulignés par d'autres études, si l'on conçoit cette notion dans son sens commun comme hors de l'école, sans structure ni intention éducative, sans curriculum formel.[2]

Entretien avec Yohann[3], joueur de *WOW* :

Est-ce que t'as l'impression d'avoir appris des trucs par ta pratique de jeu sur Internet ?

[Silence] Appris des trucs… Ouais, au niveau technique, on apprend des choses, c'est sûr… Ouais, je pense qu'on apprend des choses sur le coté technique.

Technique, c'est quoi ?

Ben technique, c'est savoir se servir de son ordinateur au mieux. Puis arriver à faire des trucs de plus en plus … C'est sûr qu'actuellement, j'arriverais pas à poster des trucs sur le forum, à fabriquer des images, des machins comme ça, si c'est pas des questions que j'aurais posées sur les forums, enfin des questions que j'aurais posé grâce à ces sites. Ca pose des problèmes et il faut essayer de les résoudre. En essayant de les résoudre, on apprend plein de choses.

Si l'on peut ainsi repérer le développement de ressources didactiques (guides, tutoriaux) par les joueurs et l'utilisation de ces dernières pour créer (voire apprendre), il ne s'agit pas pour autant de dire que tous les joueurs développent par ce biais des connaissances. Certains maîtrisent un certain nombre de compétences avant, liées à leur formation scolaire, universitaire ou leur activité professionnelle. Ainsi Victor[4], étudiant en informatique, précise qu'il a appris à faire des machinimas *« en bidouillant. Pour l'instant j'ai pas regardé comme les autres font »*. D'autres, enfin, tentent et abandonnent : « *j'ai essayé une fois de faire une vidéo d'une soirée PVE. C'est bon, ça m'a bien pris la tête. J'ai bien compris que c'était pas pour moi* [rires] » [5]. Ces pratiques ludiques ne sont donc que potentiellement des moments d'apprentissage.

---

[1] Certains traduisent ce terme par « littératie ». Cf. François Mangenot, « New Literacies in Language Learning & Teaching », *Alsic* Vol. 6, n° 2, décembre 2003, pp. 117-125. Disponible sur : http://alsic.u-strasbg.fr/Num11/mangenot/alsic_n11-poi1.htm

[2] Cf. Gilles Brougère, Hélène Bézille, « De l'usage de la notion d'informel dans le champ de l'éducation », *op. cit.*

[3] Yohann, 33 ans, joueur de WOW, sans activité rémunérée, (ancien manutentionnaire en grande surface), sans diplôme, joueur de jeu de rôle, fans de bande dessinée et de roman de science fiction en couple, (sa compagne, professeure des écoles ne joue pas), entretien à domicile, Bordeaux.

[4] Victor, 22 ans, étudiant en informatique (I.U.T), joueur de DAOC, célibataire, vit chez sa mère, joueuse aussi de MMO mais pas de DAOC (elle joue à WOW). Avant DAOC, ils jouaient ensemble au MMO Everquest. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par MSN.

[5] Akim, 31 ans, joueur de DAOC, installateur d'alarmes (domicile et entreprise), en couple (pacs), sa compagne, enceinte, (assistante bibliothécaire) ne joue pas. Souvent en déplacement, il joue dans les hôtels (il se renseigne préalablement pour savoir si l'établissement est équipé de l'ADSL). Banlieue toulousaine. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.

Ce qui semble cependant tout à fait particulier, et intéressant en termes « éducatifs », c'est la mise en relation d'experts, capables de fournir des conseils, avec des joueurs qui veulent créer mais plus encore avec un public. En effet, les joueurs peuvent accéder à un ensemble de ressources, au sein d'une communauté qui encourage à la participation et à soumettre sa création à la critique, quel que soit son niveau de compétence. Ainsi Robin[1], auteur d'une machinima à succès, raconte : « *j'ai eu que des super retours quand j'ai fait ma première vidéo sur DAOC, donc du coup, ça m'a bien motivé pour faire les autres. J'avais déjà plus de 300 visites sur Dailymotion au bout d'une semaine. Et du coup, oui, ça m'a forcé à faire du montage vidéo, ce que je connaissais pas du tout au départ, mais un pote de la guilde … c'était son boulot, donc il m'a filé des tuyaux, tout ça, et je m'y suis mis* ».

Ce que révèlent ainsi ces productions, c'est l'importance du groupe dans l'apprentissage. Non seulement des joueurs fournissent sur les forums des avis, des opinions, des aides et des conseils adaptés en fonction du niveau de chacun, mais plus encore ils sont encouragés (parfois découragés), par certains, créateurs ou non, des plus amateurs aux plus « pros ». On a en conséquence, dans des mêmes endroits, des productions très hétérogènes qui cohabitent : des plus abouties aux moins sophistiquées. Cette diversité peut être un élément de motivation : « *j'aimerais bien arriver à faire un truc bien chiadé* » nous dit Harry[2], 11 ans. Cette cohabitation de productions de qualités diverses est un facteur encourageant : *« y a de tout tu vois, des trucs très très bien faits et des trucs vraiment merdiques, donc si tu fais une quelque chose pas terrible, c'est pas très grave. Moi je me suis lancée puis voilà, quoi, ça a fait rire pas mal de monde* », précise Leyla, 25 ans, auteur « à succès » dans la communauté des joueurs d'un « rap » sur le monde de *DAOC* qu'elle a réalisé et fait circuler sur différents forums consacrés au jeu.[3]

Pour certains, il peut s'agir d'une volonté quasi-professionnelle, se faire remarquer par des éditeurs par exemple tandis que d'autres utilisent ces espaces et ces univers pour développer des créations professionnelles comme dans le cas de la bande dessinée *Stevostin*[4]. Pour beaucoup, il s'agit d'un plaisir de la création, moins lié au fait d'en faire un métier que d'avoir un public à même de commenter, critiquer et de gagner ainsi un sorte de prestige, de capital symbolique. Même si nous sommes dans le domaine du jeu, du loisir, du divertissement ces univers sociaux n'échappent pas à des formes « d'honneurs ». Ainsi Yohann[5], auteur de bandes dessinées qu'il met en ligne sur les forums communautaires précise : « *Tout dépend de ce que je veux y faire en fait. Je pense que c'est de l'orgueil mal placé en fait si j'y rentre. Si j'y rentre c'est parce que justement en ce moment, je fais une BD en ligne et que j'ai envie de la faire connaître. Je pense que c'est un peu dans cette optique là. Avant j'y étais peu, très peu sur les forums communautaires. Je passais comme ça par ci par là. Si je suis honnête oui, ça me fait plaisir, ça me flatte même que les types laissent des commentaires en me disant "c'est génial"* ». En somme c'est l'existence d'un monde social, avec ses acteurs, ses producteurs, ses publics, sa division du travail, son prestige, ses récompenses qui amènent certains à participer et donc apprendre. Comme le souligne Pierre Bourdieu, « on peut supposer que, pour obtenir le sacrifice de l' « amour-propre » au profit d'un

[1] Robin, 26 ans, joueur de DAOC, étudiant en doctorat de biologie, célibataire, atteint d'une maladie génétique. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL. Entretiens en ligne par Skype. Cf. portrait p. 545.

[2] Harry, 11 ans, joueur de *DAOC*, de *WOW* et de *City of Heroes*, collégien, célibataire. Conversations et données ethnographiques. Entretien lors d'une IRL. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 535.

[3] Leyla, 25 ans, joueuse de DAOC, étudiante (lettres), célibataire, auteur « à succès » dans la communauté des joueurs de DAOC grâce un « rap » qu'elle a réalisé et qui a circulé sur différents forums. Données et conversation ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.

[4] On peut penser également à bon nombre de « blogs bd » sur Internet, tel que Stevostin, de Gregory Mackles, ou encore Frantico, de Lewis Trondheim, qui furent d'abord publiés gratuitement sur des blogs, puis édités.

[5] Yohann, 33 ans, joueur de WOW, sans activité rémunérée, (ancien manutentionnaire en grande surface), sans diplôme, joueur de jeu de rôle, fan de bande dessinée et de roman de science-fiction, en couple, (sa compagne, professeure des écoles ne joue pas), entretien à domicile, Bordeaux

autre objet d'investissement et inculquer ainsi la disposition durable à investir dans le jeu social qui est un des prérequis de tout apprentissage, le travail pédagogique dans sa forme élémentaire s'appuie sur un des moteurs qui seront au principe de tous les investissements ultérieurs : *la recherche de la reconnaissance »*[1].

Conclusion. Jeu vidéo et storytelling : narrations et récits vidéoludiques

Au travers des différentes activités décrites ici, on peut voir comment une dimension narrative est fortement présente dans l'expérience et la pratique des joueurs de MMO. Qu'il s'agisse de quêtes dans le jeu, de novélisation rapportant les aventures des guildes, de biographisation des avatars, des romans dérivés du jeu vidéo, tout un ensemble d'activités et de supports créent chez le joueur un sentiment « de vivre », « lire » ou participer à une histoire. On retrouve en partie les notions de lectacteur, ou de spectacteur[2] : lecteur d'une histoire dans un univers programmé mais également auteur et décideur du déroulement d'une narration. A ceci près que dans le cadre des jeux de rôles en ligne, ces processus narratifs sont plus complexes encore que dans les jeux vidéo « classiques ». La dimension narrative se développe en effet à la fois dans le jeu, en dehors du jeu dans des positions simultanées d'auteur, de spectateur et de lecteur.

On peut ainsi distinguer différents types de narrations, différentes positions du joueur, différents modes de récits. A un premier niveau, il existe ce que l'on pourrait appeler un macro-récit ou encore un *récit global* qui renvoie à ce que les joueurs nomment le *background* et la *storyline* que les éditeurs modifient au gré des mises à jour et d'extensions et que les joueurs lisent sur les sites officiels, les boîtiers ou dans les « livres » accessibles dans l'univers virtuel. Il s'agit là d'un monde qui, à l'image des *terres du milieu* de Tolkien, ou de l'univers de *la guerre des étoiles*, ne cesse de s'étendre chronologiquement et sur différents supports. Les joueurs en prennent connaissance, non seulement au travers de quêtes, d'animations, mais en dehors du jeu, de romans en jouant au jeu de cartes et aux figurines, qui sont aussi une façon de lire, d'explorer et de jouer avec le *background*. A un niveau intermédiaire, il existe ce que l'on peut appeler un *récit groupal ou local,* une histoire parallèle au jeu, que créent et développent les joueurs, un ensemble de narrations qui portent moins sur l'évolution du monde en général mais sur les activités des joueurs, les groupes, les guildes, les communautés. Enfin, à un dernier niveau, il y a un ensemble de récits biographiques qui portent plus spécifiquement sur l'avatar des joueurs, son évolution, sa place dans le monde de référence, ses aventures.

Types de récits :

Récit global ou macro-récit	*Background*, storyline : livres, produits dérivés, cartes figurines, animations
Récit groupal ou local	Histoire de la guilde, histoire de la communauté, quêtes
Récit personnel	Histoire de l'avatar, biographie du joueur

De ce point de vue, si pour certains chercheurs, les jeux vidéo renvoient à des nouveaux récits ou des nouvelles formes de récits[3], on retrouve nous semble-t-il une forme spécifique de récit, et peut-être une forme première : l'épopée et le conte populaire. A l'instar de l'Iliade, de l'Odyssée, de l'Enéide, se construisent des textes qui intègrent une histoire mêlant personnages « réels » (ici les avatars joués et incarnés) et figures mythiques (dieux, rois ou reines). Ces histoires sont répétées, transformées et sans cesse modifiées. Ce qui caractérise en effet ces épopées collectives, c'est une interprétation et une réinterprétation active des joueurs de ces mythes. Certains joueurs apparaissent comme profondément

[1] Pierre Bourdieu, *Méditations Pascaliennes, op. cit.*, p.199.
[2] Jean-Louis Weissberg, « Introduction générale par Jean-Louis Weissberg », *op. cit.*
[3] Cf. deuxième partie, « Le jeu vidéo comme récit : la perspective narratologique », p. 55.

« conservateurs » : « on ne touche pas au texte » tandis que d'autres importent de nouveaux éléments.

Mettre en évidence cette dimension narrative ne signifie pas que tous les joueurs y soient sensibles. Certains déclarent être peu amateurs tandis que d'autres, plus « fans », explicitent leur plaisir dans ces activités narratives et font feu de tout bois pour développer des textes, des images, des vidéos, dans des perspectives professionnelles pour certains, dans le plaisir de la création pour d'autres. Certains de ces « joueurs/auteurs » de textes, de vidéos, de musiques mobilisent des compétences pour créer, d'autres se trouvent en situation (voire dans la nécessité) d'apprendre. Non pas apprendre pour apprendre, mais apprendre pour faire, montrer, participer, jouer, « rire », « délirer ». Les apprentissages qui font jour dans ces pratiques révèlent ainsi un élément qu'il s'agit de ne pas oublier : ils n'apprennent pas pour le plaisir d'apprendre, mais pour le plaisir de faire. Ces apprentissages sont ainsi indissociables des pratiques et des joueurs qui sur les forums les commentent, les valident ou les contestent : pour en être, pour « rire ensemble », pour critiquer, pour « charrier »… pour faire avec, comme, ou contre les autres.

4. UN MONDE EN GUERRE : PLAYER VERSUS PLAYER

L'agôn compétitif

Avec le PVE, un second type d'activité ludique occupe une place importante dans les pratiques, les discours et l'expérience des joueurs : le PVP, acronyme de « Player versus Player », littéralement « Joueur contre Joueur ». Selon le niveau de leurs avatars les joueurs peuvent franchir les portes de leur royaume et quitter l'intérieur de leur territoire pour combattre les joueurs des royaumes ennemis dans des zones dédiées à l'affrontement contre les royaumes ennemis. Souvent, ils forment des groupes (d'autres préfèrent jouer seuls, « en solo ») et partent attaquer leurs adversaires dans ces « zones de PVP ». Dans *Dark Age of Camelot,* on parle aussi de RVR, Royaume Versus Royaume.

Entretien avec Daniel[1] et Nicolas[2], joueurs de DAOC :

Qu'est ce qui vous plait le plus dans Dark Age ?

(Ensemble) : le RVR (rires)

Nicolas : enfin le teamplay

Daniel : le RVR. Parce qu'il y a pas d'autre jeu, ou comme ça tu joues en groupe de 8 mais contre pleine de monde.

Nicolas : ouais le fait de pouvoir se coordonner entre 8 personnes, c'est excellent. Ma guilde ça fait 6 mois à peu près qu'on s'est mis à jouer sur Teamspeak.

Il existe une différence sensible entre *WOW* et de *DAOC*[3]. Ce dernier propose en effet, aux dires des joueurs et d'après notre propre expérience un système plus sophistiqué de PVP, ce qui en fait par ailleurs sa spécificité et son intérêt en dépit de son âge et de l'obsolescence du moteur graphique[4]. On peut voir par ailleurs un écart apparaître dans le jugement des joueurs à l'égard du PVP de *DAOC* : les joueurs de DAOC valorisent beaucoup plus cette activité ludique que ceux de WOW.[5]

49. Points de vue des joueurs de DAOC sur le PVP[6]

PvP	Nb. cit.	Fréq.
très intéressant	1191	89,5%
assez intéressant	96	7,2%
peu intéressant	28	2,1%
pas du tout intéressant	15	1,1%
TOTAL CIT.	**1330**	**100%**

50. Points de vue des joueurs de WOW sur le PVP[7]

PvP	Nb. cit.	Fréq.
très interessant	2603	38,3%
assez interessant	1822	26,8%
peu interessant	1342	19,8%
pas du tout interessant	1022	15,1%
TOTAL CIT.	**6789**	**100%**

[1] Daniel, 39 ans, terrassier, joueur de DAOC, en couple, père d'un enfant (8 ans) qui joue de temps en temps un avatar de son père (le soir avant d'aller se coucher), joue plus de 26 heures en semaine, jamais le week-end. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.

[2] Nicolas, joueur de DAOC, agent de la poste (facteur), 26 ans, en couple (sa compagne ne joue pas). Entretien lors d'un salon du jeu vidéo

[3] Nous nous attacherons ici à décrire ici plus particulièrement DAOC. Seules la complexité et les modalités des affrontements changent. Les principes restent, dans les deux jeux, les mêmes. Dans le cas de WOW, il n'y a pas de reliques à capturer mais des drapeaux ennemis.

[4] Qui date de plus 7 ans et fait « graphiquement » pâle figure au regard des jeux les plus récents.

[5] 89% des joueurs de DAOC interrogés considèrent le PVP comme « très intéressant ». Seulement 38% pour *World of Warcraft*.

[6] 29 non-réponses

[7] 109 non-réponses

Cependant, quel que soit le jeu concerné, on peut constater, comme l'avait remarqué auparavant Taylor[1] et Griffith[2], que le PVP est une pratique valorisée, du moins dans les déclarations, plus par les joueurs masculins que par les joueuses.[3]

51. Points de vue des joueurs sur le PVP selon le sexe

PvP / Sexe	pas du tout interessant	peu interessant	assez interessant	très interessant	TOTAL
homme	13,6%	19,4%	26,9%	40,1%	**100%**
femme	25,5%	22,6%	26,4%	25,5%	**100%**
TOTAL	**15,1%**	**19,8%**	**26,8%**	**38,3%**	**100%**

Dans *Dark Age of Camelot*, chacun des trois royaumes qui constituent le monde possède des « zones frontières » dans lesquels des châteaux et des territoires peuvent être capturés. Dans cette zone, les joueurs peuvent également s'emparer de « reliques » qui donnent un avantage et un bonus à tous les personnages du royaume qui les possèdent. Pour mener à bien cette activité, les joueurs composent des groupes en fonction de l'objectif visé qu'il s'agisse de capturer un château, de prendre une relique, ou le plus souvent « d'aller tuer du monde ». Comme pour le PVE, selon les classes des joueurs, chacun occupe un rôle spécifique dans les combats : certains soignent (« les heal »), d'autres bougent rapidement, se camouflent (« les fufus »), certains sont plus performants pour les combats à distance (« les archers » ou les « magots »), d'autres au corps à corps (« les tanks »).

Capture d'écran du jeu Dark Age of Camelot : des joueurs attaquent les portes du château d'un royaume ennemi pour prendre une relique.

Les joueurs composent et organisent des groupes qu'ils estiment adaptés à leurs objectifs : défendre, attaquer ou harceler le royaume ennemi. Il s'agit ainsi non seulement de connaître des tactiques de combat, les compétences et les possibilités des avatars de chacun, mais également ce que les avatars des adversaires sont en mesure de faire, et comment les affronter.

Conversation entre joueurs de DAOC avant de partir en zone frontière :

Aratorn : Ok , on bouge dès que l'autre groupe me contacte. Le groupe de Darryl attaque pour faire diversion au Sud. Pendant ce temps, on file sur leur fort au nord

Perchery : Attends je vais récupérer des béliers et des catapultes.

Aratorn : si on tombe sur des hibs[4] en route, on les attaque pas. On a pas un groupe de corps à corps mais de défense. Vous les laissez venir. On recule petit à petit et on les ramène vers la tour. On joue la défense. L'idée c'est que d'autres groupes attaquent leur royaume un peu partout pour les diviser.

[1] T.L. Taylor, « Multiple Pleasures: Women and Online Gaming » *op. cit.*, p. 37.
[2] Mark D. Griffith, Mark N. Davies, Darren Chapell, « Breaking the stereotypes », *op. cit.*
[3] Cf. deuxième partie : « Division sexuelle de la pratique vidéoludique», p. 112.
[4] Hibs = hiberniens, joueurs du royaume d'Hibernia.

Comme pour le PVE, les groupes, constitués le plus souvent de 8 joueurs, sont sous la direction d'un *lead,* d'un « chef », qui décide des endroits à attaquer et des stratégies à mettre en œuvre. Les joueurs « stick leur lead », suivent leur chef, et celui-ci parcourt le royaume ennemi, tout en donnant les consignes soit sous forme de texte sur le canal de discussion « groupe », soit de vive voix, par le biais de micro-casques et des logiciels Teamspeak ou Skype. A nos débuts en 2002, l'utilisation du micro-casque était relativement rare mais s''est considérablement développée ces dernières années (ce qui, modifie considérablement le rapport entre les joueurs : ces derniers ne sont plus perçus seulement comme des avatars graphiques mais comme des voix). Notons que certains joueurs (assez rares cependant) refusent cet outil, voyant une perte de la dimension ludique et de « faire-semblant ». Cette technologie n'est pas sans effet sur les sociabilités, et les agrégations entre les joueurs : ils sont autant d'indices sur le sexe, l'âge (un moyen de repérer les « kévins ») et parfois l'origine géographique au travers des accents. Autant d'éléments qui introduisent « du réel » dans le jeu.

Photo prise lors d'une convention du jeu vidéo : espace « *Dark Age of Camelot* »

Comme pour le PVE, les groupes se forment tantôt de façon spontanée dans le jeu, tantôt de façon organisée. Dans le premier cas, les joueurs demandent sur le canal de discussion si telle ou telle classe est disponible pour « RVR », tandis que d'autres précisent sur le même canal qu'ils sont « LFG »[1], disponibles et à la recherche d'un groupe pour partir au combat. Ils constituent alors des « *pick up* », terme qui désigne les groupes formés au gré du jeu, selon les besoins et sans connaître nécessairement les joueurs derrière l'écran. Dans d'autres cas, les joueurs qui jouent en guilde prévoient à l'avance des soirées PVP. Ainsi Joachim[2], joueur de *WOW*, précise : *je suis dans une guilde qui est que* PVP*, donc on fait ça genre, un soir t'as un message du jour de la guilde :"demain, rendez-vous à 20 heures"* ».

Forum de la guilde les cohortes du Valhalla (*Dark Age of Camelot*) :

Zalfela : Si certains d'entre vous souhaitent faire du RVR régulièrement, Piotr se plaint d'être un peu seul avec Iskra. C'est pourquoi, je vous propose de voir avec lui, afin d'organiser un groupe qui puisse tourner très régulièrement en terre ennemie. Amicalement, Zalfela

Lab : Et bien je suis toujours partant ! meme si j'ai pas ete trop present a cause du PVE maintenant que c fini je serai dispo le soir vers 21h en principe. Pensez donc a moi ! Enfin si vous avez besoin d'une petite koby war ou bien d'un frost chamy

Arlearian : fixons plusieurs soirées dans la semaine consacrées au RVR de guilde; pas d'obligation bien entendu. Toujours manière de fixer les choses, je propose le dimanche soir, le mardi soir et le jeudi soir pour notre RVR. A vous de donner votre avis. Concernant mes persos

[1] Initiales de « Looking For a Group », « à la recherche d'un groupe ».

[2] Joachim, 15 ans, lycéen en seconde, joueur de WOW, son frère jumeau est joueur également de WOW ; ils jouent tous deux sur le PC de la famille (dans le bureau du père) parfois dans un cybercafé. Ils jouent seulement le week-end en soirée, parfois au milieu de la nuit clandestinement « pendant que les parents dorment » ou pendant les vacances. Père architecte, mère publicitaire. Entretien mené à domicile avec son frère (résidence secondaire), Dordogne.

capables de RVR en groupe, vous les connaissez, c'est Arlearian ou Arlhaxa. J'espère que tout le monde s'exprimera, et qu'un lead se proposera.

Lab : présent

Guldan : bien sur sa me parait trés intérescent c pour quoi je sui d'accord pour dire :penser a moi si je sui conecté car c vrai j ai pa trop l abitude du RVR puis en faite j'y pense jamais à en faire

Jec : Pour rejoindre l'idée de arle si on prenait des jours de semaines, genre lundi jeudi ou mardi vendredi...ou week end pe importe… rdv 21h vindsaul pour essayer de faire le(s) groupes ..

Nini : Moi je suis pour RVR en guilde. Donc v suivre le forum pour me tenir o courant

Arlearian : Je serai peut etre des votres avec Nola, mais en ce moment c'est vraiment pas la forme. Donc si je me sens bien, je me joindrai à vous avec plaisir... A bientôt

Misele : le pc d'iskra [conjoint] a planter completement du coup on est pas sur d'etre la pour la sortie RVR J'espere que le probleme sera regler d'ici la sinon ça sera sans nous

Parfois, les joueurs n'appartiennent pas à une même communauté mais ils se connaissent en dehors du jeu et jouent ainsi régulièrement ensemble. Ainsi Jason[1] précise qu'« *avec des copains du collège on joue le mercredi au cybercafé. Ceux qui sont de la horde groupent ensemble et on essaie de retrouver l'autre groupe pour se taper dessus. En fait, c'est vachement plus marrant de savoir sur qui tu tapes, de mettre un visage. On peut se lancer des vannes, ça gueule dans la salle, c'est carrément plus marrant* ». Si l'on peut distinguer ainsi différents types de regroupement, il s'agit souvent d'un mélange de situations : les joueurs prévoient une soirée PVP, et si quelqu'un manque, ils groupent un « LFG » qu'ils connaissent ou pas ... Toutes sortes de configurations ont lieu.

Dans certains cas, les groupes de joueurs s'associent pour former des « BG », des « battlegroups », littéralement des groupes de combat, des rassemblements de joueurs bien au-delà de 8, pour attaquer de façon massive les zones ennemies. Le plaisir et l'expérience de certains se développent dans la mise en place de combats de masse. Ainsi Bruce[2] précise : « *ce que j'aime, c'est le combat PVP, et surtout quand je lead un BG[3] de 80 joueurs pour prendre un fort ou une relique. T'as une vraie sensation, à la fois, c'est super tactique, faut donner des ordres, gérer tout le monde. Faut que chacun soit à sa place et quand tu vois que ça marche, que les joueurs d'en face tombent, que tu prends le fort c'est vraiment intense* ».

Capture d'écran du jeu *Dark Age of Camelot* : 3 joueurs face à un « BG » d'ennemis

[1] Jason, 17 ans, lycéen, joueur de WOW, célibataire, parents dans la restauration (son père est responsable d'un café restaurant), joue avec ses copains du lycée dans un cybercafé, mais aussi dans sa chambre. Entretien à domicile, Périgueux.
[2] Bruce, 28 ans, joueur de DAOC, commercial (téléphone portable), célibataire, joueur de DAOC. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.
[3] BG = Battlegroupe, groupe de combat, regroupement massif de joueurs.

D'autres, au contraire, inscrivent leur plaisir essentiellement dans le « 8v8 », l'affrontement d'un groupe de joueurs contre un autre groupe de joueurs, ou en « solo », voyant dans ces petits combats un type de jeu bien plus intéressant. Ainsi Jacques[1] déclare : *« ah non les BG[2] en RVR, je déteste, ça n'a aucun intérêt. T'as trop de monde. Tu peux rien faire sinon suivre la masse en cliquant sur un bouton. Perso, je comprends pas que des mecs s'éclatent à jouer en bus[3]. Après des fois, t'es un peu obligé, pour prendre une relique ou récupérer des forts. Ou alors quand tu débutes, que tu sais pas trop jouer. Mais sinon moi j'évite. Je préfère carrément les petits combats, ou même jouer solo parce que là t'as plus de challenge. Les combats de masse, c'est à celui qui sera le plus nombreux qui gagnera. Ça a rien d'intérêt. […] Je suis même pas sûr que t'apprennes à jouer ton perso en faisant du bus. J'en vois, ils sont Haut Rang, et ils jouent vraiment mal. Souvent, c'est des types qui ont fait que du bus et qui savent pas jouer à cause de ça ».*

« Sc », « Gameskills », « gameplay » : « apprendre par corps »[4]

Durant ces combats entre joueurs, les plus efficaces se révèlent être souvent les personnages de « haut rang » ou de « haut niveau » mais aussi, comme pour le PVE, ceux qui possèdent un avatar « optimisé », c'est-à-dire développé et construit par les joueurs de la façon la plus performante possible. Pour chaque classe de personnages, il s'agit en effet de savoir quel est la meilleure « spé », la meilleure « spécialisation » pour le PVP. Chaque type d'avatar, qu'il s'agisse de magiciens, de guerriers ou de soigneurs, peut en effet se « spécialiser » dans certains domaines. Dans le cas d'un guerrier par exemple, il peut choisir d'être expert du port du bouclier, des armes à deux mains ou des armes de jets, etc. Certaines spécialisations se révèlent plus pertinentes que d'autres non seulement pour affronter les ennemis, mais aussi au regard des joueurs avec qui l'on joue : il est très souvent inutile d'avoir deux fois la même spécialisation dans le même groupe.

De la même façon, selon la classe et la spécialisation de l'avatar, il faut également avoir le meilleur équipement possible, autrement dit posséder les armes, les armures, les bijoux qui donneront le plus de bonus afin d'être le plus efficace possible en combat et d'exploiter au mieux les caractéristiques de son personnage. Ainsi Victor[5], est reconnu dans sa guilde comme « le spécialiste du « SC », terme qui désigne le calcul et la recherche de l'équipement optimal selon la spécialisation : « *Certains dans la guilde m'appellent " le professeur"* [rires]*, parce que je suis le spécialiste du calcul de SC. On me demande souvent de leur trouver une SC pour le PVP, parce que j'adore ça. Regarder les loots[6], et trouver les meilleures combinaisons. Après ça dépend des joueurs. T'en as qui veulent une SC rapide, c'est-à-dire avec des items qui soient pas trop durs à avoir ou trop chers à acheter. Je leur fais des SC moyennes avec des objets peu rares. Malgré que t'es pas obligé d'avoir la meilleure SC, il faut un minimum quand même. Après, t'as des SC de fous avec des objets très rares. Elles sont très difficiles à obtenir mais parfois ça fait vraiment la différence en PVP. […] non, ça me fait toujours plaisir de faire des SC pour les autres. Je trouve ça vraiment sympa de se creuser la tête pour trouver la meilleure combo[7]* ». Si certains, comme Victor, calculent les SC « à la main », il existe cependant des logiciels permettant ces calculs souvent complexes.

---

[1] Jacques, 21, joueur de DAOC, belge, étudiant en marketing, célibataire (mais a vécu quelques temps avec une joueuse de DAOC, rencontrée dans le jeu), habite Bruxelles. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.
[2] Battlegroupe, groupe de combat.
[3] Bus : terme pour désigner une masse de joueurs qui se suivent.
[4] Sylvia Faure, *Apprendre par corps, Socio-Anthropologie des techniques de danses*, Paris : La Dispute, 2000
[5] Victor, 22 ans, étudiant en informatique (I.U.T), joueur de DAOC, célibataire, vit chez sa mère, joueuse aussi de MMO mais pas de DAOC (elle joue à WOW). Avant DAOC, ils jouaient ensemble au MMO Everquest. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par MSN.
[6] Les objets.
[7] Combinaison.

Feuille de calcul de SC réalisée à l'aide du logiciel « calculateur spellcraft :

Compte Rendu Final

Serveur Normal: Hibernia
Nom : kikilloutte
Classe : Ranger
Race : Elfe
Niveau : 50
Rang de Royaume : 1L

Caractéristiques

Force: 101/101
Constitution: 99/98
Dextérité: 102/101
Vivacité: 43/75
PdV: 404/400

Résistances

Résistances Raciales Inclues
Corps : 25/26
Froid : 23/26
Chaleur : 14/26
Energie : 5/26
Matière : 16/26
Esprit : 18/31
Contondant : 27/26
Estoc : 29/29
Tranchant : 28/28

Compétences

Perforant : 6/11
Lames : 3/11
Furtivité : 3/11
Archerie : 3

Bonus au Cap

PdV : 204/200
Force : 28/26
Dextérité : 28/26
Constitution : 23/26

Autres Bonus

Bonus à la Portée de Sort et d'Archerie : 7/10
Bonus aux Dégâts Magiques et d'Archerie : 2/10
Endurance : 4/25
Facteur d'Armure : 50/50
Bonus à la Durée des Sorts : 4/25
Bonus aux Dégâts de Mêlée : 4/10
Bonus aux Dégâts de Style : 4/10
Bonus à la Vitesse de Mêlée : 5/10
Bonus à la Vitesse d'Incantation et de Tir : 3/10

Si à un premier niveau d'observation, ces pratiques de RVR semblent proches de celles du PVE (il s'agit là aussi de combat, d'affrontement et d'agôn), elles sont au regard des discours des joueurs assez différentes. En effet, contrairement à un monstre géré par le programme informatique, les réactions des joueurs ennemis impliquent des niveaux d'interactivité[1] bien plus grands et supposent en conséquence des compétences différentes du PVE, bien plus difficiles à maîtriser[2]. C'est ainsi que Thierry[3] le conçoit : « *ah non rien à voir [le PVE et le RVR]. Le RVR c'est vraiment tendu. C'est pas comme un mob*[4] *que tu peux tuer en chaine. Une fois que t'as compris comment il fonctionne, tu peux le faire sans problème d'affilée. Quand t'es en RVR, là, c'est plus pareil, c'est des joueurs que t'as en face, il faut que tu t'adaptes. Je te dis ça mais c'est valable aussi pour les gros mauvais en RVR. Des fois ça*

[1] Cf. deuxième partie, « Interactivité : définitions », p. 63.
[2] Et ce fut dans notre cas, les moments d'apprentissages les plus longs.
[3] Thierry, 33 ans, joueur de WOW, adjoint de sécurité (RATP), marié, père de deux enfants (8 ans et 6 ans), sa conjointe a joué à DAOC, puis a arrêté pour jouer à WOW. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'un IRL Banlieue Parisienne. Cf. portrait p. 540.
[4] Un monstre.

m'arrive de RIP[1]*, sur des joueurs qui sont nuls, parce que justement je m'attends encore moins à ce qu'ils vont faire, surtout quand ils font n'importe quoi* ».

Le RVR suppose en effet un ensemble de compétences visuelles, motrices et cognitives. Tout d'abord des réflexes : anticiper les mouvements de l'adversaire, savoir se placer, utiliser les décors à son avantage, cliquer rapidement sur les icônes et les cibles. Dans le cas des classes dites « de soutien » tels que les soigneurs, ils veillent à la survie de leur groupe : non seulement ils doivent les soigner, mais aussi leur enlever les sorts néfastes que leur envoient les ennemis en face qui les ralentissent (« snare » ou « root »), les immobilisent (« stun », « mezz »), les affaiblissent (« maladie », « shear »),… Ils ont donc à surveiller le déroulement du combat, les actions des ennemis, mais aussi l'état de chaque membre du groupe avec lesquels ils jouent. Ils doivent donc avoir une vision très large du combat, quasi panoptique : les joueurs font généralement « tourner la caméra » du jeu pour voir ce qui se passe derrière, devant et sur les côtés.

Entretien avec Sophie[2], joueuse de *DAOC* :

Qu'est ce que tu trouves difficile dans ce jeu ?

Ben le RVR justement. Le plus dur c'est d'arriver à se placer pour mezz[3] ou root[4]. Je root, je dot, je balance mes sorts sur le healer ou le magot pour empêcher de caster[5].

Qu'est ce que c'est un bon joueur de DAOC ?

Ben le rang, qui va avec. Les gros rangs, Fiodon, Solas. Drdree, lui il est fantastique, il gueule ; c'est monstrueux. Il gueule à un tel point que [inaudible], il est a fond dedans.

Ces pratiques de RVR nécessitent non seulement une capacité à anticiper mais aussi une parfaite coordination du groupe, ce que les joueurs nomment souvent « un teamplay », un jeu d'équipe. Pour Sylvain[6] « *un bon joueur, en RVR, c'est un mec qui connaît sa classe mais surtout qui connaît celle des autres, celle de son équipe et celle des joueurs en face. Tout le truc, c'est de jouer ensemble, bien ensemble. Il faut un bon teamplay, c'est-à-dire ne pas casser les "roots" ou les "mezz". Faut "backer"*[7] *quand tu vois que les healers sont attaqués, casser les lignes de vue, "jouer en rupt"*[8]*, assister les magots quand ils en ont besoin, [….] Donc ouais, ça n'a rien à voir avec le PVE. Là c'est vraiment dur et tu vois une vraie différence entre les bons et les mauvais ; enfin en PVE, tu les vois les noobs*[9] *en PVE, mais c'est plus flagrant en RVR.* ».

Le RVR suppose également une bonne connaissance des classes ennemies. Il faut en effet, choisir les bonnes classes à « cibler » (les soigneurs par exemple font partie des cibles prioritaires puisque une fois morts ou neutralisés ils ne peuvent plus tenir en vie le reste du groupe), savoir les reconnaître et les trouver quand ils sont cachés. Enfin, on le voit bien dans le discours des joueurs, il s'agit comme pour le PVE d'apprendre un langage spécifique, qui mêle terme anglais, français, sigles et acronymes : « assist», « pgm », « mezz », « root »,[10], « stun », « buff »… Pour Patrick[11], c'est cet apprentissage qui a été le plus éprouvant : « *franchement, quand tu débutes, c'est hallucinant, tu comprends rien. Moi, le plus dur honnêtement, ça a été de comprendre ce qu'on me disait, genre "heal", "assist". A chaque*

[1] Mourir.
[2] Sophie, joueuse de DAOC, 41ans, mariée, mère au foyer, mari avocat, mère de deux enfants (11 et 16 ans), le plus âgé est joueur de DAOC, initiée à DAOC par l'aîné. Rencontrée lors d'un salon du jeu vidéo.
[3] Hypnotise un adversaire.
[4] Ralentir un adversaire.
[5] Lancer des sorts.
[6] Sylvain, 23 ans, joueur de DAOC célibataire, technicien informatique. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo. Entretien à domicile, Gentilly.
[7] Reculer
[8] Jouer en rupt = interrompre l'ennemi pour qu'il ne puisse pas lancer de sort.
[9] Les débutants.
[10] cf. lexique en annexe 1.
[11] Patrick, 24 ans, joueur de WOW, célibataire, technicien informatique, Bordeaux. Conversations et données ethnographiques.

fois, je disais : "hein, quoi, vous pouvez pas parler normalement ? " [Rires] ».[1]

Dans le discours des joueurs sur leur apprentissage du RVR apparaît plus qu'ailleurs la notion de *gameplay :* « *le PVP, c'est d'abord une question de skills*[2] *et de gameplay* », précise Thierry[3]. Si la notion de gameplay est polysémique dans la littérature[4], elle l'est en fait tout autant dans le discours des joueurs. Pour certains le gameplay renvoie au système formel du jeu et au champ d'actions possibles que permet le logiciel. Ainsi un joueur comparant *WOW* et *DAOC* écrit sur un forum communautaire : *« pour moi, il manque beaucoup de choses à WOW au niveau des graphismes. Y a pas photo pour WOW mais au niveau gameplay, ben moi je trouve que DAOC est de loin beaucoup plus complet* »[5]. Pour d'autres le gameplay renvoie à la difficulté du jeu et à l'apprentissage qu'il nécessite : « *le gameplay en RVR est dur ouais. Ça demande beaucoup de temps pour le maîtriser* »[6]. Enfin, le terme de gameplay est parfois utilisé à la place de *skills*, d'habiletés. Ainsi Pénélope,[7] à propos d'une équipe de joueurs célèbres sur son serveur pour son haut niveau de jeu, précise qu'*« ils ont un gameplay incroyable. Ils mezzent*[8] *à l'arrivée, ils splitent*[9] *super bien, ils s'assistent. Ils ont du skill, quoi* ». De la même façon, pour Sofiène[10], un bon joueur, « *c'est un joueur qui sait jouer en solo et qui sait jouer en groupe. Et y a beaucoup de joueurs à mon avis qui sont soit l'un soit l'autre, mais c'est pas toujours facile d'avoir du gameplay et du teamplay. A mon avis, c'est vraiment deux styles différents qui sont durs à maîtriser* ».

Entretien Joachim et Guillaume[11], joueurs de WOW

C'est quoi un bon joueur de WOW ?

Guillaume: quelqu'un qui connait sa classe.

Joachim : ça dépend : t'as les bons joueurs en PVP et les bons joueurs en PVE. Mais les bons joueurs en PVE, tu les remarques moins en général.

Guillaume: si, ça dépend. Un bon healer, c'est le gars, personne ne mourra dans son groupe. T'as confiance, tu sais que ...

Joachim: le plus simple, c'est tank.

Guillaume: attends, c'est super dur, tank. Faut que tu prennes l'agro, faut que tu connaisses les techniques pour le prendre, et le garder

Joachim: pour voir ceux qui jouent bien, en général, tu fais des duels.

Vous en faites beaucoup des duels ? [combat entre deux joueurs]

Guillaume : moi dès que quelqu'un me le propose, qu'il soit deux levels de moins ou deux levels au dessus de moi, j'accepte. De temps en temps avec des 70 pour voir comment je peux résister. C'est trop bien les duels, j'adore. Des fois quand t'as rien à faire, que tu veux t'amuser.

Joachim: dans ma guilde PVP, tu vois en général les bons, genre c'est une 10 qui bat un 26. Ou moi quand je duel contre elle, elle me perfecte. Elle perd pas un point de vie.

---

[1] A nos débuts de joueurs, nous avions eu sensiblement la même expérience, notamment lors de notre première sortie en RVR. Les joueurs ne cessaient de nous demander « d'assister le main tank ». Nous avons finalement compris qu'il s'agissait de prendre la même cible que l'un des guerriers du groupe, une classe « tank », qui était « main », principal.

[2] Habiletés

[3] Thierry, 33 ans, joueur de WOW, adjoint de sécurité (RATP), marié, père de deux enfants (8 ans et 6 ans), sa conjointe a joué à DAOC, puis a arrêté pour jouer à WOW. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'un IRL Banlieue Parisienne. Cf. portrait p. 540.

[4] Cf. deuxième partie « La notion de *gameplay* : le jeu vidéo comme expérience optimale», p. 72.

[5] http://www.gamekult.com/forum/lire_n302458_J000000755/

[6] Jacques, 21, joueur de DAOC, étudiant en marketing, célibataire (a vécu quelques temps avec une joueuse de DAOC, rencontrée dans le jeu) Bruxelles. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.

[7] Pénélope, 22 ans, joueuse de DAOC, employée de commerce, célibataire, initiée au jeu par son frère, Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une « IRL ». Entretien en ligne par Skype. Cf. portrait p. 548.

[8] Hypnotiser l'ennemi.

[9] Split, s'écarter les uns des autres.

[10] Sofiène, 23 ans, joueur de DAOC, sans activité rémunérée au moment de l'entretien, (il travaille en intérim sur des chantiers), célibataire, hard gamer (plus de 30 heures de jeu par semaine), chef de guilde. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo.

[11] Guillaume et Joachim, 15 ans, frères jumeaux, joueurs de WOW, lycéens en seconde, ils jouent seulement le week-end, parfois la nuit clandestinement « pendant que les parents dorment » ou pendant les vacances. Père architecte, mère publicitaire. Entretien mené à domicile (résidence secondaire), Dordogne.

Guillaume : mais c'est aussi parce qu'elle a un stuff[1] ... c'est incroyable.
Joachim: elle sait très bien se placer aussi.
Tu dis "elle", mais c'est une fille derrière ?
Joachim: je sais pas. Elle joue une fille, mais je sais pas si c'est un homme ou une femme.
Guillaume : je pense que c'est une fille. Je pense, oui.
Pourquoi ?
G : je sais pas [rires]. J'en sais rien, moi. Mais déjà, comment elle a appelée son perso: « Lulu »

Au regard du discours des joueurs, un « bon » joueur en PVE ne fait pas nécessairement un bon joueur en PVP : le PVP précise un « *ça s'apprend* ». Comme pour le PVE, il existe un ensemble de ressources disponibles en dehors du jeu : des sites, de guides officiels ou non officiels, des conseils ou des vidéos développées par les éditeurs ou les joueurs. Mais là encore, le processus d'apprentissage le plus évoqué et le plus observé est celui d'apprentissage par frayage. Ainsi, Akim[2] raconte ses débuts en RVR : « *ben j'ai appris en me faisant défoncer. Tu meurs, tu recommences, et puis voilà. Au bout d'un moment, tu comprends comment ça marche. Alors c'est sûr, tu peux lire sur les forums les tactiques, mais ça changera pas grand-chose en situation quand t'as un mec en face. C'est en défonçant du monde et en te faisant défoncer que t'apprends à jouer* ». Emilie[3] précise également à propos de sa pratique de PVP : « la *première fois, je me suis dit "ben je vais essayer". Je me suis fait éclater la tronche* [rires]. *J'étais pas du tout préparée. Et mon problème c'est ça, c'est que j'ose pas. Je sens que j'ai du potentiel avec mon personnage et faudrait que je travaille des combos[4]. Tu vois me dire "faut que j'enchaine celui là, celui là". Tu vois, après je me suis battu contre un voleur, et je me suis dit : " j'aurais dû commencer par ça, j'aurais dû anticiper que c'était un personnage comme ça". Et voilà, quoi, ça m'a déçue toute seule et je me suis dit pareil : "si je veux faire des duels, faut que je les travaille". J'ai pas envie de le faire en ayant pas ... en travaillant pas. »*

Comme pour le PVE, on retrouve souvent des formes de pédagogies par le « coup de pied au cul »[5], la réprimande ou « l'engueulade ». Daniel[6] précise qu'il a *« appris* [le RVR] *par les sorties guildes. Automatiquement. Au début je me faisais souvent engueuler, j'étais mal placé, j'avais pas les bons réflexes. Je galérais, je me faisais engueuler, mais au bout d'un moment, ben à force qu'on te dise* [élève la voix] : *"mets-toi là","inc", "assist", "mezz !", tu y arrives »*. Sylvain [7] raconte également que dans leur guilde, « *on s'engueule souvent mais c'est surtout en termes tactiques sur le* RVR. *Le fait de mal jouer. Vu qu'on a une guilde en RVR qui cherche plutôt l'optimisation, on s'engueule sur pas mal de choses, les actions de royaume où on n'est pas d'accord. On cherche l'optimisation. Quasiment tous les soirs y a une engueulade. A partir du moment où une personne ne respecte pas le teamplay des autres, qu'il remet les choses en question, le leader n'a pas d'autre choix que celui de hausser la voix. Après on essaie de moins faire d'erreurs. Sur le moment ça fait chier mais sur le long terme, c'est pas plus mal. Nous, on fait pas mal de briefing avant de RVR pour se mettre d'accord.*

[1] Matériel.
[2] Akim, 31 ans, joueur de DAOC, installateur d'alarmes (domicile et entreprise), en couple (pacs), sa compagne, enceinte, (assistante bibliothécaire) ne joue pas. Souvent en déplacement, il joue dans les hôtels (il se renseigne préalablement pour savoir si l'établissement est équipé de l'ADSL). Banlieue toulousaine. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.
[3] Emilie, 26 ans, joueuse de WOW, éducatrice jeunes enfants, en couple, son mari est joueur, son beau-frère (il les a initiés tous deux), joueuse occasionnelle (12 heures par semaine). Elle ne joue pas dans une guilde, et joue souvent « en solo », toute seule. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.
[4] Des combinaisons de coups et de sorts
[5] Geneviève Delbos, Paul Jorion, *La transmission des savoirs*, *op. cit.*, p. 10.
[6] Daniel, 39 ans, terrassier, joueur de DAOC, en couple, père d'un enfant (8 ans) qui joue de temps en temps un avatar de son père (le soir avant d'aller se coucher), joue plus de 26 heures en semaine, jamais le week-end. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.
[7] Sylvain, 23 ans, joueur de DAOC célibataire, technicien informatique. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo. Entretien à domicile, Gentilly.

Après on a un forum où on dit voilà cette soirée, voilà, des gens sont pas d'accord. On essaie toujours d'arriver à un point de convergence ».

Dans certains cas, les joueurs apprennent sous les conseils d'un autre joueur plus expérimenté, qu'ils connaissent IRL, ou d'un joueur de la guilde ou d'un joueur rencontré dans le jeu. Ainsi Thierry[1] circonscrit son apprentissage dans le tutorat reçu par un autre : « *en fait j'ai su jouer mon heal, surtout grâce à Ashsz, un des mecs de ma guilde. Lui, ça faisait un moment qu'il jouait quand j'ai commencé à faire du PVP. Et il connaissait très bien sa classe, il leadait*[2] *des groupes depuis un moment. D'abord, il m'a montré comment il fallait se spécialiser, c'est lui qui m'a fait ma SC, il m'a même donné du stuff. Après, il m'a montré comment il fallait se placer en combat, quels sorts utiliser et quand est-ce qu'il faut back*[3]*. En fait, ouais, je dirais que c'est surtout lui* ».

Dans la plupart des cas, l'apprentissage est vécu comme un mélange entre conseils reçus par différents joueurs, imitation et réprimandes. Ainsi Patrick[4] décrit sa pratique de PVP : « *t'apprends tout le temps en* RVR. *En jouant, quand quelqu'un te dit ce qui va pas, en regardant les vidéos des combats. T'apprends tout le temps en fait* ». Cependant, quel que soit le dispositif évoqué, les joueurs insistent sur la nécessaire acquisition au cours du jeu de « skills » (compétences) et d'un « gameplay », autrement dit sur le développement d'un sens pratique[5] : des compétences, des stratégies et des techniques, incorporées, « apprises par corps », de sorte que les joueurs en situation de combat n'aient pas à réfléchir : choisir la bonne cible, cliquer rapidement, anticiper l'action de l'adversaire. « *T'as pas à réfléchir en PVP. Tu dois savoir ce qu'il faut faire. Si tu réfléchis trop, t'es mort* »[6].

Les « Teams Fixes » : du jeu au sport

Le niveau de jeu le plus haut et le plus spectaculaire se produit souvent dans ce que les joueurs nomment les « TF », les « teams fixes », autrement dit les groupes réguliers. Ces équipes peuvent être composées de joueurs d'une même guilde, de joueurs qui se connaissent « dans la vraie vie », ou de joueurs qui ne se connaissent qu'au travers du jeu, « à force de jouer ensemble ». Ces équipes ont pour nom, tantôt celui de la guilde, lorsqu' il s'agit d'une même guilde, tantôt celui du *leader* du groupe : « la team de Lunar » par exemple.

Ce qui caractérise ces regroupements de joueurs, c'est une régularité dans la pratique et une volonté « d'avoir un bon niveau ». Certains joueurs circonscrivent par ailleurs leur apprentissage du RVR en jouant avec ces groupes de « bons joueurs ». Ainsi Pénélope[7] précise : « *C'est en team fixe que j'ai progressé, y a pas photo. Là, tout le monde se coordonne, explique comment il joue. Tu demandes à l'autre de jouer de telle ou telle façon. Nous, tous les soirs où on jouait, on filmait nos combats, et le lendemain on les commentait pour voir ce qui allait, ce qui allait pas, les trucs à changer. C'est pas nécessairement les groupes les plus fun, où tu te marres le plus. Souvent ils sont super sérieux* [rires], *un peu trop parfois, mais par contre ça joue bien, et là t'apprends vraiment. Même si des fois ça gueule sur TS*[8]*, tu progresses, mais là c'est plus comme un sport.* »

---

[1] Thierry, 33 ans, joueur de WOW, adjoint de sécurité (RATP), marié, père de deux enfants (8 ans et 6 ans), sa conjointe a joué à DAOC, puis a arrêté pour jouer à WOW. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'un IRL Banlieue Parisienne. Cf. portrait p. 540.

[2] Commandait

[3] Reculer.

[4] Patrick, 24 ans, joueur de WOW, célibataire, technicien informatique, Bordeaux. Conversations et données ethnographiques.

[5] Pierre Bourdieu, *Le sens pratique*, *op. cit.*

[6] Stéphane, 23 ans, peintre en bâtiment, joueur de DAOC, vit avec son frère (étudiant). Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo

[7] Pénélope, 22 ans, joueuse de DAOC, employée de commerce, célibataire, initiée au jeu par son frère, Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une « IRL ». Entretien en ligne par Skype. Cf. portrait p. 548.

[8] Initiales de Teamspeak, logiciel vocal.

Entretien avec Sofiène[1], leader d'une team fixe :

Vous êtes vraiment l'une meilleure team sur le serveur. Ça vous gène pas cet écart de niveau ?

Bah non, y a quelques bons groupes. Mais après, c'est vrai qu'on a un bon teamplay, c'est le fait de jouer ensemble. Et ensuite de parler après les combats, voire des fois t'en as qui filment. On regarde et on discute de ce qui va ou va pas, on essaie de trouver des solutions et de les appliquer.

Vous intégrez souvent des nouveaux joueurs ?

Ben, nous on joue en team fixe, donc c'est très dur pour venir chez nous. Faut jouer déjà avec nous l'après-midi ou en soirée. Si ça se passe bien et si … en fait l'après-midi et pendant les vacances on fait des pick-up et le soir on joue en team fixe. Sauf des fois quand il y a pas tout le monde.

Ces « équipes fixes » ont un niveau de jeu souvent bien meilleur que les groupes *pick up*, les groupes formés au hasard du jeu. Au cours de notre étude, nous avons participé à trois *teams fixes*. Dans les trois cas, il s'agissait d'un mélange de différentes logiques : certains se connaissaient dans la vraie vie (frères, copains « IRL », cousins, mari et femme), d'autres appartenaient à une même guilde, certains enfin, parce qu'ils avaient joué de temps en temps ensemble, s'appréciaient pour leur « niveau de jeu ». Si l'on retrouve ces mêmes logiques d'agrégation dans les pratiques de PVE, les teams fixes se constituent cependant selon des critères plus particuliers : en fonction de la classe dont « la team a besoin », selon le niveau de l'avatar, selon la disponibilité du joueur, en fonction de ses horaires de connexions, mais plus encore selon la réputation du joueur derrière l'écran et sa possibilité de s'impliquer dans une pratique régulière et intensive. Benoit[2], « leader » d'une team Fixe à *DAOC* décrit ainsi les conditions d'entrée et de recrutement dans son équipe *: « D'abord avoir un avatar bien stuff, en SC. Ensuite être là les soirs de TF ou alors prévenir le plus tôt possible quand tu peux pas venir, histoire qu'on ait le temps de trouver un remplaçant. Faut écouter son lead, même si t'es pas d'accord avec ses choix, pendant le jeu faut écouter. Après tu peux en discuter. Eviter de trop être absent aussi parce que, sinon, ça sert à rien d'être en TF. Après, si on s'entend bien, c'est encore mieux, mais bon, franchement je préfère un mec qui joue son rôle et qui parle pas qu'un type qui parle tout le temps mais qui joue mal. Après c'est sûr que ça joue, si le type c'est un gros con avec qui tu t'entends pas* [rires] *… de toute façon, ça se verra dans le jeu, donc à terme ça le fera pas*.»

Au cours de notre ethnographie, nous sommes rentré dans une team fixe très « renommée » sur *DAOC*, l'une des « meilleures »[3], composée de *hardcore gamers*, connectés très longtemps sur les serveurs (plus de 50 heures de connexion par semaine). Ces joueurs nous ont proposé « *d'intégrer leur TF* » moins parce que nous étions très compétents ou célèbres mais parce que nous étions disponibles tard la nuit, sur des horaires qui leur correspondait. Par ailleurs nous avions un avatar de haut rang avec une classe de personnages dont « la team avait besoin »[4].

Ces équipes régulières de joueurs imposent à leurs membres un certain nombre de contraintes : un bon niveau de jeu, une assiduité, une participation régulière, un respect des règles. La pratique en team fixe renvoie à une logique de sport et de compétition. Cette

[1] Sofiène, 23 ans, joueur de DAOC, sans activité rémunérée au moment de l'entretien, (il travaille en intérim sur des chantiers), célibataire, hard gamer (plus de 30 heures de jeu par semaine), chef de guilde. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo.

[2] Benoit, 22 ans, joueur de DAOC, sans emploi (titulaire d'un BEPC), hard gamer (temps de connexion de plus de 50 heures de jeu par semaine, connecté dès le matin jusqu'à tard dans la nuit. Possède l'avatar ayant le plus haut rang sur un serveur. Il est reconnu par l'ensemble des joueurs comme le « meilleur gamer ». A arrêté de jouer 3 ans après le début de notre étude. A rencontré « sa copine » dans le jeu et ont décidé d'arrêter tous deux le MMO pour emménager à Nantes. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.

[3] Aux dires des joueurs et surtout au regard des classements existants dans le jeu.

[4] A ce moment, nous étions au Canada, et le décalage horaire nous amenait à nous connecter au milieu de la nuit en France. Dans les deux autres « TF », il s'agissait dans un cas d'un joueur avec qui nous avions sympathisé, dans l'autre, parce que l'un de nos avatars était de haut niveau.

dimension apparaît d'abord dans la préparation des parties de RVR. Chaque avatar se doit d'être bien « stuff », « en SC », autrement dit bien équipé. Plus encore, les joueurs n'hésitent pas comme au football à utiliser la vidéo pour améliorer leur « teamplay », leur jeu d'équipe. Non seulement les joueurs filment leurs parties et les regardent à la recherche des défauts, des « placements à améliorer » et des « loupés » de certains joueurs, mais on regarde également les vidéos des autres équipes pour analyser leur jeu, leur placement et trouver les failles. Comme pour d'autres activités ludiques des MMO, les joueurs créent en effet des vidéos tantôt comme une marque de prestige, de « puissance » et de « gameplay » (on montre ainsi les combats de l'équipe de façon épique avec en fond musical les *Carmina Burana*), tantôt de façon parodique leur combat (on montre alors les ratés, les défaites). Le plus souvent, c'est aussi par souci d'apprentissage, d'amélioration et de perfectionnement que les joueurs développent ces vidéos.

Image extraite d'une vidéo de RVR

Dans ces groupes de joueurs, il y a ainsi le souci d'une performance, la recherche d'une qualité de jeu, d'une régularité dans la perspective de compétition, de classement, de comparaison avec les autres équipes. Il existe par ailleurs quelques serveurs qui classent les joueurs et les équipes en fonction du nombre d'ennemis tués. Jouant régulièrement, quasi-quotidiennement, les teams fixes sur chaque serveur se connaissent entre elles. Plus encore, lors des conventions officielles organisées annuellement par les éditeurs, les meilleures teams fixes se rencontrent lors de tournois organisés avec, à la clef, des lots à emporter, mais surtout du prestige et une réputation. Ainsi Sofiène[1], *leader* d'une team fixe, participant à un tournoi, précise : « *on s'en fout un peu des trucs à gagner. C'est surtout le plaisir de retrouver des teams que t'as rencontrées dans le jeu, que tu connais, et surtout de faire des beaux fights.*[2] *L'an dernier, on a fini premier, ici, faut qu'on remette notre titre en jeu* ». Ces tournois sont aussi organisés comme des spectacles : on diffuse sur un écran géant les parties, on commente comme au football les « matchs en directs ».

[1] Sofiène, 23 ans, joueur de DAOC, sans activité rémunérée au moment de l'entretien, (il travaille en intérim sur des chantiers), célibataire, hard gamer (plus de 30 heures de jeu par semaine), chef de guilde. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo.
[2] Combats.

Images de la finale du tournoi officiel de DAOC, à Paris, le 14 octobre 2005, opposant la team « No Release » contre la team « Leviathan »

Une partie du public regarde les joueurs s'affronter, une autre suit la compétition sur des écrans qui diffusent les matchs

Défaite d'un joueur et victoire de la team « Leviathan »

Remise des lots et applaudissements du public présent

Il existe, parallèlement à ces conventions, des tournois « non-officiels » organisés non plus par les éditeurs mais par des associations de joueurs, ce qu'on appelle des « LAN Party »[1]. Lors de ces rendez-vous, qui ne concernent pas seulement les MMO, on retrouve à la fois une dimension sportive et compétitive mais aussi des opportunités de rencontrer « pour de vrai » des joueurs dont on ne connaît que l'avatar. Ainsi à l'occasion d'une rencontre à Mont de Marsan, un joueur d'une team fixe, venu pour en affronter une autre, précise : « *c'est le plaisir de jouer et d'y aller avec des potes de jeu. Mais c'est l'occaz' de se rencontrer entre nous et de connaitre les joueurs en face. Là c'est trop marrant, j'ai vu Myzan* [nom d'un joueur]*, je l'imaginais pas du tout comme ça, il a l'air vraiment sympa. Par contre, Striker* [nom d'un autre joueur]*, c'est bien comme je pensais, un petit kévin*[2] *que t'as envie de gifler* [rires] ».

Si l'on reprend la classification des jeux et des sports de Parlebas, qui classe les activités « ludomotrices » en fonction de leur degré d'institutionnalisation (fixité des règles, présence ou non de compétitions, de tournois réguliers et d'un système officiel de classement[3]), ces pratiques en teams fixes ne sont pas complètement des sports mais renverraient plutôt au « quasi-sport ». En effet, il y a des règles qui sont en partie fixes, mais qui peuvent changer selon les mises à jour du jour, les compétitions, et les classements qui pour la plupart ne sont pas établies et reconnues par l'ensemble des acteurs du champ (joueurs et éditeurs). De ce point de vue, ces pratiques n'appartiennent pas comme d'autres jeux vidéo tels que *Counterstrike*, au domaine *l'e-sport,*[4] c'est-à-dire du jeu vidéo professionnel. Il n'y ni argent en jeu, ni de système classement national ou international officiel, ni d'institutions extérieures chargées de l'établir. Le prestige est la seule récompense.

Cette pratique de jeu en équipe comme d'autres loisirs (tennis, échecs, peinture, danse, art martial, etc.) peut exiger un considérable investissement. La régularité et l'assiduité amènent par ailleurs à une plus grande maîtrise. Si l'on cherche une analogie, ces pratiques de teams fixes s'apparentent à une pratique de sport collectif qui exige un engagement soutenu (on joue à des dates précises), une assiduité (obligation de présence), un respect de l'équipe (on prévient quand on s'absente). On retrouve ainsi une logique de sport en club, avec sensiblement les mêmes contraintes. A ceci près que, paradoxalement, c'est un sport collectif qui se pratique souvent « à domicile ». Pour la personne extérieure, parent ou compagne(on), il est difficile de percevoir ces dimensions sportives et collectives, quand on voit seulement quelqu'un derrière « un écran »[5]. C'est ce que nous fait remarquer, Emile, 12 ans[6] : « *mes parents me disent rien quand je vais au tennis, le week-end, par contre ils aiment pas quand je joue à WOW avec les copains le mercredi après-midi.* »

Certains joueurs circonscrivent leur plaisir dans ces pratiques de haut niveau et ces teams fixes : *[…] Le top, c'est de jouer régulièrement avec le même groupe, genre les TF. C'est là que je m'éclate le plus* », précise Pénélope[7]. Les teams fixes développent en effet des tactiques de jeu plus efficaces : chacun connaît la classe de l'autre, sa façon de jouer. Elles

---

[1] De type loi 1901.

[2] Adolescent « pénible ».

[3] Pierre Parlebas, *Jeux, sports et sociétés*. Paris : INSEP-Publications, 1999. L'auteur propose quatre catégories : le sport (jeu sportif institutionnalisé), le quasi-sport (jeu sportif semi-institutionnalisé), le jeu traditionnel (jeu sportif non-institutionnalisé), du quasi-jeu sportif (activité libre et informelle sans règles ni compétition). Cf. également Stéphane Héas, Philippe Mora, « Le corps dans l'e-sport », *Journées d'études Internet, jeu et socialisation,* décembre 2002. Disponible sur : http://www.institut-telecom.fr/archive/156/Mora.pdf

[4] Philippe Mora, « Derrière l'e-sport : un conflit d'experts de jeux réseaux compétitifs », *op. cit.*

[5] On peut voir d'ailleurs comment « la notion d'écran » est souvent employée dans la littérature. Le risque d'une telle expression nous semble-t-il parfois est de ne pas s'attacher à comprendre la pratique et à mettre sur le même plan, télévision, jeu vidéo, tchats, etc.

[6] Emile, 12 ans, joueur de WOW, collégien, joue avec ses copains du lycée ou sur le PC de son père (cadre à la poste, mère documentaliste). Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL

[7] Pénélope, 22 ans, joueuse de DAOC, employée de commerce, célibataire, initiée au jeu par son frère, Données et conversations ethnographiques. Cf. portrait p. 548.

mettent des stratégies en place qu'il s'agit de suivre à la lettre. On peut voir par ailleurs l'écart entre ces groupes fixes et les autres groupes de joueurs en PVP. Ces derniers se font en effet souvent « perfect », terme qui désigne chez les joueurs le fait qu'une équipe meurt contre une autre sans avoir tué un seul ennemi en face. Les groupes « pick-up » survivent difficilement face aux « TF », à nombre égal. Face à cela, il n'est pas rare que les joueurs se regroupent en masse contre les teams fixes pour être plus nombreux et avoir « leur chance ». Un joueur de *DAOC* précise ainsi sur un forum : « *comme je le dis à chaque fois que les groupes tournent à 16 pour faire face à une team fixe de 8, ça choque pas et c'est logique* »[1]. Comme le souligne ce joueur, les MMO développent des jeux d'affrontement dans lesquels l'égalité des chances, l' équité ou le fairplay ne sont pas toujours la règle.

« Combats de masse » et « grosses bastons » : déséquilibres et inégalités en jeu

A un premier niveau d'observation, il existe en effet un parfait déséquilibre dans ces pratiques de PVP. Dans le cas de *Dark Age of Camelot* toutes les zones de combat sont accessibles à un nombre variable de joueurs, ce qui peut provoquer régulièrement des déséquilibres importants. On peut ainsi voir des combats opposant 150 joueurs contre 20, 50 contre 100, etc.

Capture d'écran de *Dark Age of Camelot* : un joueur contre 6 ennemis

Bien souvent, les affrontements se déroulent dans des proportions qui sont rarement équilibrées. Si certains jouent en groupe de huit, d'autres jouent en masse, quelques-uns apprécient le jeu « solo », en solitaire. Ces derniers incarnent souvent ce que l'on appelle les classes de « fufu », les « classes furtives », autrement dit des personnages qui ont entre autres comme pouvoir celui de se rendre invisible aux yeux des joueurs, pour les attaquer subrepticement. Ainsi Romain[2], qui joue souvent « en solo », décrit son plaisir dans le PVP : « *En PVP, je joue uniquement mon assassin. J'adore quand tu te promènes, que t'approches en fufu des combats et hop, t'arrives dans le dos des healers en plein combat, tu le défonces et*

[1] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=689904&page=6
[2] Romain, 33 ans, joueur de WOW, bibliothécaire, célibataire, chef de guilde. Entretien à domicile, banlieue parisienne.

hop tu te remets invisible. Ils peuvent rien faire. » Ce déséquilibre des forces en jeu est encouragé par la logique même du jeu. Dans le cas de *Dark Age of Camelot* par exemple, des « reliques » donnent des avantages au royaume qui les possède : les guerriers tapent plus fort, les soigneurs soignent mieux, les magiciens ont plus de sorts, etc. Lorsqu'un royaume possède toutes les reliques, il n'est pas rare de voir les joueurs se connecter massivement dans ce royaume pour bénéficier de ces avantages, ce qui a pour effet d'accroître plus encore la domination du royaume sur les autres.

De la même façon, on ne peut que constater les écarts considérables entre les groupes « pick up » et les teams fixes. Les affrontements qui opposent les joueurs qui jouent régulièrement ensemble et des groupes « créées le temps d'une soirée » ne sont pas sans évoquer des parties de football où des équipes de club affronteraient des équipes improvisées. Ces écarts de niveaux, les joueurs les établissent eux-mêmes quand ils distinguent les « *hard gamers* » des « *casual gamers* ». Les premiers renvoient dans le discours des joueurs à des « *bons joueurs* », « *des mecs qui passent leur vie devant leur pc* », « *qui connaissent toutes les classes, tous les mobs, tous les loots* »». Ainsi Laura[1] précise : « *C'est quoi un hard-gamer ? Bah tu les vois assez vite dans le jeu. Déjà ils sont connectés tout le temps, tu les vois toujours quand tu te connectes. C'est le genre de gars qui a toutes les classes de persos, sur tous les royaumes. Il a tous les loots, les plus récents, les objets les plus rares, il les a en plusieurs exemplaires. Quand tu lui parles, il te dit à peine bonjour. En jeu, ça rigole pas, il donne les instructions et point barre. Il s'énerve si ça va pas assez vite et il quitte la partie si ça foire* ». A cette figure du « hard gamer » s'oppose celle du « casual », du joueur occasionnel, connecté dans une moindre mesure et apparaissant comme moins expert, mais aussi plus « décontracté ». C'est ainsi qu'Alexandre[2] qualifie sa pratique : « *oui, je dirais que je suis plutôt un casual. Je suis connecté que les week-ends, et encore pas toujours, et jamais en semaine. Je suis pas très équipé, et je groupe avec d'autres gars comme moi qui veulent pas se prendre la tête* ».

Ces deux catégories, « casual » et « hard gamer » renvoient ainsi à la fois à une quantité de jeu mais elles supposent aussi des degrés d'expertise et des investissements différents. La même opposition existe entre « PGM », « pro gamer », et « noob », débutant, à ceci près que ces deux termes renvoient aussi dans les discours des joueurs à des qualificatifs « humoristiques » qui visent à « charrier l'autre » : « *espèce de PGM* », « *sale noob* » se disent les joueurs entre eux pour plaisanter. D'autres variables, en plus de l'entraînement et de la qualité du joueur, impliquent des combats parfaitement inégaux : le niveau de l'avatar et son équipement. En effet selon l'armure, les armes et l'équipement, l'avatar est plus ou moins puissant et en conséquence le combat peut être parfois « joué d'avance ». Au final, le *skill* du joueur, sa pratique, son entraînement, son équipement sont autant de facteurs décisifs sur l'équilibre et l'égalité de chances[3].

Contre la vision d'un sport de « gentlemen joué par des gentlemen » comme on dit à propos du tennis, ces combats de masse relèvent au final plus d'une partie de soule[4] du Moyen-Age que d'une partie réglée de Badminton. Les joueurs n'hésitent pas à attaquer une cible toute seule, « *à lui rouler dessus* », à rentrer dans un combat déjà engagé quitte à être en surnombre. On pourrait ainsi dire que tous les coups ou presque sont permis. Ainsi Yves[5] décrit son

[1] Laura, 23 ans, assistante d'éducation, étudiante, célibataire, joueuse de DAOC. Conversations et données ethnographiques. Rencontrée lors d'une irl. Cf. portrait p. 541.
[2] Alexandre, 35 ans, joueur de WOW, juriste, en couple (pacs), père d'un jeune enfant (6 mois), joueur de rôle, sa compagne ne joue pas (ni au MMO ni au jeu de rôle). Entretien à domicile Paris. Cf. portrait p. 544.
[3] C'est aussi ce que met en scène l'épisode de Southpark consacré à WOW : le déséquilibre possible du jeu. Un joueur, no-life, qui, suréquipé, vient à bout de tous les joueurs du serveur et même des game master et des éditeurs.
[4] Cf. Jean-Michel Mehl, *Les jeux aux Royaumes de France,* Paris : Fayard, 1990.
[5] Yves, joueur de Daoc, a joué quelque temps sur WOW, CRS, proche de la retraite, divorcé (père d'un garçon de 21 ans (qui vit chez lui, sans activité) Toulouse. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype. Cf. portrait p. 540.

plaisir : « *le RVR, c'est rien d'autre qu'une grosse baston, comme une grosse mêlée au rugby sauf que tout le monde est sur le terrain* [rires]. » Si l'on se réfère à l'esprit olympique célébré à chaque ouverture des cérémonies, au « bel esprit sportif », le fairplay n'est pas ici de mise et ces combats renvoient bien plus à l'esprit des jeux olympiques de l'époque athénienne classique qu'aux valeurs sportives du baron de Coubertin. Par ailleurs, les joueurs ne se privent pas, quand bien même les combats sont inégaux, de « taquiner » les joueurs, en les encourageant ou en les raillant au moyen d'« *emotes* » : il s'agit de commande qui permettent à l'avatar d'exprimer par son corps et par des gestes ses émotions : ainsi la commande « /kiss » imite le geste du baiser, « /genou », l'avatar s'agenouille, « /dance », l'avatar danse « /rofl », l'avatar se met à rire, ou encore, souvent utilisée, « /rude », l'avatar fait un bras d'honneur.[1]

Capture d'écran : *emotes* dans WOW et DAOC

Certains joueurs apprécient particulièrement cette dimension « chaotique » du jeu jusque dans ses aspects inégalitaires. Ainsi, pour Michel[2], « *les combats de masse, c'est ce qu'il y a de mieux. T'as plein de monde, ça tape de partout, t'as les bruits et les cris des joueurs autour de toi. […] C'est vrai que ça lag[3] parfois, et ça peut être lourd. Mais bon, ça bataille de partout, tu vois les masses qui bougent, tu peux contourner. Même quand y a peu de monde en face, que t'es dans un gros bus[4], tu roules sur tout le monde. Tu vois comment les mecs en face sont vénér'[5], ils te rudent[6], mais moi, je les rofle[7]. Franchement, ça défoule. J'imagine les mecs en face fous de rage […] ouais, c'est sûr que ça énerve quand t'es en face, c'est jamais marrant de se faire rouler dessus. Mais bon, ça arrive à chacun des royaumes. Et puis ça fait partie du jeu, t'es pas obligé d'aller en RVR* ».

De la même façon, pour Cyrille[8], le plaisir du jeu est associé non seulement à ces rapports

[1] Il existe un nombre considérable d'emotes, plusieurs centaines. Les éditeurs ajoutent avec les mises à jour de nouvelles commandes qui permettent de mimer une émotion, (emote) par des gestes ou des attitudes du corps. Ce système est d'ailleurs très utilisé dans le cas des machinimas, pour parodier un film et faire exprimer à l'avatar un certain nombre « d'états d'âmes » et d'expressions.

[2] Michel, 36 ans, joueur de DAOC, chauffeur poids lourd, marié deux enfants. Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.

[3] Lag : décalage. Quand un serveur a des difficultés à gérer les actions des joueurs, le temps écoulé entre la commande d'une action et son exécution peut être long (plusieurs secondes).

[4] Un regroupement massif de joueurs.

[5] Enervé.

[6] Faire un bras d'honneur avec son avatar.

[7] Emote qui consiste à se moquer de l'adversaire : l'avatar tape du poing par terre en riant.

[8] Cyrille, 30 ans, célibataire, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, travaille de nuit dans une usine comme agent d'entretien. Entretien à Mont de Marsan, lors d'une LAN Party.

inégaux mais aussi au fait de provoquer, de faire des *emotes* aux joueurs, qui selon lui ne sont pas à mettre sur le plan de la grossièreté mais sur celui du jeu : « *en RVR, si j'aimais pas la grossièreté, je faisais quand même le bras d'honneur pour provoquer le gars* [rires]. *Par exemple, ils sont tout seuls dans un château fort, ils te voient tout seul, ils se méfient pas pour autant. Ils veulent pas sortir, alors tu fais des bras d'honneur, au bout d'un moment ça les agace et ils viennent te chercher*. » D'autres enfin apprécient ce déséquilibre même quand ils sont dans la minorité, du « mauvais côté ». Ainsi Philippe[1] déclare : « *à chaque fois que je fais du* RVR*, je vais toujours dans le royaume où y a le moins de monde. Je trouve que c'est là le plus marrant. Faut que tu ruses, que tu trouves des astuces pour survivre à la masse. Plusieurs fois on a réussi à défendre un fort, on était 4 et ils étaient une vingtaine. Là c'est sport. Et quand ça marche, je te raconte pas le plaisir que j'ai à les emote* ».

Pour beaucoup, ce déséquilibre est en lien avec la logique de l'univers, du background et de l'activité. Arnaud[2] déclare ainsi : « *bien sûr que c'est pas équilibré et que c'est injuste, mais la guerre c'est toujours injuste* [rires]. *T'as toujours un camp plus nombreux et plus fort que l'autre. C'est ça qui fait qu'on peut faire des actions héroïques : faut trouver des ruses et des stratégies. Nous on est les spécialistes des "plans bananes".*[3] *Quand ils sont masse en face, on prend une tour, on laisse la porte ouverte et on les tue un par un quand ils rentrent. S'adapter c'est tout l'art de la guerre, comme les spartiates dans 300*[4]».

Entre déséquilibre et domination : le réglage de l'incertitude et des inégalités

Cette question du déséquilibre est cependant complexe. En, effet, si à un premier niveau, le déséquilibre des forces est la règle, ces inégalités ne doivent pas être trop « inégales » non plus. Autrement dit, si un royaume domine trop, s'il « écrase » les autres, les joueurs le plus souvent se déconnectent à l'issue de ces affrontements. On a pu à plusieurs reprises assister à des « déconnexions » en masse de joueurs d'un royaume dominé, notamment les soirs où, un royaume ennemi capture en quelques heures tous les châteaux et prend toutes les reliques. Harry[5] précise ainsi : « *quand tu vois Albion, avec 6 reliques et en masse, c'est bon j'essaie même pas d'aller en RVR, ça me gave, soit je joue fufu, soit je vais en PVE, soit je quitte* ». Il y a un seuil à ne pas franchir, un équilibre fragile, parfois subtil, entre jouabilité et inégalité. Ainsi Louis[6] précise : « *le truc qui me gave, ouais, c'est quand ça busse*[7] *en face, et qu'on peut rien faire. On rip*[8] *toute la soirée. C'est ça une mauvaise soirée pour moi. Mais l'inverse aussi, c'est nul, genre on leur marche dessus et y a pas d'enjeu. Là où je m'éclate, c'est quand c'est bien chaud : que tu kills, mais que les combats durent un moment, que tout le monde joue.* »

Pour la plupart des théoriciens du jeu, pour qu'il y ait jeu, il faut qu'il y ait en effet incertitude sur l'issue de l'affrontement. La notion d'incertitude comme caractéristique du jeu est présente aussi bien chez Huizinga, Brougère, Caillois ou Henriot : « l'incertitude objective, la structure

---

[1] Philippe, 32 ans, joueur de WOW, sans emploi, vit chez son père retraité, « gros joueur » (plus de 40 heures par semaine, en semaine et le week-end), possède plus de 12 avatars (3 comptes), habite en milieu rural. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype. Cf. portrait p. 538.

[2] Arnaud, 42 ans, joueur de DAOC, chef de guilde, sans activité rémunérée, atteint d'une maladie qui l'empêche d'exercer une activité professionnelle, vit chez son père (atteint d'un cancer), dont il s'occupe, « hard gamer » selon les périodes (quand son père n'est pas malade), joue à plusieurs MMO, joueur régulier de jeu de rôle, de *Magic* et de jeu de figurines historiques, bénévole à *Dark Age of Camelot* (statut particulier accordé à certains joueurs par les éditeurs). Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'un IRL

[3] Terme fréquemment employé par les joueurs pour qualifier les embuscades.

[4] Film qui, très librement, rapporte la bataille de Thermopyles, opposant 300 Spartiates aux armées perses, bien plus nombreux. Le film est par ailleurs cité par les joueurs parmi les films « cultes ». Cf. troisième partie, p. 241.

[5] Harry, 11 ans, joueur de *DAOC*, de *WOW* et de *City of Heroes*, collégien, célibataire. Conversations et données ethnographiques. Entretien lors d'une IRL. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 535.

[6] Louis, 29 ans, joueur de DAOC, formateur en entreprise, a initié son amie, Lucie (27 ans), au jeu. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une « IRL ». Entretien à domicile, banlieue parisienne.

[7] Quand les joueurs sont regroupés en masse.

[8] Meurt

aléatoire représentent l'un des caractères distinctifs de tout jeu »[1]. Pour qu'il y ait investissement dans une activité ludique, il faut toujours pouvoir penser que l'on a « sa chance » : « l'investissement est associé à l'incertitude, mais à une incertitude limitée et en quelques sorte réglée (ce qui explique la pertinence de l'analogie avec le jeu). En effet, pour que s'instaure cette relation particulière entre les espérances subjectives et les chances objectives qui définit l'investissement, l'intérêt, l'illusio, il faut que les chances objectives se situent entre la nécessité absolue et l'impossibilité absolue, que l'agent dispose de chances de gagner qui ne soient ni nulles (à tous les coups l'on perd), ni totales (à tous les coups l'on gagne), ou, autrement dit, que rien ne soit absolument sûr sans que tout soit possible pour autant. Il faut qu'il y ait dans le jeu une part d'indétermination, de contingence, de « jeu », mais aussi une certaine nécessité dans la contingence, donc la possibilité d'une connaissance, d'une forme d'anticipation raisonnable, celle qu'assure la coutume ou, à défaut, « la règle des partis », que Pascal tentera d'élaborer, et qui permet, comme il dit, de travailler pour l'incertain ».[2]

Pour des auteurs comme Caillois, la notion d'incertitude renvoie à une égalité des chances. Ainsi définit-il l'agôn comme un « combat où l'égalité des chances est artificiellement créée pour que les antagonistes s'affrontent dans des conditions idéales, susceptibles de donner une valeur précise et incontestable du triomphe du vainqueur »[3]. Les jeux d'affrontement et de hasard obéissent tous deux à une même loi : « la création artificielle entre les joueurs des conditions d'égalité pure que la réalité refuse aux hommes »[4]. Dans la plupart des activités ludiques, et plus particulièrement les jeux dits de société, la règle a en effet comme fonction de garantir une incertitude la plus grande quant à l'issue de la partie mais également celle d'assurer l'égalité des chances des participants (ce qui est en fait, nous le verrons, la caractéristique du sport moderne et du « fair-play » mais pas nécessairement du jeu). Colas Duflo parle ainsi de « légaliberté » entendue comme une liberté réglée par et dans le jeu inventée par et dans une légalité : « un jeu est l'invention d'une liberté par et dans une légalité. Cette liberté ludique très spécifique, pour qu'il n'y ait pas de confusion, et pour souligner à quel point il s'agit d'une liberté réglée, c'est-à-dire qui existe et agit toujours par et dans la règle, nous l'avons nommée la légaliberté ».[5]

Dans le cadre des jeux en ligne, l'adéquation entre incertitude et égalité est loin d'être évidente. Les joueurs sont à la fois à la recherche de l'inégalité et du déséquilibre à la condition que celui-ci laisse un tant soi peu sa « chance aux autres ». Ce qui caractérise en effet les MMO, c'est la présence d'une incertitude qui ne signifie pas nécessairement « égalité des chances ». Les joueurs acceptent et apprécient les déséquilibres, à la condition que l'on ne franchisse pas le seuil d'une domination radicale. En conséquence, les joueurs sont à la recherche au cours du jeu du réglage même de cette incertitude : tous les coups ou presque sont permis pour retrouver l'équilibre. Ainsi, face aux équipes fixes, les joueurs n'hésitent pas à les attaquer en plus grand nombre. Pour prolonger la métaphore du football, on pourrait ainsi dire que, pour gagner une équipe division un, une équipe moins bien classée jouera à 30 sur le terrain quitte à créer un déséquilibre de l'autre côté. Ainsi Benoit[6], leader d'une team fixe, précise : « *à la fois je comprends que les mecs dès qu'ils peuvent, ils nous "addent"*[7] *en masse, mais bon des fois, c'est aussi saoulant pour nous, parce que c'est nous qui pouvons*

[1] Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer*, *op. cit.*, p. 242.
[2] Pierre Bourdieu, *Méditations Pascaliennes, op. cit.*, p. 254.
[3] Roger Caillois, Les jeux et les hommes, *op. cit.*, p. 56.
[4] *Ibid.,* p.60.
[5] Colas Duflo, *Jouer et philosopher, op. cit.*, p. 252.
[6] Benoit, 22 ans, joueur de DAOC, sans emploi (titulaire d'un BEPC), hard gamer (temps de connexion de plus de 50 heures de jeu par semaine, connecté dès le matin jusqu'à tard dans la nuit. Possède l'avatar ayant le plus haut rang sur un serveur. Il est reconnu par l'ensemble des joueurs comme le « meilleur gamer ». A arrêté de jouer 3 ans après le début de notre étude. A rencontré « sa copine » dans le jeu et ont décidé d'arrêter tous deux le MMO pour emménager à Nantes. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.
[7] Attaquer un groupe de joueurs déjà engagés dans un combat

plus rien faire. ».

De la même façon, certains joueurs n'hésitent pas à utiliser des techniques à la « limite de la charte », à jouer avec les failles du programme telles que le « straff », technique qui consiste à courir dans tous les sens pour ne pas être touché, ou encore le « windrag », technique qui consiste à bouger sa fenêtre de jeu pour faire "laguer"[1] le serveur, ce qui a pour conséquence de ne pas pouvoir être « ciblé » par les ennemis et d'être insaisissable. Ainsi Fabrice[2] précise qu' il *« straffe uniquement quand on est sous peuplé, et qu'on se prend bus sur bus. En combat, à nombre égal, non, jamais*[3] ». En somme, les joueurs cherchent à dominer le royaume adverse mais une trop grande domination enlève aussi bien du côté des vainqueurs que des vaincus, le plaisir du jeu. Si les joueurs apprécient ces inégalités, d'autres cherchent à compenser les déséquilibres : « *non franchement, dès que je vois qu'un royaume est vraiment trop en difficulté, je me connecte là-bas.* »[4] Apparaît ainsi un jeu d'affrontement complexe, où les règles ne garantissent pas a priori l'égalité des chances, où l'équilibre des chances est en perpétuelle recherche.

Vantardise bravache, fanfaronnade et provocation : relâchement du contrôle social et « rupture de cadre »

A propos de ces combats de masse, beaucoup de joueurs insistent sur le caractère plaisant de ce déséquilibre mais également sur la place des « vannes », des « *emotes* » et des insultes aussi bien dans le jeu que dans les autours du jeu. Très souvent, en effet, les joueurs se « charrient » souvent entre eux - « *espèce de péon* », « *espèce de pgm* », « *sale noob* » se disent-ils. Il s'agit souvent de « vantardise bravache » et de « fanfaronnade » qui font partie du jeu. Ainsi Cyrille[5] précise à propos des *emotes* qu'il fait à ses adversaires : « *Oui, oui, on se connaît bien même à force de jouer. Mais c'est juste pour le plaisir, c'est pas question d'être méchant ou quoi. C'est juste par défi.* ».

On retrouve assez bien dans le discours et les pratiques des joueurs les analyses de Nicolas Auray quand il parle de « cette mise en scène excessive de soi », ce « débridement des émotions »[6] comme relâchement du contrôle social. Railler ses adversaires, les provoquer, les « *taunt* » disent les joueurs, fait en effet partie intégrante du jeu et du cadre : « *Moi ça me fait rire quand on m'emote, surtout quand tu vois qui emote en général.* », écrit un joueur sur un forum communautaire. Yves[7], joueur de *DAOC* et CRS de métier précise : « *ça défoule de taunt*[8]*, ça défoule trop. Je suis un spécialiste du rude* [faire un bras d'honneur]*, juste pour le fun. Quand t'as passé une journée de merde au boulot, franchement ça fait du bien* ». On retrouve assez bien, et peut être de façon plus radicale que dans d'autres loisirs, l'idée d'Elias selon laquelle le jeu parmi d'autres activités de divertissement fonctionne comme un contrepoint au processus de civilisation : « les activités routinières de la vie quotidienne, publique ou privée, exigent de que les individus contrôlent, avec une relative fermeté leurs

[1] Ralentir le serveur. Dans ce cas, les données envoyées par l'ordinateur sont incomplètes, et en conséquence il y a un décalage entre ce que voient les joueurs et le positionnement réel du joueur.
[2] Fabrice, 27 ans, joueur de DAOC, serveur dans un café, célibataire (au début de nos observations mais il a rencontré sa compagne dans le jeu), hard gamer (plus de 40 heures de jeu par semaine), membre d'une guilde et d'une team fixe. Conversations et données ethnographiques.
[3] Allégation en partie vérifiée pour avoir joué plusieurs fois avec lui.
[4] Thierry, 33 ans, joueur de WOW, adjoint de sécurité (RATP), marié, père de deux enfants (8 ans et 6 ans), sa conjointe a joué à DAOC, puis a arrêté pour jouer à WOW. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'un IRL Banlieue Parisienne. Cf. portrait p. 540.
[5] Cyrille, 30 ans, célibataire, joueur de DAOC, joueur de WOW travaille de nuit dans une usine comme agent d'entretien. Entretien lors d'une LAN Party à Mont de Marsan.
[6] Nicolas Auray, « Miroir magique et balai de sorcière », *op. cit.*, p. 106.
[7] Yves, joueur de DAOC, 54 ans a joué quelque temps sur WOW pour revenir à DAOC, CRS, divorcé, papa d'un garçon de 21 ans (qui vit chez lui, sans activité) Toulouse. Données et conversations ethnographiques. Entretiens en ligne par Skype. Cf. portrait p. 540.
[8] Provoquer, railler son adversaire.

humeurs et leurs pulsions, leur affects et leurs émotions, alors que les activités de loisir leur permettent, en général, d'aller et venir plus librement dans un monde imaginaire, précisément créé par ces activités et qui , d'une certaine manière, rappelle une réalité de non-loisirs ».[1]

Souligner cela, ne signifie pas que tous les joueurs prennent nécessairement ces provocations sur le ton de la plaisanterie. Le plus souvent, ces taquineries sont cadrées comme telles et sont « renvoyées » au destinataire. Ainsi, si un joueur *emote* un autre joueur, il est quasi-assuré qu'à la prochaine rencontre il le sera à son tour. « *j'emote que si on m'emote. En fait, t'as deux types d'emotes : le /kiss, c'est souvent un mec que tu connais qui joue en face et qui te passe le bonjour ; /rude*[2] *c'est pas pareil, lui, c'est un gars que tu connais ou pas, mais dans tous les cas il te provoque. Donc il est sûr d'en prendre une [emote] au prochain fight*[rires]. *Quitte à perdre le combat, je vais le retrouver dans la masse pour le rude*[3] ». Ainsi certains joueurs, mais pas tous, n'hésitent pas à *taunt*, à railler leurs adversaires avant, pendant ou après les combats.

Parfois, ces provocations, se font en dehors de l'univers numérique, par le logiciel *Teamspeak*, *Skype*, ou *MSN*. Les joueurs viennent sur le canal de discussion pour taquiner les ennemis ou discuter d'un combat. Au cours de notre étude sur DAOC, Pénélope[4] venait régulièrement sur notre canal de discussion vocal (dont elle avait les codes puisqu'elle jouait de temps en temps avec notre guilde), pour nous demander, après avoir gagné un combat, où nous nous étions fait « perfect[5] » : « « *alors les filles, on s'est pris une branlée* ? » Si la plupart riait, d'autres répondaient sur le même ton, tandis que quelques-uns semblaient vexés. L'un d'eux notamment, Stéphane[6], précisait à chacune des provocations de Pénélope : « *je préfère rien dire, sinon, ça va partir en insulte* ». En conséquence, il ne s'agit pas de dire que tout le monde prend ces pratiques avec distance, mais de voir que ces comportements font partie du cadre, elles sont au second degré. C'est précisément ce que dit Stéphane, « je préfère ne rien dire, sinon je ne serai pas dans le cadre ».

De la même façon, les joueurs n'hésitent pas par le biais des forums de guildes ou des forums communautaires à provoquer l'adversaire et à se moquer de leur défaite :

Forum communautaire (DAOC) : des joueurs commentent une tentative ratée de capture de relique :

Qoiand : Joli la tentative de prise de relique. Pas de bol vous avez loupé . C'était très très rigolo revenez quand vous voulez, Ps: chais pas qui vous lead, mais imaginer faire un plan relique a cette heure, c du grand art haha , 10 min pas un inc, zavez du bien vous embeter

Gaius : Rigolo les 3 fg mid qui chain emote sur 4 joueurs Zavez pas l'impression de passer pour des billes la? LOOOOOL. c'est quoi votre TS ? on passe vous dire un ptit coucou

Uyjalo : Vous êtes une bande de péons, les albs. Si on attendait que vous fassiez quelque chose sur la zf, il se passerait rien. Si vous etes pas 150 dans votre bus vous bougez pas. Bande de moules ! Venez à nombre égal, et on vous défonce le c… !

Comme dans un match de boxe, les joueurs cherchent à provoquer leurs adversaires, à faire peur à l'ennemi, à l'impressionner, ce qui fait aussi partie d'un spectacle ludique. Il y a en effet tout un plaisir et un jeu dans le défi et la provocation de ses adversaires après, pendant ou avant le combat. Robin[7], précise ainsi : « *ça me fait trop rire quand des joueurs se*

[1] Norbert Elias, Eric Dunning, *Sport et civilisation, la violence maitrisée*, *op. cit.*, p. 54.
[2] Faire un bras d'honneur
[3] Romain, 33 ans, joueur de WOW, bibliothécaire, célibataire, chef de guilde. Entretien à domicile, banlieue parisienne.
[4] Pénélope, 22 ans, joueuse de DAOC, employée de commerce, célibataire, initiée au jeu par son frère, Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une « IRL ». Entretien en ligne par Skype. Cf. portrait p. 548.
[5] Se faire perfect : mourir contre un groupe de joueurs ennemis sans infliger une seule perte.
[6] Stéphane, 23 ans, peintre en bâtiment, joueur de DAOC, vit avec son frère (étudiant). Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo.
[7] Robin, 26 ans, joueur de DAOC, étudiant en doctorat de biologie, célibataire, atteint d'une maladie génétique. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL. Entretiens en ligne par Skype. Cf. portrait p. 545.

charrient sur JOL [forum communautaire de DAOC]. *T'en as qui sont très très bons, ils ont des expressions super bien trouvées. Y en a un dans ma guilde qui traite les joueurs de " moules asthmatiques", " on va vous faire transpirer du front" qu'il leur disait* [rires] ».

Dans une forme plus radicale, ces pratiques ne sont pas sans rappeler celles du catch dont les matchs sont tout autant ponctués de coups physiques que de provocations verbales[1]. Il s'agit comme le souligne Goffman d'une « mise en scène de l'affrontement » : « ce à quoi nous avons assisté, ce n'est pas tant à une démonstration des techniques du catch (on s'en préoccupe vraiment peu dans les rencontres télévisées) mais, de manière tantôt empathique, tantôt cathartique, à une énumération des transgressions du cadre traditionnel de ces rencontres »[2]. Cette dimension cathartique a été tout particulièrement visible lorsqu'au cours de notre étude nous avons accompagné Emile, un jeune joueur de 12 ans, dans un cybercafé où il jouait avec ses copains du collège à *WOW*. A peine la partie avait-elle commencé que lui et ses amis ont radicalement changé d'attitude. L'un d'eux venant de tuer le personnage d'Emile crie : « *vas-y comment je t'ai niqué* ». Ce à quoi Emile, garçon plutôt sage et poli dans la sphère sociale, répond « *sucker GG* », que l'on pourrait traduire par « bravo connard ». On retrouve dans ces pratiques des formes de joutes verbales assez proches de celles que décrit Huizinga dans l'histoire des sociétés : « la lutte réglée consiste ici à peu près entièrement à l'emporter sur l'adversaire par des discours outrageants bien composés »[3]. Les joutes verbales des orateurs grecs dans l'antiquité ne renvoient « pas nécessairement à l'argument juridique le plus adéquat, mais dans certaines périodes de l'histoire, notamment dans la période archaïque à l'outrage le plus violent et le plus pertinent »[4].

Souligner ce jeu de langage dans le PVP ne signifie pas que tous les joueurs soient tous dans le cadre de l'humour ou qu'il n'y a pas dans certains cas, des ruptures de cadre, des « cas limites », tel que celui d'Ulcan, un joueur de WOW devenu célèbre sur les serveurs pour ses provocations. En effet, nous avons assisté au cours d'immersion dans le monde d'Azeroth à une « émotion » de la communauté des joueurs de *WOW* suite à la diffusion sur plusieurs sites d'un enregistrement de ce joueur particulièrement « énervé. » Après un combat perdu, un joueur du nom d'Ulcan, vient sur le canal *Teamspeak* pour insulter le vainqueur et le menacer :

Retranscription partielle du monologue du joueur Ulcan

C'est toi la petite pute qui se la raconte ? Tu joues un mage et tu viens te la raconter ? Tu oses te la raconter ? Tu n'es qu'une merde, tu comprends ce que je veux dire ? je te pisse au cul ! Tu peux trouver toutes les excuses, t'es nul, tu pues du cul. Va t'acheter du skill, sale fiotte tu sais ce que je vais faire, je vais te mettre dans la merde. Je vais te faire sauter, comme j'ai fait sauter des mecs. Toi maintenant, je vais te traquer, je vais avoir ton nom, ton prénom, je vais t'envoyer des pizzas hut tous les soirs, et des corbillards au nom de tes parents. Ton père c'est un toxicoman, clochard, comment on appelle ça ? josé bové ! Ton père il fauche les saloperies de champ OGM toute la journée […] ici t'es sur mon serveur, t'es sur mon territoire, alors te la ramène pas. T'es dyslexique, t'as été jusqu'en 3ème ou quoi ? Tu travailles dans les champs ! t'es un pecnaud ! t'es nul, moi je suis bon ! je t'imagine bien là avec tes boutons et tes bretelles, avec ton ordinateur en 56K ! Moi je dis, y a aucune gloire à battre un mage ! Moi je te dis clairement je vais trouver ton nom, ton prénom parce que moi je bosse dans l'informatique ! je vais trouver ton adresse et je vais t'envoyer tous les soirs des corbillards, des pizzas. Je vais te dénoncer aux impôts. Tous les soirs t'auras des pizzas, je vais te pousser au suicide ! On dirait pas comme ça mais si je t´envoie des pizzas tout le temps tu deviendras accro, tu penseras tout le temps aux pizzas tu rêveras de pizzas, alors imagine quand ça sonnera à la porte...

Moi je suis Mike Tyson ! Tu sais ce que je vais faire sale pute ? Je vais t'envoyer au ranch de neverland, là, au ranch de Michael Jackson ! c'est pas des boutonneux qui se vont se la raconter

[1] On peut voir en effet comment les catcheurs avant, pendant ou après le match s'invectivent, ce qui fait partie du spectacle. Les commentateurs participent de la dramatisation du catch, en faisant croire aux auditeurs qu'ils assistent à un scénario inédit.
[2] Erving Goffman, *les cadres de l'expérience*, *op. cit.*, p. 410.
[3] Johan Huizinga, *Homo Ludens, op. cit.*, p. 143.
[4] *Ibid.*, p.143.

ici ! t'as aucun style, t'as aucune vanne, comme dans le jeu. T'es une fiotte. Et le jour où je vais avoir ta vraie adresse, tu seras dans la merde ! je fais plus de 100 kilos, j'ai fait trois ans d'armée, j'ai pas peur de montrer ma tête ! je te mettrai à poil, je ferai une vidéo et je la posterai sur Dailymotion et tout le monde t'appelera Thérèse ! T'as aucune répartie ! Moi c'est une kalachnikov que j'ai dans la bouche […]

Cet enregistrement a circulé très rapidement sur différents forums communautaires mais aussi sur ceux des guildes, dont l'une à laquelle nous appartenions. S'est créé alors, pour reprendre un terme à la mode, tout un « buzz » : les enregistrements de la conversation ont circulé de site en site, pour être commentés sur un nombre considérable de forums en lien ou non avec *World of Warcraft*. La plupart des joueurs, pour ne pas dire la très grande majorité, sont atterrés par le langage d'Ulcan, certains soulignant le caractère homophobe, raciste et dégradant de ses propos, d'autres sont choqués par les menaces proférées. Quelques-uns s'inquiètent d'ailleurs de la santé mentale du joueur et des méfaits possibles du jeu sur lui :

Forum communautaire [1]

Paulis : Bon dieu ça fait quand même peur là...Nous venons d'entendre en pleine action un des summums de la connerie humaine : intolérant, homophobe, campagnophobe, 'fin bon...

Popas : le mec est vraiment un abruti fini. Je le trouve à la limite entre le psychopathe de base (assez effrayant) et le crétin merdique qui pue du cul (assez rebutant mais drôle).

Catastroche : No comment.... pas supporté plus des trois premières phrases, c'est désespérant....

Amina : Ri-di-cule.Se mettre dans des états pareils pour un jeu!

Otaka : ça finit par faire vraiment peur des mecs comme ça, au fur et à mesure qu'on l'écoute.

Goay : faut qu'il arrête les MMO. C'est le genre de jeu qui peut finir de rendre dingue un type comme lui.

Quelques joueurs vont cependant chercher à vérifier et à rencontrer dans le jeu le fameux Ulcan. Celui-ci, fidèle à sa réputation, c'est-à-dire grossier, donnera lieu à de nouveaux enregistrements qui circuleront à nouveau sur les forums des guildes. Rapidement, les joueurs vont fabriquer également des vidéos parodiques du joueur, peu flatteuses à son égard : dessins caricaturaux du personnage, reprise de citations, et imitations vocales du personnage. Certains le filmeront dans le jeu pour créer ensuite des machinimas sarcastiques.

Extrait de la vidéo « Ulcan : le mystère » [2]

« L'affaire Ulcan » connaîtra un premier rebondissement avec la diffusion d'un nouvel enregistrement d'une conversation supposée entre Ulcan et la mère d'un joueur victime de ses insultes. Celle-ci menace Ulcan d'aller à la gendarmerie et de porter plainte. Dès lors, l'histoire d'Ulcan ne relève plus d'un simple débordement ou d'un accrochage entre joueurs mais on condamne plus encore le personnage. Quelques-uns invitent la société Blizzard à

[1] http://www.koreus.com/modules/news/article5991.html
[2] http://www.youtube.com/watch?v=BXo9AkskCxw&feature=related

fermer son compte :

Forum communautaire consacré à Ulcan [1]

Spuaos : Un truc de ouf[2] ... sérieux, le mec c'est un psychopathe.

Ipaus : Je viens de tout écouter, clair c´est un malade mental.

Iopa : Mais si cela remonte jusqu´à Blizzard, ne sreait-il pas normal que son compte soit banni pour de tels propos ?

Tortue_géniale : Puis ce genre de malade mental ne doit pas faire une très bonne pub pour *WOW* !

Banzai : Des plaintes ont été posée auprès des GM

Gagio : Il devrait faire attention le Ulcan, c'est dangereux d'être aussi con.

Cependant, si l'écrasante majorité critique vertement le comportement du joueur, d'autres plus rares, se demandent s'il s'agit d'un « vrai » enregistrement ou s'il ne s'agit pas de ce que les joueurs appellent un *fake*, autrement dit d'un faux, d'une tromperie, une fabrication dirait Goffman[3]. Dans cette hypothèse, certains trouvent alors le *fake* particulièrement réussi.

Forum communautaire consacré à Ulcan

Foid : Je pense que c'est un fake. C'est pas possible.

Ursuain : Si c'est un fake, bravo, ca me fait rire, c'est vraiment bien. Si c'est pas un fake, le pauvre

Poison : perso je crois que c'est un fake mais je crois qu'il s'enerve tres facilement aussi

Demetra : oulalala j'espère vraiment que c'est un fake sinon faut vraiment qu'il consulte le mec la^^

Joitin : trop fort ulcan, il m'éclate. Ce type est dingue

L'affaire Ulcan durera quelques semaines, s'amplifiera sur Internet au point d'être relayée dans les médias (le cas sera par ailleurs évoqué dans une émission de *Fun-Radio*). La thèse du « fake », de la tromperie, finira par être donnée par le joueur lui-même qui expliquera sur Internet qu'il s'agissait d'une « blague avec des potes »,[4] (il présente par ailleurs ses excuses à celles et ceux qui n'ont pas apprécié). Les réactions des joueurs furent diverses. Certains y voient alors un « gag » qu'ils trouvent particulièrement réussi. D'autres perçoivent ces enregistrements comme des "*clash*" ou des "*batlle*", termes qui désignent dans le milieu du hip-hop une joute verbale et consistent dans un dialogue plus ou moins improvisé à « trouver des meilleures vannes » que l'autre[5]. Cependant malgré les précisions du joueur, beaucoup d'internautes n'en demeurent pas moins critiques. Qu'il s'agisse d'un gag, d'un "*clash*", d'une "*battle*", tout cela n'en demeure pas moins de « mauvais goût » et hors cadre. Quelques-uns doutent d'ailleurs qu'il s'agisse vraiment d'un « gag » mais ils voient au contraire dans ces déclarations une tentative désespérée du joueur de mettre un terme à la polémique.[6]

Forum communautaire.

Qaion : Ulcan, c'est un FAKE, il fais sa pour s'amuser

Goai : Je veux bien que ce soit drole mais aller appeler la mère d'un autre pour l'insulter c'est pas trés malin... Mais la mère dit que son fils à 14 ans, pui ensuite qu'il boss et qu'il peut donc pas jouer à *WOW* souvent ? Cest vraimentun fake ?

---

[1] http://www.jeuxvideo.com/forums/1-6244-9925523-1-0-1-0-0.htm

[2] De fou

[3] Erving Goffman, *les cadres de l'expérience*, *op. cit.*

[4] L'enregistrement avec la mère d'un joueur serait également d'après les dires du joueur un faux, il s'agirait de sa propre mère.

[5] On peut voir en effet ces joutes verbales dans émission sur MTV « Yo mama ». La règle consiste à trouver la phrase la plus grotesque sur la mère de l'autre. Ces pratiques associées au milieu du rap américain et du *Slam*, notamment dans le film *8 Miles* avec le rappeur Eminem. On peut cependant se demander s'il s'agit la de nouvelles pratiques, ou s'il n'y a pas des traces de ces joutes verbales que décrit Johann Huizinga, *Homo Ludens, op. cit.*, p. 143.

[6] Nous avons essayé de rentrer en contact avec le joueur, mais « l'affaire Ulcan » s'était terminée et le joueur n'était plus connecté (ou alors sous un autre nom avec un autre personnage). A ce jour, nous ne savons pas réellement de quel cadre relevait exactement ces enregistrements : primaires, secondaires, ou s'il s'agissait d'une tromperie, d'une « fabrication », pour reprendre les termes de Goffman.

Nioma : oulalala j'espère vraiment que c'est un fake sinon faut vraiment qu'il consulte le mec la^^

Oyrkam : C'est un fake le coup de téléphone avec la mère.

Ouad : Pourquoi, y en a qui doutaient que ce soit un fake ?

Zoinja : Sans rire ce mec doit se faire soigner (que ce soit fait pour rire ou pas).

Biotec : aaah ce Ulcan il m'a fait triper pendant des semaines celui là. A mon avis c'est pas un fake, mais il essaye de se rattraper après coup en disant "nan mais c'était pour rire hein".

Opead : Perso je pense qu il dit fake car c est allé trop loin et qu il essaie d avoir le moins de casse possible :)

Biajd : Je ne partage pas ses compétences dans l'éloquence. En tout cas Ulcan affirme que lors de ces expériences audios, il délirait juste pour faire rigoler les amis qui l'entouraient...

Vioja : sauf qu'a aucun moment on entend ses amis

Teufel_19 : si si on les entend glousser parfois, se déco/reco (Player left / New Player) que ce soit pour faire rire ou pas, il n'empêche que c'est pitoyable et vraiment ridicule :/ si je menace ou frappe quelqu'un, et que je précise que c'est pour le délire, c'est pas mieux pour autant...

Guioti : J'adore le "mais moi j'ai une kalashnikov vocale dans la bouche moi".

Adorable : Jadore : "je t'enverrai des pizzas et des corbillard tous les soirs" XD Ton père c'est un toxicomane clochard José Bové" xD C'est du lourd! Ahlala quel con

Rapsodi : Mais c'est le même mec qui appelle la maman de la "victime"? Paske j'ai du mal à reconnaitre

Jeantou : Je suis écroulé xD Il me fait mourir de rire xD

Poaud : perso j'ai ulcan dans mon msn j'ai deja discute avec sur teamspeak (ouai je suis un nolife) et NON il n'est ni drogue ni serieux. c'est juste un clash verbal du flame pour faire rigole ses potes (moi je suis loin d'avoir son level oO). Enfin bon les utilisateur de ts ont deja eu ce genre de delire et comprennent de quoi je veux parle je comprend que vous puissiez le considere comme fou ou quoi mais trop pas il est normal et sympa

Istari : "Je vais t'envoyer des corbillard, des pizzas" j'adore, mais je dois avouer qu'il a de la salive le gars pour debiter 10 minutes sans reprendre son soufle. J'en peux plus tellement j'ai rigolé Je pense que le gars a du faire un infarctus tout seul au bout de son micro :p

Oatri : C'est vrai qu'il a d'excellente réparties !!! Joli débit d'insultes, respect... lol

Roiap : Je voudrais bien faire un clash avec lui. ☺ Ca doit être un bonj challenge

Opautri : C'est vraiment n'importe quoi, ce mac. Quel naze, vraiment.

j'en reviens pas!!! vous êtes en train d'alimenter le buzz qu'il veut se créer!!! c'est comme Mickael Vendetta[1]: a force de se foutre de sa gueule et de faire passer les enregistrements il va être connu... ils méritent pas d'attention ces gens là... enfin bref, heureusement que le ridicule ne tue pas...

Tuoi : Même si c'est fait exprès (j'espère pour lui), dire que la pizza est une arme de destruction massive, c'est quand même risible

Boiais : Risible mais bien trouvé quand même

S'il existe ainsi quelques ruptures de cadre, ces moments de flottements sont assez rares. Ils sont cependant intéressants en ce qu'ils révèlent non seulement des appréciations diverses, des principes de jugements différents de la part des joueurs sur le « bon goût » et le « mauvais goût », mais également des cadrages de l'activité parfois hésitants ou difficiles. Dans le « cas Ulcan » en effet, une partie de la communauté a estimé qu'il ne s'agissait pas d'une « vanne ordinaire » mais d'une pathologie, d'autre d'un emportement excessif et de « menace pour de vrai ». Quelques-uns, enfin, estimaient qu'il ne s'agissait que d'un jeu.

Dans le cadre du MMO, les façons de cadrer le langage et les *taunts*[2] sont tout aussi diverses. Certains joueurs ne provoquent jamais. D'autres en revanche apparaissent comme des spécialistes. Cependant, ces derniers précisent bien souvent qu'ils sont dans le jeu. En conséquence, il s'agit d'indiquer au récepteur le cadre du message et de préciser que l'insulte

[1] Personnage devenu célèbre sur Internet en créant un personnage dont le talent est celui d'être « beau gosse ».
[2] Provocations.

est au second degré. Ainsi Daniel[1] nous dit « *quand je vanne quelqu'un pour plaisanter, toujours, je mets toujours un smiley* ».

Ces indicateurs symboliques - ☺ -, accolés au message, jouent en effet un rôle important dans les messages textuels échangés dans le jeu ou sur les forums. Ils sont autant d'indicateurs qui définissent le cadre (primaire ou secondaire) du message. Sofiène[2] précise ainsi qu'il utilise ces symboles dans ses messages avec les joueurs « *qu'il ne connaît pas bien. En fait, les emotes ou les insultes, tu les prends jamais pour toi, quand c'est les gens qu'on connait. Quand on connait pas, on peut avoir un doute. Moi, j'utilise beaucoup de smileys quand je charrie sur un forum. Ça aide quand tu fais une blague, surtout quand tu connais pas le mec en face. Y a des joueurs qui n'utilisent jamais de smiley, et tu peux pas toujours savoir.* ».

L'absence de ces indicateurs de cadre fait toujours courir le risque d'un malentendu et d'un mauvais cadrage. Alexandre[3] précise qu'il a déjà eu des doutes sur la nature de certains messages : *« Ça m'est déjà arrivé d'avoir un doute, quand t'as pas le smiley. Ça m'est arrivé des fois de me dire "attends, il me prend pour un con ou quoi ?" Le smiley ça permet plein de trucs. De dire quand je déconne. Mais aussi, quand je suis pas jouasse[4], je fais passer un truc avec un smiley histoire d'arrondir les angles.* »

Entretien avec Yohann[5], joueur de *WOW :*

J'ai un problème [rires], c'est que j'utilise peu de *smileys,* et que du coup, des fois, ça passe pas.

Mais volontairement, tu n'utilises pas de *smileys* ?

Non, c'est pas volontairement. J'ai tendance à dire "oh mais toi t'es vraiment con", et voilà, je le dis en rigolant. Quand on l'écrit "toi t'es vraiment con", ça marche pas. C'est pour ça que des *smileys*, il faudrait que j'en mette plus [rires]. Je fais pas exprès. Je crois que ça va passer sans avoir besoin de ça. Et en général, non, ça passe pas sans. C'est très difficile de faire du second degré sur le net en général. C'est pas seulement lié au jeu.

Est-ce que tu sais si quelqu'un fait du second degré ou parfois tu as des doutes ?

Je sais pas, j'ai un esprit qui pense … qui pense que tout le monde est blagueur, et que tout le monde parle au second degré. Donc en général, ça me gène pas. Je suis rarement agressé par quelque chose. Ca peut arriver quand même. Y a des tons qui … [silence] Mais bon, c'est plus dans les actions en fait que dans les mots. […] Donc, c'est pour ça que je pèse très peu, enfin heu, je me prends pas trop la tête sur ce que les gens disent. J'espère que les autres le font pas trop

Mais toi ça ne gène pas qu'il y ait un malentendu ?

Non, parce que j'aime pas ça. J'aime pas être… je me sens heu, enfin, quand on m'accuse justement d'avoir insulté quelqu'un ou l'avoir dérangé ou quoi que ce soit, ça peut arriver voilà, si y a des débuts d'engueulade comme ça, au contraire, je vais tout faire pour m'excuser parce que c'était pas du tout le but en général.

Donc ça t'est arrivé de t'excuser ?

Ouais, ça m'est déjà arrivé. Mais j'ai pas d'exemple, mais ca a tellement peu d'importance tout ça, ce sont des gens « virtuaux » tout ça [rires].

Ces provocations graphiques ou textuelles font en somme partie du jeu à la condition de le signifier littéralement, c'est-à-dire de préciser par un signe à l'adversaire qu'il s'agit là d'une provocation « au second degré ». On retrouve assez bien ce que d'autres travaux ont pu souligner sur la question des identités sur Internet et à la façon dont les internautes

[1] Daniel, 39 ans, terrassier, joueur de DAOC, en couple, père d'un enfant (8 ans) qui joue de temps en temps un avatar de son père (le soir avant d'aller se coucher), joue plus de 26 heures en semaine, jamais le week-end. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.

[2] Sofiène, 23 ans, joueur de DAOC, sans activité rémunérée au moment de l'entretien, (il travaille en intérim sur des chantiers), célibataire, hard gamer (plus de 30 heures de jeu par semaine), chef de guilde. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo.

[3] Alexandre, 35 ans, joueur de WOW, juriste, en couple (pacs), père d'un jeune enfant (6 mois), joueur de rôle, sa compagne ne joue pas (ni au MMO ni au jeu de rôle). Entretien à domicile Paris. Cf. portrait p. 544.

[4] De bonne humeur

[5] Yohann, 33 ans, joueur de WOW, sans activité rémunérée, (ancien manutentionnaire en grande surface), sans diplôme, joueur de jeu de rôle, fan de bandes dessinées et de roman de science-fiction, en couple, (sa compagne, professeure des écoles ne joue pas), entretien à domicile, Bordeaux.

reconstruisent un ensemble d'indicateurs pour compenser le manque d'information lié à l'absence du corps[1]. Dans une situation physique, dire à quelqu'un « qu'il est con » n'a pas le même sens selon que l'on sourit ou non, qu'on lui tape sur le dos ou pas. Les *smileys* font ainsi fonction d'indicateurs et de compensateurs corporels. Ces pratiques confirment assez bien la thèse que le jeu, aussi bien chez les hommes que chez les animaux, est d'abord affaire de cadre, communication, et plus précisément de *métacommunication*[2]. Tout un ensemble de signes dans le monde réel permettent d'indiquer à l'autre que le jeu a commencé, que ce qui se dit ou se fait appartient désormais au cadre ludique.

En conséquence « vanner » et provoquer ses adversaires est affaire d'apprentissage. Dans son analyse de la boxe, Loïc Wacquant souligne les apprentissages des boxeurs : celui d'une certaine agressivité. Il rapporte ainsi les propos d'un entraineur dans un club de boxe : « vous allez apprendre, apprendre à frapper, et apprendre à devenir méchant : c'est tout question d'apprentissage »[3] Ici, il s'agit d'apprendre à être méchant mais « pour de faux ». Provoquer un adversaire, c'est toujours courir le risque de passer, comme le souligne Sonia[4], « pour un vrai connard ». C'est là toute la complexité du jeu : « être méchant mais pour de faux » suppose un langage, une métacommunication et un cadre de l'expérience très particulier qu'il s'agit d'apprendre et maîtriser.

Ces vannes et ces *taunt*s ne sont pas sans évoquer la question du langage populaire tel que Bakhtine l'analyse du Moyen-Age à la Renaissance et tout particulièrement dans le cadre de la place publique et de « l'organisation particulière de son vocabulaire »[5] *:* « on assistait à l'élaboration de formes particulières du vocabulaire et du geste de la place publique, franches et sans contraintes, abolissant toute distance entre les individus en communication, libérées des règles courantes de l'étiquette et de la décence. »[6] Dans le cadre des MMO, il y a tout un jeu de langage : « noobs, no life, pgm, péon, moules ». Il s'agit de « charrier l'adversaire » dans une forme souvent peu soutenue, spécifique au jeu, et qui révèle une sorte d'idiolecte renvoyant moins à une attaque de la personne qu'au plaisir même de l'expression. Cette dimension « grossière » est en partie légalisée par le cadre de l'activité ludique. Comme sur les places publiques, « les éléments du langage populaire, tels que les jurons, les grossièretés parfaitement légalisés sur la place publique, s'infiltraient aisément dans tous les genres de fêtes qui gravitaient autour d'elle (jusque dans le drame religieux) ».[7] Au final, on peut voir une concordance entre ce que peuvent dire Bakhtine ou Levine sur la notion de culture populaire. Celle-ci renvoie moins à une pratique spécifique des classes populaires mais à l'expression des sentiments, une intervention langagière, avec parfois les excès et les cas limites tels que le montre « l'affaire Ulcan »[8].

On peut ainsi être surpris dans les premiers temps du jeu par ce langage au risque de ne pas voir le caractère ludique de ces provocations. Certains sont experts de ce jeu langagier. D'autres le considèrent comme hors-jeu. Souligner que ces pratiques sont ludiques et qu'elles renvoient à un cadre secondaire ne signifie pas que tous les joueurs les apprécient. Certains s'y adonnent avec plaisir, d'autres les condamnent clairement. Certains apprennent à les

---

[1] Manuel Boutet, « Des jeux d'adultes ? Corporéités et sociabilités dans les cyberespaces ludiques », *op. cit.*, p. 102-103.
[2] Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre, op. cit.*
[3] Phrase de Butch (1er sparring partner de Loïc Wacquant). Loïc Wacquant, *Corps et âme : carnets ethnographiques d'un apprenti boxeur,* Marseille : Agone, 2002, p.78.
[4] Sonia, 32 ans, joueuse de Daoc, « télémarketeuse » (opératrice téléphonique), mariée, sans enfant, initiée par son mari (ouvrier chez un constructeur de pneus), ils ne jouent pas au même MMO (son mari joue à Age of Conan). Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une IRL. Cf. portrait p. 548.
[5] Mikhaïl Bakhtine, *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au moyen âge et sous la renaissance, op. cit.,* p. 162.
[6] *Ibid.*, p. 19.
[7] Mikhaïl Bakhtine, *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au moyen âge et sous la renaissance, op. cit.,* p.156.
[8] On peut penser que ces pratiques peuvent être comparées à celles des supporters de football : entre les « insultes » qui font partie du jeu et celles qui sont hors cadre.

cadrer avec le temps, d'autres provoquent uniquement les gens qu'ils connaissent dans la vraie vie… Autant d'appréciations et de pratiques diverses qui révèlent non seulement chez les joueurs des relations singulières qu'ils entretiennent avec le langage, le rapport aux autres mais aussi au jeu. En somme, la diversité des pratiques langagières sont révélatrices des habitus des joueurs.

Un « chaos » réglementé : triches, *emotes* et « insultes » sous surveillance

Mettre ainsi en évidence les déséquilibres structurels, les « vannes », les inégalités, en somme la dimension parfois chaotique de ces combats de masse, ne doit pas masquer le caractère extrêmement cadré et réglementé de ces pratiques à la fois par les joueurs et par les éditeurs. En effet, aussi bien le langage que les combats sont sous surveillance. En ce qui concerne les affrontements de masse, si le jeu autorise et encourage un certains nombres de déséquilibres dans les affrontements, il n'en reste pas moins un certain nombre de règles à respecter. Les éditeurs sont en effet pris dans une tension entre « laisser faire » et faire en sorte qu'un certain équilibre et *fairplay* soit respecté dans ces pratiques de combat. Pour cela, ils ont un certain nombre de leviers avec lesquels agir. Tout d'abord, dans le cas des déséquilibres de « masse », les éditeurs ajustent ce seuil de difficulté régulièrement en modifiant les lois en vigueur et en accordant des bonus aux royaumes « sous-peuplés » (les joueurs en infériorité numérique gagnent de l'expérience plus vite, des compétences, certains niveaux sont gratuits). De la même façon, régulièrement, tous les deux-trois mois à l'occasion d'un patch ou d'une mise à jour, ils replacent les reliques dans chacun des royaumes et remettent ainsi les « compteurs à zéro ».

En ce qui concerne les provocations, si les joueurs peuvent faire des bras d'honneur, cette pratique n'en demeure pas moins cadrée. Les *emotes* sont limitées : il est interdit de « flooder[1] » une seule et même personne avec la même « emote », autrement dit de répéter plusieurs fois le même geste sur un même joueur. Ceci est précisé dans la charte d'utilisation. De la même façon, les insultes sur le canal de discussion sont proscrites : elles sont censurées au moment de l'écriture : si l'on écrit « merde » par exemple, le jeu fera apparaître des étoiles : m****). Souvent les joueurs parviennent à contourner cette règle : une stratégie consiste par exemple à modifier l'orthographe d'un mot en rajoutant une lettre (ils écrivent ainsi m-e-h-r-d-e). Parfois ils utilisent des initiales ou des formes de verlan.

Un game master peut cependant intervenir pour avertir un joueur au comportement estimé injurieux, voire pour fermer temporairement ou définitivement son compte. Il n'est pas rare par ailleurs que des joueurs se plaignent aux GM ou aux bénévoles de tel ou tel écart de langage. Cela est arrivé plusieurs fois à l'un des membres de notre guilde, Daniel, qui, soupçonnant un autre joueur de tricher à l'aide de logiciel, s'en était pris vertement à lui à plusieurs reprises dans le jeu. Dénoncé par le joueur, il s'est vu « banni » temporairement. La charte de *World of Warcraft*, comme celle de *DAOC,* condamne clairement les écarts de langage.

Extrait de la Charte *World of Warcraft* : « Langage hautement inapproprié »

Vous trouverez ci-dessous les règles détaillant ce que nous trouvons hautement inapproprié. Des détails sur le contenu de ces catégories sont disponibles, il vous suffit de cliquer sur les liens ci-dessous.

Pédophilie

Racisme /ethnie

Sexualité / violence

Menace dans la vie réelle

Nationalités

Religion et religieux connus

[1] Littéralement inonder et, par extension, répéter plusieurs fois.

Orientation sexuelle [1]

Harcèlement et diffamation

Cependant des actes répétés ou extrêmes peuvent conduire à des sanctions plus sévères. Toutefois si un joueur utilise un tel langage entrant dans ces catégories:

Il peut être suspendu de façon temporaire ou définitive du jeu

Langage modérément inapproprié

Vous trouverez ci-dessous les règles détaillant ce que nous trouvons hautement inapproprié. Des détails sur le contenu de ces catégories sont disponibles, il vous suffit de cliquer sur les liens ci-dessous.

Perturbation d'une zone

Obscène / Vulgaire

Inapproprié

Drogues ou activités illégales

« Spam »

Activités commerciales hors du jeu

Cependant des actes répétés ou extrêmes peuvent conduire à des sanctions plus sévères. Toutefois si un joueur utilise un tel langage entrant dans ces catégories:

Il peut recevoir un avertissement

Il peut être suspendu de façon temporaire ou définitive du jeu dans certains cas spécifiques

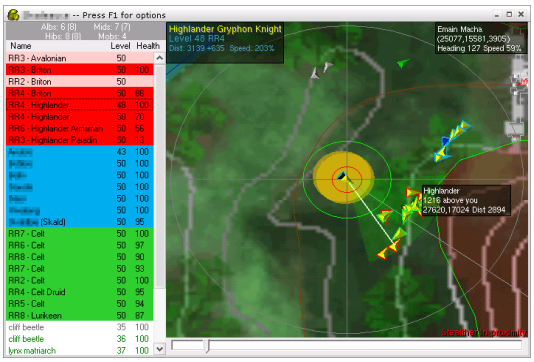
Il existe un fragile équilibre entre « vannes pour rire » et « insultes pour de vrai », dont les *game masters*, les gardiens de l'ordre ludique, perçoivent la difficulté quand il s'agit de rappeler un joueur à l'ordre. Ainsi Cédric[2], game master de *DAOC* précise : « *oui, ça m'est arrivé souvent de bannir des joueurs pour des insultes. Après, c'est pas évident […] En fait ça dépend à chaque fois comment c'est fait, comment c'est dit. Si c'est clairement un truc dégueulasse, pédophile ou je sais pas, là, tu réfléchis pas. Après, t'as des cas qui sont pas évidents quand les joueurs se charrient […] Le truc, c'est que les joueurs rusent aussi, en fait, ils écrivent des initiales, genre FDP pour "fils de pute". Et si tu leur envoies un avertissement, ils te disent "ouais non, je voulais dire Fais Dodo Petit"* [rires]. *Oui, oui, y en a un qui m'a dit ça, donc je te jure, c'est pas évident.* »

On retrouve sensiblement les mêmes conditions en ce qui concerne le choix du nom des avatars, soumis également à une surveillance attentive. Ainsi appeler son personnage par un nom « obscène », raciste, ou religieux est formellement interdit : son nom sera immédiatement changé. Ainsi un joueur explique sur un forum communautaire[3] : « *bizarre, mon personnage, anciennement du nom de Syphillis, s'est fait renommer car il s'agit d'un nom de maladie...* » De la même façon, si les joueurs jouent parfois avec les limites du jeu (en essayant de ralentir le serveur par exemple), la « triche » n'en demeure pas moins interdite. Derrière ce terme, tout un ensemble de pratiques précises sont ainsi détaillées dans le contrat d'utilisateurs : langage, comportement, utilisation de certains logiciels. Les « radars » par exemple, sont formellement interdits. Il s'agit de logiciels, développés par des joueurs, qui permettent de savoir où se trouvent les ennemis et dans quels endroits (forts ou forêts) ils se cachent.

[1] Suite aux mécontentements de joueurs homosexuels, cette clause a été modifiée sur les serveurs américains, mais pas européens.

[2] Cédric, 22 ans, Game Master à DAOC, célibataire, possède un DUT « multimédia », a commencé comme bénévole dans le jeu puis a postulé sur le site de Goa après un appel à candidature. Conversations et données ethnographiques. Entretien lors d'un salon du jeu vidéo.

[3] http://forums.WOW-europe.com/thread.html?topicId=3404931754&sid=2



Capture d'écran d'un « radar ». Ce type de logiciel permet de localiser les ennemis

Régulièrement la société d'édition fait une « chasse aux tricheurs » et aux « radars » :

Annonce des éditeurs de *DAOC* postés sur le site officiel et envoyé par mail aux joueurs :

Vous le savez, la lutte contre les tricheurs a toujours été une priorité sur les serveurs de *DAOC*. Cette semaine une vague de suspensions définitives a été lancée à l'encontre d'une petite centaine de joueurs qui ont fait usage d'un logiciel tiers de type « radar » , en violation manifeste des règles acceptées par tous dans le CLUF. Les comptes impliqués ont été définitivement bannis des serveurs européens *Dark Age of Camelot*. Bien entendu, nous poursuivons nos investigations, la chasse au tricheur ne s'arrête pas.

Bon jeu à tous.

Il est également formellement interdit d'utiliser les « *bugs exploits* », autrement dit d'utiliser intentionnellement une défaillance du programme qui permet par exemple de se cacher dans un décor (un mur) pour ne pas être vu ou ciblé par les autres. Cependant il y a une là une course entre les joueurs et les éditeurs. Il faut en effet que les éditeurs repèrent le bug pour le déclarer comme « illicite ». Le plus souvent ce sont les joueurs qui les premiers trouvent les dysfonctionnements (certains sont de véritables spécialistes[1]). Ainsi il n'est pas rare de voir certaines pratiques se développer et être « légales » tant que le contrat d'utilisateur ne précise pas le contraire.

Capture d'écran d'un « bug exploit » à *Dark Age of Camelot* : un joueur arrive à grimper dans une tour de siège non-construite.

[1] On retrouve assez bien l'idée de Raessens selon laquelle les joueurs de jeu vidéo apprennent à « déconstruire » les jeux vidéo. Joost Raessens, « Computer Games as Participatory Media Culture », *op. cit.*, p. 376. Robin, un joueur avec lequel nous avons longtemps pratiqué, passait une grande partie de son temps de jeu à chercher les bugs. Il ne s'agissait absolument pas dans son cas de trouver une faille pour tricher et gagner. Il jouait et appréciait très peu le RVR. Mais son plaisir se situait dans la découverte des dysfonctionnements. La déconstruction du jeu était bien à l'origine de ses « expérimentations ». Cf. portrait p. 545.

Capture d'écran du jeu *World of Warcraft* : un joueur arrive « à voler »

Si les joueurs constatent ou suspectent eux-mêmes des phénomènes de triche ou de non-respect des règles, ils peuvent faire appel à un game master ou à un bénévole dans le jeu, ou bien encore faire une capture d'écran, et envoyer par e-mail l'image ou la vidéo aux éditeurs qui, en fonction des preuves (ils peuvent vérifier le code du programme qui enregistre en partie les actions des joueurs), sanctionneront ou non. Ce fut le cas un soir où, avec un groupe de joueurs, nous étions cachés dans une tour. Soudainement, trois joueurs « *ont ninja une tour* », autrement dit, ils ont « traversé les murs » pour nous attaquer (et, en l'occurrence, ils nous ont éliminés). L'un des joueurs avec qui nous jouions a fait une capture d'écran de cette attaque et l'a envoyée au service des éditeurs (précisons cependant que notre groupe n'était pas vierge de tout « bug exploit » ; l'un d'entre nous était en effet un spécialiste pour faire passer des armes de sièges, telles que des béliers ou des catapultes, par les fenêtres des châteaux forts). Deux jours plus tard, les joueurs furent « punis » et leurs comptes fermés pour une semaine. Il s'est révélé par ailleurs que l'un des joueurs responsables est devenu par la suite un joueur avec qui avec nous jouions régulièrement. En discutant sur *Teamspeak*, le leader du groupe lui a un jour précisé qu'il était celui qui avait rapporté le « bug exploit » : un peu gênée au début, la discussion tourne rapidement « à la rigolade ». Le joueur incriminé précise : « *J'aurais fait pareil. Ça fait partie du jeu* ».

Il faut en effet préciser que certaines pratiques de joueurs sont toujours à la limite du comportement prohibé dans la charte (on détourne les interdictions langagières par exemple pour développer une autre orthographe). Dans le cas de l'utilisation du logiciel *Teamspeak*, celui-ci fut au début de *DAOC* interdit par les éditeurs : il permettait en effet une communication entre joueurs ennemis qui peuvent renseigner les joueurs d'un royaume adverse (ce qui n'est pas possible par le biais du jeu). Ce logiciel fut en son temps objet de débat entre les joueurs quant à son caractère légal :

Extrait forum communautaire consacré à *Dark Age of Camelot* [1]

Fangora : Teamspeack te permet d'avoir une plus grande réactivité que d'écrire sur un chat, etre au courant d'un déplacement adverse car tu communique avec une personne de ton royaume par team speeack est pas hors charte, car tu aurais toute autant put l'apprendre par les voie de canaux de chat. Team speack est interdit dans la mesure ou sa te sert a communiqué avec une personne d'un royaume adverse, dans cette mesure sa entre dans l'espionnage inter royaume, et la deviens donc hors charte. (apres sa reste l'histoire de la facon de le prouver etc..)

Aratorn : Non Teamspeak, ça te permet de faire passer plus d'informations, plus vite (tu parles en général plus vite que tu ne tapes), et en plus, en continuant de contrôler ton personnage (car à moins d'avoir 4 bras, il est impossible, ou très difficile de saisir du texte tout en combattant).

[1] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=726911&page=3

Face à l'utilisation massive du logiciel par les joueurs, et au mécontentement de certains de voir celui-ci interdit dans la charte (beaucoup contestaient les sanctions reçues), les éditeurs ont fini par tolérer et autoriser l'utilisation du logiciel vocal. Cependant, en ce qui concerne les logiciels de radars, il y a un consensus entre joueurs et éditeurs pour considérer ce logiciel comme de la triche, du « hors-jeu », de l'« anti-jeu »…. du « hors cadre ». Certaines pratiques sont « entre-deux », entre jeu et triche. On peut évoquer ainsi ce que les joueurs nomment le « *dual boxing* », autrement dit l'utilisation de logiciels et de machines « tiers » pour jouer plusieurs avatars en même temps (parfois avec un seul clavier). On a pu lors d'une partie de jeu rencontrer un joueur qui dirigeait 5 avatars avec un seul clavier.

Comme pour le logiciel Teamspeak, il existe un débat dans la communauté des joueurs de WOW pour savoir si cette pratique relève de la triche ou non.

Forum communautaire (WOW)[1]

Moni : Ceux qui pratiquent le dual-boxing sont prêt à abandonner cette exploitation différente du jeu si jamais Blizzard décide de l'interdire. Pour l'heure, ça reste autorisé. Je comprends ceux qui trouve que c'est cheaté[2], mais à part en PVP dans certaines situations bien précises, cinq personnes gérés par un seul joueur sont bien plus facile à abattre que cinq personnes gérés par cinq joueurs. Ce qui fait qu'en PVP, les multiboxeurs aient souvent la victoire facile n'est que l'effet de surprise, et justement cette manie qu'on les joueurs normaux de se mettre à prendre des screenshots et écrire des reports aux mj[3] plutôt que de se battre. Pour ma part, je ne fais même pas de PVP, je prend juste plus de plaisir à jouer de cette façon, et c'est le cas de nombre d'entre nous.

Zeitgeist :c'est meme pas la question que des multibox soient fortes ou pas ces mecs profitent d'une faille dans la charte et ils ont raison le multibox n'est rien d'autre qu'un détournement des mécanismes du jeu grace à du matériel tiers.

Akiman Moi je suis pas contre qu'on accepte ce systeme. C'est sur en PVE tu as un boss a faire tu dois être content qd tu trouves personne. Mais qu'il soit interdit pour le PVP.

Ce que révèlent en somme ces pratiques, c'est moins un univers où tous les coups sont permis qu'un espace où un grand nombre le sont, et dans lequel la recherche de nouvelles techniques fait partie intégrante du jeu. Les « bugs exploits » ne sont pas considérés comme de la triche tant que le « bug » n'est pas encore repéré par les éditeurs.

De la même façon, le *straff* ou le *windrag*, techniques clairement interdites qui consistent à ralentir le serveur, sont difficilement « prouvables ». Le joueur incriminé peut toujours arguer du fait que c'est sa connexion internet qui est défaillante. Si la « triche » dans ces jeux apparaît aux yeux des éditeurs comme telles, certaines pratiques peuvent être cependant

[1] http://forums.WOW-europe.com/thread.html?topicId=1829303723&sid=2
[2] To cheat en anglais, tricher.
[3] MJ, Maitres du jeu, autre noms des Games Masters.

tolérées par les joueurs lorsqu'elles sont « *bien faites* ». Comme remarque Robin[1], *« le windrag, c'est pas à la portée de tout le monde. J'ai essayé déjà, c'est super dur.* ». De la même façon, l'utilisation de bug, ou du moins la découverte de failles dans le programme est une preuve d'inventivité : *« ça dépend des bugs en fait. Parfois ouais, c'est naze parce que tu peux rien faire comme ceux qui ninja les tours. Mais un type planqué dans un arbre, c'est qu'il a réussi à le faire* »[2].

Entretien avec Nicolas[3], joueur de DAOC, qui raconte une de ses meilleures soirée de PVP

Attends une fois je me souviens à Bolg, y'avait, devant la porte, masse de monde. J'étais avec Camilla [joueuse et chef de la guilde de Nicolas], Et là, elle a ralenti sa connexion Internet avec un logiciel pour faire laguer tout le monde. Tout le monde a du lag[4], sauf elle, elle avait un PC énorme avec deux écrans. Et là donc elle arrive à mezz tout le monde, on rush derrière elle. On tombe tout le monde. On était 6 avec elle, et on a du se faire au total 40 mids.

La « liberté » des joueurs et la question de la légalité renvoient en conséquence moins à une « liberté assurée par les règles du jeu a priori »[5], comme dans les jeux de société (dames, échecs, belote), qu'à des règles toujours en tension et régulièrement reconstruites par les joueurs et les éditeurs. Ainsi, il ne s'agit pas de dire que la triche est la règle, mais de voir comment la question de l'équité ne renvoie absolument pas ici à la notion de fairplay telle qu'elle s'est développée avec le sport moderne. Dans cette pratique d'agôn, on est parfois bien plus proche d'une conception de *fairness*, d'équité, telle qu'elle est décrite dans la mythologie grecque, remplie d'athlètes et de héros « dont les victoires étaient basées sur l'astuce et la tromperie. On peut ainsi rappeler le cas du fils de Nestor qui aux jeux funèbres en l'honneur de Patrocle lors des courses de chars poussa Ménélas sur le bas-côté. Le concept d'équité et de fairplay actuel n'existait pas lors des célèbres Jeux Olympiques de l'Antiquité. Si le champion conquérait une gloire immortelle, il était « loué », « montré du doigt », considéré comme un « citoyen du monde » mais il fallait bien sûr pour cela remporter la victoire et pas seulement participer. Pindare montrait, d'un côté, le manque de pitié des vainqueurs et l'éloge envers ces derniers, et de l'autre, la honte et la moquerie infligées aux vaincus. On ne pouvait surtout pas parler de fair-play durant les combats cruels et féroces des gladiateurs dans les arènes des stades romains»[6]. Les jeux grecs n'obéissaient gère à l'esprit de « loyauté »[7].

Il apparaît au final une activité ludique bien loin de l'esprit olympique moderne mais, à certains égards, peut-être plus proche de ce qu'il fut à ses origines (sans les morts et les blessés). Le bon joueur, ici, c'est celui qui maîtrise son personnage, mais c'est aussi le « polymétis », celui aux multiples ruses, épithète d'Ulysse, admiré et célébré par les Grecs pour son inventivité, son sens du détournement, sa capacité à trouver des stratégies pour vaincre ses adversaires : le cheval de Troie, la pierre offerte aux cyclopes en guise de repas, etc. Ainsi il s'agit là d'un cadre, qui ne renvoie pas nécessairement à la recherche d'un jeu « fair-play » tel qu'il se définit dans le sport moderne et tel que d'autres joueurs dans le MMO le défendent.

A la recherche du « beau jeu », « du beau geste », du « beau fight » : le 8V8

Cependant, à ces combats de masse s'opposent d'autres formes d'affrontements qui

[1] Robin, 26 ans, joueur de DAOC, étudiant en doctorat de biologie, célibataire, atteint d'une maladie génétique. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL. Entretiens en ligne par Skype. Cf. portrait p. 545.
[2] Fabien, 26 Ans, joueur de DAOC, étudiant en ethnologie, célibataire, chef de guilde. Données et conversations ethnographiques.
[3] Nicolas, joueur de DAOC, agent de la poste (facteur), 26 ans, en couple (sa compagne ne joue pas). Entretien lors d'un salon du jeu vidéo.
[4] Ralentissement du serveur.
[5] Colas Duflo, *Jouer et philosopher, op. cit.*
[6] Ario Federici, « Fair-play et sport, valeurs sans frontières », *Revue EP.S,* n°314, juillet-août 2005, pp. 68-72.Consulté sur : http://www.frsel.be/IMG/pdf/S_Revue_EPS_314_-_Fair-play_et_sport_valeurs_sans_frontieres.pdf
[7] Norbert Elias, « Sport et Violence », *Actes de la recherche en sciences sociales,* vol. 2, n°6, p. 9

renvoient à la notion de *fairplay* et que les joueurs nomment le « 8V8 »[1], l'affrontement à nombre égal. Dans *WOW*, il existe des zones « instanciées », c'est-à-dire des espaces n'autorisant qu'un nombre de joueurs égal de chaque côté. Dans le cas de *DAOC*, il n'existe pas de système qui assure l'égalité du nombre. Ce sont les joueurs eux-mêmes qui ont mis en place « une règle » qui n'apparaît nulle part dans le contrat d'utilisateurs. Ils ont en effet décrété qu'une zone du jeu, « l'île d'Agramon », serait consacrée au 8Vs8 et au combat de « groupe contre groupe ». Dans cette zone, pourtant accessible à tous, une règle officieuse interdit, contrairement au combat de masse, d'attaquer un groupe déjà engagé au combat et invite à laisser les groupes « se reposer » après un combat (il y a un code visuel pour signifier que les joueurs sont en repos : il s'agit d'aller tout en haut d'une colline et chaque avatar s'assoit pour signifier qu'il est « en repos »).

La mise en place de cette règle d'Agramon n'a pas été sans poser de difficultés. En effet, lorsque les premiers joueurs ont proposé cette idée, une partie de la communauté des joueurs fut radicalement opposée, certains arguant du fait que le combat de masse était la règle du jeu, d'autres sensibles au fait que rien, en dehors de la charte, ne doit être imposé au reste des joueurs.

Forum communautaire consacré à la mise en place du 8v8 sur l'ile d'Agramon[2] :

Aterus Comme il a été dit se pratique depuis environ 1/2 mois le 8V8 sur Agramon sans add[3] .Les teams se retrouvent dans la zone en cherchant des combats où bien entendu les autres team n'add pas avant la fin du combat… Il faut le voir pour le croire et pourtant cette pratique se généralise bien et les soirée sont très plaisantes pour tout le monde apparemment. Au début forcement, il y a eu des ratés avec des add en combat etc mais ça s'est très vite calmé, les teams coupables faisant leur mea culpa pour ces add un peu foiré .. Maintenant ça se passe très bien chaque soir et on a même droit tout les jours à des vidéos de certains groupe retraçant les combats de la veille Donc le but de mon post , n'est pas d'imposer une façon de jouer , c'est juste pour savoir si des groupes ou team seraient pretes à jouer le jeu et tenter cette expérience ... Bien entendu il faudra que chacun mettent du sien mais au final ce type de jeu est vrai plaisant avec un enchaînement de fights assez impressionnant dans une soirée .

Urihel//Rigolol c'est une super idée mais c'est irréalisable. Faudra etre faiplay

Dadude j'aimerais que ca existe

plegea/orelie : RVR = jeux multiplayer et de masse donc , non je ne trouve pas que c'est une bonne idée , je pense que les add son une façon de trouver un peu de challenge , certaine compo hib aurons plus de difficulté contre les mid ou inversement ou avec les albs ect , et des adds malencontreux peuvent metre un peu d'ambiance selon moi , aprés moi chui ouik[4] alors

Ezohiv/Tylie cessez de nous rabattre les oreilles avec vos 8/8. *DAOC* est un jeux de guerre de masse et si je vois du alb en combat ou en difficulté mon groupe interviendra que les hib/mid ou alb soit content ou pas. A vouloir faire cela vous risquez plus de tuer le RVR et le peu de cohésion qui reste au profit des groupes fixes et donc pénaliser une catégorie de joueur et foutre l'esprit du jeu en l'air. Voila pour mon opinion.

Mclagaf | Furiousneo : pro-Masses-Versus-Masses essayer de respecter les gens qui essayent de jouer differemment , cette nouvelle zone (agramon) n'existe que depuis peu mais pourtant avant que celle ci existe vous avez pu vous faire plaisir a faire vos combat d'étoile noire sur des ZF , niveau background la zone d'agramon n'a auccun attrait contraiement aux ZF , pourquoi ne pas la laisser aux personnes qui veulent y faire quelque chose ... une sorte d''arene quoi , apres c'est sur que les groupes meme pro 8v8 n'iront pas necessairement tout le temps dans cette zone

Schoen : C'est une idée qui présente à mon humble imo[5] peu de désavantages, tout le monde peut y trouver son compte, je comprends pas trop les arguments des gens contre : "lol non *DAOC* c un jeu de masse, si des gens s'amusent à combattre à 8vs8 Enfin moi j'y vois que du bon, et ça fait du bien à un serveur tout ça, pour peu qu'il y'ait quelques amateurs.

Ezohiv/Tylie On peut toujours essayer de faire cela et de voir ce que ca donne, et en reparler au

[1] Abréviation pour 8 Versus 8 : 8 joueurs contre 8 joueurs
[2] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?p=12383501#post12383501. Sur le forum des guildes, le même débat divisait les membres : http://DAOC-anciens.forumactif.com/la-taverne-des-anciens-f15/le-rvr-de-nos-jours-t1179.htm
[3] To add : attaquer des ennemis déjà engagés en combat
[4] Weak (ouik) : faible, mauvais, nul.
[5] Imo, acronyme de « *In My Opinion* », « à mon avis »

fur a mesure et si ca va pas on lache l'affaire ^^

Darthkata Si tout le monde joue le jeu, c'est faisable, bien d'entre nous (tout realm confondu) avait des doutes quand à la durée de vie d'un tel RVR .Jusqu'a présent tout se déroule très bien .

Ezohiv/Tylie Un autre probleme qui se pose, c'est De pas pouvoir allez a agra car on est plus de 8 ca peux frustrer bcp de gens.

Bruta : Ceux qui veulent qu'Agramon devienne une zone 8 vs 8,pourquoi pas. Ils peuvent toujours demander aux personnes de ne plus venir à plus de 8 sur cette zone. Certain accepteront et d'autres non. Par contre,je suis absolument contre le fait de critiquer les personnes qui décideront de venir à plus de 8. On a pas le droit d'imposer à une partie des joueurs de ne plus venir dans des zones "public" si ils ne respectent pas certaines conditions. Bref,que cette zone devienne une zone 8 vs 8 ne me dérange pas,loin de la,mais hors de question qu'on critique,insulte etc les gens qui viendront RVR à plus de 8 dans cette z

thufyr : Malgré tous les bons sentiments et la campagne de publicité menée tambour battant, il s'avère que ce qui a été commencé comme une "expérience" devient un acquis pour certains. Quand je vois mon chef de guilde qui déco dégouté pour avoir reçu des send de la part de joueurs de son royaume parcequ'il avait add sur Agra , je me dis qu'il y a un problème. Quand je vois une minorité des joueurs de *DAOC* qui pensent qu'ils ont trouvé LA SOLUTION et qu'ils peuvent l'imposer aux autres ça commence à déraper.

Quand ta savoir ce qui est imposer ou pas , je m en contre-poigne , j applique la charte Mythic/GOA. MA définition de *DAOC* : **c est un jeu ou tout est permis** (dans les limites de la charte Mythic/GOA) refuser une facette de ce jeu , sous un quelconque prétexte , ce n est plus jouer a *DAOC* ET C EST MA définition DE *DAOC* , mais je n impose/demande/souhaite a personne de la partager , et vous ?

Un débat a ainsi opposé les joueurs : certains voyant dans le 8v8 une bonne pratique, d'autres défendant le combat de masse en nombre « inégal ». Cette discussion, assez comparable à celles qui animent le champ du sport,[1] fut un objet de luttes entre les joueurs. La règle « d'Agramon » fut cependant adoptée au cours du temps. Malgré des débuts difficiles, cette règle officieuse est aujourd'hui respectée par tous ou presque. Parfois, mais assez rarement (une fois tous les trois mois environ), quelques joueurs brisent le pacte. Il nous est ainsi arrivé à plusieurs reprises de voir en plein « 8v8 » une masse de joueurs attaquer les groupes sur l'île d'Agramon. Presqu'à chaque fois qu'un tel évènement s'est produit, une solidarité entre les joueurs, mêmes ennemis, se créait.[2] Et sur les forums communautaires de rappeler les règles aux contrevenants.

Forum communautaire : discussion entre joueurs suite à un non-respect de la règle (officieuse) d'Agramon

Syhthe : y a un souci. Un bus[3] est venu sur agramon

Qiusq : oui on a vu. J'ai send[4] ceux qui ont fait ça. Ils disent qu'ils faisaient que passer pour aller ailleurs.

Fhoak : ouai ouais, bien sur. Et puis ils passaient là par hasard. Et puis il nous ont tapé par hasard aussi

Qiusq : ils disent que c'est les autres groupes qui ont engagé le combat.

Aodad : ouais, bon perso je les crois pas. En tout cas Ils se sont fait défoncé, l'incident est clos. Juste qu'ils recomence pas. C'est vraiment pas fair-play

[1] « Le champ des pratiques sportives est le lieu de luttes qui ont, entre autres choses, pour enjeu, le monopole de l'imposition de la définition légitime de la pratique sportive et de la fonction légitime de l'activité sportive, amateurisme contre professionnalisme, sport-pratique contre sport-spectacle, sport distinctif – d'élite – et sport populaire – de masse – etc. » Pierre Bourdieu, *Questions de Sociologie*, *op. cit.*, p. 181.

[2] Ainsi, un soir, en plein combat sur Agramon, un groupe de joueurs est venu attaquer d'autres joueurs avec qui nous avons engagé le combat. Le chef de notre groupe a demandé de cesser les combats et de les désengager. Nos adversaires ont fait de même. Et nous nous sommes alliés temporairement avec eux pour éliminer les joueurs qui ne respectaient pas la « règle d'Agramon » ; le combat contre les joueurs contrevenants fut bref et rapide et la victoire, comme souvent, revint aux teams fixes.

[3] Un groupe massif de joueurs

[4] To send, envoyer un message.

Dans les pratiques de 8v8 apparaît ainsi la recherche d'un jeu plus tactique et de conditions équitables. Ainsi, Fabrice[1], membre d'une team fixe, précise : « *la TF et le 8v8 c'est une autre façon de jouer. C'est presque un autre jeu. T'es vraiment en compétition, tu cherches à progresser, à t'améliorer. Y a des teams qui sont nettement plus fortes que d'autres. Du coup, des fois, ça te stress, de rip*[2] *contre eux. Mais c'est temporaire. Après tu te calmes, tu rediscutes en groupe. D'une certaine façon, y a toujours une team plus forte et c'est tant mieux. Si y a plus de défi, de challenge, ça n'a aucun intérêt. Y a pas d'honneur à tomber des petits niveaux.* ». Agramon apparaît ainsi comme un cercle magique dans le cercle magique du jeu. Les *emotes* sont tolérées mais moins bien « normalisées » que dans le reste du jeu. Le respect de l'équipe ennemie est plus souvent de rigueur.[3]

Ces pratiques agoniques renvoient à la recherche « du beau jeu », du « beau geste », du « beau combat ». Il est très fréquent[4] de voir les joueurs commenter leurs performances et la qualité du jeu. Ils débattent le lendemain sur les forums de leur « soirée agra », de leurs matchs et, le plus souvent, vainqueurs et vaincus, échangent conseils, tactiques et compliments.

Forum communautaire (*Dark Age of Camelot*) : des joueurs commentent une soirée sur Agramon

Sorah: Merci aux Ethernalys pour les quelques fights ! Merci aux Exodes [team fixe] pour le fight

Invoci : Merci au groupe de Hythz pour le fight très sympa disputé avant le pont d'Agramon. C'etait plutôt tendu en fight et vous avez vraiment failli gagner. Je ne sais pas trop comment on arrive à retourner la situation mais en tout cas ça fait très plaisir de faire des combats aussi disputés Votre compo[5] était pas mal en plus , ça aide

Daospe : 3 combats : 1 victoire, deux défaites. Premier combat où touché par la grâce, on arrive à vous tomber ! Deuxième combat, un joueur a ld[6] au milieu, mais je pense qu'on le perdait quand même. Troisième combat écrasante défaite, le cœur n'y était plus

Opianh : Merci pour les combats en tout cas, c'était fun. Quand c'est entre deux pick up[7] comme ça, le jeu est clairement laid à plusieurs point de vue mais c'est tendu et, je pense agréable pour les deux parties (même si je vous dis pas la vie que j'ai menée sur ts après la défaite de la première baston). Sur la troisième, personne n'avance sauf votre pauvre tank qui a pris l'assist de tout notre groupe, pas top de perdre un tank sur l'inc vs une tri mage =) Toujours est-il que même dans la défaite vous vous en êtes sorti très honorablement quand on voit les rangs affichés chez nous

Gaisna : Ah oui exact, je me souvenais plus de ce troisième combat On perd direct le gros shimoc, assez loin derrière en plus il me semble, donc un peu long pour le rez. M'enfin faut pas trop en parler, il s'en ait voulut toute la soirée, j'ai peur qu'il s'arrache les ongles IRL si on insiste trop... Merci a vous en tout cas, ces combats ont révélé quelques trucs à travailler de notre coté.

Ces pratiques de 8v8 se définissent en somme à l'opposé des combats de masse décrit précédemment : recherche esthétique d'un « beau jeu », d'un affrontement régulier et équilibré par le biais de réglés claires, par un comportement « éthique » marqué par le respect de l'adversaire. On trouve en fait derrière ces activités la notion de fairplay dans ses dimensions morales (« l'esprit chevaleresque »[8]), éthiques (« le respect de l'adversaire »[1]) et

[1] Fabrice, 27 ans, joueur de DAOC, serveur dans un café, célibataire (au début de nos observations mais il a rencontré sa compagne dans le jeu), hard gamer (plus de 40 heures de jeu par semaine), membre d'une guilde et d'une team fixe. Conversations et données ethnographiques. Entretien lors d'une IRL.

[2] Mourir

[3] Cela ne veut pas dire que les débordements ou des écarts n'existent pas : certains font des emote, d'autres s'envoient des messages privés pour régler leurs éventuels différents.

[4] Tous les soirs, les forums communautaires sont objets de commentaires de « soirées agra ».

[5] Composition, groupe.

[6] LD : être déconnecté du serveur.

[7] Groupe de joueur constitués « au hasard » dans une soirée.

[8] La notion de fairplay est indissociable de l'émergence du sport moderne en Angleterre au début du 19ème siècle sous l'effet des différentes transformations de la société anglaise et tout particulièrement sous l'influence de l'élite et de l'aristocratie anglaise: « des jeux populaires plus ou moins modifiés furent associés à des traditions d'origine aristocratique. La noblesse

formelles (règles fixes qui garantissent l'équité)[2], telle qu'elle s'est historiquement constituée et qu'elle est « promue » aujourd'hui.

Définition du conseil de l'Europe, adoptée par le Comité des Ministres le 24 septembre 1992

Le fairplay signifie bien plus que le simple respect des règles ; il couvre les notions d'amitié, de respect de l'autre et l'esprit sportif. C'est un mode de pensée, pas simplement un comportement. Le concept recouvre la problématique de la lutte contre la tricherie, l'art de ruser tout en respectant les règles, le dopage, la violence (à la fois physique et verbale), l'exploitation, l'inégalité des chances, la commercialisation excessive et la corruption. Le fairplay est un concept positif. Le sport est une activité culturelle qui enrichit la société et l'amitié entre les nations, à condition d'être pratiqué loyalement. Le sport est également considéré comme une activité qui, exercée de manière loyale, permet à l'individu de mieux se connaître, de s'exprimer, de s'accomplir; de s'épanouir, d'acquérir un savoir-faire et de faire la démonstration de ses capacités; le sport permet une interaction sociale, il est source de plaisir et procure bien-être et santé. Le sport, avec sa vaste gamme de clubs et de bénévoles, offre l'occasion de s'impliquer et de prendre des responsabilités dans la société. En outre, l'engagement responsable dans certaines activités peut contribuer à développer la sensibilité à l'égard de l'environnement. Tous ceux qui, directement ou indirectement, influencent et favorisent l'expérience vécue par les enfants et les adolescents dans le sport doivent accorder une priorité absolue à cette notion.

Certains joueurs cherchent « des beaux combats », assurés par un ensemble de règles qui garantissent des conditions de jeu justes et loyales : même nombre de joueurs de chaque côté, niveau de jeu proche, repos entre chaque combat, etc. A la différence des combats de masse, le 8v8 est moins associé au « chahut » qu'à un affrontement réglé, cadré, centré sur la performance. De la même façon, on « provoque » moins ses adversaires, les *emotes* sont acceptées mais ne sont pas la règle centrale comme pour le combat de masse. Il n'est pas rare que les joueurs se félicitent ou s'excusent en cas de litige[3].

Forum communautaire : des joueurs discutent après une « soirée Agramon »[4]

kebra/keby : dodo pour nous autres et oui beaucoup de gens travaille merci au reign et au autres mids pour ces beau combat sur agra .

Kilik : sinon thx[5] au jade et belle preuve de fair play

Yp : le plaisir du jeu et du fair-play est clairement partagé c du régal tx à vous 🙂

---

accepta de se mesurer avec le peuple au cricket : des équipes de joueurs gentlemen firent des compétitions contre des équipes de simples joueurs non gentlemen. » Voyant dans ces jeux de possibles relations avec l'esprit chevaleresque du Moyen-Age, les aristocrates, descendants des chevaliers, s'approprient des pratiques populaires pour peu à peu les transformer en imposant de nouvelles règles mais également en les « moralisant » et les idéalisant. Cela impressionne Pierre de Coubertin pendant ses voyages en Angleterre et en Amérique du Nord. Il y voit la réminiscence de l'esprit chevaleresque et perçoit en même temps le potentiel éducatif du sport ». […] Sur les terrains sportifs anglais régnait le fair-play, et l'éthique sportive des classes moyennes et des milieux aristocratiques anglais se répandit dans le reste du monde, dans les nombreuses colonies situées en Inde, en Afrique, en Australie, au Canada et aux Etats-Unis. » Ario Federici, « Fair-play et sport, valeurs sans frontières », *op. cit.,* pp. 68-72.

[1] Le passage du jeu au sport moderne se produit tout particulièrement dans les *public schools* anglaises, « dans les grandes écoles réservées aux élites » de la société bourgeoise, « où les enfants des familles de l'aristocratie ou de la grande bourgeoisie ont repris un certain nombre de *jeux populaires*, c'est-à-dire vulgaires, en leur faisant subir un changement de sens et de fonction tout à fait semblable à celui que le champ de la musique savante a fait subir aux danses populaires, bourrées, sarabandes ou gavottes pour les faire rentrer dans des formes savantes comme la suite. En conséquence la question du fairplay se définit selon Bourdieu comme un rapport social au jeu, sorte de « morale aristocratique » qui devient par la suite une morale bourgeoise: « le fairplay est la manière de jouer le jeu de ceux qui ne se laissent pas prendre au jeu au point d'oublier que c'est un jeu, de ceux qui savent maintenir « la distance au rôle », comme dit Goffman, impliquée dans tous les rôles promis aux futurs dirigeant ». Pierre Bourdieu, « Comment peut-on être sportif » in Pierre Bourdieu, *Questions de sociologie, op. cit.,* pp. 173-195.

[2] Pour Elias, le fairplay apparaît à la fois comme une formalisation du jeu pour permettre les paris et comme un cadrage de la vie pulsionnelle. Norbert Elias « Sport et Violence », *op. cit*. Cf. également Georges Vigarello, *Du show ancien au jeu sportif*, Paris : le seuil, 2001.

[3] Comme le souligne Pierre Bourdieu, le sport moderne est alors « conçu comme une école de courage et de virilité, capable de « former le caractère » et d'inculquer la volonté de vaincre (« will to win ») qui est la marque des vrais chefs, mais une volonté de vaincre selon les règles – c'est le fair-play, disposition chevaleresque en tout opposée à la recherche vulgaire de la victoire à tout prix ». Pierre Bourdieu, *Questions de sociologie, op. cit.*, p. 179.

[4] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php/showthread.php?t=724347&page=22

[5] Abréviation de « *Thanks* », « merci » en anglais.

Tinnz : Bonne soirée sur Agra, ça se déroule dans une ambiance bon enfant (en tout cas j'en ai l'impression), ça change que de devoir se prendre la tête à faire des gueguerres à deux balles comme sur d'autres serveurs et c'est vraiment agréable. Merci aux groupes qui se déplacent sur Agra

La dimension pédagogique du fairplay est évoquée par certains. Ainsi Florian[1] précise : « *Agra et le 8V8, c'est là que t'apprends le plus à jouer ton perso. Puis y a un côté respect des joueurs qui est important ; ça apprend beaucoup* ». Certains défendent clairement cette notion comme une façon de jouer, d'être « sympa », « réglo », de laisser sa chance à un ennemi … sorte d'idéal chevaleresque : « *je suis fairplay sur agra. Si on gagne un combat disputé, souvent je fais une révérence*[2] *pour les féliciter* ». D'autres conçoivent le fairplay seulement dans sa dimension formelle, c'est-à-dire un respect à minima des règles fixes. Pour Stéphane[3], cette notion se définit par un respect du rôle mais pas nécessairement de celui de l'acteur qui le joue : « *je peux ne pas respecter le type derrière l'écran, mais je respecte toujours le joueur* ».

Entretien avec Sophie, joueuse de *DAOC* [4] :

T'es plutot RVR ou PVE ?

Sophie : RVR à fond. Nous, on est une guilde spécialisée RVR, on s'est bien fait flam[5]. Mais on est super fairplay. On respecte les joueurs. Non, si, j'ai fait un bras d'honneur une fois. Mais c'est parce que mon gamin m'a dit « tiens essaye /rude », et puis il m'a dit « t'as vu », et je lui ai dit « ouais bon ça va d'accord » [rires]. Même pour moi, faire un slap[6], c'est grave. Ouais, ou alors pour déconner, quand on est entre nous. Ça arrive voilà, mais… Les seuls emote que je fais, c'est des amis qui jouent sur les royaumes adverses, je leur fais un coucou, un kiss.

T'as des amis qui jouent dans les royaumes adverses ?

Oui, oui, on se fait des /kiss, /hug[7].

Qu'est ce qui fait la réputation d'une bonne équipe ?

Le niveau de jeu. Carrément. Malheureusement le niveau, et pas toujours le fairplay.

Habitus (vidéo)ludiques : entre confrontation et transformation

La notion de fairplay renvoie ainsi à la fois à des formes de pratiques ludiques, des « types de jeu », telles que le 8v8, au respect de règles et de conventions mais également à des « styles » et des comportements de joueurs. On peut en première analyse expliquer cette prédisposition des joueurs au fairplay en termes d'habitus. Pour Bourdieu en effet, le fairplay se définit comme un rapport socialement différencié au jeu : « Il reste qu'on ne peut pas comprendre la logique selon laquelle les agents s'orientent vers telle ou telle pratique sportive et vers telle ou telle manière de l'accomplir sans prendre en compte les dispositions à l'égard du sport, qui, étant elles-mêmes une dimension d'un rapport particulier au corps propre, s'inscrivent dans l'unité du système des dispositions, l'habitus qui est au principe des styles de vie (il serait par exemple facile de montrer les homologies entre le rapport au corps et le rapport au langage qui sont caractéristiques d'une classe ou d'une fraction de classe) »[8].

Cette thèse de l'habitus comme principe générateur de comportement, de « styles », de goûts, comme rapport socialement construit, se vérifie en partie dans les MMO. Il y a en effet des clivages parfois forts entre joueurs sur la question du fairplay[9] mais pas seulement. Ainsi,

[1] Florian, 26 ans, joueur de DAOC, informaticien, célibataire, chef de guilde et bénévole. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL

[2] Emote dans le jeu : /curtsey

[3] Stéphane, 23 ans, peintre en bâtiment, joueur de DAOC, vit avec son frère (étudiant). Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo.

[4] Sophie, joueuse de DAOC, 41ans, mariée, mère au foyer, mari avocat, mère de deux enfants (11 et 16 ans), le plus âgé est joueur de DAOC, initiée à DAOC par l'aîné. Rencontrée lors d'un salon du jeu vidéo.

[5] Critiqué

[6] Emote qui reproduit le geste d'une gifle

[7] Emote qui reproduit un « câlin »

[8] Pierre Bourdieu, *Questions de sociologie, op. cit.*, p. 189.

[9] La question du fairplay se définit selon Bourdieu comme un rapport socialement différencié au jeu, sorte de « morale

Annabelle[1] n'*« emote jamais, même pour rire. Non, c'est pas trop mon truc. Je trouve ça grossier »*. De la même façon, pour Sophie[2], le jeu est affaire de valeurs : **«** *y a des principes quand on respecte pas qui me font…, quand on donne sa parole. Moi, j'ai des règles dans la vie, et je supporte pas qu'on les respecte pas. Tu vois, on me send*[3] *et on me dit "oui, oui, viens, on te groupe". J'arrive et ils sont full.*[4] *Et ça, ça me… je vois tout rouge* [inaudible]. *En fait les comportements qui me mettent hors de moi, c'est des comportements qui me mettent hors de moi dans la vraie vie […] C'est vrai que je suis de la vieille école, donc attachée aux formules de politesse, de respect. C'est bête mais je pense qu'avec les mots magiques, on obtient tout, et on s'amuse plus* ». Pour certains joueurs, le combat de masse est une pratique qui ne relève pas du jeu: « *je suis atterré qu'on puisse jouer comme ça en masse et qu'on ait du plaisir à faire des bras d'honneur aux joueurs en sous-nombre. Je vois pas en quoi c'est fun ».*[5] De la même façon, Anne[6] voit dans certaines pratiques une forme de vulgarité et de grossièreté : « *non certains joueurs, surtout les mecs sont trop vulgaires, je supporte pas. Parfois ça me choque, soit je lui dis d'arrêter de suite, soit je quitte le groupe* ». On peut noter par ailleurs que le langage, les « vannes », les « vantardises bravaches », les « fanfaronnades » sont moins fréquentes chez les joueuses.[7]

Si les « blagues sexistes » et les « vantardises bravaches » renvoient à des pratiques plutôt masculines, certains parmi eux sont cependant « gênés » lorsque des joueuses sont de la partie. « *Franchement, je sais pas … si c'est des mecs, ouais, ça me gène pas de balancer des conneries. Quand y a des filles, je sais pas pourquoi* [rires]*, c'est pas pareil. Ça se fait pas* »[8]. De la même façon, Thierry[9], père de famille, précise qu'il *« déconne seulement si y a des mecs, des mecs que je connais. Si jamais y a des gamins sur le TS, ou des filles, ça peut toujours vexer. J'aimerais pas que mon fils entende ça. En fait, c'est surtout depuis que je suis papa que je fais gaffe* ». D'autres cependant, comme Daniel[10] qui joue parfois avec son fils de 9 ans, semblent moins préoccupés : « *franchement je m'en fous de qui y a avec moi. Ça passe ou ça casse. Faut pas faire du MMO, si t'as peur de te faire défoncer verbalement.* »

Aussi bien sur la question du langage que du fairplay, on constate chez les joueurs une diversité d'attitudes et de points de vue : « *quand vous groupez avec les personnes, faut vraiment qu'ils soient fairplay, pas chacun de son côté ou chacun décide… faut être d'accord. Après, c'est la façon de parler dans le jeu. Moi je déteste tout ce qui est vulgaire. Je déteste*

---

aristocratique » qui devient par la suite une morale bourgeoise: « le fairplay est la manière de jouer le jeu de ceux qui ne se laissent pas prendre au jeu au pont d'oublier que c'est un jeu, de ceux qui savent maintenir « la distance au rôle », comme dit Goffman, impliquée dans tous les rôles promis aux futurs dirigeant », Pierre Bourdieu, *Questions de sociologie*, p. 178.

[1] Annabelle, 29 ans, joueuse de DAOC, infirmière, divorcée, maman de deux enfants, a rencontré un joueur en ligne avec lequel elle a vécu quelque temps. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.

[2] Sophie, joueuse de DAOC, 41ans, mariée, mère au foyer, mari avocat, mère de deux enfants (11 et 16 ans), le plus âgé est joueur de DAOC, initiée à DAOC par l'aîné. Rencontrée lors d'un salon du jeu vidéo.

[3] Envoyer un message dans le jeu.

[4] Complet.

[5] Manu, joueur de WOW et de DAOC, 40 ans, célibataire, vit de « petits boulots » et d'intérims (déménageur au moment de l'entretien), membre d'une guilde, joueur de jeux de rôles et de jeux de société. Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo.

[6] Anne, 25 ans, joueuse de WOW, mère au foyer, jeune maman (bébé de 9 mois), initiée par son compagnon, Benjamin, 27 ans, professeur d'histoire au lycée, joueur de WOW. Entretien à domicile, banlieue parisienne.

[7] Lors des entretiens, les joueuses déclaraient être moins sensibles à cette dimension du jeu. Au cours des observations, on a pu remarquer que les garçons étaient plus prompts à faire des bras d'honneur que les joueuses. Précisons qu'il ne s'agit que de déclaratif. Autrement dit, nous ne mesurons que la propension des joueurs à valoriser ou non dans le discours cette pratique.

[8] Robin, 26 ans, joueur de DAOC, étudiant en doctorat de biologie, célibataire, atteint d'une maladie génétique. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL. Entretiens en ligne par Skype. Cf. portrait p. 545.

[9] Thierry, 33 ans, joueur de WOW, adjoint de sécurité (RATP), marié, père de deux enfants (8 ans et 6 ans), sa conjointe a joué à DAOC, puis a arrêté pour jouer à WOW. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'un IRL Banlieue Parisienne. Cf. portrait p. 540.

[10] Daniel, 39 ans, terrassier, joueur de DAOC, en couple, père d'un enfant (8 ans) qui joue de temps en temps un avatar de son père (le soir avant d'aller se coucher), joue plus de 26 heures en semaine, jamais le week-end. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.

ça […] C'est pour ça que j'aime bien grouper avec les filles. Ouais. Quand je groupe avec une fille, dans la façon de parler, déjà, même dans la façon de jouer, elles sont pas vulgaires […] Parce que les jeunes maintenant, c'est vrai, à 12-13 ans, ils sont vulgaires. Même ils tapent vulgairement. Toujours avec un gros mot, même carrément ils te disent : " va te faire enculer". Parce que certains joueurs pouvaient très bien faire des conneries, et y avoir une très bonne ambiance. S'ils mettent de l'ambiance…. Ils pouvaient avoir une superbe classe, être un bon joueur, mais par contre si c'était une tête de con, ça non, je pouvais pas. S'ils respectaient pas les joueurs en face, s'il cheataient[1] *pour gagner, non, je stoppais* »[2]. De la même façon, pour René[3], certaines « façons de jouer » l'irritent, à ceci près qu'il règle souvent les éventuels conflits de « façon roleplay » : « *Ouais, y a des façons de jouer que j'aime pas, par exemple le fait de pas tenir compte des autres personnes du groupe ou des adversaires. Ça m'est arrivé de m'engueuler avec un joueur, tout en restant courtois, j'aime pas être grossier quand je vois pas les gens. Je leur dis que j'aime pas leur façon de jouer, et qu'on évitera de se revoir plus tard. Mais j'essaye de le faire roleplay quand je peux* ». Il n'est pas rare que, lorsque certains clivages apparaissent comme indépassables, les joueurs évitent alors de « grouper » avec des personnes dont ils pensent que les profils sont « trop différents ». Ainsi précise Evan : [4]« *si je vois que c'est des joueurs pas fairplay, je dégroupe net* ».

Extrait d'un forum communautaire de *World of Warcraft* [5](topic: laxisme au niveau des insultes). Un joueur se plaint du comportement de certains.

Aeneas : Salutations. Ce post sera mon premier dans le quel je demande des explications et des informations vis-à-vis des réactions des Maitre de Jeu [Game master]. Pour prendre l'histoire du début, pour une meilleur compréhension, je me trouvais à Desolace avec pour mission de tuer un certain « Elite ». Avant que nous arrivons au lieu de ce mob[6] un certain chaman était présent. Etant joueur depuis pas mal d'année ma compagne et moi ce sont assie pour attendre que le chaman tue le mob, pour lui faire comprendre qu'on allait pas lui prendre le mob après qu'il a pris le temps de vider le camp. Voyant que j'étais pretre il a vite aggro tout les mobs restant et a courru partout en criant "HEAL"... Déjà étant rolliste, ayant chosi un serveur Jeu de Role avec une Charte adapté, cela ne m'a point donné envie de soigner notre chaman trop gourmand. Il est donc mort. Et là il me demande de le "Rez"[7] Ni "Bonjour", Ni "S'il vous plait" meme pas un "stp"Du coup je refusai en lui expliquant qu'il fallait pas s'attendre à beaucoup d'aide si on ne savait pas les bases de la politesse. C'est là que cette personne commence à m'expliquer que parler poliment sur un mmorpg était un truc de "Tryso".... Etant de nature calme je lui simplement expliquer que c'était dommage qu'il ne sache pas faire usage de politesse, bonne journée aurevoir. Affaire Classé.

Ces dispositions et ces inclinations des joueurs à cadrer l'activité de telle ou telle façon ou à supporter tel ou tel comportement de leurs compatriotes virtuels n'apparaissent pas seulement sur la question du fairplay ou du langage. Elles sont aussi visibles sur la question du jeu en général. Ainsi pour Delphine[8] jouer au MMO c'est d'abord « *un loisir, le plaisir de jouer, tuer des monstres, faire monter mon perso. Après les autres, s'ils viennent me parler, je les envoie pas bouler, parce que j'aime pas, mais ... Y en a beaucoup sur ce serveur, c'est des conneries.*

[1] Tricher
[2] Cyrille, 30 ans, célibataire, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, travaille de nuit dans une usine comme agent d'entretien. Entretien à Mont de Marsan, lors d'une LAN Party.
[3] René, joueur de WOW, 41 ans libraire (directeur de la librairie), marié, deux enfants (un garçon de 14 ans, joueur de WOW également avec qui il partage le même compte), une fille de 9 ans qui joue de temps en temps. Sa compagne institutrice ne joue pas. C'est un joueur occasionnel (4-5 heures par semaine). Entretien à domicile, Bordeaux.
[4] Evan, 14 ans, collégien, joueur de WOW, joue avec son père René (qu'il a initié et avec qui il partage le compte), sa sœur (9ans) joue de temps en temps. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 535.
[5] http://forums.WOW-europe.com/thread.html?topicId=3404931754&sid=2
[6] Monstre
[7] Rez, abréviation de résurrection. Les classes de soutiens peuvent ressusciter les joueurs morts aux combats.
[8] Delphine, 25 ans, animatrice en centre social, en couple, (attend un enfant lors de l'entretien), son ami est joueur de WOW (ils jouent rarement ensemble), elle refuse de jouer dans une guilde et joue souvent « en solo », toute seule, entretien à domicile, Banlieue bordelaise.

Déjà c'est illisible sur les canaux. Les discours qu'ils font c'est illisible, parce qu'ils écrivent en SMS. Et puis voilà, après y en a qui jouent pas leur rôles. Le nombre de paladins qui tuent des vaches, pour tuer ! Moi je trouve ça vraiment débile. C'est de la connerie. Un paladin[1], théoriquement, il tue pas comme ça. Moi ça me gène ! Après mon copain, ça le gène moins. Mais moi, ça me dérange. » Façons de jouer, « style de jeu », d'autres dimensions du jeu sont objets de « goûts » ou de « dégoûts » parmi lesquelles l'orthographe : « *là, je suis dans une guilde, mais je vais pas y rester très longtemps, parce qu'ils parlent très très mal. Ils parlent par SMS avec plein de fautes d'orthographe, et ça m'énerve. Pas très rôle play. Puis c'est du style "ouais, on se donne tous rendez-vous tel jour à telle heure pour aller baffer la horde au moulin de Tarenne", moi, ça me ... non. Ca m'intéresse pas du tout, non* ».[2] Des confrontations peuvent également apparaître sur certaines « plaisanteries ». Ainsi Benjamin[3] précise : « *si ça part sur les blagues graveleuses, sur les homos, les blagues racistes, je reste pas. Je dis gentiment "désolé, je dois quitter, continuez sans moi" ».*

En somme, il existe un ensemble de variables, sociales, familiales et culturelles, révélatrices d'habitus qui prédisposent les joueurs à apprécier ou contester tel ou tel domaine de l'activité ludique. Le fairplay n'est qu'un élément parmi d'autres sur lequel on a pu, au cours de notre étude, observer le plus de clivage et de confrontation.[4] Les joueurs cadrent l'activité différemment, établissent des définitions diverses de ce qu'est le fairplay, de ce « qu'est ou doit être un bon joueur », un joueur « réglo », de ce qui est acceptable ou non dans le cadre du jeu. Un ensemble de « dispositions » et d'expériences acquises dans l'enfance, l'adolescence, la vie adulte, mais également la culture ludique sont constitutives de l'habitus des joueurs et ne sont pas sans effet sur le cadrage de l'activité.

Lorsque des joueuses apparaissent comme « des exceptions qui confirment la règle », autrement dit lorsqu'elles jouent comme des garçons à des jeux de garçons, elles confirment souvent l'existence d'un habitus, acquis notamment dans l'espace familial. Ainsi, Sonia,[5] « spécialiste pour charrier les mecs » et particulièrement affable de « blagues sur les blondes » et des « blagues grivoises » précise lors d'une soirée IRL dans un café : « *ah non, mais chez moi, ça a toujours été comme ça. En fait, j'ai deux frères, bien machos. Mon père est italien, donc … c'est vraiment la caricature du rital à la maison. Mes frangins, c'est lunettes de soleil sur la tête et du genre à avoir honte quand ils achètent du papier toilette. Depuis que je suis petite, je peux te dire que ça charrie à la maison. Donc je suis jamais dépaysée, au contraire, ça me fait rire* ». De la même façon, Pénélope[6] venait régulièrement se moquer des joueurs (et de nos performances particulièrement) : « *disons que oui, j'ai mauvais esprit. J'adore venir vous taunt[7] sur TS[8]. Mais c'est jamais méchant, hein ? Tu le prends pas mal, hein ? […] Disons qu'à force de jouer avec mon frangin, je suis devenue une experte. C'était déjà comme ça quand on faisait du jeu de rôle, c'est pareil, on se charrie tout le temps.* »[9]

---

[1] Personnage de chevalier qui, dans le background, sont des personnages qui ont un « code de l'honneur »

[2] René, joueur de WOW, 41 ans libraire (directeur de la librairie), marié, deux enfants (un garçon de 14 ans, joueur de WOW également avec qui il partage le même compte), une fille de 9 ans qui joue de temps en temps. Sa compagne institutrice ne joue pas. C'est un joueur occasionnel (4-5 heures par semaine). Entretien à domicile, Bordeaux

[3] Benjamin, 27 ans, joueur de WOW, jeune papa (bébé de 9 mois), 27 ans, a initié sa compagne au jeu, professeur d'histoire au lycée. Entretien à domicile, banlieue parisienne.

[4] Nous y reviendrons à propos des pratiques de « roleplay », p. 463.

[5] Sonia, 32 ans, joueuse de Daoc, « télémarketeuse » (opératrice téléphonique), mariée, sans enfant, initiée par son mari (ouvrier chez un constructeur de pneus), ils ne jouent pas au même MMO (son mari joue à *Age of Conan*). Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une IRL. Cf. portrait p. 548.

[6] Pénélope, 22 ans, joueuse de DAOC, employée de commerce, célibataire, initiée au jeu par son frère, Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une « IRL ». Entretien en ligne par Skype. Cf. portrait p. 548.

[7] Provoquer.

[8] Teamspeak.

[9] Notre enquête auprès des joueuses confirme ce que Philippe Mora avait pu souligner dans son étude des joueurs de *Counterstrike* : l'importance du grand frère, du petit copain et de la culture ludique antérieure dans leur rapport au jeu. Philippe Mora, « Derrière l'e-sport : un conflit d'experts de jeux réseaux compétitifs », *op. cit.*

La culture ludique, entendue comme la connaissance d'autres pratiques de jeu, parmi lesquelles les jeux vidéo et les jeux de rôles, est souvent citée comme un facteur qui influence le cadrage de l'activité. Ainsi, Yohann[1] déclare : « *non ça me choque pas qu'il y ait des joueurs pas super fairplay. Ça fait partie du jeu. C'est comme un partie de donjon*[2]*, t'as toujours autour de la table des « chaotiques mauvais ». Par contre tu peux être un salaud dans le jeu mais faut le faire de façon roleplay* [rires] ». De la même façon, Daniel[3] à propos du langage et des « insultes » fait un lien entre sa pratique de rugbyman et le MMO : *« ben ouais, ça charrie, mais je sais pas si t'es déjà allé à une troisième mi-temps, mais c'est rien à côté de ce qu'on peut dire dans le jeu* [rires] »

En conséquence, dans une perspective macrologique, il ne s'agit pas de parler « d'habitus de classe » qui serait à l'origine de leur « goût » et leur comportement, mais plus précisément d'un habitus ludique, à la rencontre de l'habitus social des joueurs et de leur culture ludique, qui leur permet de donner du sens et de cadrer l'activité en tant que jeu ou non et en tant que pratique « vulgaire » ou « normale », « ludique » ou « hors jeu », « fun » ou « ennuyeuse ». Plus encore, souligner ces relations différenciées au jeu en termes d'habitus (vidéo)ludiques, c'est également s'intéresser à la façon à la façon dont celui-ci se transforme avec le temps et la pratique. En effet, dans ces pratiques de MMO, s'il existe des confrontations de goût, des oppositions entre joueurs sur la façon de cadrer l'activité, et des polémiques sur l'orthographe et le langage employé, il faut tout autant souligner les transformations des comportements des joueurs. Ainsi, certains sont peu amateurs du RVR à leur début, mais ils peuvent devenir, avec le temps, des joueurs assidus. Ainsi, Akim[4] précise qu'« *au début, je faisais que du PVE. C'était le seul truc qui m'intéressait, avec les quêtes. Le côté baston, tout ça, non j'ai jamais vraiment accroché dans les jeux vidéo. Puis avec une guilde où j'étais, on s'y est mis et du coup, maintenant on fait quasiment plus que ça et je m'éclate à fond.* ». De la même façon, la question du fairplay peut advenir avec la pratique. Ainsi Fabrice[5] précise qu'à ses débuts, il n'hésitait pas « *à tuer des solos ou alors à attaquer les joueurs déjà engagés en combat. Maintenant, je le fais beaucoup moins. Je sais que quand tu joues en groupe, je comprends que ça peut être saoulant.* »

Enfin, la question des « vantardises bravaches », des fanfaronnades peut également être recadrée au cours de la pratique. Ainsi Romuald[6], joueur de *DAOC* souligne que « *ce qui peut énerver vraiment quand t'es pas haut rang, c'est ceux qui t'émotent. Moi, franchement, ça m'énervait vraiment quand un type te défonçait, alors que t'es en train de pex, que t'as pas un gros niveau pour le PVP. Je dois avouer que, maintenant que je suis 70, j'en fais de temps en temps, ça me fait rire, et… ouais, bon en fait, faut pas le prendre mal* ». Leyla[7] remarque

---

[1] Yohann, 33 ans, joueur de WOW, sans activité rémunérée, (ancien manutentionnaire en grande surface), sans diplôme, joueur de jeu de rôle, fan de bandes dessinées et de romans de science-fiction, en couple, (sa compagne, professeure des écoles ne joue pas), entretien à domicile, Bordeaux.

[2] *Donjon et Dragon*, jeu de rôle.

[3] Daniel, 39 ans, terrassier, joueur de DAOC, en couple, père d'un enfant (8 ans) qui joue de temps en temps un avatar de son père (le soir avant d'aller se coucher), joue plus de 26 heures en semaine, jamais le week-end. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.

[4] Akim, 31 ans, joueur de DAOC, installateur d'alarmes (domicile et entreprise), en couple (pacs), sa compagne, enceinte, (assistante bibliothécaire) ne joue pas. Souvent en déplacement, il joue dans les hôtels (il se renseigne préalablement pour savoir si l'établissement est équipé de l'ADSL). Banlieue toulousaine. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.

[5] Fabrice, 27 ans, joueur de DAOC, serveur dans un café, célibataire (au début de nos observations mais il a rencontré sa compagne dans le jeu), hard gamer (plus de 40 heures de jeu par semaine), membre d'une guilde et d'une team fixe. Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.

[6] Romuald, joueur de DAOC et joueur de WOW, suisse, 51 ans, en couple, sans enfant, retraité, ancien ingénieur et ancien directeur d'une société de prestation de services informatiques (télécommunication, réseaux). Conversations et données ethnographiques. Entretien en ligne par Skype. Cf. portrait p. 545.

[7] Leyla, 25 ans, joueuse de Daoc, étudiante (lettres), célibataire, auteur « à succès » dans la communauté des joueurs de DAOC grâce un « rap » qu'elle a réalisé et qui a circulé sur différents forums. Données et conversation ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.

également qu'elle était au début « *choquée par le langage des mecs, mais aussi des filles des fois qui … mais avec le temps, j'ai compris que c'était pas bien méchant* ». Mathieu[1], quant à lui, s'étonne de sa « désorthographisation » : « *au début ça me faisait peur de voir comment ils écrivaient. Maintenant, c'est moi qui me fais peur* [rires]. *C'est ma copine qui m'a fait remarquer un jour que j'écrivais aussi mal qu'eux* [rires], *en SMS tout ça, avec des mots qui veulent rien dire. Mais c'est vrai que, je sais pas, en fait tu fais plus gaffe au bout d'un moment, tu tapes vite, ça fait partie du truc. Ça devient évident* ».

Au cours du temps, certains goûts et dispositions peuvent ainsi changer. Sophie, joueuse de *DAOC* et mère de « deux ados », arrivée au jeu par le biais de l'un de ses fils, estime avoir changé d'avis sur les jeux en ligne depuis qu'elle joue à *Dark Age of Camelot*.

Entretien avec Sophie[2], joueuse de *DAOC*

Et tu es arrivé comment à ce jeu ?

Ben, c'est mes gamins qui m'ont dit « maman faut que t'essaies Dark Age ». [Rires] C'est d'abord mon aîné qui nous a tannés pendant 6 mois pour avoir un compte *DAOC*. Il avait 12 ans, ça nous semblait une catastrophe. On a longuement hésité, mon mari et moi. Et puis, je le voyais jouer en me disant « mais comment on peut passer autant de temps là dessus, ça a pas d'intérêt ». Puis il me disait : « vas-y maman, fais-toi un perso, fais-toi un perso ». Donc je me suis fait un perso. Je pensais que c'était vraiment pas le genre de jeu pour moi. A part le bridge et le scrabble, et quelques jeux de société. Donc je me suis fait un perso, et voilà quoi, j'ai totalement accroché.

Sur un deuxième compte ?

Non, au début, on avait qu'un compte. Et puis, après on a eu un deuxième compte et puis un troisième.

Tu as commencé sur hibernia ?

Oui, Broc/hib. **[…]**.

Tu as un pc à toi ?

Ouais, il est dans la salle à manger. Comme ça je peux jouer tard, ça dérange personne.

Tu joues avec tes enfants ?

Ca m'est arrivé de jouer avec mes enfants, mais heu c'est pas évident, parce qu'en fait je suis accroc à un perso qui est dans une guilde sur un autre serveur, on peut pas jouer ensemble.

Le fait que tu joues à DAOC, et que ton fils aussi, ça a changé vos rapports ?

Ouais, une complicité. Mais en même temps, une certaine jalousie. Ouais, de la part de mon fils, quelque part, comme j'ai des gros persos, des hauts rangs, ça le défrise un petit peu quand même, mais d'un autre côté, il est content de dire « ma mère, elle joue à *DAOC* », tu vois ça le …

En même temps, ça t'a permis d'avoir un autre regard sur la pratique ?

Ah oui, moi j'étais affolée quand il voulait jouer aux jeux en réseau. Je lui disais « Attends heu », mais bon, c'est toujours conditionné aux résultats scolaires. C'est-à-dire que si jamais il a les résultats qui baissent, il sait que… c'est fini, quoi. En fait ça le motive. Et puis, ça lui apprend qu'on peut avoir du respect entre les gens, et moi ça me permet aussi de conserver un dialogue avec lui, on parle des mêmes choses. Mais alors, mon mari, il est complètement largué. Quand on commence à parler le *Daocien*, … il dit « heu, les abysses c'est quoi ? »

« Flow », « puissance » et « agencement » : des plaisirs vidéoludiques

Qu'il s'agisse de « Team Fixe » ou de « pick up », de « hard gamer » ou de « casual gamer », de « combat de masse » ou de « 8v8 », de joueurs « fairplay » ou de « cheaters »[3], apparaît communément dans le discours et les pratiques des joueurs de PVP tout un champ lexical de la « sensation forte », d'une expérience intense, d'un plaisir à la fois intellectuel, cognitif et corporel. Les joueurs évoquent le plaisir du jeu, du placement, de la stratégie mais aussi du « bruit », des « cris », de la « fureur » liée au jeu.

[1] Matthieu, 25 ans, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, animateur socioculturel, en couple, sa compagne, enceinte (Delphine), joue à WOW également. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

[2] Sophie, joueuse de DAOC, 41ans, mariée, mère au foyer, mari avocat, mère de deux enfants (11 et 16 ans), le plus âgé est joueur de DAOC, initiée à DAOC par l'aîné. Rencontrée lors d'un salon du jeu vidéo.

[3] Tricheurs

Entretien avec Stéphane[1] et Antoine[2], joueurs de DAOC :

Qu'est ce qui vous plait le plus dans Dark Age ?

Antoine : le RVR. [Rires]. J'adore imaginer le mec derrière son écran qui est vénère[3].

Stéphane : ouais, le RVR. T'as la sensation de masse de combat. Ça hurle de partout, dans le jeu sur TS[4], ça flood. Ca te donne une vraie sensation, que j'ai retrouvée nulle part dans d'autres jeux.

Antoine : si à Counterstrike, t'as ça quand même.

Stephane : c'est possible, j'y joue pas. Mais moi, ça me met dans des états de dingue. Faut que tu gères le monde, ton équipe, ton perso. A la fois ça me stresse et en même temps, ça me fait trop kiffer.

Dans le discours des joueurs apparaît un plaisir lié à la mobilisation de compétences cognitives (savoir anticiper, se placer, jouer avec les lignes de vue), visuelles et auditives qui révèlent l'importance du corps dans ces combats. Les réflexes sont essentiels ; l'incorporation de schèmes sensori-moteurs est nécessaire. L'apprentissage du jeu échappe en partie à toute expérience purement réflexive ; mais comme le précisent les joueurs : « *ça vient en jouant* ». Comme d'autres études ont pu le souligner le corps est engagé dans le jeu, au point que le « joueur est un corps »[5].

Certains joueurs, parmi les *hard gamers* rencontrés, ont un rapport au jeu qui n'est pas sans évoquer les analyses de David Le Breton sur les sports extrêmes et les pratiques à risque : « l'affrontement n'est pas seulement agôn, compétition avec l'autre, il est à l'application à soi-même d'une détermination qui ne doit pas céder devant les difficultés ou la fatigue […] le péril est dilué dans un corps à corps éprouvant avec une entreprise harassante qu'il importe de mener à bien. Non pour gagner en argent ou considération, même si cela arrive souvent, mais d'abord pour se sentir exister, « se prouver de quoi on est capable »[6]. Certains joueurs n'hésitent pas à s'engager intensément dans une recherche de maîtrise totale qui est à la fois la recherche d'une performance mais aussi la recherche de sa propre limite. Ainsi Benoit[7], l'un des plus gros « hard gamers » que nous ayons rencontré au cours de cette étude (et qui se considérait comme tel) pouvait rester connecté un week-end entier sans quasiment jamais dormir. Il décrit ainsi sa passion : *« je sais pas, c'est une passion, vraiment. En fait c'est pas trop l'idée de gagner les autres qui me plait, ou d'avoir tous les loots, mais plus d'aller le plus loin dans mon jeu. Ça me fait kiffer d'avoir le plus haut rang possible. Je sais pas, avoir le meilleur skill[8] possible, savoir jusqu'où je peux jouer bien ».* La plupart des joueurs, et notamment les *casuals gamers*, cherchent pour leur part une maîtrise plus partielle, une puissance plus modeste, le temps d'une soirée.

Quel que soit leur degré d'investissement dans ces pratiques de RVR, les joueurs de jeux vidéo ont, comme d'autres études ont pu le souligner, une perception différente du temps, de leur corps et de l'espace. Ainsi Sofiène[9] précise : « *j'essaie de déco tous les soirs à minuit,*

---

[1] Stéphane, 23 ans, peintre en bâtiment, joueur de DAOC, vit avec son frère (étudiant). Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo.

[2] Antoine, 28 ans, joueur de WOW, technicien d'étude de réseau en gaz naturel (GDF), marié, sans enfant, joueur de poker, sa compagne joue également à WOW (ses deux frères également). Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.

[3] Enervé

[4] TS, initial de Teamspeak, logiciel vocal

[5] Baptiste Clais, Mélanie Roustan, « "Les jeux vidéo, c'est physique !" Réalité virtuelle et engagement du corps dans la pratique vidéoludique », *op. cit.*, p. 37.

[6] David Le Breton, *Passions du Risque,* Paris : Métailié, 2000, p.28-29.

[7] Benoit, 22 ans, joueur de DAOC, sans emploi (titulaire d'un BEPC), hard gamer (temps de connexion de plus de 50 heures de jeu par semaine, connecté dès le matin jusqu'à tard dans la nuit. Possède l'avatar ayant le plus haut rang sur un serveur. Il est reconnu par l'ensemble des joueurs comme le « meilleur gamer ». A arrêté de jouer 3 ans après le début de notre étude. A rencontré « sa copine » dans le jeu et ont décidé d'arrêter tous deux le MMO pour emménager à Nantes. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.

[8] Habileté.

[9] Sofiène, 23 ans, joueur de DAOC, sans activité rémunérée au moment de l'entretien, (il travaille en intérim sur des chantiers), célibataire, hard gamer (plus de 30 heures de jeu par semaine), chef de guilde. Données et conversations

pas plus. Mais parfois, je fais pas gaffe, je vois qu'il est une heure du mat', et j'ai rien vu passer. Généralement c'est les meilleures soirées, que t'as pas mal de monde en face et que ça joue. » De la même façon, Jeremy[1] souligne qu'il a parfois « *l'impression de plus être dans ma chambre, quand t'es à fond dans le jeu un peu comme dans un très bon film* ». Cependant, comme le laissent entendre Jeremy et Sofiène, il ne s'agit ni d'une généralité ni d'une caractéristique spécifique au jeu vidéo. Cette perception altérée du temps et de l'espace (qui peut agacer parents ou compagnons lorsque le joueur ne répond pas aux demandes) ne se produit qu'à la condition d'être « *à fond* », « *pris dans le jeu* », « *que ça joue* », autrement dit lorsque le jeu lui-même propose des conditions d'immersions favorables.

Comme à la lecture d'un « mauvais » roman ou au visionnage d'un film « raté », le joueur de jeu vidéo peut s'ennuyer, regarder sa montre et, contrairement à l'idée reçue, il peut s'arrêter de jouer. Ainsi, Manu[2] rappelle cette évidence : « *ah non, faut pas croire, des fois, tu te fais chier. En RVR surtout quand y a trop de monde, ça lague, tu fais de la merde. Là moi je déco, et je fais autre chose* ». De la même façon Chloé[3] précise qu'elle « *joue entre une heure et deux heures. En fait ça dépend. Si j'y arrive bien, si y a du monde pour m'aider. Y a pas de règle, ça dépend vraiment des soirées* ». Dans le cas de teams fixes, la logique est différente. Comme dans le domaine du sport, le match peut se révéler terriblement ennuyeux, mais les joueurs ne quittent pas le terrain avant la fin : « *Des fois quand c'est injouable, on continue de jouer parce qu'on est en team fixe. On continue donc, parce que … ben parce qu'on joue en équipe, faut être solidaire, mais des soirs, il te tarde d'aller au pieu* ».[4]

Derrière ces relations entre « ennui et plaisir », on retrouve en grande partie la notion de *flow*[5] et d'expérience optimale. En effet, prime chez les joueurs la recherche d'un plaisir et d'une sensation : « *quand je passe tranquille mes bolts [boules de feu que les magiciens peuvent envoyer], je kiff trop* », précise Faouzie[6]. Comme Sherry Turkle avait pu le remarquer dans les MUDS « pour beaucoup de personnes, ce n'est pas un score qu'ils cherchent à atteindre dans les jeux vidéo, mais un état différent »[7]. Pour certains joueurs, la question de la sensation forte est très présente et renvoie assez bien à la notion de flow, d'expérience optimale : « *faut que tu restes dans le jeu, que tu lâches pas ta cible, que tu saches où sont les autres joueurs. T'es à fond dans la partie et tu lâches rien* »[8]. Une fois pris dans le *flow*, l'engagement dans l'activité change la perception du temps et de soi. Cependant, cette expérience optimale n'est jamais garantie par le jeu lui-même. Elle est toujours variable et fragile du fait des déséquilibres dans ces univers de jeux.

Ce qui caractérise le flow des joueurs de MMO, c'est la recherche pour certains d'une maîtrise : « *t'as une vraie impression de puissance quand tu maîtrises ton perso* ».[9] Ainsi, ce

---

ethnographiques. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo.

[1] Jérémy, 14 ans, joueur de WOW, collégien (en 3ème), célibataire, banlieue parisienne, joue en cachette des parents. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.

[2] Manu, joueur de WOW et de DAOC, 40 ans, célibataire, vit de « petits boulots » et d'intérims (déménageur au moment de l'entretien), membre d'une guilde, joueur de jeux de rôle et de jeux de société. Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo.

[3] Chloé, joueuse de WOW, 16 ans, lycéenne, célibataire, membre d'une guilde, a connu WOW en voyant une « pub télé ». Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une IRL.

[4] Philippe, 32 ans, joueur de WOW, sans emploi, vit chez son père retraité, « gros joueur » (plus de 40 heures par semaine, en semaine et le week-end), possède plus de 12 avatars (3 comptes), habite en milieu rural. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype. Cf. portrait p. 538.

[5] Mihaly Csikszentmihalyi, *Vivre* : *la psychologie du bonheur*, *op. cit.* Cf. deuxième partie , « La notion de *gameplay* : le jeu vidéo comme expérience optimale », p. 72.

[6] Faouzie, 20 ans, joueur de WOW, étudiant en sociologie (première année), célibataire, père artisan (maçon), mère employée de commerce. Entretien à domicile, Seine-Saint-Denis.

[7] Sherry Turkle, *The Second Self: Computers and the Human Spirit, op. cit.*, p. 82.

[8] Thomas, 17 ans, joueur de DAOC, lycéen, année du bac S lors de l'entretien, célibataire. Conversations et données ethnographiques. Entretien sur Skype.

[9] Sylvain, 23 ans, joueur de DAOC célibataire, technicien informatique. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo. Entretien à domicile.

n'est pas nécessairement la notion de plaisir qui est fondamentale chez les joueurs, même si elle est présente, mais plutôt celle de contrôle. Comme le souligne Gilles Brougère, « l'intérêt du jeu, c'est moins d'être plaisant, que de rendre l'individu maître de son plaisir. »[1] De ce point de vue, ce que les joueurs recherchent au travers de leur pratique de PVP, c'est une maîtrise du plaisir, mais plus encore on peut parler de recherche d'une *joie* et de *puissance* telle que Deleuze développe ce concept sur les traces de Spinoza. La joie selon Deleuze, « c'est tout ce qui consiste à remplir une puissance »[2]. Cette notion de puissance renvoie chez Deleuze à la maîtrise de quelque chose de l'activité humaine, artistique, sportive ou scientifique. Qu'il s'agisse de coups ou de style en tennis[3], de concepts en philosophie, de couleurs en peinture, toute conquête intellectuelle ou manuelle est toujours bonne en soi. Toute effectuation de puissance[4] donne un sentiment de vie et d'existence. A l'inverse, « la tristesse c'est quand je suis séparé à tort ou à raison de ce dont je me croyais capable »[5]. Ainsi, une « bonne soirée de PVP » renvoie chez les joueurs à une joie, à l'effectuation de leur puissance : « *une bonne soirée, ouais, tu fais des styles tranquilles, le teamplay est limpide. Tu t'éclates quoi* ».[6] A l'inverse « une mauvaise soirée », c'est quand « *tu te fais rouler dessus, que tu peux rien faire* »[7]. On retrouve également cette conception spinoziste de puissance et de joie dans les analyses de Colas Duflos sur le jeu : « Le ressort de la compétition est la mesure des forces. Des jeux les moins subtils, comme le bras de fer, aux plus intellectuels comme le Go, on retrouve cette expression de la lutte agonale où la puissance s'oppose à la puissance »[8]. De ce point de vue, le PVP, c'est, comme d'autres jeux agoniques, « mettre toute sa puissance pour persévérer dans son être »[9].

Parler de joie, de flow ou encore de puissance, c'est ainsi éviter le cadre « d'une psychologie rapide »[10] qui chercherait nécessairement chez le joueur un trait particulier de caractère, une carence, un manque, un problème qui expliquerait pourquoi un joueur joue. Dans cette perspective, il s'agit de voir ce qu'est l'activité pour elle-même : un jeu d'affrontement, générateur de puissance et de flow. Si certains joueurs sont d'un point de vue sociologique moins enclins à participer à tel ou tel type de jeu, les joueuses à l'égard du PVP par exemple, l'expérience même du jeu peut amener quelques unes à en apprécier les puissances et le flow. Ainsi Sophie[11] précise : « *Ah mais non ! J'en reviens toujours pas ! Mon mari et mes gamins non plus* [rires]. *Si on m'avait dit que je deviendrais un jour une accroc des MMO et en plus du PVP, je l'aurais pris pour un fou* ».

Le jeu vidéo en ligne : une affaire d'agencements

Le jeu vidéo, comme d'autres activités sociales, ludiques ou artistiques, peut procurer (sans jamais le garantir) une expérience particulière, un flow, que les joueurs recherchent

---

[1] Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre, op. cit.*, p. 38.

[2] Cf. Gilles Deleuze, « La puissance, le droit naturel classique ». [retranscription du cours du 09/12/1980]. Disponible sur : http://www.webdeleuze.com/php/texte.php?cle=9&groupe=Spinoza&langue=1

[3] Cf. Stefan Leclerc, « Nietzsche, Deleuze et le sport », *Portique* [En ligne], n° 1, 2003. Consulté sur : http://leportique.revues.org/index580.html

[4] Pierre André Boutang et Claire Parnet, *L'abécédaire de Gilles Deleuze*, *op. cit*. Une puissance n'est selon Deleuze jamais mauvaise. A la puissance, Deleuze oppose la notion de pouvoir (celui des prêtres, celui des psychanalystes, qui toujours va à l'encontre de la puissance, cherchant à la brimer, à la diviser). « Ce qui est mauvais, c'est le plus bas degré de la puissance et le plus bas degré de la puissance c'est le pouvoir. » La méchanceté c'est empêcher quelqu'un de faire ce qu'il peut. « La confusion entre le pouvoir et la puissance est ruineuse parce que le pouvoir sépare toujours les gens qui y sont soumis de ce qu'ils peuvent ».

[5] *Ibid.*

[6] Florian, 26 ans, joueur de DAOC, informaticien, célibataire, chef de guilde et bénévole. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.

[7] *Ibid.*

[8] Colas Duflo, *Jouer et philosopher, op. cit*, p. 229

[9] *Ibid.,* p. 230.

[10] *Ibid.*

[11] Sophie, joueuse de DAOC, 41ans, mariée, mère au foyer, mari avocat, mère de deux enfants (11 et 16 ans), le plus âgé est joueur de DAOC, initiée à DAOC par l'aîné. Rencontrée lors d'un salon du jeu vidéo.

activement. Cependant, au regard des pratiques et des discours des joueurs, on peut difficilement réduire la pratique de RVR à la théorie du flow ou à l'effectuation de puissance. Pour certains en effet, c'est l'alternance entre concentration, réussite et relâchement qui peut être à la source du plaisir du joueur. Ainsi Alexandre[1] décrit son plaisir vidéoludique : *« Pour moi c'est assez comparable au plaisir du jeu de rôle. C'est pour ça que je joue, pour retrouver les mêmes sensations. Clairement. Et jusque dans les « à côtés », c'est-à-dire que tu rigoles. Mais aussi dans les moments de concentration extrême, tu sens que tout le monde est bien dans son trip, on va pas discuter d'autres choses, et que ça carbure. C'est cette alternance de phases, je rigole, je déconne et je suis concentré dans le jeu et on avance, qui peut être comparable à la partie de jeu de rôle* ».

Ces « à-côtés » de l'activité sont importants, même dans le cas des équipes de très haut niveau. Ainsi Sofiène[2], leader d'une team fixe précise qu'une mauvaise soirée c'est « *une soirée où on s'engueule dans la guilde. Ou les soirées où on fait pas de points. Ou des soirée où ça LD[3] souvent, c'est chiant pour tout le monde c'est chiant pour lui, ça fait une soirée pas top. C'est pas vraiment le résultat dans le jeu mais ce qui y a autour, les conditions de jeu Que je perde que je gagne, ça fait rien. L'important c'est de jouer avec les autres. […] Après oui c'est toujours mieux de gagner, mais c'est pas seulement ça qui compte. Des fois tu peux finir ta soirée avec de mauvaises statistiques, mais t'être vraiment amusé sur avec du monde* ».

Réduire les pratiques des joueurs à du flow, ou à des puissances, serait se rendre aveugle à tous les à-côtés du jeu. Etre pris dans le jeu est essentiel, mais le plaisir des joueurs renvoie à bien d'autres dimensions. Cyrille[4] apprécie en effet les MMO pour le PVP mais aussi pour le plaisir de la discussion avec les « équipes de nuit » : « *Des fois, on jouait presque pas, enfin je veux dire, on faisait pas de PVE ou de RVR, on se parlait de beaucoup de choses de la vie, du pays de chacun, du boulot, des galères enfin des trucs, comme ça […] Oui de tout. Ciné, télé… Ça m'arrivait souvent. De ce qu'on faisait dans la journée, du boulot. Discuter. C'est discuter de ce qu'on fait, des choses et d'autres*. »

A l'inverse pour Yves[5], son plaisir c'est de jouer seul, en écoutant la radio ou en regardant la télé. « *Moi, c'est mon bonheur du vendredi soir : je rentre du boulot, je bouffe vite fait, je me connecte, je mets la télé en fond, je parle à personne et hop c'est parti. Là je suis peinard et vraiment bien, personne pour m'emmerder.* » Laura[6] précise quant à elle qu'elle adore jouer au MMO *« parce qu'en fait je m'autorise à manger des bonbons. Ou alors du chocolat, ça c'est le mieux*, *ou des fois je me fais une glace à la vanille avec des Roudors* ». De la même façon, pour Olivier[7], « *le top, c'est WOW quand t'es bien dedans avec une grosse musique par-dessus*. *Du gros son sur de la grosse baston dans ta chambre, peinard* »

En somme, si derrière le discours des joueurs on trouve la notion de flow, on retrouve également celle *d'agencement*, telle que la développe Gilles Deleuze à propos du désir : « On ne désire pas quelque chose ou quelqu'un, mais un agencement de choses, d'états de choses, de modes et de modalités de choses, par lesquels s'opère une réorganisation de son être au

[1] Alexandre, 35 ans, joueur de WOW, juriste, en couple (pacs), père d'un jeune enfant (6 mois), joueur de rôle, sa compagne ne joue pas (ni au MMO ni au jeu de rôle). Entretien à domicile Paris. Cf. portrait p. 544.

[2] Sofiène, 23 ans, joueur de DAOC, sans activité rémunérée au moment de l'entretien, (il travaille en intérim sur des chantiers), célibataire, hard gamer (plus de 30 heures de jeu par semaine), chef de guilde. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo.

[3] Problème de connexion

[4] Cyrille, 30 ans, célibataire, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, travaille de nuit dans une usine comme agent d'entretien. Entretien lors d'une LAN Party.

[5] Yves, joueur de DAOC, a joué quelque temps sur WOW, CRS, proche de la retraite, divorcé (père d'un garçon de 21 ans (qui vit chez lui, sans activité). Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype. Cf. portrait p. 540.

[6] Laura, 23 ans, assistante d'éducation, étudiante, célibataire, joueuse de DAOC. Conversations et données ethnographiques. Rencontrée lors d'une irl. Cf. portrait p. 541.

[7] Olivier, joueur de WOW, 24 ans, assistant d'éducation, célibataire. Entretien à domicile, Bordeaux.

monde, qui inspire, stimule, incite ».[1] Si le terme d'agencement proposé par Deleuze est d'abord conçu dans la perspective d'une « fabrication de concepts » philosophiques,[2] la façon dont nous l'employons ici renvoie à une idée assez simple que disent les joueurs et que l'on a pu observer : le plaisir du jeu se trouve tout autant dans le « flow » que dans les autours de l'activité, les discussions et les commentaires avec les joueurs présents dans le jeu ou dans la pièce, par exemple. Dans certains cas le plaisir est lié à ce qui passe à la télé ou à ce que le joueur mange. Comme Deleuze le souligne, « je ne désire jamais quelque chose de tout seul. Je ne désire pas un ensemble non plus, je désire dans un ensemble […] Boire, ça ne veut jamais dire boire et puis voilà. Ça veut dire ou bien je désire boire tout seul en travaillant, ou bien boire tout seul en me reposant, ou bien aller retrouver les copains pour boire, aller dans tel petit café. En d'autres termes, il n'y a pas de désir qui ne coule dans un agencement. Si bien que le désir, pour moi, ça a toujours été, si je cherche le terme abstrait qui correspond à désir, je dirai c'est constructivisme. »[3]. Si certains joueurs cherchent, désirent un flow, celui-ci est toujours pris dans un agencement particulier : « rires sur les TS », « *emotes* », conversations, nourriture, etc. L'expérience optimale des joueurs se trouve dans un agencement qui concerne tout autant des éléments du monde « réel » que du monde virtuel, dans le jeu ou en dehors du jeu. De ce point de vue, les MMO, se caractérisent avant tout comme des expériences multidimensionnelles, au carrefour de plaisirs liés au jeu lui-même et à l'ensemble des activités environnantes.

Conclusion : PVP, « Player Versus Environment ».

Au final, on peut distinguer deux types d'agôn dans les pratiques de PVP. Un premier ensemble de pratiques regroupe des combats où l'inégalité est de mise, les « vannes » tolérées, où un ensemble de coups, à la limite de la triche, sont possibles. Les combats de masse se caractérisent par un gameplay bien plus proche d'une partie de soule que d'un duel réglé et d'un esprit sportif bien plus proche de celui des sports grecs de l'antiquité que d'une pratique « fairplay » et d'un sport de gentlemen. L'intérêt d'un jeu parfaitement inégal où tous les coups ou presque sont permis est de procurer un exutoire très fort, générateur de sensation et de flow. Dans le cas du combat de masse, les provocations autorisent un relâchement du contrôle social plus grand : on emote, on « vanne », on charrie.

On peut certes condamner ces excès de langage, cette culture de la vanne, cette recherche du « bug », au nom d'un principe éthique, moral, éducatif, en somme au nom du fairplay, mais ce serait ne pas voir la dimension « populaire » de ces pratiques au sens de Levine et Bakhtine. Contre une image parfois naïve du jeu ou sport, comme « esprit d'équipe », ou encore du jeu traditionnel, du « bon jeu d'autrefois » aux valeurs socialisantes, le jeu, quand il n'a pas été formalisé selon des principes éducatifs ou moraux, peut générer des pratiques chaotiques, inégales mais néanmoins ludiques.

Il faut cependant insister sur la dimension réglée, cadrée de ce processus. En cas de débordement, si des joueurs s'insultent dans le jeu « pour de vrai », les games masters interviennent et ou les éditeurs peuvent bannir pour plusieurs jours les responsables (mais aussi en cas de triche). En somme on peut voir dans les MMO la même tension que souligne Georges Vigarello dans l'histoire du sport, tout particulièrement lorsqu'il analyse le passage du jeu traditionnel au sport moderne, « c'est cette double polarité qu'illustre une histoire des

[1] Pierre André Boutang et Claire Parnet, *L'abécédaire de Gilles Deleuze*, *op. cit.*

[2] Concept créé avec Guattari contre la notion psychanalytique du désir qui selon eux ignore toute forme de constructivisme. Ils définissent ainsi l'agencement : « tout ensemble de singularités et de traits prélevés sur le flux – sélectionnés, organisés, stratifiés- de manière à converger (consistance) artificiellement naturellement : un agencement en ce sens est une véritable invention ». Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Mille Plateaux,* Paris : les éditions de minuit, 1980, p. 506. Voir à ce propos, Hervé Regnauld, « Deleuze, Guattari : peut-on faire l'histoire d'un agencement », in François Dosse, *Gilles Deleuze Félix Guattari biographie croisée*, Paris, La Découverte, 2007.

[3] Pierre André Boutang et Claire Parnet, *L'abécédaire de Gilles Deleuze*, *op. cit.*

jeux physiques anciens : la permission du « transgressif » et le contrôle même de ce transgressif »[1].

Si le combat de masse est un plaisir du combat inégal, de la provocation et de la ruse « grecque », d'autres activités agoniques, comme le 8v8, visent au contraire un cadrage plus aigu : la question du fair-play et du « beau jeu » sont de mise. Avec le 8v8 on passe d'une logique de jeu à une logique de sport et de compétition. Dans ce cas, les joueurs cherchent plus précisément l'égalité des chances et le respect mutuel des joueurs en lice. Apparaît ainsi un affrontement bien plus proche de l'esprit des sports et des jeux modernes, celui d'un « sport de gentlemen pratiqué par des gentlemen ». Le 8v8 s'interdit certains débordements, langagiers et techniques (le *straff*[2] par exemple) pour garantir l'équité, le beau jeu, la performance technique et ludique. Cette pratique sportive n'est d'ailleurs pas sans effet sur les relations et les types de sociabilité entre les joueurs. Dans les teams fixes, c'est la performance, la recherche d'un bon niveau de gameplay qui prime. En conséquence on cherche moins des joueurs avec qui on s'entend bien que des joueurs ayant un « bon niveau ».[3]

Cette distinction entre combat de masse et 8v8, entre jeu traditionnel et jeu de « gentlemen » n'est pas moins utile pour comprendre la distribution des pratiques. A un premier niveau d'observation, des variables sociales, culturelles telles que le sexe ou le milieu social peuvent prédisposer les joueurs à apprécier tel ou tel aspect du PVP, et à adopter certains styles de jeu, certains principes. L'univers du MMO est un espace de lutte et de confrontation d'habitus ludiques où l'on distingue le « beau jeu » du « jeu vulgaire ». Comme il existe aujourd'hui deux rugbys, un rugby plus populaire et un rugby plus aristocratique[4], il y a deux façons chez les joueurs de concevoir le combat dans les MMO : un affrontement qui met au cœur du jeu « la baston », et un autre qui vise le caractère réglé et respectueux de l'affrontement.

Là encore, selon les joueurs, ces affrontements (ne) sont peu, pas ou particulièrement appréciés. Cependant, une analyse plus approfondie permet de voir comment les habitus (vidéo)ludiques des joueurs peuvent se transformer avec le temps au point que certains dégoûts deviennent des goûts et certaines différences peuvent s'estomper. Ainsi, il ne s'agit pas de distinguer une pratique populaire entendue comme pratique spécifique des classes populaires, que l'on opposerait à une pratique d'élite, entendue comme pratique des élites sociales, mais de voir comment les joueurs naviguent entre deux types d'activités qui, pour certains, n'étaient pas évidentes à l'origine. Savoir charrier les joueurs, « trouver des vannes », cadrer certaines provocations comme du jeu renvoient aux habitus des joueurs qu'il s'agit pour certains de tordre ou, au contraire, de défendre pour d'autres. Les confrontations de goûts peuvent dans certains cas converger, dans d'autres se radicaliser, s'effacer ou se mettre entre parenthèses le temps d'une partie.[5]

De la même façon, si l'on peut distinguer deux types de jeu, ces frontières ne sont pas aussi nettes chez les joueurs : même si clairement certains apprécient le combat de masse et d'autres le 8v8, beaucoup aiment les deux. Ces deux pratiques renvoient à des plaisirs ludiques différents et beaucoup sont dans les deux *« J'aime aussi bien le combat en masse que le 8v8 »* précise Thierry[6], *« faut pas faire tout le temps le même truc, genre Agramon*

[1] Georges Vigarello, *Du show ancien au jeu sportif*, *op. cit.*, p. 15.
[2] Technique qui consiste à ralentir le serveur pour ne pas être ciblé.
[3] Cf. portrait de Laura, joueuse en team fixe, p. 541.
[4] Comme le remarque Bourdieu, et cela se vérifie encore en partie aujourd'hui, il existe deux rugbys. Un rugby universitaire, et professionnel anglais, plutôt aérien (coup de pied), marqué par les « envolées des trois-quarts », un jeu sur les pénalités qui s'oppose à un jeu concentré sur les avants (sur la passe), la recherche de l'essai et orienté sur la « castagne ». Pierre Bourdieu, *Questions de sociologie, op. cit*, p.188.
[5] Nous verrons à d'autres moments du jeu ces logiques.
[6] Thierry, 33 ans, joueur de WOW, adjoint de sécurité (RATP), marié, père de deux enfants (8 ans et 6 ans), sa conjointe a joué à DAOC, puis a arrêté pour jouer à WOW. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'un IRL Banlieue Parisienne. Cf. portrait p. 540.

pendant une semaine, ça gave, mais le combat de masse aussi ». Les pratiques de PVP fonctionnent cependant dans les deux cas comme des moments de plaisir, de puissance, de flow, d'expérience optimale. On peut certes utiliser ces notions pour comprendre les relations « problématiques » avec le jeu, (pour y trouver des liens avec la toxicomanie[1]) mais c'est nier en partie ce que l'activité est pour elle-même et telle que les joueurs la vivent : un espace de performance, de jeu et de puissance. Cette recherche du flow est plus visible dans les pratiques de PVP, mais elle ne représente jamais complètement la totalité des expériences vidéoludiques, qui sont souvent au carrefour de différents plaisirs : celui du jeu, celui de la conversation avec des joueurs, celui de manger devant son écran, celui d'écouter une musique ou de regarder la télé[2]. Le jeu et le plaisir du jeu sont toujours pris dans des agencements.

Ces affrontements peuvent apparaître au non initié comme des batailles identiques, mais comme le précise Pénélope[3], « *au fur à mesure, tu commences à voir les mauvais placements, les erreurs en face, quand est-ce qu'il faut back. Au début, franchement, tu captes rien, t'essaies surtout de survivre. Après quand tu sais un peu jouer, t'as le temps de regarder un peu l'ensemble du combat* ». Les joueurs développent un « œil » et un discours d'expert. On voit bien dans le discours des joueurs comment « le connaisseur dispose des schèmes de perception et d'appréciation qui lui permettent de voir ce que le profane ne voit pas, d'apercevoir une nécessité là où le béotien ne voit que violence et confusion et, par conséquent, de trouver dans la promptitude d'un geste, dans l'imprévisible nécessité d'une combinaison réussie ou dans l'orchestration quasi-miraculeuse d'un mouvement d'ensemble, un plaisir qui n'est ni moins intense ni moins savant que celui que procure à un mélomane une exécution particulièrement réussie d'une œuvre familière. »[4]

[1] Cf. Thomas Gaon, « Des paradis artificiels », op. cit. Cf. troisième partie, « Le jeu vidéo comme pathologie : la question de « l'addiction », p. 168.
[2] Nous reviendrons plus en détails sur les activités simultanées des joueurs de MMO, p. 394.
[3] Pénélope, 22 ans, joueuse de DAOC, employée de commerce, célibataire, initiée au jeu par son frère, Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une « IRL ». Entretien en ligne par Skype. Cf. portrait p. 548.
[4] Pierre Bourdieu, *Question de Sociologie, op. cit.,* p.184.

5. LE CRAFT : LE JEU DE LA MARCHANDE « NEOLIBERALE » ET L'ART DE FAIRE AUTRE CHOSE EN JOUANT

Qu'il s'agisse de World of Warcraft ou *de Dark Age of Camelot,* toute une économie est simulée : une monnaie virtuelle assure les échanges et les transactions entre les joueurs.[1] Certains d'entre eux par ailleurs peuvent avoir essentiellement comme avatars des marchands ou des artisans, « des crafteurs[2] », peu adaptés aux activités guerrières, mais consacrés uniquement à la création de biens, de services et à la revente d'objets. Là encore, il existe des niveaux et des titres chez les artisans. Toute une gamme d'artisanats différents est à la disposition des joueurs qui vont devoir choisir, lors de la création de leur avatar, une spécialisation : couture, armurerie, empennage, cuisine, pêche, alchimie, médecine, ingénierie, menuiserie, etc. Le craft, *l'artisanat,* se définit en somme comme la fabrication et la revente d'objets virtuels.

Artisanat numérique : le craft

Pour devenir des artisans compétents dans un domaine, les joueurs doivent fabriquer des objets à partir de ressources récoltées dans le monde (bois, métal, pierre, etc.) ou des matières premières qu'ils achètent à d'autres joueurs. C'est la pratique répétée du craft qui permet l'évolution des compétences artisanales. Autrement dit, plus les joueurs fabriquent d'objets, plus ils gagnent de niveaux et plus ils sont à même de fabriquer des objets rares, de meilleures qualités et en plus grande quantité. En moyenne, essayer de fabriquer un objet, quand un joueur dispose des ingrédients nécessaires, dure entre 1 et 10 minutes. On clique sur une icône et une barre de progression indique l'avancement de la tâche.

Une fois ce temps écoulé, cela ne signifie pas nécessairement que l'objet est fabriqué. En effet, à l'issue de ce laps de temps, c'est la tentative qui est achevée, mais pas nécessairement l'objet. Selon le niveau en artisanat, mais également selon la difficulté de l'objet (plus l'objet est puissant, plus il est difficile de le créer), la fabrication sera une réussite ou un échec. Ainsi, il n'est pas rare dans le cas d'objets complexes de devoir essayer une cinquantaine de fois, parfois pendant près d'une heure, pour réussir la fabrication d'une arme, d'une armure, d'une potion, d'une machine de siège, etc. De la même façon, chaque objet est défini selon un ensemble de caractéristiques parmi lesquelles, par exemple, la « durabilité » indique sa solidité : plus sa durabilité est haute, et plus l'objet résistera au temps (la majorité des objets n'a pas une durée de vie infinie mais s'use avec le temps).

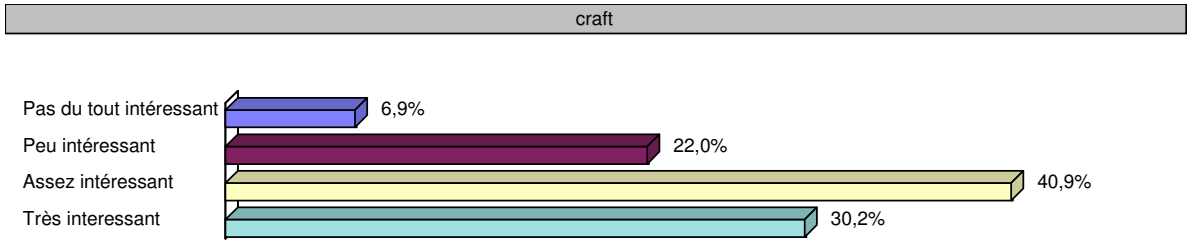
Cette difficulté à obtenir certains objets rares ou de bonne qualité n'est pas sans rappeler la logique des « loots », c'est-à-dire la mise en place d'une « économie artificielle de la rareté »[3] qui engage le joueur à s'investir dans le jeu si celui-ci veut être propriétaire d'objets rares. Bien souvent, comme le souligne Arnaud,[4] « « *le craft ça rebute des gens. Il faut que le jeu soit difficile mais dans certaines limites mais bon ensuite, t'as des stratégies des éditeurs pour te coller devant l'écran et ça c'est limite. Le mec qui te fait 10-12 heures de jeu pour faire des objets, c'est des fous ! Le coup de mettre des objets qui ont 1% de chance à crafter, ça, c'est pas normal* ».

Pratique parfois laborieuse, le craft n'est pas toujours apprécié des joueurs, mais il est

[1] Qui fonctionne sur une division des unités de valeurs : Pièces de platines, pièces d'or, pièces de cuivre
[2] De l'anglais to craft, fabriquer
[3] Aurélien Pfeiffer, Lingyun Wang, Franck Beau, « l'économie des détrousseurs de monstres », *op. cit*.
[4] Arnaud, 42 ans, joueur de DAOC, chef de guilde, sans activité rémunérée, atteint d'une maladie qui l'empêche d'exercer une activité professionnelle, vit chez son père (atteint d'un cancer), dont il s'occupe, « hard gamer » selon les périodes (quand son père n'est pas malade), joue à plusieurs MMO, joueur régulier de jeu de rôle, de *Magic* et de jeu de figurines historiques, bénévole à *Dark Age of Camelot* (statut particulier accordé à certains joueurs par les éditeurs). Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'un IRL.

indispensable pour pouvoir faire « vivre l'univers ». Ainsi, pour Véronique[1], cette pratique relève plus d'une nécessité que d'une passion : *« je craft de temps en temps, ouais, mais bon parce qu'il faut le faire. Surtout pour moi et pour mon perso, je fais des potions ou des pièces d'armure. Des fois, pour des personnes de la guilde, de temps en temps. […] non c'est pas spécialement marrant, mais ça donne un côté… je sais pas… l'idée que y ait des artisans, des vendeurs, des choses comme ça, c'est mieux que si tout était donné par le jeu. Je veux dire que ça donne l'impression vraiment que c'est un monde, tout ça, que ça collabore, ça vit quoi. Tu demandes aux artisans tel ou tel truc, tu négocies les prix, ça te fait rencontrer du monde* ». Pour fabriquer ces biens, il s'agit en effet d'acheter ou récolter des ingrédients plus ou moins rares selon la puissance de l'objet que l'on souhaite fabriquer. Tantôt les joueurs vont explorer eux-mêmes l'univers à la recherche des matières premières nécessaires, tantôt ils rentrent en contact avec d'autres joueurs pour acheter des ingrédients. Les artisans achètent, vendent, négocient et passent des commandes entre eux. Toute une sociabilité ludique se développe ainsi autour de l'artisanat dans une sorte de réaménagement du « jeu de la marchande ».

***52*.Point de vue des joueurs sur le craft[2]**



Comme pour le PVP, certains joueurs, face au côté répétitif de l'artisanat, n'hésitent pas à utiliser des logiciels prohibés, tels que *l'autoclick,* qui permettent de cliquer à la place du joueur. Grâce à ce logiciel, certains joueurs programment le déplacement du curseur et du click de la souris et peuvent ainsi quitter l'écran pendant que le logiciel joue à leur place (et leur fait ainsi augmenter leurs niveaux d'artisanat.) *« Le craft à DAOC c'est débile parce que ça favorise les programmes de cheat[3] comme l'autoclick. Faut être honnête, ça a aucun intérêt* », précise Arnaud[4].

Certains joueurs n'hésitent pas en effet à utiliser ce logiciel pour éviter le caractère déplaisant du craft (plus rarement, certains joueurs utilisent ce logiciel pour faire progresser leur avatar à leur place). Ainsi Philippe[5] déclare : « *je comprends pas que des mecs montent leur craft à la main. C'est trop saoulant, moi je fais de l'autoclick, c'est peut-être limite mais, bon, faut pas déconner. Tu payes un abonnement, et quand tu joues, c'est pas pour cliquer bêtement sur ta souris. Ça, tu peux le faire tout seul sur ton PC* ». Dans le cas de *Dark Age of Camelot* , si l'*autoclick* fut, comme le logiciel *Teamspeak* en son temps, interdit dans la charte, rapidement les joueurs ont manifesté leur mécontentement et débattu du caractère illégal ou non de cette pratique. Pour certains, il ne s'agit pas vraiment de triche mais d'une

[1] Véronique, 30 ans, ancienne joueuse de WOW, en couple (son compagnon actuel ne joue pas, c'est son ancien mari avec qui elle jouait qui l'a initiée), mère au foyer (3 enfants dont deux en bas âge), a arrêté de jouer depuis 6 mois au moment de l'entretien. Entretien à domicile, banlieue parisienne.
[2] 8095 observations compétées (157 non-réponses)
[3] Triche
[4] Arnaud, 42 ans, joueur de DAOC, chef de guilde, sans activité rémunérée, atteint d'une maladie qui l'empêche d'exercer une activité professionnelle, vit chez son père (atteint d'un cancer), dont il s'occupe, « hard gamer » selon les périodes (quand son père n'est pas malade), joue à plusieurs MMO, joueur régulier de jeu de rôle, de *Magic* et de jeu de figurines historiques, bénévole à *Dark Age of Camelot* (statut particulier accordé à certains joueurs par les éditeurs). Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'un IRL
[5] Philippe, 32 ans, joueur de WOW, sans emploi, vit chez son père retraité, « gros joueur » (plus de 40 heures par semaine, en semaine et le week-end), possède plus de 12 avatars (3 comptes), habite en milieu rural. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype. Cf. portrait p. 538.

aide, pour d'autres d'une pratique totalement « hors-jeu ».

Forum communautaire : Débats entre des joueurs sur le bienfondé et la légalité (ou non) de l'*autoclick*[1] :

Fangora : C'est de la triche tout simplement a partir du moment que tu utilise le programme d'auto clic, c'est pas parce que certaine personne l'utilise en restant devant l'ecran, que sa le rend plus légal. Il reste un nombre énorme de personne qui l'utilise en étant pas devant le PC, et effectue donc une action automatique qui devrais être fait par un joueur derrière l'ecran tout simplement.

Aratorn : J'en vois deux usages : la triche, c'est à dire pexer en automatique, programmer des séquences de combat, pour farmer sans être là. Clairement, c'est un abus des mécanismes du jeu, ton personnage n'est pas sensé pouvoir XPer tout seul, enchaîner des choses. Le second usage, c'est d'automatiser des aspects pénibles du craft, à savoir le fait de devoir, à intervalle régulier, clicker sur un bouton, toujours le même. Je n'ai, en tout cas, jamais rien vu dans la charte qui interdise explicitement ceci, pour peu qu'on soit présent devant l'écran, et qu'on puisse être actif. Ca revient exactement au même que de cliquer à intervalle régulier, sauf que ça permet de vaquer à d'autres occupations, entre autre, discuter.

L'*autoclick* ici pallie a un défaut de conception, un oubli réparé dans bon nombre d'autres MMOs. Ca n'a pas d'influence sur le gameplay, pas d'influence sur l'économie du jeu, pas d'influence sur l'équilibre du jeu (ça ne génère pas de persos haut level en deux temps trois mouvements). Est-ce interdit ? Au sens large, oui, tout comme Teamspeak, et les claviers programmables devraient l'être. Or, ces deux derniers exemples ne sont pas interdits. L'autoclik doit-il être interdit ? A mon avis, dans l'usage qui en est fait, c'est à dire se limiter à cliquer à la place du joueur, pour peu que celui-ci soit présent, non, ça ne devrait pas l'être. D'ailleurs, les procédures de GOA visent avant tout, non pas à savoir si le joueur utilise de l'*autoclick*, mais à savoir si le joueur utilise l'*autoclick* EN ETANT ABSENT. Voilà, c'est ma conclusion.

Torria : C'est interdit, tout comme Teamspeak et les claviers programmables le sont. Sauf que dans les faits, c'est toléré, voir, encouragé pour TS (vu que TS a été autorisé dans le cadre d'un concours organisé par GOA).

Comme pour le logiciel *Teamspeak*, face à l'utilisation massive de ce logiciel et au mécontentement de joueurs punis par les game masters suite à l'utilisation de ce logiciel tiers, les éditeurs ont fini par le tolérer et par ne plus sanctionner les utilisateurs d'*autoclick* pour le craft.

Si certains joueurs semblent peu apprécier le craft[2], d'autres sont cependant très amateurs de cette activité. Diverses logiques et plaisirs sont à l'œuvre. Tout d'abord, certains apprécient, comme pour le loot, le caractère très aléatoire de l'activité. Leur joie est au bout du « click » lorsqu'ils parviennent à fabriquer et posséder un objet rare. Ainsi Romuald[3] raconte ses soirées « craft » : « *je sais pas, t'es là, tu cliques, tu regardes ta barre de progression, ça foire, puis ça foire et puis hop, voilà, t'as l'objet. Je sais pas pourquoi mais ça j'aime bien. Quand t'arrives à faire un objet rare ou un objet de qualité 100%, t'es content* ». Le plaisir ludique des joueurs peut paraître assez « simple » mais au final assez comparable au jeu de hasard, qu'il s'agisse de jeu de dés, de machine à sous ou d'une pochette surprise… en somme comme dans un jeu d'« aléa » lorsqu'il « marque et révèle la faveur du destin »[4]. Arriver à fabriquer l'objet rare ou l'objet d'excellente qualité, c'est aussi posséder un objet qui « vaut », autrement dit que le joueur pourra garder pour son avatar comme marque de distinction ou qu'il pourra revendre plus cher à d'autres.

---

[1] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=726911&page=3

[2] Les joueurs sont plus favorables au craft dans WOW que dans DAOC. Il apparaît en effet que le système de craft est moins long et plus interactif. Il y a des quêtes, les niveaux sont plus faciles etc. Ainsi Manu joueur de WOW et de DAOC précise : « *Mais sur WOW, ils ont un peu supprimé … déjà un, faut pas acheter tu vas récolter. Les récoltes, moi je trouve que c'est intéressant. Tu vas taper du minerai et quand t'en as assez, tu te mets devant une forge et tu commences. La couture c'est pareil. Une fois que t'en as, tu sais quel objet tu vas faire 10 fois donc tu l'indiques et là il va te faire les dix, donc tu peux quitter l'écran et faire autre chose. Pour moi déjà c'est bien moins loin avec WOW* ».

[3] Romuald, joueur de DAOC et joueur de WOW, suisse, 51 ans, en couple, sans enfant, retraité, ancien ingénieur et ancien directeur d'une société de prestation de services informatiques (télécommunication, réseaux). Conversations et données ethnographiques. Entretien en ligne par Skype. Cf. portrait p. 545.

[4] Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*, p.56.

Enfin, parmi les amateurs de craft, certains apprécient l'activité moins pour ce qu'elle est, ou pour le flow qu'elle procure, mais pour l'ensemble des activités que les joueurs font pendant le craft : regarder la télé, discuter sur MSN, tchatter avec d'autres joueurs, etc. Ainsi Manu[1] décrit son plaisir de crafteur : « *je discute et je clique. Je vais chez le marchand mais je discute avec les gens. Avant je faisais rien. Je regardais la barre de progression. Maintenant, ce que je fais, c'est que je fais une réussite ou alors je discute. Je joue à Spider ou à des réussites, je tape la causette. Mais c'est clair que c'est chiant, si t'es tout seul dans ta guilde, si t'es pas en send*[2] *ou si tu regardes pas la télé* ». Dans le discours de Manu, apparaît un élément largement partagé par d'autres joueurs, qui n'est pas nécessairement spécifique au craft mais qui est particulièrement visible dans cette activité tant elle demande peu d'attention de la part du joueur : le plaisir du bavardage avec les autres joueurs, du *clavardage* pour reprendre l'expression québécoise, de regarder la télé en même temps, de lire un livre, de faire ses devoirs, de surveiller le bébé … bref, l'art de faire autre chose tout en jouant.

Entretien avec Olivier, joueur de *WOW*[3]

Est-ce que quand tu joues tu fais autre chose ?

Oui. Genre une infusion ou je mange un bout. Je réfléchis à deux trois trucs. Comme j'ai deux pc, y en a un qui tourne, et l'autre sur lequel je programme. Je discute aussi sur MSN avec les gens qui n'ont pas la chance d'être sur *WOW* [rires]. Ouais, je fais pas mal de choses en même temps.

Regarder la télé ?

Non. J'écoute de la musique, ma playlist ou la musique de *WOW* essentiellement, qui est vraiment pas mal.

Attention divisée, multitâche et présence distribuée : l'art de « faire autre chose » en jouant.

Si le craft peut sembler laborieux, il est en réalité très souvent, pour ne pas dire toujours, l'occasion de faire autre chose : « tchatter », discuter, regarder la télévision, écouter de la musique, garder le bébé, faire ses devoirs, etc. Parmi les activités préférées lors du craft, le clavardage avec d'autres joueurs apparaît comme une pratique privilégiée. Comme le souligne Arnaud[4], *« ben si tu veux pour moi, [le craft] c'est un moment où tu discutes avec les gens.* » Tantôt il s'agit de conversations dans le jeu avec les joueurs de la guilde ou du même royaume, tantôt avec le réseau social en dehors du jeu : les copains sur MSN ou la famille par téléphone. Ainsi Sonia[5] précise que « *souvent, je profite du craft pour appeler les parents, les cousins. En fait j'aime pas trop le craft, et j'aime pas trop appeler la famille. Du coup, je fais d'une pierre deux coups* ». Pour Eric,[6] chef de guilde, le craft est une occasion de « *s'occuper de la communauté. Généralement quand je craft, je gère l'intégration des nouveaux membres, je discute avec eux, je les conseille sur le développement de leurs persos. Je m'occupe aussi des conflits entre les joueurs. Si dans la semaine y a eu un souci entre des joueurs, je craft et*

[1] Manu, joueur de WOW et de DAOC, 40 ans, célibataire, vit de « petits boulots » et d'intérims (déménageur au moment de l'entretien), membre d'une guilde, joueur de jeux de rôle et de jeux de société. Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo.

[2] Envoyer des messages

[3] Olivier, joueur de WOW, 24 ans, assistant d'éducation, célibataire. Entretien à domicile, Bordeaux.

[4] Arnaud, 42 ans, joueur de DAOC, chef de guilde, sans activité rémunérée, atteint d'une maladie qui l'empêche d'exercer une activité professionnelle, vit chez son père (atteint d'un cancer), dont il s'occupe, « hard gamer » selon les périodes (quand son père n'est pas malade), joue à plusieurs MMO, joueur régulier de jeu de rôle, de *Magic* et de jeu de figurines historiques, bénévole à *Dark Age of Camelot* (statut particulier accordé à certains joueurs par les éditeurs). Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'un IRL.

[5] Sonia, 32 ans, joueuse de Daoc, « télémarketeuse » (opératrice téléphonique), mariée, sans enfant, initiée par son mari (ouvrier chez un constructeur de pneus), ils ne jouent pas au même MMO (son mari joue à *Age of Conan*). Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une IRL. Cf. portrait p. 548.

[6] Eric, 24 ans, joueur de WOW, « Fan de Blizzard », Equipier Mac Donald, en couple, chef de guilde, sa compagne est joueuse de WOW également, (il l'a initiée), joueur du jeu de cartes. Conversations et données ethnographiques. Entretien à un salon du jeu vidéo, déguisé en Taurens (minotaure dans WOW) pour l'occasion.

j'essaie de savoir en send[1] *ce qui s'est passé. Tiens tu vois, avant-hier, on a eu un souci : de l'argent de la guilde qui avait disparu. On soupçonnait un joueur de l'avoir pris et de s'être barré de la guilde. Donc j'ai contacté tous les membres de la guilde qui étaient connectés pour savoir […] Mais en fait non, j'ai appris c'était un autre GM*[2] *qui avait eu besoin d'argent pour s'équiper et acheter du matos. Donc c'était pas grave. Il aurait pu me le dire, c'est tout. Enfin bon pour te dire, voilà quoi, le craft ca sert à ça Tu fais autre chose* ».

L'artisanat apparaît ainsi à certains comme une occasion de clavardage autour du jeu mais aussi d'éléments extérieurs. Les joueurs parlent en effet à cette occasion de télévision, cinéma, littérature. Les joueurs se conseillent fréquemment des films « à voir » ou « à télécharger ».

Conversation entre joueurs de WOW pendant le jeu sur le canal « guilde » :

Roahn : ki é allé voir X-men 3 ?

Minoa : Yep, n'y vas pas c'est une grosse bouz ☹

Toan : Bah non, c'est excellent. Pas aussi bon que le deuxième mais pas mal.

Kalach : vas roro, j'ai ADOREEEEEE !!!!! je te rembourse si t'aime pa. ☺

Roahn : oki, je fais confiance. Je te prend au mot. Si c nul, tu me rembourse moi et ma femme.

Kalach : looooool

Gail : non sérieux va voir V pour Vendetta, c'est de la balle.

Les discussions « hors jeu » sont extrêmement fréquentes pour ne pas dire quotidiennes. Elles concernent aussi bien le cinéma, la littérature, la bande dessinée, etc. Souvent elles s'entremêlent avec des discussions en lien avec le jeu et peuvent ainsi dans certains cas être « difficiles à suivre ». On invite alors le plus souvent à discuter dans un autre canal du jeu.

Conversation entre joueurs de DAOC pendant le jeu dans le canal « alliance » (qui regroupe plusieurs guilde) :

Lyranos : Du monde pour aller faire le dragon ?

Asmod : Ki a lu la compagnie noire ?

Yaline : Dispo[3] avec mon heal

Fraky : Dispo aussi, avec mon thane

Doithi : Ouais, j'ai lu, c'est bof

Asmod : sérieux, je comprends pas, un pote m'a dit que c'était hyper bien, je trouve ça pas terrible. Aucune description du monde, c plat

Perdition : Vous partez quand ? je suis dispo dans 10 min, je fini de craft une pièce

Dothi : c pas nul, c juste chiant. C pas trop mal écri par contre

Tyranel : Ok pour le drake si je peut venir avec mon fufu

Leodagin : Pareil !

Asmod : mais parait que ca s'améliore dans les derniers

Lyranos : Amso et Dot parlez sur le canal guilde svp, on organise un drake[4] la ☺

Dohti : mdr ☺ ha ouais des ke ca parle littérature on se fait flam[5]. S'pice[6] de pgm va ☺ Bande de no life !

[1] Messages privés que les joueurs peuvent s'envoyer dans le jeu.
[2] Guild Master, chef de guilde (à ne pas confondre avec GM, game master).
[3] Disponible.
[4] Dragon
[5] Critiquer
[6] Espèce de

Parfois les joueurs commentent en direct un match ou une émission de télévision.

Conversations vocales sur Teamspeak de joueurs de *WOW* commentant les performances d'un candidat de l'émission « la nouvelle Star » sur M6

Oxcytroi : Non ! mais sans déconner, regardez la six ! Le mec qui chante là. Go, go, mettez M6 !

Vero : J'ai pas la télé

Damoi : ouais je vois, ma femme est devant.

Drisouf : Genre « ma femme est devant ». Vas-y fais nous pas croire que t'as une femme. Assume, si t'aimes la nouvelle star.

Lolocam : [rires] Je peux pas croire que … C'est un acteur, le mec. Il est trop mauvais c'est pas possible.

Oda : Ah ouais, quand même, le mec il a pas honte. Comment tu peux oser te pointer là bas en chantant aussi mal.

Drisouf : Ben vas-y, Oda. Va chanter à la nouvelle star. Tu nous dis quand tu passes, je te jure que pour une fois je vais regarder en entier. Rien que pour toi. On se foutra bien de ta gueule, mais toute la guilde appellera pour que t'ailles en final. Pour garder Oda, faites le 3.

Oda : ben ouais [se met à chanter « i believe i can fly »]. [Rires de tout le monde sur TS]

Damoi : Ma cousine a tenté le casting. Elle dit que c'est truqué.

Drisouf : Quoi, ta cousine à la nouvelle star ?

Damoi : Hé ouais, on choisit pas sa famille.

L'observation des joueurs pendant le craft révèle ainsi de réelles compétences à gérer une multiplicité de conversations, à diviser leur attention, leurs rôles et leurs activités simultanément, capacité qui augmente au fur et à mesure de l'engagement du joueur dans la pratique vidéoludique. Les joueurs mènent de front plusieurs discussions avec les joueurs connectés. Souvent ils croisent des discussions dans le jeu avec des discussions sur *Teamspeak,* sur *MSN* ou par téléphone. Jason [1]précise ainsi : « *des fois c'est un truc de ouf*[2]*, je suis avec des potes du lycée qui jouent, d'autres sur MSN qui jouent pas, ma copine au tel, les mecs de la guilde, plus ceux sur Teamspeak. Suffit que ma mère entre dans ma chambre. Putain, des fois, je te jure, c'est chaud* [rires]. » Les joueurs gèrent en effet très souvent plusieurs *tchats* simultanément : entre les joueurs avec qui ils jouent, les « amis » qui sont connectés, les membres de la guilde et les joueurs présents dans la même zone, les canaux de communication sont nombreux.

A cette multiplicité des activités dans le jeu, on peut ajouter celles que le joueur doit assumer dans son foyer. Au cours d'une partie, un évènement peut se produire (coup de téléphone, bébé qui pleure, etc.), le joueur doit alors tenir rôle ludique et rôle social (voire familial) simultanément.

Conversation entre joueurs de DAOC sur le canal « guilde » :

Edwyn : tu fais quoi ?

Fazir : je craft une armure pour mon chaman, et je finis mon boulot pour demain

Edwyn : lol de quoi ????

Fazir : ☺. Vi, maths à faire pour demain. Tu fé koi toi ?

Edwyn : une quête épique.

Fazir : me saoule le match. En plus je dois finir ca pour demain.

Edwyn : T'as fini ta quête épique ?

Fazir : Non attend 2 secondes, ma mère est la et elle me saoule aussi. Elle veut que je lui répare son pc. Tu sais ce que c'est les fichiers Vxd ?

On retrouve assez bien ce que d'autres études ont pu souligner dans le domaine des jeux vidéo, le développement de compétences pour le « multitâche ». Certains parlent de

[1] Jason, 17 ans, lycéen, joueur de WOW, célibataire, parents dans la restauration (son père est responsable d'un café restaurant), joue avec ses copains du lycée dans un cybercafé, mais aussi dans sa chambre, entretien à domicile, Périgueux.
[2] De fou

« présence distribuée »[1] ou « d'attention divisée »[2]. Cette distribution des présences, des rôles, des identités est un des apprentissages nécessaires à la pratique vidéoludique. Bien savoir jouer au jeu vidéo, c'est être capable de multiplier sa présence et d'être « multitâche ». Nous avons pu constater par ailleurs que les jeunes joueurs développaient très vite une compétence à taper rapidement au clavier (les erreurs de frappe diminuant au fur et à mesure de l'évolution de leurs avatars), mais également à gérer un nombre de conversations simultanément.

Plus qu'un apprentissage du « multitâche », ces moments de discussions entre joueurs sont aussi des occasions *d'apprentissages fortuits*[3] *et* d'échanges de *savoirs minuscules*[4] *:* des « consolations » en ligne de joueurs dans des situations professionnelles compliquées, des ruptures amoureuses difficiles, des conseils pour trouver un logement, etc. Les savoirs échangés sont divers. Aussi avons-nous assisté tard dans la nuit à deux jeunes pères de famille en train de « crafter » veillant tous deux leur bébé et discutant des expériences nouvelles de leur paternité[5].

Conversation entre joueurs de WOW sur le canal guilde :

Lask : re ;) Dsl[6] j'ai du m'absenter pour le bébé, la petite pleurait

Kala : lol, t'es papa aussi ?

Lask : ouais, mais je capte pas. Kan y a du monde, elle dort, et kan y a plus que nous 2, elle a du mal à dormir. On doit la stresser je sais pas ☹

Kala : oua, bah nous c pareil, t'inkiète pas . Moi c pire elle hurle quand j'essaie de la coucher, mais quand c'est sa mère, ca se passe bien

Lask : mdr. Génial comme ça tu laisses la mère faire !!! :p et tu peux jouer ☺

Kala : loool, t con ☺

Parfois des difficultés « IRL » de la vraie vie surviennent au détour de ces conversations : problèmes personnels, familiaux, professionnels[7]. Au cours de notre étude, un jeune joueur d'une guilde à laquelle nous appartenions, alors en troisième, soumettait régulièrement ses problèmes de math à la communauté des joueurs.

Entretien avec Guillaume et Joachim, joueurs de *WOW*[8]

Vous parlez d'autre chose que du jeu quand vous jouez ?

Joachim : non. Sauf avec les copains que je connais IRL quoi. On se file des infos sur autre chose.

Guillaume : ouais genre "est-ce que demain y a cours de math" ?", des trucs comme ça.

Joachim: clairement, des fois on parle même que de ça. On est en train de jouer et on parle de carrément autre chose. C'est un MSN en gros, mais en plus tu joues.

---

[1] Sherry Turkle, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet, op. cit.*

[2] Patricia Greenfield, « Action video games and informal education : effects on strategies for dividing visual attention », *op. cit.*

[3] Daniel Schugurensky, « Vingt mille lieues sous les mers » : les quatre défis de l'apprentissage informel », *Revue Française de Pédagogie,* n°160, 2007, p.13-27.

[4] Terme de Dominique Pasquier, « Les savoirs minuscules : le rôle des médias dans l'exploration des identités de sexe », *op. cit.*

[5] Un seul cas de jeunes mamans entre elles au cours de notre ethnographie.

[6] « Désolé ».

[7] Plusieurs cas d'échanges et de transmissions de savoirs ont été notés pendant le jeu. Ainsi lors de notre participation à DAOC, un joueur a fait part à la guilde du cancer qu'il avait contracté. Arnaud, un joueur de la guilde, concerné par la maladie (il s'occupe de son père), a fait part de la façon dont il la vivait quotidiennement et comment il faisait face. Sur WOW, un joueur s'est fait licencier de son entreprise et discutait ainsi de sa situation et de son licenciement. Parmi les joueurs, l'un d'entre eux, employé dans une agence d'intérim, l'a aiguillé. Enfin, un soir Laura, assistante d'éducation, raconte aux joueurs qu'elle a été agressée elle et son chien. Elle a ainsi longuement discuté ainsi du choc qu'elle avait éprouvé. Une des joueurs présents, policier, a essayé de l'aider en lui indiquant, en plus des démarches déjà faites, d'autres procédures à suivre.

[8] Guillaume et Joachim, 15 ans, frères jumeaux, joueurs de WOW, lycéens en seconde, ils jouent seulement le week-end, parfois la nuit clandestinement « pendant que les parents dorment » ou pendant les vacances. Père architecte, mère publicitaire. Entretien mené à domicile (résidence secondaire), Dordogne.

Qu'il s'agisse de problèmes IRL, de problèmes dans le jeu, le MMO apparaît clairement dans la pratique et le discours des joueurs comme occasion d'échanger, de discuter, de « délirer entre amis » … en somme de « clavarder ».

Entretien avec Sylvain[1] et Ludovic[2], joueurs de *DAOC :*

Et vous parlez d'autre chose dans le jeu ?

Sylvain : on essaie de parler d'autres choses. C'est quand même assez important. Parler que du jeu, bon …

Ludovic : ouais, des fois on part dans des délires.

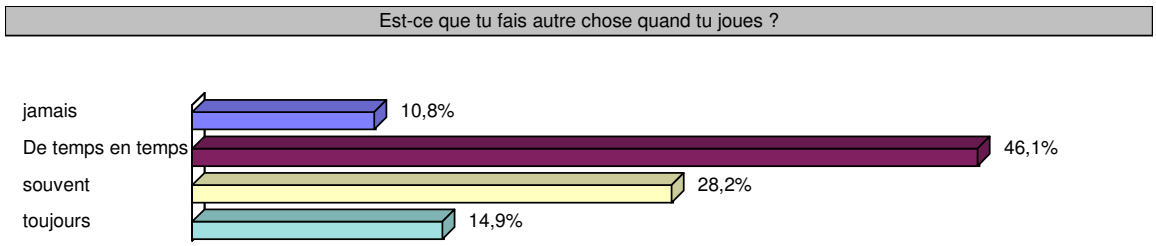
Des délires liés au jeu ?

Ludovic : Non, non, des délires sur des trucs qui nous arrivent dans la vie ou des trucs comme ça. Ça arrive fréquemment. Au début du serveur sur Albion, y'avait maximum 30 personnes, c'était nous ! Arrivé à 23 heures, y'avait plus personne, on pouvait passer deux heures à discuter. Et je m'ennuyais pas. Mais bon, je pense que ça dépend des guildes. T'as des guildes qui sont moins conviviales, on va dire. J'ai jamais considéré que les guildes où j'étais étaient très conviviales non plus. Vu que c'était des guildes qui étaient faites dans une optique RVR. L'optique RVR, on peut pas dire que c'est le truc, heu, convivial.

Sylvain : mais bon après, t'as aussi des guildes c'est souvent du blaba. Tu discutes vachement plus que tu joues. Faut un juste milieu, je pense.

A cette multiplicité des conversations, les joueurs mènent le plus souvent une autre activité pendant le jeu. Plus de 40 % des joueurs déclarent faire autre chose en jouant, « souvent ou toujours » (pas nécessairement pendant le craft, mais cette pratique est le moment privilégié).

53. Simultanéité des activités chez les joueurs de MMO[3]



Parmi les activités les plus pratiquées, les joueurs écoutent très souvent de la musique. Ainsi, Joachim et son frère Guillaume[4] précisent : « *souvent oui, on aime bien écouter de la musique oui. On met radioblog en fond. Mais bon notre ordi c'est pas... on peut pas mettre trop de choses en même temps* ». Si la plupart des joueurs écoutent, comme Evan, « *du métal, genre System of a Down* », d'autres comme Benjamin[5] écoutent « *des rediff' des Matins de France Culture ou des Vendredis de la Philosophie si je joue en solo* ».

Certains jouent et regardent la télé ou un film en même temps[6]. Ainsi, Alain[7] a deux ordinateurs allumés quand il joue : « *un où je regarde la télé ou des Divx, et je joue sur*

[1] Sylvain, 23 ans, joueur de DAOC célibataire, technicien informatique. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo. Entretien à domicile.

[2] Ludovic, 26 ans, joueur de DAOC, depuis 4 ans, chômage (ancien technicien dans une salle de jeu en réseau, à la recherche d'un emploi dans le même domaine), célibataire. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo.

[3] 8160 observations complétées (92 non-réponses)

[4] Guillaume et Joachim, 15 ans, frères jumeaux, joueurs de WOW, lycéens en seconde, ils jouent seulement le week-end, parfois la nuit clandestinement « pendant que les parents dorment » ou pendant les vacances. Père architecte, mère publicitaire. Entretien mené à domicile (résidence secondaire), Dordogne.

[5] Benjamin, 27 ans, joueur de WOW, jeune papa (bébé de 9 mois), 27 ans, a initié sa compagne au jeu, professeur d'histoire au lycée. Entretien à domicile, banlieue parisienne.

[6] Le jeu n'est pas en plein écran, mais dans une fenêtre. Dans ce cas, ils peuvent naviguer sur Internet, parler sur MSN, ou regarder un film dans le même temps.

[7] Alain, webmaster, joueur de DAOC, 32 ans, en couple, père d'un jeune bébé (6 mois au moment de l'entretien mené à domicile). Conversations et données ethnographiques. Entretien à domicile. Bordeaux.

l'autre. Mais bon, mon attention varie suivant ce que je fais dans le jeu. Si je craft ou si je fais du PVE, je me passe un truc que je regarde vraiment. Si on est en instance ou en PVP, là je mets la télé en fond ». Les joueurs ont en moyenne près de deux ordinateurs, avec des différences selon les âges et les milieux socioprofessionnels[1]. Lorsqu'ils n'ont qu'un ordinateur ils jouent en « mode fenêtré », ce qui leur permet d'utiliser leur ordinateur pour d'autres tâches.

54. Activités simultanées citées par les joueurs [2]

Activités	Nb. Cit.	%
Musique/radio	2978	29,4
Télévision	2285	22,6
Surf sur le net (navigations, consultation de sites téléchargements de films ou de musique)[3]	2054	20,3
Manger/grignoter[4]	1132	11,2
Travail, « boulot », devoir scolaire[5]	321	3,2
Téléphoner[6]	267	2,6
Regarder un film : dvd/Divx ou vidéo sur internet	241	2,4
Garde du bébé/enfants/frère ou sœur	211	2,1
Lecture (roman, journal, magasine ou bd)	144	1,4
boire[7]	77	0,8
Fumer[8]	47	0,5
Tâches domestiques: ménage, rangement, tri, facture, courrier, vaisselle, repassage, étendre le linge, bricolage, lessive, « faire ses comptes »	121	1,2
Cuisiner/faire à manger/préparer le(s) repas	99	1,0
Jeux (vidéo)[9]	73	0,7
Jouer de la musique[10]	40	0,4
Autre[11]	36	0,4

Quelques-uns, plus rares, travaillent en jouant. Ainsi, Patrick[1], technicien réseau, précise à

[1] Cf. « description de la population », p. 223.

[2] La question ne concernait pas exclusivement le moment du craft, mais ces activités sont plus souvent pratiquées à cette occasion. Le tableau rapporte les activités les plus citées par les joueurs qui ont déclaré de « souvent » ou « toujours » faire autre chose. Peu d'écarts sensibles entre hommes et femmes : sauf pour « préparer le repas » et « garder les enfants », plus souvent cités par les joueuses.

[3] Consultation de site sur WOW ou DAOC, informations, blogs, téléchargements de films

[4] Diner (soir) le plus souvent suivi de grignotage, « goûter », « repas du midi » et « petit déjeuner »

[5] Travail sur le lieu de travail ou à la maison : télétravail, devoirs scolaires, cours à préparer, dossiers, astreintes (médecins, infirmiers, surveillants d'internat), « bosser ma thèse », « aussi étrange que ça peut paraitre, jouer à WOW m'aide parfois à mettre mes idées en place » précise l'un deux, « bientôt le bac, je travaille même en jouant à WOW », écrit un autre.

[6] Amis ou famille

[7] Alcool, soda, café et tisane dans l'ordre.

[8] 38 ont indiqué explicitement qu'il s'agissait de « pétards ».

[9] Ceux qui jouent à d'autres jeux vidéo précisent souvent qu'il s'agit de jeux en « tour par tour »: réussite, poker en ligne jeux de gestion de type *Football Manager*, Quelques-uns ont déclaré jouer à un autre MMO simultanément. Certains jouent à un jeu de société en même temps avec leur frères/sœurs: aux échecs, au go ou au scrabble.

[10] Guitare, piano, harmonica, mixage ou chansons de vive voix. A plusieurs reprises au cours de notre étude, nous avons pu assister à des « concerts » privés sur Teamspeak : des joueurs interprétant un morceau (une reprise ou une création). Une joueuse avait même inventé un rap, « le rap de DAOC » qu'elle interprétait parfois sur *Teamspeak*.

[11] Diverses activités sont citées : dessiner, peindre des figurines, montage vidéo, fabrication de maquette, « gestion de la guilde », jouer en bourse en ligne, écriture de nouvelles, de romans ou de poésie, rédaction du journal intime et/ou de son blogs, « jouer avec une balle », « discuter avec les personnes dans la pièce » (conjoint(e)s, frères, sœurs, parents), « jardinage », « peinture », « s'occuper de mon animal domestique », « parler avec son frère ou sa sœur, compagne », « s'entrainer à la ventriloquie/tour de magie », « vélo d'appartement », « musculation,/abdos », « sortir le chien » , « graver des cédés », « manucure », « dormir/somnoler ». Sont aussi intégré dans « autre » les indications réelles ou sarcastiques des joueurs : « branlette », « parties de jambes en l'air », « l'amour à ma femme » ; « répondre à un questionnaire ».

propos du craft : « *j'en profite pour faire la maintenance du serveur informatique du boulot, le nettoyage des PC. C'est très utile pour ça le craft* ». De la même façon, François[2], responsable d'un cybercafé déclare: « *le craft, je fais ça quand y a beaucoup de monde dans la salle comme ça je peux m'absenter peinard sans déranger personne. Après pour le RVR ou le PVE, c'est un peu plus chaud. Des fois, ça m'arrive de faire un arrêt sauvage en plein PVP, et le groupe meurt à cause de moi. Je suis me fait incendier, je te raconte pas.* [rires] *Mais bon après, ils le savent dans la guilde que je bosse donc… Si je groupe avec des gens que je connais pas, je leur dis que je risque arrêter pendant le jeu […] pour ça, le craft c'est bien, ça gène personne si je quitte le PC* ». Laura[3] déclare quant à elle profiter du craft pour faire les tâches ménagères : « *je repasse, je prépare le repas, je nettoie un peu, je fais le courrier avec le PC allumé. Et je craft au fur et à mesure* ». Enfin pour Benjamin, professeur d'histoire en collège[4], le craft, c'est parfois l'occasion de corriger des copies « *je suis jamais très efficace pour crafter, mais bon entre deux copies, je relance le craft, ou je regarde les messages qu'on m'a send* ».[5]

Puisque le craft exige peu d'attention de la part du joueur, il permet aussi aux « joueurs-parents » de s'adonner parfois dans le même temps à certaines tâches parentales. « *Depuis que je suis papa, je fais surtout du craft, comme ça je peux quitter le clavier vite fait pour m'occuper du petit* ». [6] De la même façon, Paul[7] tend souvent « *l'oreille pour savoir si la petite se réveille. En fait, maintenant, je joue quasiment que pendant la sieste et la nuit* ». Annabelle[8] précise quant à elle qu'elle garde son fils « *en journée, je joue que pendant ses siestes et, si il est à la crèche, je mets de la musique* ».

Certains joueurs mangent pendant le jeu, qu'il s'agisse de repas « régulier » (déjeuner ou diner) ou de grignotage. Ainsi, Romain[9] précise « *quand je craft c'est l'heure du repas, donc je mange* ». Sonia[10], joueuse de *DAOC*, a un rituel. Elle mange avant de jouer mais « je garde *toujours mon dessert pendant le jeu. J'adore* ». Il n'est pas rare que les joueurs jouent en mangeant (ou mangent en jouant). Ils écrivent alors le plus souvent « *AFK miam*[11]», pour préciser qu'ils vont manger ou chercher à manger. Acronyme de « *Away From Keyboard* », littéralement « loin du clavier », ces indications sont autant de rappels du corps et de la vie réelle dans le jeu. Ces « AFK miam » sont par ailleurs souvent objets de discussion. Un des

---

[1] Patrick, 24 ans, joueur de WOW, célibataire, technicien informatique, Bordeaux. Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.

[2] François, responsable d'un cybercafé, joueur de WOW, en couple. Données et conversations ethnographiques. Rencontré dans son établissement, Bordeaux.

[3] Laura, 23 ans, assistante d'éducation, étudiante, célibataire, joueuse de DAOC. Conversations et données ethnographiques. Rencontrée lors d'une irl. Cf. portrait p. 541.

[4] Benjamin, 27 ans, joueur de WOW, jeune papa (bébé de 9 mois), 27 ans, a initié sa compagne au jeu, professeur d'histoire au lycée. Entretien à domicile, banlieue parisienne.

[5] Un joueur, d'une guilde à *Dark Age of Camelot*, avec qui nous jouions régulièrement était projectionniste. Il se connectait ainsi pendant son travail (ce qui n'était pas sans poser de difficulté sur *Teamspeak*, car le bruit des projecteurs couvrait souvent sa voix).

[6] Louis, 29 ans, joueur de DAOC, formateur en entreprise, a initié son amie, Lucie (27 ans), au jeu. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL. Entretien à domicile, banlieue parisienne.

[7] Paul, joueur de DAOC, 27 ans, pompier, en couple, sa compagne ne joue pas, jeune papa, Marseille. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.

[8] Annabelle, 29 ans, joueuse de DAOC, infirmière, divorcée, mère de deux enfants, a rencontré un joueur en ligne avec lequel elle a vécu quelque temps. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.

[9] Romain, 33 ans, joueur de WOW, bibliothécaire, célibataire, chef de guilde. Entretien à domicile, banlieue parisienne.

[10] Sonia, 32 ans, joueuse de Daoc, « télémarketeuse » (opératrice téléphonique), mariée, sans enfant, initiée par son mari (ouvrier chez un constructeur de pneus), ils ne jouent pas au même MMO (son mari joue à Age of Conan). Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une IRL. Cf. portrait p. 548.

[11] Ces « AFK », parfois suivis d'une durée (« AFK 5 minutes » écrivent-ils), ont pour fonction de préciser aux autres que l'on va s'absenter du jeu. Les joueurs précisent non seulement la durée mais parfois la nature et la raison de l'AFK : « *AFK miam* » ou « AFK *nourriture* » pour dire que l'on va manger, , « *AFK bio* » lorsque les joueurs vont aux toilettes, « *AFK clope* » pour signifier que l'on s'absente pour fumer, « AFK bébé » pour voir si le bébé dort bien, « *AFK tél* » quand on reçoit un coup de fil, « *AFK parents* » … tout un ensemble d' « AFK » ponctue les parties de jeu.

joueurs d'une guilde à laquelle nous avons participé, Michel[1], était célèbre dans la communauté pour manger tous les soirs devant son ordinateur des repas gargantuesques que lui préparait son épouse quand il rentrait du travail: raclettes, cassoulet, fromage. Il y avait un « jeu » dans la guilde qui consistait, lorsque Michel annonçait qu'il était « AFK », à deviner le plat que sa compagne lui avait préparé.

Conversation entre joueurs de DAOC sur le canal guilde :
Toan (Michel) : « AFK miam » ☺/ Je vous laisse deviner, je reviens
Gouider : je parie pour cassoulet
Foader : j'annonce raclette
Gouider : lol non, pas cassoulet, c'était hier ! Steak frite !
Deus : brandade !
Aerophone : trop de la merde, la brandade
Toan (Michel) ; : bon re ☺
Toan (Michel) : alors j'annonce …
Toan (Michel) :!!!

aujourd'hui à celui du joueur obèse, la question de la nourriture est importante dans les pratiques des MMO. Les joueurs se font souvent « plaisir » : chocolat, bonbons, chips …. Pour Cathy[1], « *les soirées MMO, je vais souvent m'acheter des bonbons ou des gâteaux apéros* ». Comme dans d'autres domaines, la nourriture, même la plus industrielle peut être objet de goûts et de dégoûts, tels que les bonbons dont les joueurs de MMO font souvent figure d'experts.

Conversation entre joueurs de DAOC sur le canal « groupe » :

Dache : je me suis fait escroqué. J'ai acheté des crocodiles, sont trop dégueu

Valey : c'est quoi la marque ?

Kwiz : chez Ed ☹

Valey : mais lol ! Faut acheter des Ha-Ri-BO. Y a pas de comparaison possible

Miels : ça dépend, pour les fraise, les frites et les crocos ; ouais. Après les bonbecs de la pie qui chante, t'as michoko. Ca rox :p

Jer : ce soir je tourne au Twinuts !

Valey : Hmm trop trop bon. Twinuts bacon, les meilleurs !

Therdi : pour moi, M et M's.

Valey : j'ai lu que fallait plus en bouffer. Y a de l'huile hydrogenée, dedans, que tu digères jamais et que tu stock dans ton corps tout le temps

Therdi : ah ben voilà pourquoi je suis gros. C'est la faute au M et M's

Ela : faut tester les trucs chinois là ; c'est des poids au Wasabi, ca défonce

Fréquemment, les joueurs mangent, lisent, jouent de la musique, travaillent ou regardent la télévision pendant le jeu et tout particulièrement pendant le craft. Il s'agit là d'une donnée essentielle, trop souvent minorée dans les études sur les MMO. Tout d'abord, elles confirment l'idée que le plaisir des joueurs de jeu vidéo est toujours pris dans un *agencement*, qu'il est un plaisir complexe qui n'est pas seulement lié à la pratique vidéoludique. Plus encore, ces données nous invitent à considérer avec prudence ou du moins à analyser différemment certains chiffres concernant « les heures (de jeu) passées devant l'écran ». En effet, cette multi-activité relativise les données établies à partir du temps de connexion des joueurs. Elles sous-estiment non seulement le caractère multitâche mais également les « AFK ». Il n'est pas rare de voir des avatars connectés, totalement immobiles. Le joueur n'est pas derrière l'écran mais regarde la télé, s'occupe des enfants, joue de la musique, prépare les repas, fait le ménage, etc. Si un avatar est connecté 10 heures, deux seulement peuvent avoir été un temps de jeu effectif.

Comptabiliser, comme dans certains travaux, le temps de jeu selon le temps de connexion des joueurs dans l'univers, c'est ne pas voir comment l'activité est, pour certains, éclatée et insérée dans d'autres activités : on téléphone, on regarde un film, on discute, on mange, etc. Cette dimension multitâche se manifeste dans d'autres activités des MMO (PVE et PVP) mais elle est moins tolérée par les joueurs. Lors des séances craft qui exigent une attention moindre, les AFK sont nombreux, et c'est quelque part la règle. Ainsi Stéphane[2] précise : « *à Aegir[3], tu vois un paquet de joueurs qui bougent pas, c'est trop drôle. La moitié sont en train de craft et de discuter. L'autre moitié, à tous les coups, ils sont AFK* ».

« Vendeurs » et « traders » numériques : argents, spéculation et escroqueries « pour de faux »

Plaisir de discuter, occasion de faire autre chose, le craft implique cependant d'autres

[1] Cathy, joueuse de WOW, (joueuse de jeu de rôle), 28 ans, hôtesse de caisse, en couple, son conjoint (agent comptable) est joueur de WOW. Entretien à domicile, Bordeaux.

[2] Stéphane, 23 ans, peintre en bâtiment, joueur de DAOC, vit avec son frère (étudiant). Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo

[3] Nom d'une ville dans le jeu *Dark Age of Camelot.*

activités. En effet, si beaucoup de joueurs compensent le caractère répétitif et ennuyeux de cette activité en faisant autre chose, le craft est une étape préalable à un autre jeu : celui de la revente et de l'achat de biens ou d'objets « craftés ». En effet, les joueurs fabriquent des objets, certains pour équiper leurs avatars, d'autres dans la perspective de les revendre au marché. Apparaît autour du craft un jeu de vente, de revente et de spéculation, une sorte de réaménagement (post)moderne du jeu de la marchande.

Capture d'écran du jeu DAOC : des joueurs se regroupent sur la place du marché pour une vente aux enchères.

Aussi bien dans WOW que dans *Dark Age of Camelot,* les objets fabriqués artisanalement mais aussi les loots[1] peuvent être revendus aux autres joueurs, soit par le biais des canaux de discussion, sur le modèle d'une vente à la criée, soit par l'intermédiaire d'un « marché ». Dans le premier cas, les joueurs annoncent sur l'un des nombreux canaux de tchats[2] qu'ils sont à la recherche de tel ou tel objet, de tel ou tel ingrédient ou de certaines matières premières (herbes, pierres, bois) pour fabriquer des biens. A l'inverse, ils utilisent également ces canaux pour vendre leurs biens ou leur service. Comparables à une vente sur une place publique, ces transactions marchandes prennent parois la forme d'enchères.

Canal de discussion « conseil », *Dark Age of Camelot*
Karlof : Je vends épée furie 20 PP[3] :p
Dezila : Je prends !
Permaheal : Je te la prends pour 25 PP
Bébébuff : 30 pp !!!!!!!!!!!!
Karlof : Oula, je sens ki y a du monde intéressé
Dezila : bon 35 PP

Dans d'autres cas, la demande peut précéder l'offre. Les joueurs font appel aux services des artisans.

Canal de discussion « commerce », *World of Warcraft*
Daronneur : Need[4] pièces d'armure craft, level 25 ! Si un armurier peut me faire ça vite fait, je pai tout de suite
Sykaine : Je pouré mé pas ce soir .Je peux te faire ça demin si tu veu
Daronneur : C bon j'ai trouvé on vien de me send[5]

Parallèlement à ces ventes publiques, les joueurs ont accès dans le jeu à un marché et une

[1] Très souvent, les joueurs revendent des objets qu'ils ont acquis en PVE et dont ils n'ont pas besoin.
[2] WOW contrairement à DAOC possède un canal spécifique « le canal commerce », pour ces ventes et ces reventes « à la criée ».
[3] PP, pièces de platines, unité monétaire la plus haute dans le jeu.
[4] Terme anglais : « j'ai besoin ».
[5] Envoyer un message.

bourse « numérique », sous la forme d'une fenêtre, appelé hôtel des ventes, « AH »,[1] accessible à tout moment, dans laquelle ils peuvent mettre en vente leurs objets. Cette fenêtre permet ainsi de vendre des biens, mais aussi de consulter les objets en vente, le nom des propriétaires de ces objets (pour les contacter éventuellement et négocier le prix), ou pour acheter directement.

Capture d'écran de la fenêtre « hôtel des ventes », *World of Warcraft*

Dans le cas de *Dark Age of Camelot* un système de marché est comparable : il s'agit d'une zone particulière du jeu dans laquelle il faut se rendre pour accéder aux offres. Dans les deux cas, ce marché se présente comme une « bourse en temps réel » et permet aux joueurs de consulter les objets disponibles et de mettre en vente les leurs en ajustant les prix en fonction d'un système de prix qui varie selon l'offre et la demande. De ce fait, une grande partie du système économique et de production des biens de l'univers est assuré par les joueurs eux-mêmes. Quelques guildes se spécialisent par ailleurs dans le craft ou la vente des objets telle que la « Guilde des artisans » ou la « Guilde mercantile ».

Pour certains joueurs il y a tout un plaisir non seulement à fabriquer des biens virtuels mais aussi à « spéculer » et à « gagner de l'argent ». Quelques-uns s'investissent en effet tout particulièrement dans la carrière de marchand et font figure de véritable *traders* dans ces mondes numériques, développant des connaissances et des stratégies très subtiles pour développer leurs ventes, leurs gains et leurs bénéfices et pour accroître leur capital économique « virtuel ». Ainsi Pierre[2] décrit son expérience de marchand dans *World of Warcraft* : *« il y a très très peu de joueurs, comme moi, qui jouent vraiment les marchands à fond. Y a peu de marchands, alors que c'est un perso à part entière. [...] C'est vraiment la bourse. Ça évolue au quotidien, y a des jours où les prix vont être très bas, des jours, très*

[1] Initiales d' *Action House*, Hôtel de ventes.
[2] Pierre, 19 ans, joueur de WOW, (près de 25 heures par semaine), chef de guilde, célibataire, bachelier en attente de passer des concours, son père ouvrier (usine à papier) et agriculteur, sa mère fait des ménages. Rencontré à domicile Cf. portrait p. 538.

hauts, et après, faut aussi flairer ce qui va se vendre. Tu sais qu'il y a des périodes, ben, [sourires] tu sais que tu vas vendre. Tu sais que le mercredi, le vendredi, samedi, dimanche, tu sais que c'est plein pot. Et après, en fonction des jours, tu sais que tu vas vendre certaines choses et d'autres pas. Par exemple tu sais qu' y a certains trucs - et t'apprends sur le tas - qui se vendent plus certains jours que d'autres. Par exemple, la pallerette [plante qui permet de fabriquer des potions], *tu sais qu'elle est nécessaire pour le RVR, et que le RVR c'est surtout le vendredi et le week-end.* »

Entretien avec Sacha[1], passionné par le commerce dans *WOW* et Emilie[2], sa compagne, joueuse également.

Et sur le serveur, beaucoup comme toi étaient investis dans le commerce ?

Sacha : Je peux pas savoir.

Emilie : tu peux pas savoir. Parce qu'en plus, lui, même lui, il a 6 persos.

Sacha: on en voyait deux-trois qui revenaient souvent.

Emilie: mais tu vois, lui, il a 6 persos. Et les gens, ils savaient pas que derrière les 6 personnages, y avait lui.

Sacha: ouais, c'est ça. Moi je changeais mes noms pour pas qu'on me...

Emilie: pour par qu'on le reconnaisse.

Sacha: pour pas que, quand j'achète pas cher, le mec me voit pas le revendre.

Mais c'est illégal ?

Sacha: c'est pas illégal, mais c'est juste que, moi, j'avais des fournisseurs qui tous les jours ... enfin j'en avais à qui je faisais passer une liste. Mais bon c'est pas du vol. Tu vois, le mec il loote toute la journée pour avoir sa monture volante, bon il y arrive pas. J'arrive derrière, et je lui achète beaucoup. Il me dit « mais qu'est-ce qui t'intéresse ? Dis moi, ça m'éviterait de chercher pour rien ». Je lui dis « je prends ça, ça, et ça, à tel prix ». Et du coup, le mec, quand il allait chercher une épée, il récupérait ce qui m'intéressait et m'envoyait tout. Sauf que lui, il m'envoie la barre d'or à 40 ou 60 pièces d'argent, et si il va à l'hôtel des ventes et qu'il voit que la barre d'or se vend 1 pièce d'or, il va se dire « attends, il m'achète et il revend plus cher ? » Pas cool quoi.

Mais pourquoi il n'allait pas vendre au marché ?

Sacha: ben je te dis, y en a plein plein plein qui ont pas le reflexe. Enormément.

Emilie: y en qui connaissent pas et y en a qui ont pas envie de se faire chier.

Sacha: c'est une perte de temps, faut suivre le marché faut voir si tu peux vendre, si tu vends pas c'est chiant, faut le stocker. Je pense que ça c'était pas prévu dans *WOW*.

Comment tu as cette idée là ? Quelqu'un t'as montré ?

Emilie: Non, c'est lui qui [montre Sacha] qui a eu cette idée là [rires]. Même mon frère et même Fabien, l'ami qui joue depuis des années, ils étaient là : « mais comment t'as pensé à un truc pareil? ». Et ils ont dit : « mais c'est fou quoi ».

Sacha [souriant] : j'avais 10 000 pièces d'or et j'ai joué trois mois.

Emilie: alors que l'ami qui joue depuis deux ans [rires] ...

T'es le seul à avoir fait ça, ce truc de ... je sais pas moi, commercial, enfin non pas commercial, de boursicoteur ...

Emilie: … voilà, c'est ça, de boursicoteur. Tu rachètes la veille, tu stockes et tu revends le lendemain.

Mais t'en as vu des mecs qui faisaient le même système que toi ?

Sacha: Ben, tu peux pas les voir vraiment. C'est très difficile. Après t'as des noms qui reviennent souvent. Y en a deux-trois. Y avait Cabrel, y avait... juste deux trois noms qui revenaient très souvent, en plus des miens.

Sacha: mais c'est un truc qui marche pas sur tous les serveurs, faut qu'il y ait du monde et des marchandises. Mais plus y a de marchandises, plus tu peux les trouver pas cher. C'est l'offre et la demande. Plus t'as d'offres ... il nous est arrivé des fois avec mon beau-frère de s'appeler :

[1] Sacha, joueur de WOW, 25 ans, étudiant (4ème année de médecine), son amie (Emilie) joueuse également, initié par sa compagne. Entretien à domicile, banlieue bordelaise

[2] Emilie, 26 ans, joueuse de WOW, éducatrice jeunes enfants, en couple, son mari est joueur, son beau-frère (il les a initiés tous deux), joueuse occasionnelle (12 heures par semaine). Elle ne joue pas dans une guilde et joue souvent « en solo », toute seule. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

« écoute, y a 300 étoffes de laines, on se partage les 150 chacun pour récupérer le marché ». Parce qu'il est très bas aujourd'hui, donc on rachète tout, et on le remettra très cher. Pour réduire les coups, fallait ... enfin voilà c'était vraiment du commerce. C'est ça qui me passionnait.

Certains joueurs comme Sacha ou Pierre se spécialisent ainsi dans ces ventes quitte chez certains à développer des stratégies, des ruses, voire des tromperies ou des « fabrications » dirait Goffman pour garantir leur gain. Ainsi Pierre[1] précise qu'il n'hésitait pas à racheter la totalité ou presque de certains objets rares pour pouvoir les revendre à plus haut prix : « *t'as des objets qui sont vraiment rares. Donc si tu te démerdes bien et surtout si t'as de l'argent en avance, tu les rachètes presque tous et tu les revends à un prix plus haut. Mais bon, c'est risqué parce que si t'as quelqu'un qui fait pareil, ben les prix vont baisser et là, t'as les boules* [rires] ». Apparaissent ainsi des joueurs *traders*, à la recherche du meilleur coup « à faire » : « *Je passe 15 à 20 minutes en jeu tous les matins à 6H00, pour un bénéfice quotidien d'environ 40 or. De temps en temps, je choppe une opportunité de bloquer le marché d'un des biens présent. Du coup, tu achètes tout et tu revends 15 à 20% plus cher. Ca rehausse les prix artificiellement durant quelques heures à quelques jours, mais faut pas trop se tromper* ».[2] Il y ainsi tout un plaisir pour certains à gagner de l'argent par ces transactions et ces spéculations. Un joueur déclare ainsi « *c 'est mon passe-temps pour le moment, j'achète et je revends plus cher. Et c'est plutôt jouissif* »[3].

Jeu d'argent mais aussi jeu de rôle, les joueurs n'hésitent pas à incarner des personnages de marchand pour vendre. Ce qui est « *drôle* » précise Pierre, « *c'est de négocier, de jouer vraiment la négo*[4] ».

Entretien avec Sacha[5], passionné par le commerce dans *WOW* et Emilie[6], sa compagne, joueuse également.

Emilie: un truc génial, c'est qu'il a fabriqué des personnages types pour faire la chose type. On a fabriqué un personnage féminin, blonde, avec un air un peu crétin, qui s'appelle « Tarterelle ». C'est une nana, quand elle achetait, ben les gens lui donnaient.

Sacha: ouais, je donnais que des noms : « tarterelle, dinde, stelle », que des ...

Emilie: des noms gentillets [rires].

Sacha: mais en fait, y a eu une évolution. Au début j'ai créé un nain, qui était un nain masculin. Et dès le jour où je suis passé à une blonde à forte poitrine dans le jeu, les gens me vendaient pas cher, et en plus ils me donnaient un truc, hein ? [regarde Emilie]

Emilie: ah ouais, c'était impressionnant. « Tiens parce que t'es mignonne ».

Sacha: « tiens parce que t'es mignonne ». [Rires]

Tu pense que les joueurs te prenaient pour une fille ?

Sacha: ah oui.

Emilie: ah ouais, je pense. Parce que c'était vraiment différent sur l'autre personnage quand il faisait la même chose. Et que elle, elle a toujours ramassé une quantité de trucs supplémentaires.

Sacha: l'avantage c'est que, quand on pense qu'en face c'est une fille dans le commerce, c'est que c'est rassurant, on pense que c'est plus les mecs qui sont les profiteurs. Et les mecs, tu vois, ils ont un côté, un peu [bombe le torse] tu vois, genre [prend une voix grave] : « tiens je te fais un cadeau ». Et à chaque fois quoi.

Emilie: c'était drôle, c'était rigolo. Elle est blonde, gentille, enfin « tarterelle » quoi.

Sacha: l'air niais, quoi [rires de Croisine et Bruno]. Et du coup, c'est rigolo sur le commerce, quoi,

[1] Pierre, 19 ans, joueur de WOW, (près de 25 heures par semaine), chef de guilde, célibataire, bachelier en attente de passer des concours, son père ouvrier (usine à papier) et agriculteur, sa mère fait des ménages. Rencontré à domicile Cf. portrait p. 538.

[2] http://forum.judgehype.com/judgehype/WorldofWarcraft/coups-hotel-ventes-sujet_252119_1.htm

[3] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=720873

[4] Négociation

[5] Sacha, joueur de WOW, 25 ans, étudiant (4ème année de médecine), son amie (Emilie) joueuse également, initié par sa compagne. Entretien à domicile, banlieue bordelaise

[6] Emilie, 26 ans, joueuse de WOW, éducatrice jeunes enfants, en couple, son mari est joueur, son beau-frère (il les a initiés tous deux), joueuse occasionnelle (12 heures par semaine). Elle ne joue pas dans une guilde et joue souvent « en solo », toute seule. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

en deux-trois mois, y a des jours où je faisais vingt pièces d'or, puis trente, et j'arrivais à 2000 pièces d'or à la fin par jour.

Emilie : et le mieux c'était : « record ! Record cette semaine !» [Elle lève les bras en signe de victoire]. Alors il faisait le compte à la fin de la journée. « Oh la la aujourd'hui j'ai fait cinquante pièces d'or ». Et la fin, c'était 2000 [rires de Emilie et Sacha]. 2000, moi, j'avais même pas 2000 pièces d'or sur mon perso. Le voisin qui joue depuis deux ans, il lui avait prêté de l'argent pour qu'il s'achète sa monture ...

Sacha: il m'avait filé 10 pièces d'or au début. Je lui en ai filé 1500. [rires]

Emilie: et c'était même pas un prêt, si tu veux. Comme son but du jeu [montrant Sacha] c'était de gagner des sous, il en avait rien à faire parce qu'il les utilise pas.

Comme le souligne Sacha, le sexe de l'avatar peut jouer un rôle dans la transaction. Les avatars féminins inspireraient selon lui plus confiance. On peut par ailleurs constater que la plupart des marchands sont des avatars de sexe féminin.

Apparaît ainsi dans ces univers virtuels, un marché virtuel qui, comme la bourse, connaît des hauts, des bas, des heures d'ouverture ou de fermeture. « *Non, c'est juste mécanique : la plupart des enchères de gens mettant des objets à des prix trop bas se font aux alentours de 20h avec une durée de 8h. Mécaniquement, ça se reporte à 4h du matin pour rafler les trucs non enchéris* »[1]. S'il est assez rare que des joueurs se consacrent uniquement à ce type d'activité, tous les joueurs utilisent cependant peu ou prou le système de vente pour équiper leur personnage ou pour vendre les butins gagnés ou fabriqués au cours du jeu. Certains le font moins dans l'intention de gagner de l'argent que de se débarrasser des objets. Ainsi Romain[2], précise « *je suis pas un accroc de la revente, je fais juste gaffe quand je vends un objet, je consulte les prix, histoire de vendre au mieux. Généralement, je mets mon objet cinq pièces d'or moins cher que la moyenne, histoire d'être sûr de m'en débarrasser. Mais bon, une fois que j'ai mis mes objets en vente, je m'amuse pas à vérifier tous les jours si quelqu'un vend le même moins cher. J'en connais, c'est des fous. Tous les jours, ils regardent s'ils vendent au bon prix. Moi, je fais juste gaffe à pas me faire enfler et à vendre au prix que ça vaut.* » D'autres ne semblent absolument pas préoccupés par la question des bénéfices. Ainsi Evan[3] précise « *la vente ? Ah non, carrément pas. Je dois être le plus nul sur le serveur. Enfin je dois faire plaisir à certains qui m'achètent des trucs au marché. Je mets des prix au pif, et au bout d'un mois je vois ce qui reste, et je baisse encore le prix. Moi, la vente, c'est surtout*

[1] Sacha, joueur de WOW, 25 ans, étudiant (4ème année de médecine), son amie (Emilie) joueuse également, initié par sa compagne. Entretien à domicile, banlieue bordelaise

[2] Romain, 33 ans, joueur de WOW, bibliothécaire, célibataire, chef de guilde. Entretien à domicile, banlieue parisienne.

[3] Evan, 14 ans, collégien, joueur de WOW, joue avec son père René (qu'il a initié et avec qui il partage le compte), sa sœur (9ans) joue de temps en temps. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 535.

pour plus avoir des loots que je me sers pas dans mon inventaire. Je m'en fous pas mal de gagner de l'argent. »

Si certains apprécient ce jeu de transactions, quelques-uns sont totalement hostiles à ces pratiques et n'hésitent pas à parler « d'arnaque » ou « d'anti-jeu » : « *la vente c'est pas mon truc. D'un, j'aime pas arnaquer ni faire monter les prix abusivement, je sais ce que c'est d'être fauché IG et c'est pas drôle de voir des objets tout cons inaccessibles. De deux, je sais pas trop faire, j'ai eu quelques belles occasions sur lesquelles j'ai sauté, mais je suis pas un boursicoteur né* ». [1] De la même façon, pour Laurent,[2] « *c'est nul, franchement, c'est nul de faire monter les prix. T'as plein de trucs sympa à faire dans WOW, et je comprends pas que des mecs puissent s'amuser à gagner des thunes. Encore, si ça les amuse, pas de souci, mais bon, le problème c'est que ça peut emmerder les autres. Quand tu vois le prix de certains ingrédients, tu peux pas te les payer parce que t'as pas de rond, parce que tu débutes. Ou alors faut que tu connaisses un marchand. […] oui c'est vrai, t'as les guildes qui sont là pour t'aider. Mais j'imagine le mec qui débute, qu'a pas de pièces d'or, qu'a pas de guilde, franchement pour lui, c'est de l'anti-jeu* ».

On retrouve sensiblement les mêmes débats et les mêmes divisions entre les joueurs à propos des « vannes » et des *emotes* dans le PVP : certains défendent ces pratiques de commerce comme du jeu, d'autres comme du « non-jeu ». A Bertrand[3], *WOW* apparaît comme un jeu de gestion, comparable à d'autres jeux de société : « *ouais, bien sûr que tu cherches les meilleurs prix et que t'es prêt à ruser comme un malade. Mais, bon c'est virtuel tout ça, c'est du jeu. C'est comme une partie de Monopoly sauf que là, tu peux faire dix fois plus de trucs. Moi, je suis un fan des jeux de gestion, genre Puerto Ricco, je sais pas si tu connais, c'est un jeu de plateau sur le commerce. Franchement, c'est super bien. Faut que tu trouves le meilleur modèle économique pour optimiser tes gains. En jeu vidéo, à part Civilization ou Sim City, je vois pas d'autre jeu de gestion aussi bien fait. Parce que là, c'est pas l'ordinateur qui gère les prix, mais vraiment les joueurs, donc t'as plus d'interactions, de relations, enfin ça marche vraiment super bien* ». A l'inverse pour Delphine[4], ces pratiques sont moralement « indéfendables » : « *c'est dommage ces histoire d'argent et de marché. Je trouve que ça pourrit le jeu. Dans le PVE, t'as tout un côté coopératif qui est chouette. On s'entraide, on fait des trucs ensemble, t'as un vrai esprit de groupe, que je trouve beau. Et à côté, t'as ceux qui jouent que pour eux, ils s'en foutent des autres, ils pensent à se faire un maximum d'argent. C'est dommage et c'est vraiment moche des fois. C'est révélateur d'une pensée et d'une morale que j'aime pas* ».

Cependant, comme pour le PVP, il n'est pas rare de voir les points de vue changer avec le temps. Certains, peu amateurs à l'origine du jeu de commerce, deviennent avec le temps de véritables *traders*. Ainsi Pierre[5] reconnait qu'il s'est pris à ce jeu du commerce : « *Au début, je vendais de temps en temps. Je trouvais ça moyen. Après j'ai trouvé que c'était marrant et un pote m'a montré et du coup j'en faisais un peu plus genre, 170 ventes dans la journée, de trucs différents pour gagner 100 pièces d'or. Là, sur la fin, j'avais mieux compris, je faisais 25 ventes pour faire 1000, 1500 pièces d'or. Y a des choses que je flairais mieux, des objets à*

[1] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=720873

[2] Laurent, 22 ans, joueur de WOW, étudiant en histoire, célibataire, chef de guilde, passionné de jeux de figurines historiques, sportifs réguliers (compétitions de karaté), entretien à domicile, Bordeaux.

[3] Bertrand, joueur de WOW, 42 ans, animateur socioculturel (en voie d'être directeur adjoint d'un centre social), en couple, sans enfant, son épouse ne joue pas, passionné de jeu, joueur de jeux de rôles et de jeux de plateaux, joue à WOW essentiellement sur des serveurs roleplay. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 544.

[4] Delphine, 25 ans, animatrice en centre social, en couple, (attend un enfant lors de l'entretien), son ami est joueur de WOW (ils jouent rarement ensemble), elle refuse de jouer dans une guilde et joue souvent « en solo », toute seule, entretien à domicile, banlieue bordelaise.

[5] Pierre, 19 ans, joueur de WOW, (près de 25 heures par semaine), chef de guilde, célibataire, bachelier en attente de passer des concours, son père ouvrier (usine à papier) et agriculteur, sa mère fait des ménages. Rencontré à domicile Cf. portrait p. 538.

250, je savais que je pouvais le vendre à 500, je me mettais sur des plus gros coups. Si tu veux, le marché il ouvre le matin, toi si tu arrives à anticiper sur ce qui va arriver le soir, hop tu manges. Pareil aussi, bon c'est un peu mal [sourire] mais si tu mets des choses en vente pas cher du tout ou très cher et tu vas chercher sur le canal commerce général et du coup le mec tu lui dis "regarde, si tu me les vends, c'est beaucoup moins cher". Et du coup, le mec il te les vend moins cher qu'à l'hôtel des ventes parce que c'est la référence. Donc des fois, c'est toi qui fais la référence. »

Des royaumes de fortunes

Dans les MMO, l'argent occupe une place centrale. La monnaie permet en effet d'acheter non seulement de l'équipement, de payer un loyer pour celles et ceux qui possèdent une maison ou de s'acheter une monture.

Captures d'écran des montures dans *Dark Age of Camelot* et *World of Warcraft que les joueurs peuvent acheter*

Manoirs et chaumières dans DAOC

Comme nous l'avons évoqué précédemment, les éditeurs ont crée une économie artificielle de la rareté. Les joueurs les plus riches, comme dans la vraie vie, accèdent aux biens les plus convoités. Ils sont souvent propriétaires de grands domaines terriens (manoirs et châteaux), d'armures et d'armes de meilleures qualités et possèdent fréquemment les montures les plus prestigieuses (griffons, tigre de combats). Les plus démunis auront au mieux une étable et une mule. Par ailleurs, comme dans le monde réel, l'immobilier virtuel est objet de « flambées » régulières et d'inflations des prix. Selon les lieux, les modes et les moments l'achat d'une même maison sera plus ou moins couteux[1].

[1] L'immobilier concerne essentiellement DAOC.

En somme, comme le souligne Faouzie[1], « q*uand tu débutes, tu galères parce que tu peux rien t'acheter. Tu peux pas payer ta maison, ta monture, un peu comme dans la vraie vie* ». A moins d'être des « traders de talents » comme certains, l'argent est souvent difficile à acquérir, tout particulièrement pour les débutants. Non seulement le nouvel avatar a un faible niveau mais il possède en outre peu d'argent pour s'équiper. La spéculation apparaît au regard des discours et des pratiques des joueurs comme le principal moyen d'acquérir rapidement de l'argent. Ainsi un joueur écrit sur un forum communautaire : « *La personne la plus riche de ma guilde c'est une prêtresse qui passe 80% de son temps de jeu à Ironforge […] donc oui, la spéculation ça marche vraiment bien* ».[2]

Avec la spéculation, il existe plusieurs moyens de « gagner honnêtement sa vie virtuelle » : en tuant des créatures, en réalisant des quêtes ou encore, lorsqu'on est artisan, en rendant service à un joueur (en lui fabriquant une armure par exemple). Cependant aussi « capitalistes » que soient ces univers, il n'en reste pas moins certaines formes de solidarité entre les joueurs. Une tradition dans les MMO, maintes fois constatée au cours de notre étude, veut par exemple que les hauts rangs aident les petits niveaux financièrement. Cette « tradition » ne relève d'aucune obligation, elle ne figure nulle part dans la charte mais renvoie à une logique d'entraide généralisée, devenue la norme. Ainsi Chloé[3] raconte que lorsqu'elle a débuté « *un type m'a donné 10 pièces d'or pour que je puisse m'équiper. A ce moment là, 10 pièces d'or, c'était énorme* ».

La pratique répétée du PVE, du craft ou de la spéculation permettent ainsi d'acquérir un capital économique virtuel. Certains joueurs, et tout particulièrement les traders, se retrouvent à la tête d'une fortune virtuelle. D'ailleurs, des cas « d'escroquerie » et de vols d'argents ou de biens virtuels ont parfois lieu : plusieurs techniques sont à l'œuvre. Une première consiste à se faire intégrer dans une guilde avec un personnage nouvellement créé pour accéder aux coffres de la communauté et à leurs trésors de guerre (toutes les guildes ou presque ont des coffres communs, ce que l'on appelle une « banque de guilde »). Le « voleur » prend alors les biens et l'argent de la guilde, les transfère sur un autre personnage (sur l'avatar d'un autre compte qu'il possède ou à l'aide d'un complice) et détruit ensuite le personnage récemment crée pour effacer les traces et disparaitre[4]. C'est aussi pour cette raison qu'il existe des grades dans les guildes et une période d'essai : s'assurer de la fiabilité du joueur. Les avatars nouvellement intégrés ont un titre qui ne leur permet pas d'accéder aux biens communs de la communauté. Après une période de test, ils seront intégrés (ou non), jugés dignes de confiance, obtiendront un grade supérieur et pourront ainsi utiliser, sans demander l'autorisation aux plus anciens, les coffres et l'argent de la guilde.

Certains vols de biens ont lieu lorsque les joueurs se font « pirater » leur compte. Il arrive parfois qu'un joueur arrive à s'emparer du mot de passe d'un autre et récupère les biens du joueur et le trésor commun de la guilde à laquelle appartient sa victime pour les transférer à ses propres avatars. Pour récupérer les identifiants du compte d'un joueur, une des techniques les plus fréquentes consiste, avec l'aide de logiciels ou de faux mails, à envoyer un courriel à un joueur « de la part de l'éditeur » pour lui demander de préciser ses identifiants[5]. Parfois, le « vol de compte » se produit parce qu'un joueur a fait confiance à un autre joueur, et lui a

[1] Faouzie, 20 ans, joueur de WOW, étudiant en sociologie (première année), célibataire, père artisan (maçon), mère employée de commerce. Entretien à domicile, Seine-Saint-Denis.
[2] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=720873
[3] Chloé, joueuse de WOW, 16 ans, lycéenne, célibataire, membre d'une guilde, a connu WOW en voyant une « pub télé ». Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une « IRL ».
[4] Trois fois au cours de notre étude, nous avons pu voir des guildes se faire « cambrioler ». Dans un cas, il s'agissait en fait d'un joueur qui s'était fait voler son compte. L'auteur du « délit » a connecté le personnage d'un joueur et pris les biens de la guilde pour le donner à un de ses avatars. L'auteur a pu être confondu et a restitué les objets.
[5] Lors de la passation des questionnaires, beaucoup de joueurs nous ont ainsi soupçonné d'être un keylogger. Cf. troisième partie, « Questionnaires en ligne : une approche quantitative des MMO », p. 207.

donné ses identifiants de compte. En effet, il arrive que les joueurs se prêtent leurs comptes entre eux. Régulièrement les éditeurs mettent en garde les joueurs sur ces pratiques de partages de compte.

Lettre des éditeurs de *DAOC*

Rappel sur les risques de partage ou la cession de comptes. Même si bon nombre d'anciens le savent et s'il est expliqué dans la Charte que les comptes ne peuvent être prêtés ou cédés, de nombreux joueurs ne réalisant pas les conséquences de ces pratiques viennent nous demander de l'aide. Plusieurs cas de figure se présentent, il s'agit souvent d'un compte jeu prêté à un ami, ou partagé par toute une équipe, jusqu'à ce que le propriétaire du compte réalise que ses possessions ont été transférées. Certains ont pu aussi donner leurs identifiants d'abonnement, dans le cadre d'un don ou d'une vente. Parfois, c'est à l'insu du propriétaire que ces identifiants ont été récupérés par d'autres, par piratage, mais plus souvent par des proches. Tous ces cas conduisent à des litiges, et les victimes font alors appel à notre service Abonnement pour obtenir réparation. Mais cela s'avère rarement possible. Soit car il est impossible de vérifier la bonne foi des parties en cause, soit car la victime est responsable de la situation pour n'avoir pas respecté la charte.

Ajoutons enfin à cette liste de « délits », le « pillage de maison » (ce qui nous est arrivé à deux reprises dans *Dark Age of Camelot*). En effet, les joueurs peuvent posséder dans le jeu des maisons dans lesquelles ils entreposent leurs biens. Comme dans la « vraie vie », si ces derniers laissent leurs coffres en accès libre, autrement dit s'ils donnent l'autorisation à tous, (ce que nous avions naïvement fait la première fois), ils peuvent se faire cambrioler. Là encore, régulièrement les éditeurs invitent à la prudence et à la vigilance.

Lettre des éditeurs de *Dark Age of Camelot*[1]

Mise en garde sur les « pillages » de maisons

Depuis quelque temps, quelques individus peu délicats visitent les maisons dont les propriétaires n'ont pas fait suffisamment attention aux autorisations données aux autres joueurs. Ainsi, des coffres ont été vidés. Nous ne pouvons que vous inciter à relire le manuel sur le site communautaire, notamment la 4e partie mais également le 5e, pour mieux connaître les commandes d'accès et éviter de vous exposer à de tels agissements. Malheureusement, nous ne pouvons restituer les objets prélevés dans les maisons puisque les autorisations sont de la responsabilité de leurs propriétaires, mais nous enquêtons sur ces nuisances communautaires si elles sont portées à notre connaissance, et leurs auteurs s'exposent à des sanctions. Le mieux est bien entendu de n'accorder des accès complets qu'aux personnages de confiance

Quand le symbolique devient économique : « *Goldfarmers* », revente de comptes, économie souterraine … une ruée vers l'or virtuel

Il existe ainsi tout un ensemble de malversations, de vols, dans ces univers. Cependant, si ces délits peuvent être pénalisants pour le joueur, ils relèvent toujours d'une gêne temporaire (souvent les GM règlent les problèmes en restituant aux joueurs quelques biens). Somme toute, ces infractions n'ont de conséquence que dans le jeu. Cependant, ce qui tend à brouiller cette économie et ces fortunes virtuelles au sens propre et au sens figuré, tient au fait que, parallèlement à ces transactions virtuelles, s'est développée depuis quelques temps une économie parallèle « pour de vrai » avec l'émergence de ce que l'on appelle les « *goldfarmers* », « les joueur paysans », des « ouvriers joueurs » des mondes virtuels. Les *Goldfarmers*, phénomène qui est apparu d'abord en Chine, sont des jeunes le plus souvent (17 à 23 ans) qui monnayent leurs compétences de joueurs en échange d'argent réel[2]. Dans certains cas, il s'agit de sociétés privées qui s'affichent comme telles et qui emploient par contrats des joueurs professionnels.

Dans d'autres cas, il s'agit de joueurs/amateurs qui cherchent plus ou moins clandestinement à vivre du jeu. En Asie, pays où le taux de *goldfarmers* est le plus élevé, ces pratiques

[1] http://camelot.jeuxonline.info/?idNouvelle=22624

[2] Pour la description de différents types de « *Goldfarmers* » et des sociétés qui les emploient des plus légales aux plus clandestines, cf. Aurélien Pfeiffer, Lingyun Wang, Frank Beau « L'économie des détrousseurs de monstres », *op. cit*. Cf. également Richard Heeks, *Current Analysis and Future Research Agenda on "Gold Farming": Real-World Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games*, *op. cit.*

concernent souvent des jeunes issus des milieux populaires paysans. Ailleurs, il peut s'agir de joueurs passionnés qui ne sont pas nécessairement issus des classes les plus défavorisées et qui décident d'en faire « leur métier ». Parfois ces sociétés, en plus d'employer des joueurs, utilisent des « bots », contraction de robots, autrement dit des avatars programmés à l'aide de logiciels, de type *autoclick.*

Image extraite du documentaire, diffusé sur Canal plus, « les forçats du cybermonde »[1]

Ces sociétés dites de « *goldselling* », de vente d'or, proposent en échange d'une somme d'argent réel, de faire progresser les avatars des joueurs ou de leur vendre des avatars de haut niveau (en fait ils vendent un compte) qu'ils ont développés. Ils proposent également des objets ou des équipements virtuels difficiles à obtenir dans le jeu. Le plus souvent, ces sociétés proposent de l'argent virtuel en échange d'une somme réelle. On peut acheter ainsi pour 100 euros 30 000 pièces d'or virtuel selon un taux de change virtuel/réel fixé par la société que l'on paye généralement par le système PayPal ou par carte de crédit. Les ventes se déroulent le plus souvent soit sur le site de ces sociétés ou, dans le cas de *goldfarmers* « indépendants » sur des sites de ventes aux enchères tels qu'E-bay[2]. Ce phénomène s'est développé depuis plusieurs années et on estime aujourd'hui à 400 000 le nombre de *goldfarmers* dans le monde (essentiellement en Asie) et à 1 milliard de dollars le chiffre d'affaire généré par ces entreprises privées.[3]

Malgré le récent battage médiatique et les reportages parfois « édifiants »,[4] souvent spectaculaires, consacrés à ces pratiques, le phénomène n'est pas nouveau. Il est apparu en effet dès *Ultima* Online en 1997. Ces pratiques se sont radicalisées avec le succès mondial de

[1] Documentaire réalisé par Vanina Kanban, diffusé sur Canal Plus. Ce reportage a circulé dans les communautés de joueurs, pour être commenté et débattu. Exemple ici : http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=849135.

[2] En France le site d'enchère a interdit ce type de vente à la demande de Blizzard.

[3] Il faut prendre ces indications avec prudence. Il y en en effet peu d'informations fiables sur la réalité de cette économie. Le chiffre d'affaire oscille entre 1 et 10 milliards de dollars selon les sources. Nous nous appuyons essentiellement sur l'étude de Richard Heeks, professeur à l'université de Manchester qui nous semble l'étude et l'analyse la plus prudente et la plus rigoureuse sur ce phénomène. Richard Heeks, *Current Analysis and Future Research Agenda on "Gold Farming": Real-World Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games*.

[4] Certains reportages notamment le documentaire de Canal + consacré aux Goldfarmers en Chine, ont toujours la tentation de rendre plus spectaculaires et sensationnelles ces pratiques qu'elles ne le sont, quitte par exemple, comme le fait le journaliste à donner le salaire de ces joueurs sans le référer au salaire moyen en Chine. Il s'agit ni de cautionner ces pratiques ni de minimiser les conditions de travail condamnables, mais de dépasser au-delà d'une stigmatisation des joueurs « chinois », qui n'est pas sans évoquer parfois la thématique du « péril jaune », pour saisir la réalité de ces pratiques. Pour partie, il y a une exploitation de certains jeunes, et les conditions de travail sont déplorables mais il s'agit d'un problème plus général en Chine qui ne concerne pas seulement ce domaine.

des MMO, qu'il s'agisse *d'Everquest*, *Lineage* ou de *WOW*. On les trouve à peu près dans tous les MMO à succès. Dans le cas de *DAOC*, « en déclin », les *goldfarmers* ont littéralement disparu du serveur au cours de notre étude.

Dans *World of Warcraft*, ces pratiques de *goldselling* se manifestent régulièrement dans le jeu. Aussi peut-on voir certains *goldfarmers* « squatter un spot », autrement dit, rester sur un même lieu plusieurs heures d'affilées pour tuer « en chain », sans interruption, le même monstre afin d'obtenir le loot, l'objet rare et/ou l'argent qu'il est censé procurer[1]. En plus de récolter des biens virtuels, de monter des avatars, les *goldfarmers* « spam », « polluent », les canaux de discussion en faisant de la publicité pour leur site. Précisons cependant que parmi ces publicités, certaines sont des « *fake* » autrement dit des fausses publicités pour de fausses sociétés : les sites supposés vendre de l'or cherchent en fait à récupérer le mot de passe du joueur pour lui « pirater » son compte. Les éditeurs sont bien évidemment hostiles à ces pratiques et luttent continuellement contre les *goldfarmers*. Interdite dans le contrat d'utilisation, cette pratique est fréquemment objet d'avertissement des éditeurs.

Site Internet des éditeurs de *WOW* [2] :

Nous voulons vous mettre en garde contre les dangers de l'achat de pièces d'or et des sites qui vous proposent un gain de niveaux sans effort (« power leveling »). […] Beaucoup de ceux qui achètent de l'or n'imaginent pas le déséquilibre causé dans l'économie du jeu ni la façon dont cet or a été obtenu par ces sociétés. […] Effectivement, nous remontons régulièrement à la source de l'or vendu par ces sociétés et constatons qu'une grande part provient de comptes compromis. Il peut s'agir de vos amis, de vos relations, peut-être même de vos compagnons de guilde qui ont vu leurs personnages dépouillés de leur or et de leurs objets après avoir visité un site internet ou ouvert un fichier contenant un virus de type cheval de Troie. Nos équipes s'efforcent d'aider les joueurs et de leur expliquer comment éviter de mettre leur compte en danger ; malgré tout, sachez que ce sont les joueurs eux-mêmes qui sont souvent les proies de ces sociétés. Après avoir volé tout l'argent virtuel de leurs personnages, elles le revendent ensuite aux autres joueurs.

Au cours de nos procédures habituelles d'assistance, et forts de l'aide apportée aux joueurs, nous constatons aussi que de nombreux comptes qui ont été partagés avec les services de gain de niveaux sans effort (« power leveling ») ont été par la suite compromis dans les mois qui ont suivi, tous les objets ayant été volés puis revendus. Les joueurs qui avaient payé ces sociétés, parfois grassement, sont ainsi ultérieurement pris pour cible. Chaque semaine voit son lot d'histoires où les joueurs sont victimes de ce genre d'effets secondaires, tandis que d'autres doivent faire face à des répercussions à plus long terme, comme le vol d'informations personnelles pour usurper leur identité et perpétrer des fraudes à la carte bancaire (sans compter la suspension ou la fermeture du compte de jeu). Ce sont les conséquences pernicieuses causées par ces sociétés, à terme, sur la vie privée des joueurs, dont on peut mettre des années à se remettre.

Par ailleurs, il faut savoir que ces entreprises embauchent souvent des personnes pour faire leur travail en exploitant les failles du jeu. De telles pratiques peuvent perturber le bon fonctionnement du royaume, compromettre sa stabilité ou ses performances. Conséquemment, le temps de travail de nos développeurs et les efforts de nos équipes d'assistance en jeu sont considérablement sollicités pour contrecarrer ce genre d'exploitation frauduleuse et offrir de l'aide aux victimes en leur restituant objets et personnages. Ces personnes abusent des canaux de discussion (« spam ») en diffusant massivement leurs publicités, utilisant des robots (« bots ») qui rendent la collecte des ressources en jeu difficile pour les joueurs […]

De surcroît, il ne faut pas oublier que les joueurs sont responsables de ce qui arrive à leur compte. Acheter des devises virtuelles avec de l'argent réel et souscrire à des services de gain de niveaux sans effort (« power leveling ») sont des violations du Contrat de licence de l'utilisateur final, et nous prenons régulièrement des sanctions correctionnelles quand nous constatons que de telles pratiques ont lieu. Nous espérons que les informations que nous vous avons fournies ici seront utiles à qui aurait envisagé de faire appel à ces propositions d'achat d'or et de gain de niveaux sans effort. Voilà quelques unes des raisons pour lesquelles ces propositions et services peuvent affecter négativement *World of Warcraft* ainsi que d'autres jeux, nous déconseillons par conséquent très fortement aux joueurs de recourir à ces sociétés et d'encourager ces procédés.

[1] Au cours de notre étude, nous avons à plusieurs reprises soupçonné, avec d'autres joueurs, certains avatars d'être des *goldfarmers* en les voyant sur plusieurs semaines successives attaquer le même monstre (et du coup nous empêcher de l'affronter). Par ailleurs, le joueur ne répondait à aucun de nos messages ce qui a contribué à confirmer nos soupçons.

[2] http://www.WOW-europe.com/fr/info/faq/antigoldselling.html

Dans sa lutte contre le *goldselling*, la société Blizzard a par ailleurs mis en place des systèmes « anti-spam », c'est-à-dire des filtres qui empêchent ou réduisent dans le jeu les messages publicitaires pour ces sociétés[1]. Plus encore, en cas de soupçon, les games master ferment les comptes. Comme pour les pratiques de triche, éditeurs et joueurs coopèrent pour réduire ces pratiques. Certains joueurs, hostiles au *goldselling*, font des captures d'écran qu'ils envoient aux éditeurs ou bien signalent à un GM, la présence d'un *goldfarmer*. Le combat semble parfois difficile. Les goldfarmers sont nombreux et peuvent régulièrement changer d'avatar : « *J'ai arrêté de faire des rapports aux GM, ça ne sert à rien, car si on signale monsieur "ksqkfdskk" une minute après c'est "mlqsdsqdf" qui prend le relais* ».

La lutte est d'autant plus difficile que les problèmes juridiques sont grands. En effet, si le *goldfarming* est interdit dans le contrat d'utilisateur, il n'est pas nécessairement « illégal ». Du point de vue de la loi, il y a un « flou », d'autant plus grand que les juridictions des pays dans lesquels les *goldfarmers* sont installés sont diverses.[2] Certaines sociétés revendiquent par ailleurs le caractère légal de leur activité, les « saines » conditions de travail de leurs salariés, et dénoncent le mauvais procès que leur font les éditeurs en les faisant passer pour des « escrocs ». Parallèlement à cela, il est souvent difficile pour les éditeurs de prouver qu'il y a eu une transaction entre un *goldfarmer* et un joueur. Celui-ci peut toujours arguer du fait qu'un joueur lui a « spontanément » offert son compte, qu'il lui a donné de l'or et des objets. La société Blizzard n'a pas accès au compte bancaire du joueur pour prouver que celui-ci a acheté de l'or virtuel en échange d'une somme réelle.

A cela s'ajoutent (et c'est parfois une confusion) des joueurs qui, arrêtant le jeu, vendent leur compte (le prix est proportionnel à la puissance et au nombre des avatars vendus sur le même compte en termes de niveaux et d'équipement ; on peut atteindre des sommes assez considérables). Dans ce cas, il ne s'agit pas de « goldfarming » mais de la vente d'un particulier.

Entretien avec Delphine[3] et Matthieu[4], joueurs de *WOW* : le goldfarming

Delphine m'a dit qu'il y avait un moyen de convertir de l'argent virtuel en argent réel, ça t'as tenté ?

Matthieu: On en a déjà parlé [regarde Delphine et sourit], et je sais qu'on est pas d'accord là dessus. Mais moi, à la limite, ça me tenterait. Ça me plairait bien de me payer une super arme, super géniale.

Delphine: oui, mais c'est tricher.

Matthieu : non, c'est pas tricher... Après, toi, t'es prête à acheter des godasses super chères, c'est pareil !

Delphine : non c'est pas pareil !

Matthieu : C'est ... ouais bon, c'est un peu triché [rires] mais c'est intéressant, quand tu vois ce que tu peux avoir.

A terme, t'aurais des gens riches super équipés, si tout le monde achète, non ?

Matthieu : Oui, c'est vrai. J'en ai croisé un. Je discute un peu plus avec les joueurs que Delphine. Et je suis tombé sur un type qui était niveau 15 et qui n'y connaissait rien : « ouais, elles sont où les quêtes? ». Et je me suis dit : « mais comment est-ce qu'il est arrivé au niveau 15 »? Et en fait, il a payé. Tu peux payer tes niveaux. Je t'ai dit les armes et les armures, mais en fait, tu peux tout te payer : les niveaux, le matos.

[1] Précisons cependant que lors de nos dernières connexions dans WOW en 2008, la présence de publicité pour le *goldfarming* avait considérablement diminué.

[2] Cf. deuxième partie « MMO et économie virtuelle : à qui appartiennent les mondes virtuels ? », p. 86.

[3] Delphine, 25 ans, animatrice en centre social, en couple, (attend un enfant lors de l'entretien), son ami est joueur de WOW (ils jouent rarement ensemble), elle refuse de jouer dans une guilde et joue souvent « en solo », toute seule, entretien à domicile, Banlieue bordelaise.

[4] Matthieu, 25 ans, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, animateur socioculturel, en couple, sa compagne, enceinte (Delphine), joue à WOW également. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

Au cours de notre étude, peu de joueurs semblaient favorables, du moins dans le discours, à ces pratiques. Deux joueurs seulement rencontrés dans le jeu ont reconnu avoir acheté de l'or ou un avatar (une dizaine déclarait avoir été tentée). Georges[1], un joueur d'une guilde à laquelle nous avons appartenu, avait acheté plusieurs comptes « haut rang » à *Dark Age of Camelot* parce qu'il n'avait plus le temps de jouer : « *je sais pas, non, ça me gène pas. T'as des personnes qui vont te dire "ouais, c'est pas du jeu". Mais bon moi, ce qui m'intéresse, c'est le RVR. J'ai toujours mon compte que j'avais créé et mes perso. Mais bon, maintenant j'ai plus le temps de monter d'autres persos, stuff*[2] *et 50. On a 6 gamins à la maison* [rires] *Oui, oui, 6 !* [rires] *Je ne joue plus beaucoup, donc quand je rentre du boulot, j'ai les gamins tout ça. Donc voilà, ce qui me plait, c'est de me faire une petite heure de RVR de temps en temps, comme ça. Je peux plus me permettre comme je faisais avant de passer des heures pour monter un perso. Tant pis, si y en a qui aiment pas. Après, l'important, c'est de savoir le jouer* ». De la même façon, Evan[3] nous précise qu'il n'est absolument pas choqué par ces pratiques : « *non, j'ai jamais rien acheté mais… bon, pourquoi pas ? Quand tu vois que Games Workshop, ils te vendent des figurines de chef, à la pièce, qui coûte genre, 40 euros le perso, c'est bien pareil, hein ? C'est juste parce que c'est des figurines que ça choque pas. Magic aussi, mais on dit rien* ». Pour certains comme Evan, acheter des avatars et des biens virtuels ne renvoie à rien d'autre qu'à une logique économique développée dans d'autres domaines.

Cependant, ce qui gâche le plaisir de certains joueurs dans ces pratiques de *goldfarming*, c'est le côté « commercial » mais surtout le caractère « immérité » dans le fait d'avoir un personnage de haut niveau : « *en gros, c'est celui qui a le plus de fric qui a le meilleur perso. C'est ça qu'est pourri* ».[4] D'autres sont choqués par le manque d'éthique de ces pratiques. Ainsi Emilie[5] considère qu'utiliser les systèmes de goldselling *« c'est cautionner la misère des gens, c'est de l'exploitation surtout en Chine. J'ai vu un reportage, c'est honteux, ils dorment quasiment pas, ils vivent dans des cagibis, c'est atroce. Faut pas acheter ces trucs là sinon ça va continuer. Les vrais coupables, c'est pas eux, mais les acheteurs et ceux qui les embauchent* ». Pour Véronique[6], c'est moins un souci éthique qui explique son hostilité que le caractère déplaisant et polluant de ces messages publicitaires « *ce qui m'énerve, c'est les trucs qui vendent. Les messages "l'or à bas prix", ou les mecs qui créent leur avatar et qui font de la pub comme ça. Alors moi je mets "spam", tu sais, il y a un truc maintenant, tu peux signaler qu'il y a une entreprise qui fait du fric sur le serveur. Parce que ça, tu vois, par exemple, c'est un truc qui m'énerve. Que les mecs ils fassent de la pub pour vendre de l'argent virtuel ou faire monter les personnages. J'entends qu'il y a des gens que ça intéresse mais enfin bon. Ça casse le roleplay, ça pollue le jeu, je trouve* ». Enfin, plus rares, certains joueurs (souvent les traders) soulignent les conséquences et les effets néfastes de ces pratiques sur le marché du jeu et notamment les phénomènes d'inflation des prix. Pour Sacha[7], grand amateur de spéculation dans WOW, « *le problème des goldfarmers, c'est que ça crée de la monnaie en*

---

[1] Georges, 32 ans, joueur de DAOC, vendeur dans l'immobilier, marié, en couple, 6 enfants (dont 2 adoptés), sa femme ne joue pas. Données et conversations ethnographiques. Entretiens en ligne par MSN.

[2] Equipé avec du bon matériel.

[3] Evan, 14 ans, collégien, joueur de WOW, joue avec son père René (qu'il a initié et avec qui il partage le compte), sa sœur (9ans) joue de temps en temps. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 535.

[4] Thomas, 17 ans, joueur de DAOC, lycéen, année du bac S lors de l'entretien, célibataire. Conversations et données ethnographiques. Entretien sur Skype.

[5] Emilie, 26 ans, joueuse de WOW, éducatrice jeunes enfants, en couple, son mari est joueur, son beau-frère (il les a initiés tous deux), joueuse occasionnelle (12 heures par semaine). Elle ne joue pas dans une guilde et joue souvent « en solo », toute seule. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

[6] Véronique, 30 ans, ancienne joueuse de WOW, en couple (son compagnon actuel ne joue pas, c'est son ancien mari avec qui elle jouait qui l'a initiée), mère au foyer (3 enfants dont deux en bas âge), a arrêté de jouer depuis 6 mois au moment de l'entretien. Entretien à domicile, banlieue parisienne.

[7] Sacha, joueur de WOW, 25 ans, étudiant (4ème année de médecine), son amie (Emilie) joueuse également, initié par sa compagne. Entretien à domicile, banlieue bordelaise

masse donc logiquement, les prix montent et ça casse un peu le marché ». Pour Pierre[1] cependant, c'est moins la logique du marché qui est en péril que la qualité du PVP : « *le souci c'est que si un mec achète son perso haut niveau, il saura pas le jouer et ce sera une grosse bille. J'en vois souvent en PVP, ils sont 60 et tout, bien stuff, mais ils savent pas jouer.* »

Une économie néolibérale ou un jeu de la marchande ? La thèse des serious games

Dans une perspective et une approche critique, les MMO étudiés[2] sont profondément marqués, aussi bien dans leurs économies ludiques et virtuelles que souterraines, clandestines, parallèles et réelles, par une logique de marché et par un certain esprit (et une certaine forme) du capitalisme voire par une idéologie, libérale, néolibérale ou ultralibérale[3]. Apparaît au sein du jeu une logique d'échange qui repose en grande partie sur le modèle du « laisser-faire ». Il n'y a en effet aucune autorité directe, extérieure et officielle intervenant ou régulant les prix et la fixation des cours. Seule une « main invisible »[4] semble réguler le marché.

Ces univers sont d'autant plus des modèles parfaits, idéaux, voire des utopies, pour les théoriciens du néolibéralisme ou de l'ultralibéralisme économique qu'ils se présentent comme des mondes dont les ressources, même si certaines sont rares et plus difficiles que d'autres à acquérir, sont contrairement au réel toujours illimitées[5] : rien, à part la volonté des éditeurs, ne viendra épuiser les ressources d'or, de pierres précieuses ou de poissons. Ces univers fonctionnent en effet sur le modèle d'une « économie artificielle de la rareté », basée sur la consommation de biens immatériels, rares, périssables, rapidement consommables, intentionnellement rendus obsolètes par les éditeurs sur des cycles très courts (avec les extensions, de nouveaux objets rendent les anciens moins intéressants) pour stimuler le désir et relancer la « consommation » des joueurs. On retrouve assez bien des caractéristiques du « postfordisme ».[6]

A un premier niveau d'analyse, tout encourage ainsi à y voir une certaine forme du capitalisme tout à fait particulière qui légitime la spéculation, naturalise artificiellement des distributions inégales du capital, des ressources, des biens et encourage ainsi les joueurs à adopter ces points de vue, à adhérer à cette pensée économique et sociale. Sacha[7], le joueur trader, pourrait finir de nous en convaincre lorsqu'il précise en fin d'entretien : « *Et d'ailleurs c'est rigolo, parce qu'en suivant, avec mon beau-frère, on s'est mis sur un système de bourse virtuel, sur Boursorama, qui est une gestion de portefeuille virtuel de bourse. Mais vraiment suite à WOW* ». Emilie, la compagne de Sacha, ajoute en riant : « *comment déceler*

---

[1] Pierre, 19 ans, joueur de WOW, (près de 25 heures par semaine), chef de guilde, célibataire, bachelier en attente de passer des concours, son père ouvrier (usine à papier) et agriculteur, sa mère fait des ménages. Rencontré à domicile Cf. portrait p. 538.

[2] Certains mondes virtuels développent des systèmes économiques différents tels que Second Life, dans lesquels les joueurs sont propriétaires des biens crées. Cf. deuxième partie, « à qui appartiennent les mondes virtuels ? », p. 86.

[3] Peu importe les différences ici. Nous l'entendons ici dans sons sens commun comme une déréglementation des lois du marché, une intervention quasi nulle l'état ou une limitation du rôle de la puissance publique sous une forme ou une autre dans l'économie. Cf. Gilles Dostaler, « de la domination de l'économie au Néo-libéralisme », *Possibles*, vol. 24, n° 2-3, printemps-été 2000, pp. 11-26.

[4] A ceci près que si ce monde apparaît comme sans régulation, les éditeurs et les joueurs cherchent cependant à en limiter les excès. En effet si les prix du marché ne sont pas « fixés » par les éditeurs, mais soumis à une loi de l'offre et de la demande, les éditeurs en réalité n'en demeurent pas moins les décideurs de la rareté, les maîtres de ce monde, et changent régulièrement les probabilités d'obtenir certains objets, notamment quand la demande est trop grande. Régulièrement, lors des mises à jour du logiciel, ce qui était rare devient commun et inversement.

[5] En effet, une des erreurs parmi d'autres de la théorie néolibérale et d'une certaine forme du capitalisme est de supposer notre monde, avec des ressources illimitées. On voit bien aujourd'hui comment ces problématiques se posent cruellement qu'il s'agisse de l'eau, du pétrole, d'épuisement des sols, etc. Pour une analyse critique, sur un plan théorique du libéralisme et de ses présupposés. Cf. Frédéric Lordon, *Jusqu'à quand ? Pour en finir avec les crises financières*, Paris : Raisons d'agir, 2008

[6] Cf. deuxième partie, « Jeu vidéo et », p. 91.

[7] Sacha, joueur de WOW, 25 ans, étudiant (4ème année de médecine), son amie (Emilie) joueuse également, initié par sa compagne. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

un requin ? Tu mets dans les écoles un serveur WOW. Tous les joueurs qui font du commerce, tu les mets ensuite en école de commerce [rires d'Emilie et de Sacha] ». Dans une idée proche, un joueur, conseiller financier dans une banque dans la vie réelle, précise dans le questionnaire que WOW est « *très très bien fait au niveau commerce. Ça vaudrait le coup de faire jouer des étudiants pour faire comprendre les mécanismes de la bourse* ». Ces mouvements réguliers des prix du marché, ses hausses, ses baisses selon une loi de l'offre et de la demande, donnent en effet l'impression aux joueurs de participer à une bourse mondiale. Ce n'est d'ailleurs pas sans raison que certains consultants, « managers » ou chercheurs voient dans *World of Warcraft* des espaces d'apprentissage et soulignent ainsi « l'intérêt de *World of Warcraft* pour nous préparer à l'entreprise 2.0 » : « *Comme on le voit, les jeux sont devenus plus qu'une métaphore du réel, ils le contaminent autant qu'ils aident à le comprendre* ». [1]

Blog[2] de Frédéric Cavazza[3] et Laurent Assouad[4], consultants/managers

Jeux multi-joueurs = Plateformes collaboratives

WOW est avant tout un jeu collaboratif : vous pouvez tout à fait y jouer en solo mais vous n'irez pas bien loin car les territoires à explorer sont trop grands et car les monstres à affronter sont trop puissants / nombreux. Il est donc impératif de rejoindre une guilde pour pouvoir profiter pleinement de la richesse du jeu et participer aux quêtes.

Dans le monde du travail c'est la même chose : vous pouvez éventuellement travailler en freelance dans certains secteurs mais votre carrière professionnelle sera plus enrichissante si vous intégrez une société car les challenges y seront plus intéressants. Idem au sein d'une entreprise, **les plus gros projets ne peuvent être abordés qu'en équipe**.

Objectifs communs / personnels

Dans *WOW*, les quêtes se font en groupe (poursuite d'un objectif commun), le butin est ensuite réparti entre les joueurs mais les points d'expérience sont attribués de façon individuelle. Vous pouvez lancer votre propre raide sur un donjon mais vous serez exposé à un bien plus grand danger pour une récompense assez faible (les plus gros trésors sont dans des donjons beaucoup trop bien protégés pour un seul joueur).

En entreprise c'est la même chose : **Les objectifs sont partagés (dépasser tel montant de C.A., lancer un produit avant telle date…) avec des primes collectives (intéressement au bénéfice) ou individuelles (bonus)**. Vous pouvez lancer votre propre projet en sous-marin mais le jeu en vaut-il la chandelle ?

Construction identitaire / collective

Dans *WOW*, votre avatar est ce que vous donnez à voir, l'image que vous souhaitez renvoyer de vous-même (ou de votre sur-moi). Vous l'équipez donc des plus belles armures. Idem pour les guildes dont les membres affichent fièrement l'emblème (ou au moins portent le nom) : la puissance de la guilde rayonne sur ses membres.

En entreprise c'est la même chose : vous enfilez votre plus beau costume si vous devez prendre la parole en public et vous soignez votre fiche sur l'annuaire interne. Encore mieux, **les système d'évaluation EtoE de type *social scoring* donne de la visibilité aux employés qui jouent le mieux le jeu de la collaboration** (les égos sont mis au service de la performance de l'entreprise, cf. l'employé du mois).

Dans le discours de certains observateurs, chercheurs ou professionnels du management, on retrouve assez bien des arguments avancés par les concepteurs et les théoriciens des *serious games* : cette idée que le jeu vidéo en tant que simulation du réel permettrait un certain nombre d'apprentissages. Cette thèse est par ailleurs défendue par certains joueurs. Ainsi Louis[5], joueur de *DAOC* et formateur en entreprise, précise: « *quand tu gères un groupe des*

[1] Blog de Christophe Deschamps, « consultant/formateur » en entreprise. http://www.cluster21.com/blog/christophe_deschamps/ce_que_world_of_warcraft_nous_apprend_sur_le_passage_a_l_entreprise_20

[2] http://www.entreprise20.fr/2009/03/31/de-linteret-de-world-of-warcraft-pour-nous-preparer-a-lentreprise-20/

[3] Consultant indépendant

[4] Directeur de création et manager de Brainstorming Interactive, l'agence des médias interactifs

[5] Louis, 29 ans, joueur de DAOC, formateur en entreprise, a initié son amie, Lucie (27 ans), au jeu. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une « IRL ». Entretien à domicile, banlieue parisienne.

joueurs, c'est un vrai truc de management. J'ai fait ressources humaines mais j'ai découvert plein de trucs en lien quand je dirige dans le jeu un effectif de 40 personnes ».

Forum de la guilde du cercle de Dun Dagda[1] (DAOC et WOW) : le MMO comme apprentissage

Faer : Le leadership : parallèle entre les entreprises et les MM0 ? IBM s'est posé la question, et depuis 2-3 ans je suis tombé sur plusieurs articles qui traitent de la question : est ce que le leadership dans un MMO (généralement lead PVE/PVP ou lead guilde) peut être considéré comme un atout utilisable dans le monde de l'entreprise ? J'ai entendu dire qu'en Asie ça commençait à se faire, qu'il y avait déjà des gens qui avaient été recrutés pour gérer des équipes suite à leur expérience sur un MMO, et que ça valait le coup pour eux de le préciser sur leur CV. De notre côté on est encore loin de ce stade, mais je pense que la vérité c'est qu'il y a effectivement des similitudes : quel que soit le contexte, manager des gens ça reste manager des gens. Sans plus de blabla, pour ceux qui sont encore curieux après mon speech, je vous livre ce lien pour un rapport en anglais sur les conclusions d'IBM vis à vis des parallèles qu'on peut tracer pour le leadership dans ces 2 contextes.

Corbendallas : C'est indéniable que c'est un atout dans le monde de l'entreprise d'avoir été leader (d'une assez grande structure) sur un MMORPG. Maintenant en France c'est pas encore dans les mœurs, mais ça viendra je pense lorsque les nouvelles génération des années 90 seront au pouvoir dans les entreprises, donc d'ici 10-20 ans

Wicardo : Je dirais que c'est un entrainement pour les futur leaders ou ils peuvent tester et faire des fautes qui ne sont pas répercutés sur l'entreprise. Le souci c'est qu'en France les mentalité change très lentement et je pense qu'il faudra attendre une génération pour que ca soit bien pris en compte. A moins qu'on suive les modèles asiatiques et que cela se développe plus rapidement.

amaltaya : Il y a quand meme une large différence entre manager du personnel en entreprise et gérer des personnes dans un jeu... la vie réelle et le virtuel... Je dirais plutot que l'inverse est plus bénéfique tant au point de vu personnel qu'en groupe, l'expérience de l'entreprise fait que l'on peut mieux leader un groupe (wb, raid) en jeu... Personnellement je ne me verrais pas mettre sur mon C.V que je lead quelques soirs par semaine un groupe de joueurs dans un jeu, je ne me sentirai pas crédible face à une personne vierge de tous MMO. Mais je suis peut être trop vieille, espérons que le futur change dans le bon sens...

Cette thèse du MMO comme outil d'apprentissage est une idée largement répandue aussi bien dans le monde des joueurs que de celui des chercheurs. Du fait que la majorité des actions sont assurées par les joueurs eux-mêmes, ces univers apparaissent à certains observateurs comme des microsociétés, des répliques d'un monde social qui permet d'expérimenter, de comprendre et d'apprendre. C'est d'ailleurs l'idée qui a animé un chercheuse américaine, Nina Fefferman. Cette épidémiologiste fut alertée par l'un de ses étudiants suite à une « panique générale » des concepteurs et des joueurs de *WOW*. En effet, en septembre 2005, une maladie « mortelle et contagieuse » virtuelle, le « sang vicié », se répandait sur un des serveurs. A l'origine, cette « maladie », associée à un monstre, diminuait peu à peu les caractéristiques et la santé des avatars. Elle était localisée dans un donjon. Suite à un « bug » du jeu, des joueurs l'ont fait sortir du lieu censé être clos et le virus s'est rapidement propagé sur tout le monde d'Azeroth mettant en péril la santé de milliers d'avatars. L'équipe de recherche s'est rapidement attachée à l'étude de la propagation de cette maladie virtuelle et aux réactions des joueurs, voyant dans cette pandémie une simulation intéressante pour la recherche sur l'étude des comportements humains en cas de crise sanitaire. Depuis, Blizzard a sorti un patch pour éviter la contagion du "sang vicié" à d'autres joueurs. Mais ce phénomène a conforté l'idée des chercheurs que « *les mondes virtuels persistants tels que World of Warcraft ou Second Life sont des terrains d'expérimentation prometteurs pour mieux connaître les mécanismes des épidémies. A tel point que les deux chercheurs américains sont d'ores et déjà en discussion avec* Blizzard *pour mener d'autres tests grandeur nature* ».[2]

[1] http://www.cercle-dagda.org/viewtopic.php?t=14489

[2] Interview de Nina Fefferman extraite du Time. Disponible sur : <http://www.time.com/time/health/article/0,8599,1655109,00.html>

De la différence entre simuler et jouer

Si la thèse de la pratique du MMO comme acquisition de savoirs semble « séduisante », plusieurs arguments, observations et analyses peuvent être opposés. D'abord, comme le soulignent les chercheurs en épidémiologie, « *la réaction n'est pas en tout point identique, car ce qui se passe dans WOW est évidemment virtuel* ». [1] Plus que « *en tout point identique* », nous serions tenté de dire qu'elle n'est en rien identique. Dans le cas de l'épidémie de *WOW* par exemple, beaucoup de joueurs en effet n'ont pas manqué d'essayer de « refiler » la maladie aux autres : une sorte de jeu s'était installé entre les habitants. D'autres ont par ailleurs essayé de l'attraper pour « le fun ». En somme les joueurs ont rapidement considéré cette épidémie au second degré, pour de faux, tandis que certains chercheurs l'ont modalisée au premier.

De la même façon, l'idée que WOW puisse enseigner la bourse aux joueurs est difficilement applicable telle quelle. En effet, si des joueurs font figure de véritable traders et si, comme dans le cas de Sacha, certains circonscrivent leur apprentissage de la finance dans le jeu, d'autres jouent avec le système monétaire des MMO cherchant moins à gagner de l'argent qu'à « faire des coups » mais à « court-circuiter » la logique. Ainsi, une guilde rencontrée dans le jeu, la L.C.R., la « Ligue Chamanique Révolutionnaire », introduisait régulièrement des objets à prix coûtants pour casser le marché (à l'inverse les membres de la L.C.R. mettait en vente des objets ordinaires à des prix exorbitants). Cette guilde était composée exclusivement de joueurs et de joueuses ayant des personnages de chamans. La communauté avait pour vocation, du moins dans le jeu, de mettre un terme à « *l'exploitation par les hauts rangs des chamans* [classe de soutien dans DAOC] ».

Régulièrement cette guilde cherchait à parasiter la logique du marché (et d'autres dimensions du jeu), soit en vendant à bas prix des objets rares, soit en vendant des choses tout à fait insignifiantes pour « parasiter le marché » et pour le « fun ». Elle interrompait ainsi le canal de commerce des joueurs pour les traiter de « salauds de capitalistes » et « d'exploiteurs ». Parfois, les joueurs se faisaient passer pour des faux goldfarmers ou bien, à l'inverse, ils contactaient des goldfarmers en prétendant être intéressés par leur service pour leur demander des objets qui n'existaient pas dans le jeu … en somme pour les « mettre en boite ». Pendant les faits, les joueurs derrière leur écran agissaient moins par une conviction politique ou militante que pour le rire, la provocation et le plaisir que cela procurait.

Il y a donc une différence fondamentale entre simulation et jeu et il s'agit de ne pas confondre les deux. Certes, *World of Warcraft* ou *Dark Age of Camelot* renvoie à une simulation assez fine d'une économie de marché et d'un monde capitaliste mais le cadre ludique de l'activité tend à ce que certains l'utilisent non pas dans une logique de pratique fidèle à ce que la simulation suppose mais en référence à un autre cadre : celui du jeu, du rire, de la parodie ou de la fête. Pour mieux comprendre cela, on peut se référer à l'analyse que développe Gilles Brougère[2] sur la différence entre le pilote d'avion et le joueur de jeu vidéo jouant, tous deux, sur un même écran avec un même dispositif : le pilote d'avion s'entraîne sur un simulateur et cherche à apprendre et pratiquer. Le joueur de jeu vidéo cherchera à traverser une ville en évitant (ou pas) les gratte-ciels. Ni les cadres de l'expérience ni les conséquences ne sont comparables.

En conséquence, analyser ces univers sous l'angle de la simulation, en dehors d'une théorie du jeu, c'est ne pas voir le cadre de l'expérience qui donne sens en grande partie à ces pratiques spéculatives. Non seulement les joueurs ne font pas ce qui est attendu, mais, comme dans le cas de la LCR, ils font strictement l'inverse. Précisons également que certains joueurs évitent soigneusement ces pratiques de jeu. « *Ah non, je me prends la tête avec le commerce.*

[1] *Ibid.*
[2] Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre, op. cit.*, p. 57-58.

Faut calculer et tout, faut te faire chier à vérifier combien les autres ils vendent. C'est le truc prise de tête que j'esquive. J'ai toujours été une bille en math, je vais pas m'amuser avec ça. Soit je balance mes objets, soit je les vends au premier mec qui demande. Mais je regarde pas les prix ».[1] On retrouve assez bien ce que Cristiano Muniz[2] avait pu observer à propos d'enfants jouant au Monopoly. Certains joueurs, peu sensibles à la dimension calculatoire du commerce, évitent les problèmes et les difficultés posés par l'activité.

Enfin, une dernière réflexion sur la thèse du « serious game », du jeu comme espace d'apprentissage doit être menée. On peut en effet se demander quel est le degré de "transférabilité" des apprentissages dans ces univers. Si certains joueurs, comme Sacha ou Louis, pensent avoir appris « des choses » dans ces univers, on peut d'abord se demander si ces savoirs ne sont pas liés à des connaissances préalables (dans le cas de Louis, il a fait ses études en gestion).

Sans conteste, l'économie des MMO simule une logique néolibérale. Cependant, il s'agit de voir que les joueurs n'adhèrent pas à une idéologie mais qu'ils jouent avec. Il y a là une différence (de cadre) fondamentale. Pour certains joueurs en effet, c'est la recherche comme au tennis, aux échecs ou au go du « beau coup ». Ainsi pour Pierre[3], « *je m'en fous un peu de combien j'ai de PO dans mon inventaire. Ce qui m'amuse, c'est de vendre au plus gros prix possible que ce que je gagne en vrai. En fait, tu gagnes rien sinon que… ouais, en fait, juste, d'avoir des PO, ça te permet d'essayer de faire un autre plus gros coup* ». Cependant, comme pour d'autres dimensions du jeu (les provocations verbales par exemple), il y a chez les joueurs des débats et des « luttes de cadres », entre ceux qui, comme Pierre, défendent le commerce et la spéculation, au « second degré », et ceux qui y voient une pratique peu défendable.

Forum communautaire (*World of Warcraft*) : [4]

Asystolie : Salut à tous ! Je vous propose de raconter ici vos plus belles transactions réalisées à l'hotel des ventes ... aaah, la joie capitaliste de spéculer sur les poussières des arcanes et autres grands éclats ... En plus de frimer, ce topic peut éventuellement donner des pistes, histoires de faire chauffer la carte bancaire virtuelle de nos camarades de jeu, et, accessoirement, gonfler notre compte, histoire d'acheter cette monture turbo diesel 16 soupapes .... Personnellement, je compte comme plus belles arnaques ... euh ventes. :

- le dragonnet d'émeraude qu'on loote au Marais des Chagrins : vendu pour 100 po alors que je m'étais gourré dans la mise en vente, avec une mise de départ à 2 pièces d'argent

- 5 armes de glissecroc qu'un sympathique inconnu vendait ... 60 pièces d'argent les 5 ... vi vi .... revendu dans l heure à 60 pièces d'or ..

Voila, à vous !

Norel : Etant donné que je passe mon temps à faire ça, impossible de choisir, y'en a beaucoup trop Juste un coup sympa en début d'aprem, 4 orbes de piétés, achetées 10 PO les 4. Revendues 60 pièces dans la foulée

Lordstan : ah je me souviens quand c'était pas encore l'addon, parfois on trouvait des armes épiques pas terribles, encore moins bien que notre arme bleue, mais la couleur faisait beaucoup vendre alors on s'en tirait parfois pour un paquet de pognon Je me souvient d'un marteau des vents nordiques vendu à 120 po je faisais aussi beaucoup de trafic d'etoffes runiques à l'époque, achetage des moins chéres, vente au double du prix etc ^^

lankabull : Lame de l'assassin (dague bleu lvl 19) achetée à 10 po, revendue 150 3h plus tard

eltargrim : Mouais. Grâce à des mecs comme vous on a des prix aberrants et complètement inabordable pour tout et n'importe quoi à l'hôtel des ventes, merci. Tant et si bien que je n'achète

[1] Karim, 22 ans, joueur de WOW, chauffeur-livreur, célibataire, joue avec des collègues de travail. Conversations et données ethnographiques. Entretien à domicile, banlieue parisienne.
[2] Cristiano Muniz, *jeux de société et activités mathématiques chez l'enfant, op. cit.*
[3] Pierre, 19 ans, joueur de WOW, (près de 25 heures par semaine), chef de guilde, célibataire, bachelier en attente de passer des concours, son père ouvrier (usine à papier) et agriculteur, sa mère fait des ménages. Rencontré à domicile. Cf. portrait p. 538.
[4] http://forum.judgehype.com/judgehype/WorldofWarcraft/coups-hotel-ventes-sujet_252119_1.htm

quasiment jamais quoi que ce soit là bas.

Amye : Ben, tu as qu'a faire comme eux et arreter de ouin-ouin[1] non ?

Incube : Réfléchis deux minutes avant de dire ça. Si tout le monde fait pareil les prix montent de plus en plus et on s'en sort pas. Je suis d'accord avec eltargrim. Si vous trouvez une bonne affaire, achetez, mais n'achetez pas par exemple tous les lins pour les revendre au prix initial*10, ça fait vraiment chier.

Norel : bon les moralisateurs vous commencez à nous les briser menu Si vous êtes pas contents, vous créez un topic "je suis pas content" et vous arretez de pourrir les topics des autres, merci y a vraiment pas moyen de lancer une discussion sur un sujet sans que quelqu'un fasse tout déraper.

Pour beaucoup de joueurs ces transactions renvoient bien au domaine du jeu, du second degré et du « pour de faux ». Pour certains, on joue à faire « *des arnaques … heu des ventes* ». Outre la recherche du « gros coup », ce modèle économique « libéral » n'est qu'un prétexte pour mettre en forme et donner un cadre à une activité ludique. Si les joueurs peuvent apprécier cette économie de marché, ce n'est pas nécessairement pour le plaisir de la spéculation ou du capital (même si cela peut apparaître) que pour la sociabilité qui en découle, entendue ici comme *«* l'ensemble des relations qu'un individu entretient avec les autres, et des formes que prennent ces relations *»*[2].

En effet, ce que certains joueurs apprécient derrière ces échanges et ces transactions commerciales, ce sont les interactions au second-degré qu'elles produisent : « *le truc que j'aime bien dans le commerce c'est qu'on échange avec les gens, moi, vraiment, je trouve qu'on échange beaucoup plus avec les gens que dans les quêtes : tu demandes aux joueurs : "t'as quoi en vente? Tu craft quoi ? T'as quelle classe, quel métier? Ah, ben moi ça m'intéresse, est-ce que tu te sers de ça ? Est-ce que tu peux m'en trouver ? " Et du coup y a vraiment un échange sur le personnage, et tu t'intéresses du coup vraiment aux gens, aux joueurs, plus que dans les quêtes. Sur les quêtes t'as besoin d'un druide et puis voilà quoi. Après carrément j'avais des fournisseurs, et quand j'étais connecté, je leur parlais directement : "salut, ça va bien? "et ils m'envoyaient directement par courrier la marchandise que je voulais au prix qu'on avait négocié. C'est un jeu où tu peux vraiment aller loin et pas comme un jeu de commerce chiant, parce que là c'est vraiment avec des gens, tu discutes, tu batailles. C'est ça qui est génial. Le mec te demande "est-ce que tu pourrais me trouver ça? ", et tu te débrouilles pour le faire. C'était super poussé pour le commerce. Et au bout d'un moment, on se connaissait bien, on discutait sur des trucs autres que le jeu et le commerce et c'est ça qui est sympa. Moi, en fait, j'ai connu plus de monde comme ça qu'en faisant les quêtes ou le PVP »* [3].

Ce qui caractérise ici l'expérience de certains joueurs, c'est moins le plaisir de gagner de l'argent ou d'accumuler des biens que de rentrer en relation avec un joueur, de négocier et de discuter, en somme de jouer « le marchand » et de mettre en scène une relation sociale. Dans ces pratiques de commerce, on retrouve un forme du « jeu de la marchande » des enfants[4], dans lequel l'intérêt de l'activité repose moins sur le fait de vendre des « fromages imaginaires », ici des biens virtuels, que d'entrer dans une sociabilité spécifique, au second degré. Peu importe parfois le gain, seule la relation compte, le « pur plaisir de la relation »[5] et la découverte de l'autre. Ainsi, certains joueurs apprécient, au cours de leurs transactions, la possibilité de rentrer dans une sociabilité cadrée par le jeu et d'éprouver le plaisir d'une relation sociale dont ils ignorent le joueur derrière l'écran *: « ça me fait marrer de négocier avec des joueurs que tu connais pas. Des fois t'as des doutes, tu te dis, "tiens c'est un mec, ou*

[1] Terme employé par les joueurs pour dire « pleurer », se plaindre, « pleurnicher ».
[2] Pierre Mercklé, *Sociologie des réseaux sociaux*, *op. cit.*, p. 39.
[3] Sacha, joueur de WOW, 25 ans, étudiant (4ème année de médecine), son amie (Emilie) joueuse également, initié par sa compagne. Entretien à domicile, banlieue bordelaise
[4] Jean Château, *Le jeu de l'enfant, op. cit.*
[5] Termes de Lynn Schofield Clark, « Dating on the net: teens and the rise of « pure » relationships », *op. cit.*

tiens c'est une nana". Pour les kévins et les PGM[1]*, tu les repères assez bien. Pas bonjour, ni merci, ni merde, c'est écrit en SMS, avec plein de fautes. Mais des fois, tu cherches vraiment, tu te dis tiens çui-là m'a l'air d'être un vieux rusé qui négocie. Oula, lui, c'est un gros con, tiens, lui, il a l'air sympa* »[2]. Cette idée que le jeu est une façon de rentrer dans une relation spécifique est un élément important des MMO et qui, nous le verrons, ne concerne pas seulement la pratique du commerce. Il y a dans les jeux de rôle en ligne tout un plaisir à deviner les joueurs « derrière les avatars » et à s'en forger des images mentales pour éventuellement plus tard, les confronter avec le monde réel[3].

Parfois, ces pratiques commerciales sont prises dans des logiques de coopération et de jeu communautaire. Dans cette idée, Florian[4] apprécie le commerce dans les MMO mais parce que c'est en lien avec son rôle dans la guilde : *« Avec le commerce, je fais beaucoup de fric, mais c'est surtout pour aider les gens de la guilde à acheter une monture par exemple. Je suis un peu le marchand officiel de la guide et si les membres ont besoin de stuff, de craft ou d'ingrédients, je me démerde toujours pour leur filer pas cher, même des fois gratos. Pareil pour le craft, pour les gens de la guilde, c'est gratuit. C'est pour ça que je me fais pas mal d'argent sur le marché comme ça après je peux aider ceux de ma guilde.»* Dans le cas des guildes, ces pratiques de commerce s'inscrivent souvent dans une logique d'entraide : « *moi j'ai financé 1500 pièces d'or un pote […] oui, un ami qui joue depuis deux ans, je lui ai payé sa monture volante* »[5]. Pierre et les membres de sa guilde ont offert une monture pour la naissance du « fils d'un membre de leur guilde ».[6] De même, Matthieu[7] a offert à son amie Delphine, « *un anneau super rare, super dur à loot* » pour son anniversaire.

Dans les discours et les pratiques des joueurs apparaît donc la présence d'un jeu qui prend pour référence un modèle économique, de type libéral, mais qui développe une forme de sociabilité spécifique et ludique, marquée par le second degré, caractéristique fondamentale du jeu et que l'on tend parfois à oublier lorsqu'on analyse ces pratiques au profit d'une vision seulement idéologique. Si certains joueurs affirment clairement la dimension « jouissive » du gain, du profit et du bénéfice, quelques joueurs ne sont pas dupes du caractère « libéral » de cette économie. Ainsi, régulièrement dans le jeu, les joueurs de la L.C.R, la Ligue Chamanique Révolutionnaire[8], « floodaient », autrement dit inondaient, les canaux de discussion par des slogans tels que « *camarades ouvriers de DAOC, unissez-vous* », « *non aux SC et les équipements de luxe* », « *non au marché des loots* », « *rejoignez les rangs de la LCR ! Et préparons le grand soir* ». Les joueurs derrière l'écran et sur *Teamspeak* riaient de leurs « bonnes blagues ». Certains joueurs, face à cette guilde, jouaient le jeu, et se disaient « *prêts à rejoindre les rangs de la LCR* ». D'autres rentraient dans le cadre mais en prenant le contrepied de la guilde et appelaient ainsi les joueurs à détruire cette « *vermine communiste* ». Certains, enfin, appréciaient peu voire pas cette caricature (quelques-uns semblaient ne pas saisir la référence politique) et considéraient le regroupement comme « hors jeu » et « hors

[1] Initiales de Pro GaMer, joueur professionnel, bon joueur, mais aussi par extension, joueur arrogant.
[2] Manu, joueur de WOW et de DAOC, 40 ans, célibataire, vit de « petits boulots » et d'intérims (déménageur au moment de l'entretien), membre d'une guilde, joueur de jeux de rôle et de jeux de société. Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo.
[3] Nous y reviendrons p. 509.
[4] Florian, 26 ans, joueur de DAOC, informaticien, célibataire, chef de guilde et bénévole. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.
[5] Sacha, joueur de WOW, 25 ans, étudiant (4ème année de médecine), son amie (Emilie) joueuse également, initié par sa compagne. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.
[6] Pierre, 19 ans, joueur de WOW, (près de 25 heures par semaine), chef de guilde, célibataire, bachelier en attente de passer des concours, son père ouvrier (usine à papier) et agriculteur, sa mère fait des ménages. Rencontré à domicile Cf. portrait p. 538.
[7] Matthieu, 25 ans, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, animateur socioculturel, en couple, sa compagne, enceinte (Delphine), joue à WOW également. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.
[8] Nous avons assisté à la création de cette guilde. La difficulté principale était que le terme de « communiste » que les joueurs souhaitaient prendre à l'origine, était interdit par la charte du jeu : le nom était politiquement connoté et donc interdit par les éditeurs. Les joueurs ont ainsi « rusé » en prenant le terme chamanique.

roleplay ». En somme cette logique de marché doit aussi bien être analysée à l'aune d'une grille idéologique que ludique, c'est-à-dire comme une ressource sur laquelle les joueurs s'appuient pour développer une activité de jeu. C'est bien de jeu dont il est question ici, c'est-à-dire d'une transformation du réel (d'un cadre primaire), la modalisation d'une économie en une activité secondaire dotée d'un sens nouveau : « un jeu de la marchande ».

Conclusion : le craft ou le jeu de la marchande libérale

Dans ces pratiques de craft et de reventes d'objets virtuels apparaissent les mêmes tensions et les mêmes difficultés que l'on trouve plus généralement dans l'analyse des relations entre jeu (vidéo), jouet et idéologie[1]. On peut faire triompher le point de vue du chercheur, et considérer celui des joueurs, comme secondaire et réduire l'analyse du jeu à des formes d'idéologies dont le joueur n'est pas ou peu conscient. Celui-ci serait dupe de ce qu'il fait et au mieux un idiot culturel dont le sens de sa pratique lui échapperait partiellement. Notre étude nous amènerait à apporter un éclairage différent en soulignant le second degré et la sociabilité qu'elle permet. En effet, on peut difficilement expliquer ces activités de jeu en les circonscrivant seulement (même si c'est un élément important et essentiel dans l'analyse) à une dimension idéologique que les joueurs apprécieraient pour ce qu'elle est. De leur point de vue, cette pratique renvoie d'abord à une pratique de jeu, qui permet des rencontres, des interactions, des affrontements et « des gros coups ». C'est le regard du joueur (ou du chercheur) qui donnera sens à la pratique. On peut ainsi supposer, comme en physique quantique, qu'un objet (ici culturel), peut être dans deux états à la fois : idéologique et non idéologique. C'est, comme le chercheur qui ouvre la boite du chat de Schrödinger, qui va en partie déterminer dans quel état est le chat, dans quel état ici est l'objet culturel. Encore une fois, précisons qu'il ne s'agit pas de tomber dans un relativisme scientifique qui consisterait à penser que tout se vaut et que rien ou tout peut être dit, mais de considérer que la vision et la lecture critique, structuraliste, sémiologique est une façon spécifique de cadrer l'activité et l'objet, une lecture parmi d'autres, avec ses spécificités, son histoire, ses cadres de l'expérience. Mais elle est parmi d'autres une façon de cadrer l'objet, de donner sens à la pratique. On peut certes analyser le MMO en tant qu'idéologie, mais il s'agit également d'aller du côté des joueurs pour comprendre la façon dont il est interprété, dont il fait sens et à quel cadre il renvoie. Dans ces activités de craft et de ventes, c'est aussi le plaisir de jouer au second degré avec une forme particulière du capitalisme et d'économie de marché. Sauf dans le cas de joueurs dont le jeu est précisément le métier, les goldfarmers, le cadre du jeu reste toujours présent.

[1] Cf. deuxième partie, « le jeu vidéo comme idéologie », p. 99.

6. LE « ROLEPLAY » : JEU DE POUPEES, JEU DE MIMICRY ET CARNAVAL

On peut enfin distinguer tout un ensemble de pratiques qui revoient moins au domaine de l'affrontement, de l'agôn ou de l'exploration mais à ce que l'on pourrait appeler, en prolongeant les emprunts à Caillois, à celui de la Mimicry.[1] Catégorie assez proche de celle de Piaget sur les jeux symboliques et les jeux de « faire-semblant »[2], elle se définit comme « le plaisir d'être autre ou de se faire passer pour un autre »[3]. Elle désigne tous les jeux d'imitation, de déguisement, de faire « comme si ». On peut distinguer au sein des MMO trois types : un jeu de poupée autour des avatars (on habille/déshabille son avatar, on lui invente une vie), des pratiques théâtrales, ce que les joueurs nomment le « roleplay », et des pratiques qui parfois s'approchent du carnaval, du délire ou de la fête (on se marie, on fait des élections, on fait l'amour pour de faux). Là encore, il ne s'agit pas de discriminer radicalement les pratiques les unes des autres (la mimicry est aussi présente dans certains aspects du PVE ou du craft) mais de proposer, par différentes entrées théoriques, d'en comprendre les logiques.

Un jeu de poupées virtuelles

Comme nous l'avons évoqué lors des pratiques PVE, si certains joueurs cherchent la performance à travers l'équipement, d'autres sont sensibles au fait de pouvoir personnaliser leurs avatars. En effet, au-delà du plaisir de l'acquisition de biens rares et précieux, du souci d'optimiser leurs personnages, certains joueurs apprécient tout particulièrement la possibilité de « personnaliser » leurs avatars. Il faut d'abord noter que dans ces univers, selon le type de personnages incarnés, les tenues vestimentaires sont spécifiques. Un guerrier ne porte pas de vêtements en tissus, par exemple, mais de la cote de maille ; un moine ou un magicien n'a pas le droit à une armure en métal mais à des robes, etc. Malgré ces contraintes, selon la classe, la « race » et le royaume d'appartenance, il existe une extrême diversité des options et des « looks » possibles. Les joueurs peuvent changer les couleurs des vêtements, l'apparence physique de leur avatar, permettant une personnalisation sophistiquée de chacun d'entre eux. « *Ce que j'aime beaucoup, c'est que tu peux personnaliser, genre que tu peux personnaliser pratiquement à 100% ton perso quoi. Genre que tu peux lui mettre les skins*[4] *que tu veux, suivant l'arme et tout ça. Enfin c'est génial quoi. J'arrête pas de changer son look* »[5]. Matthieu[6], en parlant de son avatar féminin, évoque le plaisir qu'il a à lui changer ses vêtements tout en nous précisant que « *c'est un jeu, ça reste un jeu : je me connecte, je joue la fille. J'adore me saper comme ci comme ça, acheter des super robes* ».

Derrière la pratique de certains joueurs, se cache une sorte de « jeu de poupée » qui consiste à habiller/déshabiller son avatar, à changer ses vêtements, à lui en trouver de nouveaux et à modifier son apparence (voire à lui inventer une biographie). *« Les loots, c'est pas trop pour être puissant, enfin ça peut l'être ... mais aussi, c'est le côté, genre tu l'habilles quoi [...] Moi, ma chasseuse, je la trouve super mignonne, et le matériel, c'est souvent pour la rendre plus jolie, plus que pour la rendre puissante* »[7]. La dimension esthétique peut être à l'origine du

---

[1] Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*

[2] Notion développée et théorisée comme activité ludique spécifique dans le système de classification des jeux et des jouets (en ludothèque) proposé par Denise Garon, *Le système ESAR : Guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et jouets*, Paris : éditions du Cercle de La Librairie, 2002.

[3] Roger Caillois*, Les jeux et les hommes, op. cit.*, p. 64.

[4] « La peau », l'apparence

[5] Harry, 11 ans, joueur de *DAOC*, de *WOW* et de *City of Heroes*, collégien, célibataire. Conversations et données ethnographiques. Entretien lors d'une IRL. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 535.

[6] Matthieu, 25 ans, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, animateur socioculturel, en couple, sa compagne, enceinte (Delphine), joue à WOW également. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

[7] Eric, 24 ans, joueur de WOW, « Fan de Blizzard », Equipier Mac Donald, en couple, chef de guilde, sa compagne est joueuse de WOW également, (il l'a initiée), joueur du jeu de cartes. Conversations et données ethnographiques. Entretien à un salon du jeu vidéo, déguisé en Taurens (minotaure dans WOW) pour l'occasion.

choix d'un avatar lors de sa création. Delphine[1] nous précise ainsi qu'elle a choisi un gnome parce que « *les gnomes c'est les plus jolis*. » Lors des entretiens, les joueuses ont eu tendance nettement plus que les garçons à souligner l'importance du critère esthétique dans le choix de leur premier personnage. Du côté des joueurs, la question de la performance ou d'un style de jeu (corps à corps ou combats à distance, guerrier ou magicien) était évoquée comme facteur principal de décision. Cependant, au regard de nos observations, cet attachement à l'apparence de l'avatar semble en réalité bien distribué entre garçons et filles. La différence tient principalement à ce que les garçons tendent à moins valoriser cette dimension lors des entretiens. Dans la pratique, la plupart se soucient en effet de l'apparence de leurs personnages. Tous y consacrent du temps, changent les couleurs, modifient le « skin »[2]. Rares sont celles et ceux qui laissent le programme définir « par défaut » l'apparence et les couleurs de l'avatar.

Blog d'un joueur de *WOW*[3]

Et voila, j'ai remplacé mon bâton par deux épées ! Et celles-ci ont été enchantées par la femme de ma vie, que vous voyez en robe, à côté de moi... Elle est pas belle ? (celui qui dit le contraire n'a pas peur de mourir...)

Sexisme vidéoludique : des stéréotypes de genre

Si les MMO permettent une considérable diversité des apparences, des « skins », possibles, on peut cependant constater avec Taylor[4] une uniformisation des personnages féminins : les vêtements changent de forme selon le sexe de l'avatar avec d'étranges raccourcissements d'un même vêtement lorsqu'il est porté par un avatar féminin, plus particulièrement dans *WOW* que dans *DAOC*. Ainsi un joueur remarque qu' *« une armure portée par un mâle a l'air d'une armure. Une armure portée par une femme se résume qu'à un string/ceinture de chasteté ou un bikini en fer... Alors que personnellement, moi qui jouait une humaine guerrière, ça ne m'aurait pas dérangé d'avoir un perso féminin complètement couvert de la tête au pied par son armure ».*[5] De la même façon, en opérant une rapide analyse des systèmes de création des

[1] Delphine, 25 ans, animatrice en centre social, en couple, (attend un enfant lors de l'entretien), son ami est joueur de WOW (ils jouent rarement ensemble), elle refuse de jouer dans une guilde et joue souvent « en solo », toute seule, entretien à domicile, Banlieue bordelaise.
[2] « La peau », l'apparence.
[3] http://sachiko31.over-blog.com/6-categorie-1226333.html
[4] T. L. Taylor, « Multiple Pleasures: Women and Online Gaming », *op. cit.*
[5] http://forums.mondespersistants.com/archive/index.php/t-175147-p-4.html

avatars féminins, on peut constater que les options permettant la création d'avatars féminins amènent souvent au même corps « de femmes » : maquillées, plus minces que les hommes et présentant presque toujours des poitrines opulentes même dans le cas des races non-humaines, telles que les trolls dans *DAOC* ou les orques dans *WOW*. Nous avons remarqué ce que d'autres études avaient pu souligner : le caractère hypersexualisé des avatars masculins et féminins.

Captures d'écrans d'avatars orques féminins/ masculins dans *World of Warcraft*

Comme certains joueurs nous l'ont fait remarquer au cours des entretiens, ce sont plus particulièrement les joueurs masculins qui tendent à créer des personnages féminins aux apparences « sexy », et qui ont une tendance, plus marquée que les joueuses, à lui laisser par exemple « *les fesses à l'air* », et à en proposer une interprétation orientée sexuellement : « *tu repères vite les mecs qui jouent des filles : ils sont à moitié à poil et parlent cul* »[1]. Yohann[2] remarque également que « *dans la façon des mecs, enfin des avatars mecs, de parler aux avatars filles, elle est un peu différente, oui, je pense. C'est peut-être pour ça qu'un certain nombre de mecs jouent des filles. Parce que quand il y a une jolie fille avatar qui fait* [Il prend une voix aigue] *: "ho hey, s'il te plait, j'aimerais bien que tu me donnes un arc puissance 20". Apparemment ça marche mieux quand même* [rires] ». Le comportement mais aussi l'apparence sexuelle de certains avatars permettent en partie de deviner le sexe du joueur derrière l'écran : « *les hommes qui jouent des femmes font en général des personnages épouvantables, souvent cela donne des elfes lesbiennes, des elfes noires bimbos Wonderbra ou des guerrières insociables et frustrées* »[3].

A en croire une grande partie des joueurs, les joueuses de MMO sont particulièrement choyées et objets d'attentions toutes particulières de la communauté masculine : « *Le truc marrant que j'ai remarqué c'est le changement de comportement dès qu'une femme se connecte sur Teamspeak.... bizarrement celui qui n'avait jamais le temps pour aider un*

[1] Pénélope, 22 ans, joueuse de DAOC, employée de commerce, célibataire, initiée au jeu par son frère, Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une « IRL ». Entretien en ligne par Skype. Cf. portrait p. 548.
[2] Yohann, 33 ans, joueur de WOW, sans activité rémunérée, (ancien manutentionnaire en grande surface), sans diplôme, joueur de jeu de rôle, fan de bande dessinée et de roman de science fiction, en couple, (sa compagne, professeure des écoles ne joue pas), entretien à domicile, Bordeaux.
[3] http://forums.mondespersistants.com/showthread.php?t=175147&page=12

collègue est prêt à venir en aide à la demoiselle en détresse » [1]. Nous avons en effet pu observer au cours de notre étude une certaine bienveillance des joueurs masculins à l'égard de nos avatars féminins. Lors de notre première connexion à *WOW*, nous jouions un personnage féminin et nous avons reçu des aides plus fréquentes et des propositions d'intégration dans une guilde plus rapide que lorsque nous incarnions notre guerrier troll sur DAOC. Un soir, un joueur nous a aidés à « pexer » puis, après nous avoir demandé si nous étions « *une fille IRL* » - ce à quoi nous avons répondu honnêtement -, nous a laissé progresser tout seul.

Forum communautaire (*WOW*) : discussion des joueurs sur le thème : « les femmes dans les MMO ? »[2]

Arriok : Maintenant force est de constater qu'elles sont considérées différemment par la communauté et qu'elles ont tout un tas de passe droit que n'aurait pas un joueur lambda. Et qu'on ne me fasse pas croire que c'est pure gentillesse à priori la bonté n'a pas de sexe. […]

Pratchett : j ai eu l'occasion d être une fille dans *WOW*. Des remarques sexistes j en ai jamais eu il me semble, par contre je me suis fait draguer des dizaines de fois et c est assez lourd a force. Le seul bon coté c est que les mecs sont etrangement beaucoup plus serviable des que tu parle de toi au feminin. Le sexisme dans les mmo viens plus de la representation des femmes.Elle sont evidemment toujours super bien foutu et tres sexy mais il ya des truc plus etonnant par exemple : des jambieres d armure de guerrier se transforme etrangement en string d acier sur une guerriere. La meme chose pour le haut qui donne une armure bikini!!!!!!:mefiant12 outre le fait que ca protege quedal on se retrouve avec un perso habillé mais quand meme a moitié a poil et forcement tout les mecs du server au fesse. En resumé les mmo vise un publique masculin d ou les perso ultra sexy,et les quelques incivilités viennent la plus part du temps de joueur qui connaissent les femme qu a travers la télé voir les film porno dans le pire des cas. […]

Lilith Warsong : Malheureusement elles sont soumises à un véritable harcèlement verbal, physico-virtuel et hormonal de la part de ces trop jeunes qui n'ont pas compris qu'une femme vient sur un MMO pour... se détendre et jouer. Pas pour se faire draguer de façon plus ou moins salace ou gonflante. […]

Dans une sorte de réflexivité, assez proche de celle qu'analysent Bruckman[3] et Turkle[4], certains joueurs masculins dénoncent le sexisme du jeu suite à leur expérience vidéoludique. L'un deux précise ainsi sur un forum communautaire[5]: « *j'ai testé un perso féminin pour voir ce que ca donnait réellement et je comprends maintenant un peu mieux pourquoi les filles sont rares dans les MMORPG : quand c'est pas des propos sexuels, c'est des propos de machos... Désolé de le dire, mais quand on voit le crétinisme de certains (je ne vise personne sur ce forum, je parle des gens dans un MMO), ça donne pas envie d'être une fille! »* A en croire plusieurs joueur, incarner un avatar féminin lorsqu'on est un homme donne une expérience de ce que les joueuses « subissent ». « *Plus qu'une certaine bienveillance, pour avoir joué plusieurs fois des avatars féminins (bien que je sois un homme), je sais d'expérience que certains joueurs vous sautent littéralement dessus dans l'espoir de trouver la perle rare qui sera réellement féminine derrière son clavier (sur WOW ou autre hein) ».*[6]

Le point de vue des joueuses

Cette question sur le sexisme réel ou supposé des MMO est complexe. Tout d'abord rappelons que ce sont souvent les garçons qui, au cours de notre étude, ont parlé du sexisme. Ils en parlent souvent au nom « des filles », à partir de leur ressenti, en oubliant souvent que leur expérience est avant tout celle d'un garçon qui joue un avatar féminin et qu'en conséquence, elle n'est peut-être pas vécue et ressentie de la même façon par les joueuses. En effet, l'expérience de cette féminité qu'éprouvent les joueurs masculins est en réalité très

[1] http://forums.mondespersistants.com/showthread.php?t=175147&page=7
[2] http://forums.mondespersistants.com/archive/index.php/t-175147-p-4.html :
[3] Amy Bruckman, « Gender Swapping on the Internet », *op. cit.*
[4] Sherry Turkle, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet, op. cit.* Cf. deuxième partie, « Le jeu vidéo comme espace d'expérimentations identitaires », p. 145.
[5] http://forums.mondespersistants.com/archive/index.php/t-175147-p-4.html
[6] http://forums.mondespersistants.com/showthread.php?t=175147&page=12

particulière, elle n'est qu'une expérience très indirecte. Si, parfois, ils prennent conscience de certaines logiques sexistes, ils s'étonnent peut-être de choses sur lesquelles les joueuses ont un regard différent parce qu'elles sont confrontées parfois quotidiennement dans la vie réelle à ces logiques. Ainsi, Annabelle[1] précise : « *bien sûr que les mecs sont lourds, mais bon, c'est comme dans la vie, donc tu gères* [rires] ».

Si l'on s'intéresse à ce qu'en disent les joueuses de MMO, leur rapport à l'égard de ces avatars hypersexualisé, aux stéréotypes de genre et aux comportements des joueurs masculins est plus complexe et subtil que ce que peuvent en dire les garçons. Si on les interroge à ce propos, elles partagent souvent le constat de cette tendance chez les joueurs à faire des personnages féminins « à poil », et soulignent la bienveillance, voire la drague des joueurs. Ainsi Chloé[2] précise : « *Quand les joueurs savent que je suis une fille, c'est clair y en a qui changent de comportement T'as quelques types lourds, genre donne moi ton MSN et aussi des qui deviennent tout a coup super gentils "tiens voilà un 20 PO", " tiens tu veux de l'aide ? "* [rires] *Mais c'est pour ça qu'après quand t'es en guilde, c'est pas pareil. Les autres me protègent un peu* [rires] ». Si certaines joueuses dénoncent clairement ces logiques, d'autres s'accommodent de la bienveillance masculine. Ainsi une joueuse de *WOW* précise sur un forum communautaire : « *Mais il est vrai qu'en tant que femme dans un monde de MMO, on est plus privilégié et choyée. C'est agréable, je ne vais pas vous mentir. Mais bon comme je le dis ce n'est qu'un jeu* ».[3]

Si la plupart d'entre elles conviennent qu'il s'agit là de stéréotypes de genre, beaucoup soulignent cependant la dimension ludique de ces apparences : « *ouais c'est souvent les mecs qui jouent les bimbos, mais ça fait partie du délire. T'as des mecs qui sont lourds avec ça, mais c'est rare* ».[4] Quelques unes, comme leurs homologues masculins, apprécient le plaisir d'une incarnation stéréotypée : « *Moi j'ai toujours aimé la réaction des hommes, la première fois que j arrive sur un TS et qu'ils ne savent pas que je suis une femme! Y'a toujours un gros blanc. Mais j'ai jamais eu de problème de sexisme, j'me suis toujours bien marré. Je trouve même que c'est plutôt agréable de jouer à un jeu où on peut être meilleur qu'un mec! En tout cas c'est un univers ou le sexe IRL importe peu tant que tu essayes de jouer ton perso comme il faut. Et ca me dérange pas moi les perso ultra sexy qu'il nous concocte dans les MMO! Je m'habille pas en cuir à la maison, autant le faire dans un jeu quand j ai la taille de seins qui va avec pour mettre ca* ».[5]

S'il s'agit de souligner le sexisme des MMO et de certains hommes à l'égard des joueuses, il ne s'agit donc pas pour autant d'y réduire les pratiques, au risque de ne pas voir le cadre qui donne sens au jeu (jouer avec certaines caricatures) et de nier aux joueuses le droit de jouer avec les stéréotypes de genre. Certaines joueuses ne s'interdisent pas d'interpréter leur personnage sur un mode « masculin ». Ainsi Cathy[6], joueuse de *WOW,* a créé un elfe de la nuit et, précise-t-elle, elle adore « *chambrer les mecs sur des trucs de cul. C'est trop mignon, ils sont tout gênés. Genre, je me fous de leur gueule, la taille de leur sexe et comme ils savent que je suis une fille, généralement ils savent pas quoi répondre* [rires]. *Mais si un mec commence à me brancher vraiment, là par contre je lui dis de bien fermer sa gueule. Généralement, c'est plus des blagues de cul que de la drague et mon elfe c'est une*

[1] Annabelle, 29 ans, joueuse de DAOC, infirmière, divorcée, mère de deux enfants, a rencontré un joueur en ligne avec lequel elle a vécu quelque temps. Données et conversations ethnographiques

[2] Chloé, joueuse de WOW, 16 ans, lycéenne, célibataire, membre d'une guilde, a connu WOW en voyant une « pub télé ». Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une « IRL ».

[3] http://forums.mondespersistants.com/showthread.php?t=175147

[4] Pénélope, 22 ans, joueuse de DAOC, employée de commerce, célibataire, initiée au jeu par son frère, Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une « IRL ». Entretien en ligne par Skype. Cf. portrait p. 548.

[5] http://forums.mondespersistants.com/archive/index.php/t-175147-p-4.html

[6] Cathy, joueuse de WOW, (joueuse de jeu de rôle), 28 ans, hôtesse de caisse, en couple, son conjoint (agent comptable) est joueur de WOW. Entretien à domicile, Bordeaux.

spécialiste ». De la même façon, Leyla[1] lorsqu'elle joue un de ses avatars, un troll, aime à reproduire certains stéréotypes de la masculinité : « *faire des blagues de culs, ou alors j'adore commenter quand les gars jouent des filles : " humm t'es mignonne toi"* [rires] ».

« Beautés » et « mochetés » virtuelles : l'étrange affaire de l'avatar chauve

Si nous avons fait le choix au cours de notre étude de ne pas faire d'analyse systématique de contenus (constatant les limites et les difficultés d'une telle entreprise et les risques d'épistémocentrisme[2]), nous nous sommes cependant attaché à comprendre plus spécifiquement dans les discours et les pratiques de joueurs la signification des ces corps virtuels, sexy ou non, à la façon dont ils font sens chez les joueurs et à noter les critères évoqués par les joueurs en termes de « joli », « bien », « beau », « moche ». Les relations que les joueurs entretiennent avec l'apparence de leur avatar et les critères esthétiques évoqués par les joueurs, autrement dit « ce qu'est un bel avatar » ou « un avatar réussi », sont très divers.

On peut distinguer deux types de jugement à l'œuvre chez les joueurs, hommes et femmes : celles et ceux qui analysent les avatars à l'aune d'une réalité esthétique féminine ou masculine issue du monde social, autrement dit ce « qu'est dans la vie une jolie femme ou un bel homme», et celles et ceux qui jugent l'avatar selon une grille culturelle « médiévale fantastique », les ramenant à la logique, au *background* et aux conventions du jeu. Dans le premier cas, un ensemble de joueurs et joueuses soumettent l'apparence de leur avatar à l'aune de critères esthétiques employés dans d'autres domaines. Ainsi Delphine[3] déclare en nous montrant son avatar sur son écran : « *je l'ai faite super mignonne, avec des nattes et tout, puis des couleurs que j'aime bien,* [Elle me montre sur son écran l'ensemble ses avatars] *tu vois là, rouge et noir … tous mes persos ont cette couleur, j'adore ces couleurs* ». De la même façon, Olivier[4] en nous décrivant son personnage principal, nous indique que son avatar, « *franchement, ce serait mon genre de fille IRL*[5] ». Enfin Paul[6] remarque que d'une façon générale « ce *qui est cool dans DAOC, c'est que les filles sont hyper bonnes. On dirait les Pussycat Dolls*[7] ».

D'autres en revanche soumettent l'analyse des avatars à une logique ludique et les rapportent à un ensemble de conventions propres au genre « médiéval fantastique ». Ainsi, Alain[8] précise que sa naine « *est grosse, ben parce qu'elle picole, c'est bien connu que les nains picolent* [rires] ». Dans le cas de certains joueurs, il s'agit ainsi moins de juger l'apparence de l'avatar selon des codes esthétiques « absolus » que de rapporter leur « look » à la logique de l'univers. Alexandre[9] nous précise dans cette idée que son elfe de la nuit « *se doit d'être classe. Je peux pas le fringuer en clodo, ça le fait pas quoi, sinon c'est pas un elfe* ». Manu[10],

---

[1] Leyla, 25 ans, joueuse de DAOC, étudiante (lettres), célibataire, auteur « à succès » dans la communauté des joueurs de DAOC grâce un « rap » qu'elle a réalisé et qui a circulé sur différents forums. Données et conversation ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.

[2] Cf. deuxième partie, p. 107. Nous avons fait cependant le test avec quelques « amies femmes » en leur demandant de regarder des avatars des joueurs et de nous dire ceux qu'elles trouvaient (hyper)sexuel, sexiste ou non. Les déclarations étaient très diverses.

[3] Delphine, 25 ans, animatrice en centre social, en couple, (attend un enfant lors de l'entretien), son ami est joueur de WOW (ils jouent rarement ensemble), elle refuse de jouer dans une guilde et joue souvent « en solo », toute seule, entretien à domicile, Banlieue bordelaise.

[4] Olivier, joueur de WOW, 24 ans, assistant d'éducation, célibataire. Entretien à domicile, Bordeaux.

[5] In Real Life, dans la vraie vie.

[6] Paul, joueur de DAOC, 27 ans, pompier, en couple, sa compagne ne joue pas, jeune papa, Marseille. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.

[7] Groupe musical de chanteuses.

[8] Alain, webmaster, joueur de DAOC, 32 ans, en couple, père d'un jeune bébé (6 mois au moment de l'entretien mené à domicile). Conversations et données ethnographiques. Entretien à domicile. Bordeaux

[9] Alexandre, 35 ans, joueur de WOW, juriste, en couple (pacs), père d'un jeune enfant (6 mois), joueur de rôle, sa compagne ne joue pas (ni au MMO ni au jeu de rôle). Entretien à domicile Paris. Cf. portrait p. 544.

[10] Manu, joueur de WOW et de DAOC, 40 ans, célibataire, vit de « petits boulots » et d'intérims (déménageur au moment de l'entretien), membre d'une guilde, joueur de jeux de rôle et de jeux de société. Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo.

à propos des classes de personnages « des guerriers » dans *WOW,* nous rappelle qu'ils sont musclés parce que « *c'est comme dans Conan, les barbares c'est pas des maigrichons* ». Enfin, lors d'un entretien où nous cherchions tout particulièrement à provoquer un discours « féministe » auprès d'une joueuse sur la question de la « grosse poitrine » de son avatar féminin, Emilie ne mobilise pas le discours critique « recherché » et « attendu », mais nous ramène également à une évidence « ludique » : « *ben oui, elle a des gros seins, mais si tu les enlèves, y'a aucune différence entre un taurens homme et un taurens femme* ».[1]

Avatars Taurens (masculin/féminin) dans *World of Warcraft*

En somme, deux types d'analyse des avatars et, en lien, deux façons de percevoir l'hypersexualisation de ces personnages vidéoludiques coexistent chez les joueurs entre ceux qui défendent une certaine vision de la féminité et de la masculinité, souvent en termes de corps musclés pour les hommes et de formes voluptueuses pour les femmes, et ceux qui voient d'abord dans l'apparence de ces personnages un ensemble de règles et de conventions propres à la fiction de référence : le médiéval fantastique. Ces deux niveaux sont apparus de façon plus éclatante encore lors d'une situation que nous avons provoquée en créant un avatar féminin « chauve ». En analysant le système de création des personnages du jeu *Dark Age of Camelot*, nous sommes rendu compte que les avatars masculins pouvaient ne pas avoir de cheveux, autrement dit « être chauve » ou avoir le crâne rasé, mais que cette option disparaissait dès lors que l'on créait un personnage féminin, révélant ainsi de la part des créateurs une conception particulière de la féminité.

Cependant, au cours de notre manipulation du système de création, nous avons trouvé un « bug » qui nous permettait une opération « contre nature »[2]. Utilisant cette faille, nous sommes ainsi parvenu à insérer dans l'univers de jeu, un personnage féminin sans cheveux, figure théoriquement impossible. Les réactions des joueurs et des joueuses furent globalement critiques à l'égard de notre avatar mais pour des raisons différentes. Certain(e)s se sont d'abord révélé(e)s « hostiles » à ce personnage parce qu'ils la trouvaient particulièrement « *moche* » : « *c'est quoi cette mocheté ?* » Un joueur a été particulièrement gêné, voire irrité, par notre personnage : « *Perso, pour moi, enlever les cheveux à une fille, c'est tout lui enlever, c'est plus une femme* ». Une joueuse, en partie sur le ton de la plaisanterie, nous a précisé que « *ton avatar est vraiment horrible. On dirait qu'elle est en chimio* ». Tout en critiquant

[1] Emilie, 26 ans, joueuse de WOW, éducatrice jeunes enfants, en couple, son mari est joueur, son beau-frère (il les a initiés tous deux), joueuse occasionnelle (12 heures par semaine). Elle ne joue pas dans une guilde et joue souvent « en solo », toute seule. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

[2] Je donne ici l'astuce aux lecteurs qui souhaiteraient faire de même : il faut en fait créer un personnage masculin au crâne rasé, puis annuler et revenir en arrière pour changer le sexe de l'avatar et revenir à l'écran suivant.

l'aspect de cet avatar, un autre nous a expliqué que c'était une « *mauvaise idée* », moins par principe esthétique, mais parce que « *dans les combats, on va vite te repérer. Elle est moche c'est clair, mais le pire c'est que tu vas te faire repérer beaucoup plus facilement* ».

Capture d'écran de notre avatar chauve

Aux yeux de quelques rares joueurs, notre personnage a cependant trouvé grâce : « *elle est pas mal. On dirait Sigourney Weaver dans Alien 3* ». Une autre joueuse a précisé qu' « *on dirait Sinead O'Connor que j'adore* ». Enfin, pour un dernier joueur, notre avatar lui a semblé « *excellent* ». Non seulement il a jugé le personnage « *délire* », drôle, mais plus encore il a trouvé ça « *génial de trouver un bug* » et d'avoir en conséquence un personnage différent des autres. Après nous avoir demandé la procédure à suivre, il s'est à son tour créé un personnage féminin au crâne rasé, qu'il nomma « Britney Spears[1] ».

A l'instar du tableau d'art dans la pièce de théâtre de Yasmina Reza[2], cet avatar féminin « *chauve* » a révélé une division chez les joueurs, entre ceux qui la jugeaient au regard d'une norme qui définit ce que doit être la féminité, ceux qui la considéraient à l'aune de la convention ludique et du *background*, et enfin ceux qui la considéraient en termes de « fun » et de « délire ». Revendiquant notre droit d'avoir un personnage féminin « chauve », cet avatar est rapidement devenu objet de plaisanterie des joueurs, auxquelles nous avons allègrement participé. Est apparu peu à peu un militantisme au « second degré », divisant les joueurs entre les « pour » et les « contre » les femmes chauves dans *DAOC*. Une joueuse qui se moquait sans cesse dans le jeu de notre personnage, nous a ainsi précisé dans un message personnel (un « send privé ») « *c'est un blague hein ? En vrai je m'en fous, ça me fait surtout délirer, c'est histoire de déconner* ». Aux débuts hostiles, des joueurs se sont peu à peu ralliés à notre cause.

On peut voir ainsi que la question de la « beauté » ou de la mocheté est analysée dans ces univers selon trois grilles d'analyses : une qui renvoie au jeu, un autre en référence « au réel »

[1] Au moment de cette « affaire de l'avatar chauve », la chanteuse Britney Spears alimentait la presse « people » pour s'être rasé la tête.

[2] Cette pièce raconte les tensions dans un groupe d'ami, suite à l'achat par l'un d'entre eux d'une peinture toute blanche. Yasmina Reza, *Art,* Paris : Magnard, 2002.

et une troisième au carnaval, au « délire ». On retrouve par ailleurs cette dimension sur les forums communautaires, lorsque les joueurs discutent des apparences et des « skins » des avatars : certains souhaitant avoir des coupes de cheveux « punks » ou rasta, tandis que d'autres contestent formellement un tel « anachronisme ».

Forum communautaire de *WOW*[1] : débat entre joueurs à propos des coiffures des avatars

Ezëkiel : Bonjour, il y a un petit moment de cela j'ai vu qu'on pouvait voir par exemple des humains avec des coiffures d'elfe ... Je suis le seul à être choqué? Au delà de l'aspect gameplay, *WOW* a une histoire. Chacune des races a ses spécificités et cela serait vraiment une très mauvaise idée de rendre toutes les coupes accessibles à toutes les races comme cela semble être le cas actuellement... Par exemple, un elfe a une culture et des traditions toutes autres qu'un Draenei cela implique des différences à divers niveaux. D'un pays à l'autre, d'une culture à l'autre, les habitudes en terme d'apparence, de mode sont différentes, cela devrait se retranscrire IG avec les armures par exemple ou bien encore les coupes de cheveux. Par pitié, créez en de nouvelles (coupes de cheveux) au sein de chaque race mais ne rendez pas celles existantes accessibles à toutes les races, cela n'a aucun sens en terme de background...

Titania : une humaine avec une coiffure d'elfe de sang ne me choque pas plus que ça. D'une part, question roleplay, ça peut se justifier, puisqu'aucune coiffure n'est impossible à reproduire ("Oh, j'ai tué une elfe de sang l'autre jour, elle avait une coiffure trop ten-dance ! Je vais demander à mon coiffeur de me faire là même !") ...d'autre part, si ça peut ralentir un peu la guerre des clones, je ne dis pas non.

Yzya : En même temps je voie pas pourquoi on pourai pas avoir la coiffure d'une autre race. Ca reviendrait a dire qu'il est impossible a un Francais d'avoir la coiffure qu'avait les Samouraï Japonais car il est francais :p pas tres logique :p

Keira : niveau gnome, je trouve les coiffures très sympa, mais pas super originales non plus, et j'ai pas trouvé la coupe punk, alors que les gnome mâle en ont ! C'est honteux pour les gnominettes punks. Mais au moins j'ai pu virer ma houppette on se moque moins de moi :p et gnome aux cheveux long c'est original...

Ezëkiel : Je te rappelle que nous sommes à une époque qui ressemblent fort au moyen age. A cette époque la mode n'avait pas la même importance qu'aujourd'hui. A une telle époque, deux cultures différentes ne se copiaient pas l'une l'autre. Quel est l'intérêt d'avoir plusieurs races si celles-ci perdent toutes leurs spécificités? Si on pousse plus loin, la différence devrait même se retrouver au niveau du skin des armures, qui en terme de background ne sont pas les mêmes, en terme de mode vestimentaire. Suffit de regarder les apparences des personnages dans warcraft 3 pour s'apercevoir que la différence est belle et bien marquée. Perso je trouve cela dommage de perdre cette unicité, vraiment.. (dans les romans *WOW* on peut également voir que les différences en terme de manière de se vêtir, en terme d'armure, plus généralement en terme de styles, sont importantes entre chaque race..) :p

Keira : ça reste un monde de fantaisie, Blizzard ils sont libres d'en faire ce qu'ils en veulent :) Mais parfois ils doivent contourner aussi certaines règles du Background pour rendre le jeu cohérent, et ils ont jamais dit qu'ils n'ajouteraient pas de coiffures plus tard... :p

Titania Psst...Regarde les romains qui ont honteusement copié/collé toute la civilisation grecque, puis les gaulois qui ont honteusement copié/collé les moeurs romaines, elles même copiés collés sur... Bref, dire que ça ne se faisait pas...(le premier qui me dit que placer les romains dans le moyen âge est la preuve flagrante de mon manque de culture à droit à mon sabot quelque part !)

On retrouve sensiblement le même type de débat à propos du choix des noms des avatars. Certains joueurs inscrivent leur personnage dans le *background* de l'univers ou dans monde de la *fantasy* en choisissant, par exemple, un prénom tel que « Frodon » en référence au *Seigneur des anneaux* ou tel que « Skywalker » en référence à la *Guerre des Etoiles*. D'autres choisissent un prénom issu de la « vraie vie » (celui du joueur, du conjoint ou des enfants par exemple tels que Ben, Isabelle, Fred). Quelques-uns nomment leur avatar d'après des références assez lointaines au monde du jeu et de la *fantasy* (jeanclodeduss, par exemple, en hommage au personnage du film *Les Bronzés*) ou de façon humoristique en lien avec la fonction ou une caractéristique de l'avatar : « tartedanstagueule » « soigneur », « jesuisbelle », etc. Les joueurs de jeu de rôle et tout particulièrement les fans de « *WOW* »,

[1] http://forums.WOW-europe.com/thread.html;jsessionid=FEA799FC1D4E53872647504C4DF37AD4.app06_04?topicId=5592139411&sid=2

sont souvent les plus prompts à inscrire leur avatar dans le Background et l'univers de *WOW* et le roleplay.

Le *roleplay* : au théâtre ce soir

Qu'il s'agisse de PVE, de PVP, de craft ou de commerce, un grand nombre de joueurs, nous l'avons vu, insistent sur la notion *roleplay*, littéralement de « jeu de rôle ». Ce terme, évoqué à maints endroits de l'activité des MMO, se définit comme l'interprétation d'un personnage selon un ensemble de codes propres au genre « médiéval fantastique ». Ainsi, quand les joueurs évoquent cette notion, ils parlent à la fois d'une pratique et d'une posture ludiques, proche du théâtre et du jeu de rôle qui consiste à parler, à agir et à interagir selon les conventions du jeu, définies à la fois par le background mais plus largement par un patrimoine et une culture ludiques sur lesquels s'est construit ce monde du jeu : les trolls sont stupides, les elfes aristocratiques, hautains, parfois méprisants, les nains bourrus, comme dans les livres de Tolkien, la saga *Harry Potter* ou les aventures de *Conan*, … en somme comme dans la *fantasy*. Dans le cadre de ces pratiques *roleplay,* tous les joueurs respectent un ensemble de codes et des conventions langagières : ils emploient certaines formes telles « monseigneur », « messire », « vilain », etc. Dans ce cadre, les échanges sur les canaux publics entre les joueurs doivent être conformes à l'univers : « *En ligne, on évite tout ce qui est hors roleplay, la phrase " je vais faire pipi" , " je bois ma bière" , ça, on ne veut pas. On utilise Teamspeak. Pour toutes ces conneries là, on les balance sur Teamspeak. En jeu en ligne, ça ne se voit pas. Si tu t'engueules avec quelqu'un faut que ça soit en roleplay* ».[1]

Entretien avec Emilie[2], joueuse de *WOW :*

Quand tu joues, tu es *roleplay* ?

J'essaie le maximum.

C'est-à-dire?

Ben, on parle dans le jeu, donc on est des personnages, et je suis une mage. Je suis pas Emilie derrière mon écran qui ... mais je quitte un peu le *roleplay* quand je joue avec des gens que je connais. Mais quand je joue avec des gens que je connais pas, j'essaie au maximum. Je vouvoie au départ, d'abord. Après, c'est ce que je trouve chouette dans la guilde de mon copain. La guilde dans laquelle il est, c'est une vraie guilde *roleplay*. Il faut faire une lettre de demande pour être intégrée.

Tous les joueurs de MMO ne sont pas *roleplay*. Certains le sont a minima, tandis que d'autres circonscrivent essentiellement leur plaisir à ces pratiques « théâtrales ». Il s'agit pour certains en effet de développer au maximum le sentiment de fiction et de pousser dans ses limites l'illusion, entendu ici dans sons sens étymologique, « in ludo », l'entrée dans le jeu. Pour les joueurs les plus sensibles à cette dimension, il existe par ailleurs des serveurs exclusivement *roleplay*, autrement dit, des espaces dans lesquels tenir et incarner un rôle est inscrit dans la charte. Les joueurs « non-roleplay » sur ces serveurs peuvent être rappelés à l'ordre ou sanctionnés par les Game Masters. Sur les autres serveurs, on peut être *roleplay* mais il ne s'agit aucunement d'une obligation[3].

Il faut distinguer deux niveaux de *roleplay* : celui qui accompagne les pratiques du jeu (PVE, Craft, PVP) et les activités explicitement créées et nommées comme telles. Dans le premier cas, les joueurs *roleplay* discutent, parlent, échangent et interagissent en « jouant leur

[1] Bertrand, joueur de WOW, 42 ans, animateur socioculturel (en voie d'être directeur adjoint d'un centre social), en couple, sans enfant, son épouse ne joue pas, passionné de jeu, joueur de jeu de rôles et de jeux de plateaux, joue à WOW essentiellement sur des serveurs roleplay. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 544.

[2] Emilie, 26 ans, joueuse de WOW, éducatrice jeunes enfants, en couple, son mari est joueur, son beau-frère (il les a initiés tous deux), joueuse occasionnelle (12 heures par semaine). Elle ne joue pas dans une guilde et joue souvent « en solo », toute seule. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

[3] Dans le cas de DAOC, les joueurs peuvent indiquer dans le jeu qu'ils sont roleplay (le nom de leur personnage apparaît en gris). Ce qui signifie qu'ils souhaitent interagir avec les autres joueurs selon les conventions du jeu.

personnage » au cours du PVE, du PvP ou du craft. Ainsi un joueur avec un avatar gnome, jouera un personnage malicieux, tandis que le paladin ou le chevalier du groupe sera interprété comme un personnage « borné », avec un fort sens de l'honneur et du fairplay. Le *roleplay* selon Yohann[1], *« c'est de se mettre un peu dans la peau des personnages, et puis d'essayer de fonctionner avec le monde ; ne pas dire "oh y a un gobelin niveau 12 si tu te places à tel endroit, et que moi je vais ici, il va sortir, tu le butes avec un machin XP 28". Enfin voilà dès que ça rentre dans les chiffres, je trouve ça très très chiant. Dès que ça devient trop calculatoire, alors qu'avec un minimum de… je sais pas moi, s'appeler " messire", des conneries comme ça, c'est beaucoup plus drôle.* »

Certains joueurs, dont encore Yohann, choisissent par ailleurs leurs personnages moins pour leurs compétences que pour les traits « psychologiques » et la personnalité associée à la classe ou à la race : « *J'adore jouer les personnages de type chevalier ou paladin. C'est plus mieux parce qu'il a des trucs pour emmerder en fait. J'aime bien faire des personnages qui ont des, heu, comment dire, des avantages compensés par des défauts. J'aime pas les personnages qui sont bourrins à fond. Et donc les chevaliers en général, ont toujours un truc. Ils sont obligés de suivre un code ou quelque chose comme ça, ça c'est assez sympa. […] Des contraintes, j'aime bien qu'ils aient des contraintes* ».[2] De la même façon, René[3] choisit des « *persos qui sont assez autonomes, et avec des côtés casse-pieds ou des règles de conduites qui font que ça fait chier les autres quand tu joues en groupe. Je trouve ça rigolo de pas forcément être consensuel tout le temps : de dire "non, j'ai des interdits". Tu vois, mon gnome par exemple, il a horreur de l'eau. Donc les donjons où l'entrée est sous l'eau, il n'y va pas. Ou dans les quêtes qui obligent à aller chercher des trucs qui sont sous l'eau, c'est très dur. Alors des fois ça énerve les joueurs. Mais ceux qui sont roleplay comme moi ça les éclate*. »

Le choix d'un avatar peut ainsi être lié au *roleplay* qu'il suppose. Le royaume auquel un avatar appartient est un élément important. Dans le cas de *WOW* par exemple, le continent de l'Alliance s'oppose à celui la Horde, les « gentils » contre les « méchants » pour le dire rapidement. Cette division suppose en conséquence des façons différentes de jouer. Ainsi, Evan[4] a *« choisi un perso sur la Horde parce que j'adore jouer les méchants. Tu peux dire des gros mots, la jouer un peu salopard, c'est la règle des persos de la Horde. Côté Alliance, tu dois faire plus gaffe à ce que tu dis, aider les autres, être respectueux. Quand tu joues un orc, tu t'embêtes pas avec ça. T'es un orc et c'est tout* ». De la même façon, un certain « tempérament » est associé à chaque royaume de *Dark Age of Camelot*. Ainsi Romuald[5] déclare que *« sur Hibernia, c'est plutôt les elfes, très branchés sur la nature, l'environnement, tout ça. Sur Albion, ça ressemble plutôt à Arthur et à la chevalerie. Et après t'as Midgard, le royaume que je préfère. C'est pas du tout la même mentalité. C'est plus bourrin, plus rugueux, c'est des vikings quoi. Et sur chaque royaume tu sens vraiment que c'est une autre mentalité. Sur Hibernia, ils se donnent vachement d'informations, sur Albion, ils bussent[6] tout le temps, ils jouent très souvent ensemble. Alors que sur Midgard, c'est nettement différent.*

---

[1] Yohann, 33 ans, joueur de WOW, sans activité rémunérée, (ancien manutentionnaire en grande surface), sans diplôme, joueur de jeu de rôle, fan de bande dessinée et de roman de science fiction, en couple, (sa compagne, professeure des écoles ne joue pas), entretien à domicile, Bordeaux.

[2] Yohann, 33 ans, joueur de WOW, sans activité rémunérée, (ancien manutentionnaire en grande surface), sans diplôme, joueur de jeu de rôle, fan de bande dessinée et de roman de science fiction, en couple, (sa compagne, professeure des écoles ne joue pas), entretien à domicile, Bordeaux.

[3] René, joueur de WOW, 41 ans libraire (directeur de la librairie), marié, deux enfants (un garçon de 14 ans, joueur de WOW également avec qui il partage le même compte), une fille de 9 ans qui joue de temps en temps. Sa compagne institutrice ne joue pas. C'est un joueur occasionnel (4-5 heures par semaine). Entretien à domicile, Bordeaux.

[4] Evan, 14 ans, collégien, joueur de WOW, joue avec son père René (qu'il a initié et avec qui il partage le compte), sa sœur (9ans) joue de temps en temps. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 535.

[5] Romuald, joueur de DAOC et joueur de WOW, suisse, 51 ans, en couple, sans enfant, retraité, ancien ingénieur et ancien directeur d'une société de prestation de services informatiques (télécommunication, réseaux). Conversations et données ethnographiques. Entretien en ligne par Skype. Cf. portrait p. 545.

[6] Jouer en masse

Chacun part de son côté, ça part dans tous les sens ».

Qu'il s'agisse d'aller faire du PVE ou du PVP, certains joueurs sont sensibles à la dimension *roleplay* et cherchent au cours de leur pratique de jeu à respecter des conventions. Cependant, comme le souligne Véronique[1], « *le roleplay ça s'apprend. Quand t'as fait du jeu de rôle, ça aide. Mais bon, déjà y a l'orthographe et le vocabulaire. Après, il faut maîtriser l'univers, un paladin ça dit pas … ça jure pas. Une elfe non plus. C'est des trucs tout bête* ». Plus radical, Bertrand[2], grand amateur de *roleplay*, refuse par ailleurs de se *« connecter à 17 heures. 17 heures-21 heures, pour moi c'est non. 17 heures, y a tous les ados qui sont connectés en ligne. Je dis pas qu'il y a pas des ados qui jouent pas bien. Y en a qui sont bons joueurs. Mais y en a trop avec des réactions puériles. Enormément de hors-roleplay. Et puis leur manière d'écrire à la raccourci SMS. Nous, on écrit tout. Tout ceux qui écrivent en langage SMS sont hués, conspué dans la guilde. Y'a un refus ; tu vois, quelqu'un qui écrit "quitté" K-I-T-E, je vois pas le hobbit qui pourrait parler comme ça ou le nain qui pourrait parler comme ça* ». Beaucoup de joueurs, comme Bertrand, sont amateurs de *roleplay* et cherchent en conséquence à jouer avec d'autres amateurs, respectueux des conventions du jeu et d'une certaine orthographe.

Parallèlement à ces postures ludiques, langagières et syntaxiques qui accompagnent le PVE ou le PvP, les joueurs participent à des activités qui sont spécifiquement créées pour faire du jeu de rôle. Dans ce cas, le *roleplay* n'est pas seulement une question de langage ou d'écriture, mais renvoie à la participation à une activité qui repose uniquement sur l'interprétation d'un personnage. Comme au théâtre d'improvisation, les joueurs/acteurs interagissent selon un ensemble de conventions pour créer une histoire. On trouve ces pratiques tout particulièrement dans les « animations » proposées par les éditeurs.

Capture d'écran d'une fête organisée par l'éditeur du jeu. Cette animation « *roleplay* » avait été présentée sur le forum officiel de la façon suivante :

Nous célébrons la fin de l'hiver dans les royaumes, à travers des fêtes que vous pouvez retrouver en jeu avec vos amis. Aussi n'hésitez pas à profiter de ces animations, les villageois n'attendent que vous pour participer à ces rites traditionnels et aux divers jeux tels que les feux et les arbres de Beltaine, les danses de Ludlow ou la course de choppes de Varnott qui vous seront notamment proposés par Eimond, près de l'Auberge de Ludlow, Iraine la Druidesse, dans la prairie de Beltaine un peu à l'est de Tir Na mBeo, et Guzakar Vieufüt que l'on trouve sous une tente dans Huginfell.

Lors de ces animations *roleplay*, le plaisir des joueurs se construit dans la participation et la co-construction d'une histoire mais aussi dans la sociabilité que l'activité génère : « *Le truc qui est bien, c'est que c'est toi et les autres qui font vivre l'animation. C'est pas le programme du jeu qui va décider si… si l'événement roleplay va marcher ou pas. Faut qu'il y ait une ambiance, et l'ambiance ben … c'est nous qui la faisons.* […] *C'est souvent des gros délires entre potes de guildes, mais pas toujours. Des fois, c'est des joueurs que tu connais pas ou des guildes que tu sais pas si … mais ça peut être marrant de délirer avec des mecs que tu connais pas. Si tout le monde est dans le même trip, ça fait des super soirées où tout le monde*

[1] Véronique, 30 ans, ancienne joueuse de WOW, en couple (son compagnon actuel ne joue pas, c'est son ancien mari avec qui elle jouait qui l'a initiée), mère au foyer (3 enfants dont deux en bas âge), a arrêté de jouer depuis 6 mois au moment de l'entretien. Entretien à domicile, banlieue parisienne.

[2] Bertrand, joueur de WOW, 42 ans, animateur socioculturel (en voie d'être directeur adjoint d'un centre social), en couple, sans enfant, son épouse ne joue pas, passionné de jeu, joueur de jeu de rôles et de jeux de plateaux, joue à WOW essentiellement sur des serveurs roleplay. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 544.

se marre »[1]. Les termes de « fêtes » et de « délire » sont souvent évoqués tout particulièrement lors d'élections qu'organisent les joueurs ou les éditeurs. En effet, des concours de beauté « Miss » ou « Mister » WOW (ou DAOC) sont régulièrement organisés. Les joueurs présentent leurs avatars à un jury (des joueurs souvent) qui, à l'image de vrais concours de beauté, va juger selon des critères esthétiques (proportions du corps par exemple) la plus belle des candidates. Parfois, ces élections se font de façon parodique. Ainsi Florian[2] précise : « *ah ouais, je t'ai pas dit mais ma trollesse a été élue reine de DAOC. On s'était franchement poilés ce soir là. J'ai fait tout un discours pour remercier mes parents, mes amis, comme aux césars* [rires]. »

Ces « events roleplay »[3] peuvent reposer sur des animations proposées par l'éditeur et assurées par les Games Masters ou par les bénévoles. Parfois, il s'agit d'animations inventées et assurées par les joueurs seulement. Dans ce cas, ils écrivent un scénario et, comme dans un jeu de rôle sur table ou comme dans une *murder party*[4], ils proposent de faire vivre cette histoire aux autres joueurs. Ainsi, dans la guilde d'Antoine,[5] « *c'est roleplay obligatoire le week-end. Le reste de la semaine tu pex, tu PVP, mais le samedi c'est roleplay. C'est la règle, sinon on t'intègre pas. Tous les samedis, on fait une soirée roleplay. En fait c'est les quatre chefs de la guilde qui ont écrit un scénario, basé sur la saga de Dune*[6]*. Donc t'as plusieurs familles au sein de la guilde, et on doit préparer l'élection d'un prince. Chaque famille fait des échanges, des tractations, des alliances. Le truc c'est que, au sein de chaque famille, t'as un traître, voire plusieurs, un mec qui bosse pour une autre famille. Donc en fait, on joue ça en campagne sur 6 mois. On stoppe en juillet pour les vacances. Le but à la fin c'est de faire élire ta famille sur le trône, mais aussi de découvrir les traîtres ou le traître que t'as chez toi. C'est la deuxième fois qu'on fait ça et je trouve que c'est le meilleur côté du jeu. C'est mieux qu'une partie de jeu de rôle, parce que tu vois pas le joueur, tout passe par le texte et les emotes. A côté de ça, on s'envoie des mails dans le jeu en semaine pour préparer les sessions du samedi. Des fois, au boulot, je reçois des mails, genre "cher seigneur Atréides, je vous propose blablabla"* ». Certaines guildes, comme celle d'Antoine, sont ainsi essentiellement « roleplay » et exigent du joueur qu'il respecte la logique imposée.

Site Internet de la guilde « Les Ombres du Passé » (WOW) : présentation des conditions d'entrée

La Guilde « Les Ombres du Passé » est un regroupement de joueurs du jeu *World of Warcraft* Nous nous connectons au jeu pour profiter d'une bonne ambiance et passer de bons moments, par conséquent toutes les règles permettant d'arriver à ce but sont à appliquer, la plupart d'entre elles découlant du bon sens.

Objectifs

Ses objectifs seront avant tout orientés vers l'aspect Jeu de Rôle du jeu. Les activités de guildes seront préférentiellement orientée vers des évènements de type PVE, mais l'organisation d'activités PvP est également envisageable.

Quelques règles de base

Il est extrêmement important que chaque joueur incarne son personnage et lui donne une personnalité qui devra dicter son comportement. La création d'un background et le comportement

[1] Cathy, joueuse de WOW, (joueuse de jeu de rôle), 28 ans, hôtesse de caisse, en couple, son conjoint (agent comptable) est joueur de WOW. Entretien à domicile, Bordeaux.

[2] Florian, 26 ans, joueur de DAOC, informaticien, célibataire, chef de guilde et bénévole. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.

[3] Les joueurs emploient souvent le terme anglais d'*event,* évènement.

[4] Jeu qui consiste sur le modèle des romans policier, de type « Agatha Christie », à découvrir l'assassin qui se cache parmi eux. Chaque joueur reçoit une fiche de personnage avec quelques indices et doit trouver qui est l'assassin. On trouve ces jeux dans le commerce sous le nom de « soirées enquêtes ».

[5] Antoine, 28 ans, joueur de WOW, technicien d'étude de réseau en gaz naturel (GDF), marié, sans enfant, joueur de Poker, sa compagne joue également à WOW (ses deux frères également). Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'une « IRL ».

[6] Séries de livres de science fiction de Franck Herbert. Un film (réalisé par David Lynch) et une série télévisée ont été réalisés.

JdR[1] en jeu sont des prérequis conseillés pour l'intégration à la Guilde. Les règles de courtoisie et de fairplay sont bien entendu à adopter, et ce vis-à-vis de toutes personnes susceptibles d'être rencontrées en jeu ou sur le forum (ami, ennemi, MJ ...). En particulier, certains comportements dans le cadre du PVP sauvage ne seront pas tolérés. Tout comportement susceptible de générer de la frustration prolongée ou de la vexation chez d'autres joueurs, s'apparentant à de l'acharnement ou du harcèlement à l'encontre de mêmes personnes, ne sera pas toléré. A savoir donc : le ganking, raser systématiquement une ville pendant une longue période, voler systématiquement les cibles PVE d'un autre joueur quelle que soit sa faction ... (liste non exhaustive). Les actions occasionnelles ou justifiées de PVP hors champs de bataille sont en revanche autorisées tant qu'elles ne rentrent pas le cadre défini plus haut.

Le canal guilde :

Un comportement RP[2] sur le canal guilde est souhaité. Les interventions HRP[3] peuvent être faites entre parenthèses. Cependant, l'usage du style SMS, des fautes d'orthographes volontaires ou des abréviations incompréhensibles sont à proscrire.

Le forum :

Il est le point de rendez vous de la guilde hors du jeu. C'est ici que s'organisent la plupart des sorties et organisations d'évènement. Les membres de la Guilde doivent y être inscrits en utilisant le même nom que leur personnage principal en jeu.

La banque:

Les objets détenus par la Banque de guilde sont réservés aux Membres, à partir du grade Ombre. Certains objets sont disponibles en libre service pour les membres ayant au minimum le grade Ombre, d'autres sont disponibles avec une demande préalable à un Ombre-sage (officier). Ces objets sont disponibles de façon gratuite. Ils sont destinés à être utilisés mais ne devront en aucun cas être demandés être revendus à l'Hôtel des Ventes.

Fréquence et temps de connexion

Aucune contrainte de connexion ne sera imposée aux membres de la guilde, que ce soit en temps ou en fréquence. Cependant, en cas d'absence prolongé il est préférable de prévenir un Officier pour signaler que vous n'abandonnez pas la guilde. Par soucis de courtoisie, il est demandé au joueurs d'éviter d'abandonner le jeu en plein donjon, sauf cas de force majeure (les raisons IRL prévalent bien entendu sur le reste). Si vous n'êtes pas sûr de pouvoir terminer le donjon, il vaut mieux ne pas se lancer dans l'aventure, plutôt que d'abandonner vos compagnons en plein milieu. Vous pouvez toutefois prévenir dès le début vos compagnons que votre temps est limité, il ne seront ainsi pas surpris si vous devez quitter le Donjon en cours.

Recrutement

Les Ombres du Passé est une guilde défendant l'Alliance. Toutes les races de l'Alliance sont acceptées (Humain, Elfe, Nain, Gnome, Draeneï). Les classes, métiers et compétences ne sont pour la moment pas un critère de sélection, seuls les critères humains (du joueur) et le comportement JdR (du personnage) comptent. Si vous souhaitez nous rejoindre, vous devez déposer votre candidature, suivie de votre background, dans la partie appropriée du forum. Elle sera étudiée par les Officiers et une réponse vous sera donnée rapidement. L'intégration à la Guilde implique l'adhésion et le respect de cette Charte. Elle pourra être amendée en fonction de l'évolution de la Guilde et de ses besoins. Les nouveaux amendements pourront, dans certains cas, avoir un caractère rétroactif.

Dans les communautés *roleplay*, telles que la guilde des « Ombres du passé », il existe souvent tout un jeu autour des alliances entre guildes. Celles-ci en effet s'allient avec certaines ou se mettent en guerre contre d'autres. Régulièrement, les joueurs organisent des « sessions diplomatiques », des moments pendants lesquels ils discutent, négocient le cadre et les conditions de leur alliance. Ainsi Bertrand[4] précise : « *ce que j'adore c'est les sessions roleplay diplomatiques entre les guildes. Parce que là, y a pas d'histoire de niveau, donc qu'on soit petit niveau ou haut niveau, du moment qu'on joue bien son rôle, on se lâche et on prend du plaisir. Et puis après, quand on est que des potes qui se connaissent bien qu'on est connectés, y a des grands moments de délires et de fou rire sur Teamspeak.* »

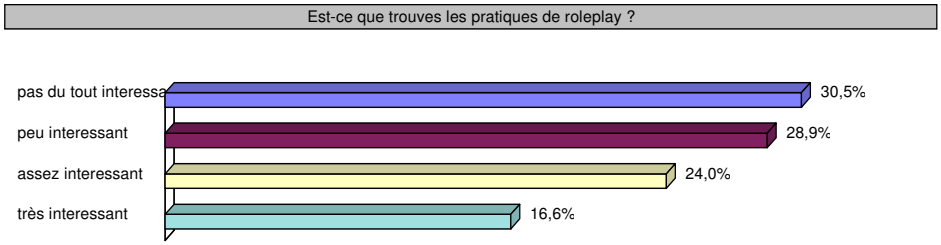
[1] Initiales de Jeu de Rôles.
[2] Initiales de RolePlay
[3] HRP, Hors RolePlay
[4] Bertrand, joueur de WOW, 42 ans, animateur socioculturel (en voie d'être directeur adjoint d'un centre social), en couple, sans enfant, son épouse ne joue pas, passionné de jeu, joueur de jeu de rôles et de jeux de plateaux, joue à WOW essentiellement sur des serveurs roleplay. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 544.

Capture d'écran de l'alliance entre deux guildes à *DAOC*

Si certains événements sont prévus et organisés par les joueurs, les pratiques de *roleplay* peuvent aussi se produire de façon improvisée, ce que les joueurs nomment souvent « *le roleplay sauvage* ». Et Manu[1] de raconter que sa « *meilleure partie de jeu pour l'instant ça a été trois heures de délires. Ça a été monstrueux, tout en roleplay, et ça a été énorme. Je jouais le rôle d'un esclave et puis heu, j'ai dit à un pote de la guilde " tiens ce soir tu me vends". Au hasard, dans la ville. Donc mon pote gueulait comme un putois en disant "j'ai une esclave à vendre, bonne elfe à vendre, bon rapport qualité prix". Donc il a cherché un acheteur, et c'est un grand chevalier qui m'a acheté et j'ai joué le rôle de l'esclave. Il a filé ses pièces d'or, dépensé sa fortune pour acheter l'esclave. Et puis le chevalier a joué roleplay, il est rentré dans le rôle quoi. Enfin voilà, il a joué son rôle de grand chevalier qui voulait pas voir d'esclave trainer dans la ville. Alors il m'a dit "je te libère, je n'aime pas les esclaves" et moi, je me suis accroché à ses basques en jouant un peu l'esclave qui n'avait été que esclave toute sa vie et donc qui ne pouvait pas vivre sans maître. Et puis à la fin, il m'a dit "je te libère", il m'a donné plein d'items et il m'a dit "viens, tu vas être la barde de mon armée"*. Ces pratiques de roleplay sauvage renvoient comme le décrit Manu à des pratiques de « théâtre d'improvisation » qui consiste à élaborer avec d'autre une histoire en temps réel. Comme dans tout jeu de mimicry, il s'agit alors pour chaque joueur de « devenir soi-même un personnage illusoire et se conduire en conséquence ».[2]

[1] Manu, joueur de WOW et de DAOC, 40 ans, célibataire, vit de « petits boulots » et d'intérims (déménageur au moment de l'entretien), membre d'une guilde, joueur de jeux de rôle et de jeux de société. Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo.
[2] Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 61.

55. Point de vue des joueurs sur le *roleplay*[1]



Le *roleplay* n'est pas une activité nécessairement appréciée des joueurs. Si certains joueurs et certaines communautés y sont très attachés, d'autres en revanche sont farouchement hostiles à ces pratiques. Ainsi Victor[2] précise : « *non le coup du roleplay, ca me gave. Genre "Monseigneur voudrait-il bien que je…" C'est vraiment pas mon truc. Je trouve ça ridicule. Y en a en PVP, ils sont toujours à dire le nom de sorts ! Du genre, "Seigneur machin voulez vous bien appeler sur moi le tribut du combat*[3] *? ", au lieu de dire " j'ai de besoin de heal". Le temps qu'ils disent ça, ils meurent* ». De la même façon, Jeremy[4] déclare : « *quand ils font du roleplay, une fois sur deux, je capte rien : blablabla je suis un orque de blabla* [rires]. *En plus ils se foutent de ta gueule quand tu piges pas.»*

Le *roleplay* est souvent apprécié par les joueuses. Plus encore, le fait de jouer (ou d'avoir joué) au jeu de rôle est souvent en lien non seulement avec le degré d'appréciation du *roleplay* dans le jeu[5] mais aussi à la façon de « savoir ou non » jouer. « *Ben moi j'ai une expérience qui vient du jeu de rôle. Le vrai jeu de rôle, celui sur table. Je cherche toujours dans les jeux vidéo, mais c'est pas du tout la même chose. Donc le fait même que tout soit géré par l'ordinateur et qu'il y ait pas la place à l'imagination, ça limite beaucoup le champ du roleplay quoi. Mais bon après, tu peux avoir des trucs sympa, mais c'est souvent, tu remarqueras, d'autres joueurs qu'ont fait du jeu de rôles* ».[6]

56. Points de vue des joueurs sur le *roleplay* selon le sexe

roleplay / **Sexe**	pas du tout interessant	peu interessant	assez interessant	très interessant	**TOTAL**
homme	31,9%	29,4%	23,4%	15,3%	**100%**
femme	20,0%	24,8%	28,6%	26,7%	**100%**
TOTAL	**30,5%**	**28,9%**	**24,1%**	**16,6%**	**100%**

« 4 Mariages et 2 enterrements », amours pour de vrai dans des univers pour de faux : flottements, ruptures et conflits de cadre

Le terme *roleplay* renvoie ainsi à un ensemble d'activités de faire-semblant : fêtes, soirées, enquêtes, élections, réunions entre guildes... mais aussi mariages. En effet lors des jeux d'alliances entre guildes, les joueurs organisent parfois des mariages pour sceller leur union. Dans ces cas, les joueurs, parfois du même sexe (se connaissant IRL ou non), s'unissent symboliquement dans le jeu. Les joueurs se regroupent alors dans une partie du monde, un

[1] 8087 observations complétées (165 non-réponses)
[2] Victor, 22 ans, étudiant en informatique (I.U.T), joueur de DAOC, célibataire, vit chez sa mère, joueuse aussi de MMO mais pas de DAOC (elle joue à WOW). Avant DAOC, ils jouaient ensemble au MMO *Everquest*. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par MSN.
[3] Nom d'un sort pour soigner les joueurs d'un groupe
[4] Jérémy, 14 ans, joueur de WOW, collégien (en 3ème), célibataire, banlieue parisienne, joue en cachette des parents. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.
[5] Nous n'avons pas constaté de relations significatives entre l'âge, ou les PCS et l'appréciation du roleplay.
[6] Yohann, 33 ans, joueur de WOW, sans activité rémunérée, (ancien manutentionnaire en grande surface), sans diplôme, joueur de jeu de rôle, fan de bande dessinée et de roman de science fiction, en couple, (sa compagne, professeure des écoles ne joue pas), entretien à domicile, Bordeaux.

joueur jouera le rôle du « marieur » et les autres assisteront dans le public et encourageront (ou s'opposeront) à l'union des joueurs.

Capture d'écran de *DAOC* : mariage pour célébrer l'union de deux guildes

Parfois ces mariages entre joueurs se font indépendamment de la logique d'alliances entre guilde mais « pour le fun », « la fête » et le « délire ». Ainsi, Sophie[1] s'est *« mariée en jeu et IRL. Lundi dernier, je me suis mariée en jeu, et mon mari IRL à 8 heures, il me disait* [rires] "*dépêche, dépêche, va-t-en, je débarrasse, vas-y, quoi*". *Il a compris que c'était du roleplay. […] Ah oui, oui, oui. Je me suis mariés plusieurs fois. Tous mes persos ont été mariés. Ça arrive quoi. C'est surtout pour le côté roleplay, et aussi pour la déconne entre joueurs. C'est l'occasion de faire une fête entre nous. Tout le monde fait des emotes, lance des sorts, certains sont contre le mariage, on invente des raisons. C'est surtout un gros gros délire* ».

De la même façon, Benjamin[2] raconte qu'il s'est marié trois fois dans le jeu, « *deux fois c'était avec deux mecs de la guilde, dont un que je connaissais IRL. L'autre non, c'était une fille du jeu, mais qui comme moi était mariée IRL […] Non, c'était pour le fun, enfin de mon côté y a avait pas d'ambigüité mais du sien non plus, je pense.* ». Lors de ces mariages virtuels, on trouve toutes sortes de configurations : des joueurs qui se connaissent dans la vraie vie ou non, des joueurs du même sexe ou du sexe opposé qui se marient ... Parfois même, comme dans le cas Mathieu[3], les joueurs se marient sans être certain du sexe du joueur derrière l'écran : « *je dirais que c'est une fille, ouais, mais bon je suis vraiment pas sûr. Mais de toute façon, c'est pas vraiment important*[4] ».

Ces mariages sont le plus souvent sujets de vidéo et de machinimas. Ainsi Arnaud[5] a *« gardé la vidéo du premier mariage de la guide, quand on commençait juste. Elle est délire. A la fois ça te rappelle des souvenirs de jeu. C'était l'époque où y avait une super ambiance dans la guilde. Tout le monde commençait, on découvrait le jeu, on était super motivé. A fond quoi.* »

---

[1] Sophie, joueuse de DAOC, 41ans, mariée, mère au foyer, mari avocat, mère de deux enfants (11 et 16 ans), le plus âgé est joueur de DAOC, initiée à DAOC par l'aîné. Rencontrée lors d'un salon du jeu vidéo.

[2] Benjamin, 27 ans, joueur de WOW, jeune papa (bébé de 9 mois), 27 ans, a initié sa compagne au jeu, professeur d'histoire au lycée. Entretien à domicile, banlieue parisienne.

[3] Matthieu, 25 ans, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, animateur socioculturel, en couple, sa compagne, enceinte (Delphine), joue à WOW également. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

[4] Il s'est révélé par la suite qu'il s'agissait d'un homme.

[5] Arnaud, 42 ans, joueur de DAOC, chef de guilde, sans activité rémunérée, atteint d'une maladie qui l'empêche d'exercer une activité professionnelle, vit chez son père (atteint d'un cancer), dont il s'occupe, « hard gamer » selon les périodes (quand son père n'est pas malade), joue à plusieurs MMO, joueur régulier de jeu de rôle, de *Magic* et de jeu de figurines historiques, bénévole à *Dark Age of Camelot* (statut particulier accordé à certains joueurs par les éditeurs). Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'un IRL.

Capture d'écran de *World of Warcraft* : mariage entre deux joueurs

A ces mariages ludiques, s'ajoutent des mariages dont la logique est un peu différente : par exemple des joueurs mariés « IRL » se marient également dans le jeu. Ainsi Louis[1] raconte qu'avec *« Lucie* [sa compagne] *on s'est mariés, mais on a fait aussi un mariage dans WOW, avec des potes joueurs. C'était une façon marrante de faire un deuxième mariage, en plus certains de mes potes avaient pas pu venir au vrai mariage, donc c'était l'occaz[2] pour eux* ».

A l'inverse, il arrive que des joueurs se marient « pour de faux » dans le jeu mais leur relation débouche sur une relation « amoureuse » dans la vraie vie. Ainsi Jacques[3] a rencontré « sa copine » dans *DAOC* : « *Pour te dire rapidement comment ça s'est passé, en fait on jouait très souvent en RVR, elle jouait healeuse et, moi, prêtre de Hel. Et on s'entendait super bien. La première fois que je l'ai entendue sur TS[4], j'ai adoré sa voix et sa personnalité. Elle était super douce et tout et tout. J'ai fait un peu le forcing pour jouer avec elle, dans le même groupe tous les soirs. Le premier truc que je faisais tout le temps, c'est "/who"[5] pour voir c'est si elle était connectée. Après je lui ai demandé son adresse MSN, pour parler en dehors du jeu et voilà quoi, ça a bien accroché et du coup, je suis allé la voir sur Paris, et on s'est plus. […] Après ça s'est su dans la communauté. D'abord un des GM de la guilde a eu un doute parce qu'à un moment, on n'était ni l'un ni l'autre connecté en même temps, donc, lui, ça lui a mis la puce à l'oreille. Après, sur TS, on se faisait des petits clins d'œil ou des sous-entendus, donc y en a qui ont capté. On a fini par le dire et voilà, tout le monde nous a dit « GG[6] » et du coup on a fait une sorte de mariage dans le jeu. A la fin, on a chacun mis le nom du perso de l'autre en nom de famille : elle c'est "Estina, épouse de Uza"* [nom de son avatar] *et moi "Uza, mari d'Etina"* [nom de l'avatar de la joueuse] ».[7]

---

[1] Louis, 29 ans, joueur de DAOC, formateur en entreprise (management), jeune papa, a initié son amie, Lucie (27 ans), au jeu. Conversations et données ethnographiques. Entretien à domicile, banlieue parisienne, juin 2007.
[2] L'occasion.
[3] Jacques, 21, joueur de DAOC, belge, étudiant en marketing, célibataire (mais a vécu quelques temps avec une joueuse de DAOC, rencontrée dans le jeu), habite Bruxelles. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.
[4] Teamspeak
[5] Commande qui permet de savoir si tel ou tel joueur est connecté.
[6] Initiales de Good Game, « Bon jeu », et par extension, les joueurs utilisent le terme de GG pour dire Bravo.
[7] Lors du dernier contact avec ce couple de joueur, ils s'étaient séparés.

Entretien avec Cyrille, joueur de WOW[1]

Tu m'as dit que tu avais rencontré une fille ?

La fille, par contre c'est une longue histoire [rires]. Bon, en fait, la fille, je l'ai jamais rencontrée. C'est l'exception qui a confirmé la règle, j'ai pas demandé l'e-mail parce que j'avais toujours espéré la rencontrer. On va dire que j'étais tombé amoureux d'elle.

Tu l'avais rencontrée comment ?

Alors, elle avait été recrutée dans ma guilde, à l'époque où j'étais GM [guildmaster]. Je l'avais prise par pur hasard, j'avais besoin d'une barde, heu d'une barde en fait, heu non d'un barde, je pensais pas tomber sur une barde. Bon, là elle débutait. Mais j'avais décidé de la prendre quand même, parce que j'en avais besoin. Et puis c'est venu comme ça, du jour au lendemain, ça a accroché.

A quel niveau ?

Dans le jeu on se correspondait, vraiment complémentaire. On se complétait vraiment en tout.

Uniquement en termes de jeu ?

Même en paroles. On se comprenait. Même des moments, on pouvait passer des soirées, même sans se parler, et le jeu se faisait. C'est à croire qu'on se comprenait même sans…

Vous parliez d'autres choses que du jeu ?

Oui de tout. Ciné, télé… Même, pour te donner une anecdote, on pouvait rester assis dans un endroit et puis juste discuter. Ça m'arrivait souvent. De ce qu'on faisait dans la journée, du boulot.

Très vite vous avez parlé de vous, enfin, de vos activités en dehors du jeu ?

Ouais, y a pas eu de complexité. Elle, elle était militaire, moi je travaillais dans une usine, donc y a pas eu de … non, ca s'est accroché.

Donc qu'est-ce que avez fait ensuite ? Vous vous êtes mariés tu m'as dit ?

Ouais, un mariage officiel dans la guilde. J'avais demandé un témoin et tout, mes témoins d'ailleurs, c'était mes meilleurs amis.

Meilleurs amis, dans la vraie vie ?

Ah oui, dans la vraie vie. Pour moi c'était quasiment sérieux.

Et pour elle ?

Pour elle aussi.

Quand est ce que tu t'es dit « bon là avec cette fille, on n'est plus dans le jeu » ?

[Silence]. C'est dur comme question. Parce que, bon, on se limitait au jeu au début, mais après, c'était le relationnel, parler de nous, tout ça, parler du cinéma… là c 'était vraiment sérieux.

Mais à quel moment tu as senti que vous vous entendiez bien ?

Quasiment de suite. Ça s'est fait, disons…, pareil un pote de la guilde, parce que c'est pas moi qui l'avais recrutée cette fille. Il avait parlé de moi par l'intermédiaire de messages privés. Puis, par pur hasard, sans le vouloir, je l'avais groupée avec moi, c'était pas du tout calculé. Et puis elle me dit « tiens mais c'est de toi qu'on parlait » et c'est venu comme ça en fait.

Et lors du mariage, les joueurs savaient que vous vous entendiez bien, je veux dire en dehors du fait de jouer ?

Ah oui, oui, tout le monde, tout le monde. Parce que si vous voulez, elle avait, elle aussi, une copine qui jouait, qui était elle aussi militaire. Elles jouaient ensemble.

Sa copine était dans la guilde aussi ?

Elle est venue par la suite parce qu'au départ, elle était pas chaud. Après que j'ai eu parlé avec cette fille, heu avec sa copine, elle me dit « hé ben dis donc, elle est accro et tout » [rires]. Ah oui, oui carrément. En fait, même moi je me rendais compte que dans la vie privée, je parlais d'elle. Même si je la voyais jamais physiquement, je parlais d'elle.

Mais un jour, vous vous êtes dit « tu me plais », enfin clairement dit … ?

Ah oui oui, carrément.

Et vous avez pas eu le projet de vous rencontrer ?

Moi j'avais prévu à l'époque de partir en Martinique. Mais bon, entre temps, heu disons que … [silence]

T'as rencontré quelqu'un ?

[1] Cyrille, 30 ans, célibataire, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, travaille de nuit dans une usine comme agent d'entretien. Entretien à Mont de Marsan, lors d'une LAN Party.

Ouais, voilà. Bon, là, je me suis dit peut-être que… Puis, bon, dès qu'elle est retournée en France, c'était plus pareil. Je sais pas pourquoi. J'ai vu qu'il y avait eu un changement. C'était plus pareil. Du jour au lendemain j'ai arrêté, j'ai plus eu de contact.

Mais pourquoi vous avez pas échangé vos mails ?

Parce que je voulais la rencontrer. J'attendais qu'elle soit de retour en France parce que, bon, une anecdote, c'est que je lui ai demandé, je lui ai dit « en attendant que tu sois en France, est-ce qu'on peut se voir ? » et elle a répondu quelque chose qui m'a pas tellement plu. C'est-à-dire dans le style « ouais bon je suis très occupée, mais ça pourrait se faire. » C'est le « mais » qui m'a … Je me suis dit en fait, c'est peut-être pas si sérieux que ça. Mais seulement sur la fin. On a joué quand même, j'ai joué quand même avec cette personne pendant au moins deux ans.

S'il existe des mariages et des rencontres « pour de vrai » dans des univers « pour de faux », il y a parfois des ruptures de cadres, des moments de flottement où les relations oscillent entre jeu et réalité. Ainsi dans la guilde de Chloé,[1] « *y a un garçon, j'ai jamais trop su ce qu'il pensait. Des fois, il me draguait mais des fois il draguait aussi des mecs, donc je me suis toujours demandé si c'était pour le fun ou s'il cherchait vraiment une relation avec une fille. Mais, une autre joueuse, une Taurens*[2] *de la guilde, avait la même impression* ». De la même façon, dans le cas de mariage « *roleplay* », « pour de faux », il n'est pas rare que dans l'espace social, la pratique soit cadrée différemment notamment par le conjoint.[3]

Entretien avec Matthieu, joueur de WOW[4]

Et qu'est-ce qu'elle pense ton amie de ta relation avec ta copine virtuelle ?

On en a beaucoup parlé. Elle m'a beaucoup posé de questions justement, même avant qu'on sorte ensemble, pour essayer de comprendre qu'est-ce qui ... machin. Alors, elle me dit qu'elle s'en fout. Ça fait plus d'un mois que j'ai pas été sur *WOW*, ça fait un mois qu'on sort ensemble. Donc, en même temps, y a pas eu de chevauchement. Moi je doute un peu quand même de ce qu'elle me dit. Je doute un peu que ça la laisse totalement indifférente parce que je sais que, quand je lui ai dit « ha tiens, j'ai une copine sur *WOW* », j'ai eu l'impression qu'elle était un peu jalouse. Même sans qu'on sorte ensemble, elle m'a posé énormément de questions, ce qui montre quand même qu'il y a au moins de l'intérêt derrière. Après, pour ce qui est de moi, je sais pas si j'arriverai à cumuler les deux.

Tu mets ça sur le même plan ?

Non, non, évidemment non [rires]. Non, non je mets pas ça sur le même plan. Mais je sais pas si j'arriverai à avoir une vie sociale dans *WOW* en ayant une copine dans la vie réelle. Parce que vu le temps que ça prend, d'une part, qui est pas négligeable, à moins de la négliger elle, ce dont j'ai pas envie. Après, avoir une copine dans la vie réelle et une copine dans le jeu, c'est pas comme si je trompais les deux mais c'est pas loin. Enfin moi ça me ... C'est pas une question de morale, c'est une question de... ça fait beaucoup [rires]. Parce que ouais, quand j'allais sur *WOW* régulièrement, au bout d'un moment, c'était que pour la voir elle, pour avoir une relation avec elle. Et voilà, maintenant j'ai une relation avec une fille réelle, j'aurais du mal à avoir deux relations, à être dans deux histoires à la fois. C'est pas très cohérent et puis je préfère la vie réelle à la vie virtuelle. C'est évident.

Cette cohabitation entre pratique de « faire-semblant » et pratique « pour de vrai » est une caractéristique très particulière de ces univers virtuels. Cette tension entre jeu et sérieux apparaît de façon plus aiguë encore dans certains cas - « limites » - lors d'enterrements de joueurs. En effet, comme pour les mariages il existe des enterrements « *roleplay*, » autrement dit des funérailles « pour de faux » organisées par les joueurs. Ils se réunissent alors dans un coin du royaume et, au cours d'une cérémonie, ils rendent hommage à un avatar. A deux reprises, nous avons assisté à ces enterrements virtuels *roleplay*. Dans le premier cas, il s'agissait d'un enterrement dans le cadre d'un scénario inventé par des joueurs, sur le modèle d'une « murder party » : l'histoire commençait par les funérailles d'un roi. Les joueurs

[1] Chloé, joueuse de WOW, 16 ans, lycéenne, célibataire, membre d'une guilde, a connu WOW en voyant une « pub télé ». Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une IRL.
[2] Minotaure dans WOW.
[3] Ces mariages ne sont pas sans créer parfois quelques tensions dans les couples. Nous y reviendrons.
[4] Matthieu, 25 ans, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, animateur socioculturel, en couple, sa compagne, enceinte (Delphine), joue à WOW également. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

rendaient ainsi hommage à un avatar (incarné par un joueur). Mais celui-ci soudainement a ressuscité pour indiquer où se cachait son épée légendaire. Il s'agissait du début d'une intrigue : chacun des joueurs devait retrouver cette épée.

A une autre occasion, il s'agissait d'un joueur qui arrêtait de jouer définitivement à DAOC. Pour faire ses adieux à la guilde, il avait ainsi mis en scène l'enterrement de son avatar et avait fait d'ailleurs une machinima, une vidéo, de son départ du jeu. Il n'est pas rare, nous le verrons[1], que les joueurs qui arrêtent de joueur définitivement ou sur une longue période, présentent leurs adieux sous une forme ritualisée et *roleplay* et fabriquent une vidéo qui marque leur départ.

Image extraite d'une machinima qui met en scène la vie et la mort d'un avatar. Réalisée par un joueur, cette vidéo marquait pour lui son arrêt de la pratique.

Parallèlement à ces enterrements pour de faux, il existe des cérémonies qui rendent hommage à des joueurs morts « pour de vrai ». A deux occasions, lors de notre participation à *DAOC,* des enterrements de joueur décédés dans la vie « réelle » ont été organisés. Dans le premier cas, il s'agissait d'un joueur, Christophe, dont le pseudonyme de l'avatar était Marc (qui était le prénom de son fils). Ce joueur est mort suite à un accident de moto. Chef d'une guilde renommée, ce personnage était connu des joueurs du serveur où nous jouions. Un ami « IRL » de Marc a informé la communauté des joueurs de cette disparition. Avec l'aide des joueurs de la guilde ils ont décidé de connecter l'avatar de Marc pour celles et ceux qui souhaitaient lui rendre un dernier hommage. Le lieu choisi pour la cérémonie fut la zone frontière (zone de PVP) afin de permettre aux joueurs ennemis également de venir saluer le défunt. Les trois royaumes ennemis du jeu se sont ainsi réunis, la règle ayant été précisée préalablement : pas de combat entre joueurs. Cette soirée (à laquelle nous n'avons pas pu participer[2]) fut l'objet ensuite de vidéos[3], de captures d'écrans et de discussions entre joueurs.

[1] Cf. p. 583.
[2] Nous avions tout juste commencé *Dark Age of Camelot* dans le cadre de notre DEA. Nous étions alors de trop petit niveau sur ce serveur pour accéder à la zone où avait lieu l'hommage. Mais certains membres de notre guilde étaient présents. Nous avons donc assisté indirectement à la cérémonie par le biais des échanges des joueurs sur le canal Guilde.
[3] Une machinima de cet enterrement est disponible ici : http://www.gamekult.com/internaute_video/1940/

Capture d'écran d'une cérémonie d'enterrement.

Une fois la cérémonie passée, elle fut objet de commentaires et de remarques sur les forums de guildes et les forums communautaires. La plupart des joueurs exprimaient alors leurs émotions, se félicitaient du bon déroulement de cet hommage et soulignaient l'esprit de solidarité qui a animé les joueurs ce soir là.

Forum communautaire : les joueurs échangent leurs impressions suite à la cérémonie

Oukisontlesnelfes : Bravo Orcanie[1]. Bravo à tous. Je vous remercie pour ce que nous avons fait ce soir. Toutes nos pensées allaient vers Marc, sa famille et ses amis. Ça nous montre que le serveur est une vraie communauté, je m'en souviendrai toujours. Adieu Marc, See you in heaven

Kenshirosan : oui merci a toutes et a tous d être venus. Adieu Marc ..... Ce fut très émouvant hier soir, je ne pensait pas que nous puissions être autant au même et moi aussi j'espere beaucoup que Marc nous a vu de là où il est maintenant.

Tancred : C'était vraiment très émouvant, rien à redire pour la mobilisation. Je ne voyais même pas la fin de la chaîne tellement elle était grande !!! J'ai encore des frissons... Adieu Marc... chez nous nous étions dans les 200

paneb/orcanie : merci tout le monde d'etre venue et d'avoir respecte cette hommage. c'etait sublime.

Kryone : Très belle cérémonie, je n'imaginais pas qu'autant de monde viendrais mais la mobilisation étais une belle preuve que *DAOC* est avant tout une communauté de gens soudés et unis.

Karmina Burana : J'ai été très heureuse et très émue de voir autant de monde réuni, ca fait plaisir de voir que l'on est tous soudé comme le dit Kryone. Bravo à tous.

kidnapskeen : au revoir marc, ta mémoire ne s'arretera pas à cette cérémonie pour nous qui t'avons connus. /clap[2] /kiss marc

Homage a Marc : Je suis Luc la personne qui a apporté la mauvaise nouvelle et qui a connecté Marc/Christophe ce soir. Très émouvante cette reunion je vous remercie tous. Au tout début j'en voulais au jeu de m'avoir plus ou moins éloigné de mon ami, que je connais depuis plus de dix ans, en sa memoire je monte un perso dans sa guidle et je peux vous assurer que depuis Mardi je ne cesse d'aller de surprise en surprise et je comprend maintenant pourquoi Christophe aimait

[1] Nom d'un serveur de DAOC
[2] Emote d'applaudissement

tant vous retrouver. Ca n'est que du virtuel pour certains, je pense que pour lui ca allait bien au dela, a voir le nombre de personnes connectées et presente pour lui faire un au revoir, c'etait très fort. MERCI A VOUS TOUS

Almeosen : Un grand rassemblement ... pour un grand homme. Merci a tous d'etre venu ... J'espere que la ou il est, Marc a put voir qu'il comptais bcp pour nous ... A un point presque inimaginable ... Je suis fier d'avoir été la ... fier de vous avoir tous vu . Et bien que la tristesse remplisse mes pensées ... je suis heureux car mon amis a eu droit a ce qu'il meritait ... Merci a tous. /bow a Luc pour ce qu'il a du enduré et faire ... merci a toi ! Une grosse pensée pour la famille de Christophe ... Merci pour tout Marc ... repose en paix. /bow[1] tous

Miloi Mikao : C'était grand. Superbe geste.

nanoko Tout était parfait, meme le lag[2] nous a épargné. Et comme tout est possible en irréel, j'espère que tu pourras reprendre son compte luc, en particulier pour sa mathida. A plus in game.

Minaelle : Un hommage très touchant ... un hommage en la mémoire de Marc mais aussi une preuve que *DAOC* n'est pas qu'un simple jeu mais une communauté et que derrière chaque personnage il y a un joueur ... ca ne se limite pas seulement a ce que l'on voit a l'écran mais bien au delà et que des liens se forment... Adieu Christophe tu manqueras à beaucoup d'entre nous. laisse s'échappée une chaleureuse pensée pour la famille et les proche.

Bowen De Bénoïc : Une superbe mobilisation pour un super hommage. Merci a tous pour cet événement inoubliable.

Calipsy : Tres emouvant en effet …MArc adieu tu nous manqueras...

Walstaff Ombre : Grace a l'aide de Tamy la gm [Game Master] j'ai pu m'adresser au 3 royaumes afin de leur dire quelque mots sur Marc. J'avais prépare quelque chose mais au dernier moment j'ai préfère laisser parler mon coeur. Comme tous le monde n'étais pas sur le cc région du a la haie d'honneur je me permet de le remettre ici :

« Je voudrais vous remercier d'être venus si nombreux ce soir. Pour célébrer non pas la disparation d'un personnage mais d'un homme. Marc s'appelait Christophe, il avait 27 ans et il étais père d'un petit garçon prénommé Marc. C'étais mon plus vieil amis sur *DAOC*, nous avions commencé ensemble sur Mid/Ys. Mac avait pour habitude de ne jamais laisser quelqu'un triste ou dans la peine il avait toujours le mot pour nous aider quand cela allais mal, il avait un vrai sens de l'amitié Pour lui la personne étais plus importante que le personnage C'est cette personne que je pleure aujourd'hui Vous voir la me prouve qu'il avais raison. Ce n'est pas des Hib, Mid ou Alb qui sont la mais des personnes qui ont perdus l'un des leur. Un des nôtres est parti et je ne pensais pas a mon age perdre un ami. Merci a tous de prouver que Marc avait raison que ce jeu n'est qu'un jeu et que la personne est plus importante que le personnage. Merci a tous et adieu Christophe mon ami. »

youkiko : Merci d'être venus pour rendre ce dernier hommage à quelqu'un de valeur. Que ce soit parce que vous le connaissiez (IRL ou virtuellement) ou parce que vous en aviez entendu parler. Ce fut un événement *DAOC* peu commun de voir tant de monde, de royaumes et de races mêlées les unes aux autres pour dire un dernier au-revoir à un seul joueur. J'aurais voulu qu'il le voit... J'espère qu'il le verra. *DAOC* est certes un jeu.. mais dès que vous êtes plus d'un à y jouer et qu'on vous donne la possibilité de parler, c'est le coté humain qui ressort. Le bon comme le mauvais.. parce qu'on ne peut pas plaire à tout le monde. Mais au milieu de tous ces joueurs, vous pouvez rencontrer des personnes que vous apprécierez et qui vous donnerons envie de continuer à jouer, par leur simple présence. Marc appartenait à ce type de joueur, il voulait construire quelque chose. Il y a réussi après bien des tribulations.. et il a laissé son empreinte sur la communauté des joueurs. Au revoir Marc, a bientôt je l'espère...

kidnapskeen : une vidéo de la soirée dédiée à marc est en cours de montage

Keepcool : Je félicite chacun d'entre vous pour avoir ramener toute l'humanité qui sépare la vie réelle du jeu vidéo... Je pense tout particulièrement aux emissions alarmistes sur la violence des jeux-vidéos... Voici une belle démonstration que le jeu vidéo n'est pas destructeur mais fédérateur, et qu'il peut amener à la solidarité entre individu plutot qu'à la solitude. Je ne connaissais pas MARC mais ne peut-on pas que souhaiter un bon voyage à toutes les personnes qui nous quitte si tot...

Proph`Mccabbe : Je suis un joueur d'un autre serveur et je ne connaisais pas le présumé mais tout ce que j'ai lu est très touchant ça devait être quelqu'un de bien

[1] Emote de révérence.

[2] Connexion lente et gel de l'écran en cas d'un grand nombre de joueurs connectés. Comme dans le domaine de la téléphonie mobile, les éditeurs vendent plus d'abonnement que ce que le matériel peut supporter en cas de connexions simultanées. Il arrive parfois (cela était très fréquent au début de WOW) que certains joueurs ne puissent pas se connecter et qu'ils aient à attendre que le serveur se libère.

Nous avons assisté en 2006 à un second « enterrement virtuel » assez comparable mais qui a connu un déroulement et une fin quelque peu différente. Suite (à nouveau) à un accident de la route, un joueur, dont l'avatar avait pour nom de Nexilion, est décédé. Sa fille, également joueuse de *DAOC*, en informe la guilde dont son père était membre.

Forum de la Guilde « les sentinelles », *Dark Age of Camelot*

Bonjour à tous, je viens vous apprendre une tres mauvaise nouvelle, et je vais pas y passer par 50 chemins car je n'en ai pas du tout envie, mais comme mon pere avait des potes parmi vous "dans cette guilde". Je me doit je vous apprendre que mon père n'est plus parmis nous cela fait deja plus d'une semaine, suite à un accident de la route. Je vous serai reconnaisante de faire passer le message au Sentinelles et à toutes personne que Nexilion connaissé.

Rapidement, la nouvelle circule sur les sites de guilde et les forums communautaires. Pour lui rendre hommage, sa fille décide avec d'autres joueurs de la guilde de son père de connecter une dernière fois son avatar et d'organiser une cérémonie d'adieu dans le jeu. Comme dans le cas précédent, le choix du lieu s'est porté sur la zone frontière pour permettre à l'ensemble des joueurs des royaumes ennemis de se réunir.

Forum communautaire : annonce d'une cérémonie en hommage à un joueur disparu

Nyny-Neomie : Afin de rendre un dernier hommage à Nexilion, une cérémonie sera organisée dimanche 15 octobre à 21h, devant la muraille de Dagda, près de Dun Scathaig (loc 32 41 dans Mont Collory). Amis comme ennemis sont les bienvenus, du moment que les intentions sont pacifistes. Je tiens à préciser que sa fille IRL sera présente, et loggera une dernière fois le perso de son père, pour assister à cet hommage. Aucune arme ne sera visible (du moins nous l'espérons), et des bouquets de fleurs seront les bienvenus. Ils seront déposés à la fin de la cérémonie aux pieds de Nexilion. Nous demanderons aussi d'abaisser vos capuches. Nexilion a toujours été une personne aimable, toujours prêt à aider son prochain. Nous souhaitons une cérémonie à la hauteur de ce qu'il nous a montré tout au long de ces années de jeu. Nous demandons ainsi que si vous souhaitiez rp sur nous, vous attendiez au moins la fin de la cérémonie.

Masako : Une cérémonie d'adieu pour un joueur formidable avec qui j'ai passer beaucoup de temps dans ma première guilde "Les Sentinelles". N'oublier pas comme dit plus haut la fille de Nexilion IRL seras parmi nous, il faut bien comprendre que pour elle, cella doit être difficile et demande beaucoup de courage pour log une dernier fois le druide de son père pour cette instant. alb hib et mid fait donc preuve de courtoisie, de respect , et d'humilité pendant cette cérémonie envers elle et toute les personnes présente. Merci.

O&R : En espérant que cet event soit respecté, bonne chance c'est un hommage sympa.

Azlem : je relancerai sans doute mon abonnement pour venir, étant donné que ce fut l'une des premières personnes que j'ai croisé sur Orca lorsque j'ai débuté.

Jarko : J'espère que l'event se passera sans embrouilles, la perte d'un proche IRL étant toujours très douloureuse et dans ces cas là hib mid ou alb n'ont plus aucuns sens,en tout cas je l'espère pour tout ceux qui seront présent.

Xadez : Envoie moi un message privé si tu cherches toujours un cameraman (sur midgard).

Nyny-Neomie : Nous connaissons les risques de la ZF, mais avons choisi un endroit où il n'y a pas de combat habituellement (pour y avoir fait des tests depuis quelques jours, on n'a jamais vu personne y passer). Donc ça ne dérange en rien ceux ne souhaitant pas y assister, nous leur demandons donc en contrepartie de ne pas interférer dans la cérémonie. Comme précisé plus haut, sa fille IRL sera présente. Ce n'est déjà pas évident pour elle de log le perso de son père, et il lui faudra pas mal de courage je pense, pour rester jusqu'au bout. Donc par respect au moins pour elle, pensez qu'il n'y a pas que les RP qui comptent. Nous vous remercions d'avance.

Krolligaruth : J'annonce sur mon forum d'alliance et de guilde cette cérémonie afin que ceux qui souhaitent venir soient informés. Je ferai de mon possible pour venir rendre hommage à un ami de notre communauté. Amicalement , çaKrolligaruth

Armaelus : Je ne connaissais pas particulièrement cette personne, mais la perte d'un être cher est toujours un évènement terrible en soit. Je serais présent à cette cérémonie, exceptionnellement teint en noir pour ce jour funeste. Je présente également mes plus sincères condoléances à la famille du défunt.

Tamzex : J'essayerai d'être la pour lui rendre un dernier hommage, même si je ne le connaissais pas, c'est toujours triste la perte d'un proche :/

astaria : une pensé pour sa famille, je sais également qu'il avait d'autre perso, Nexilion et Amein son ranger que j'ai croisé souvent, toujours poli et aimable, j'amais un mot deplacé, j'amais

enervé un exemple de fair-play...je serai la aussi pour l'accompagner un dernière fois.. Nexilion amein ou meme Nexilion, tu nous manqueras c'est sur.

Ogmios/Dezir : je ne pourrais malheureusement pas être la... j'ai croisé rapidement Nexilion sur hib et je souhaites mes condeleances à la famille. j'espere que cet event sera respecté comme il se doit...

Sosdtresse : J'ai fait passer le mot à ma guilde et a mon alliance. Toutes nos condoléances à sa famille et c'est un grand courage qu'à sa fille que de connecter une dernière fois le personnage de son père.

Cependant, contrairement au cas précédent, si certains font part de leurs émotions et leurs intentions de participer, d'autres joueurs semblent moins convaincus du « bien-fondé » de la démarche et contestent la pertinence d'un tel acte symbolique.

Misshentai : Je trouve ca malsain et limite maso pour ma part. J'espere néanmoins que ce serra respecté =)

Mysen : Mes condoléances à la famille Cependant, je ne pense pas que ce soit une bonne idée cet event. De mémoire, tous les derniers events de type Mariage / Miss Orca / Mister Orca toussa se sont transformés en boucherie

Dugali : Bon courage à cette fille et à sa famille, et faite pas les cons les alb/mid/hib gaché pas l'event

Anthz <3 Mareen : Oui j'ai pensé la même chose, moi perso j'aurai pas fait, à moins que la fille joue egalement, (ce qui est le cas je pense) et que son papa défunt aurai aimé qu'elle le log une derniere fois...

Armaelus : En même temps, un mariage ou l'élection de Miss *DAOC* ..., cela ne reste ni plus ni moins qu'une vaste fumisterie IG! Là on parle d'une cérémonie qui est intimement liée à un évènement tragique REEL qui s'est produit il y a peu. Je doute que l'on puisse alors comparer ces évènements. Je pense que si des gens viennent mettre la zone durant cette cérémonie, ce sont vraiment des gamins qui n'ont aucune conscience de la portée de leur acte sur le morale de celle qui va diriger le personnage du défunt. Et franchement il n y aurait aucun mot pour qualifier un tel acte. Comme si aucun joueur ne pouvait respecter, au moins l'espace d'une petite heure, ce rassemblement de personnes qui viennent rendre un dernier hommage à un personnage que l'on ne croisera plus jamais.

Kalysthie : C'est toujours horrible d'apprendre ça. J'éspère que la cérémonie aura lieu dans une bonne ambiance. Bien que le mot "ambiance" ne correspond pas à cet événement.

Misshentai : Je suis désolé pour elle et Si ca peut l'aider, tant mieux. J'espère sincèrement que ca se passera bien. Je trouve néanmoins la démarche étrange.

Etne : Mais tu n'es pas forcément au courant qu'il jouait tous les 2 a *DAOC*, c'est pourquoi ca te paraît étrange... Donc voilà, ils jouaient de temps en temps entre père et fille... Voilà la raison de cet acte.

Grattor : Au risque de passer pour un connard, je trouve complètement déplacé d'organiser une telle soirée sur un jeu pour un évènement aussi tragique; le deuil devrait se passer avec ses proches. De plus faire ceci sur une plateforme aussi libre qu'une zone PvP sur un jeux video online... C'est un sujet déjà tellement sensible... imaginez le mal qu'un pauvre groupe de pékin pourrais faire, si n'étant pas au courant ou ayant une morale très moyenne, aux "vrais" proches en doomant[1] tout sur leur passage... Bref, mélanger un jeu à un tel évènement je trouve plutôt mal choisi, limite dérangeant. J'éspère que cette cérémonie sera respectée, par respect pour la famille.

Kalysthie : Je suis d'accord avec certains commentaires mais si c'est dans son choix de connecter pour une dernière fois le personnage de son père et que ça lui tient à coeur, je n'ai aucun commentaire à rajouter. Maintenant elle désire lui faire un hommage avec les gens qui peuplent cet univers ! En aucun cas elle force des personnes à participer à cet hommage cependant il est placé en zone rvr mais il est normal de respecter un tel moment tragique.

Sh@n@ ; Démarche assez contestable (je veux dire, qu'il faut savoir faire la part des choses)mais chacun ressent les choses différemment (encore heureux). Je pense que cet adieu concerne surtout de nombreux joueurs qui ont évolué ig avec le défunt et qui souhaite lui rendre un dernier hommage de cette manière....car les liens tissés ig ne vont pas tjs jusqu'à l'irl, et je vois mal 120 joueurs venir irl présenter ses condoléances Aussi, cela me semble correct et légitime, je tacherai de venir, j'ai ré-ouvert mon compte.

[1] « Tuant ».

Devant le caractère sceptique de certains, la fille du joueur disparu est intervenue plusieurs fois sur les forums pour préciser la raison et le cadre de son geste :

Nexilion : Bonjour, Je suis Natacha la fille de Nexilion. Mon père et moi nous avons commencé à jouer a *DAOC*, cela fait un peu plus de quatre ans, lui accros sans aucun doute, moi un peu moin, mais nous avions deux comptes et c'est vrai que nous avions beaucoup de complicité et jouions ensemble très souvent… Je comprend que cela puisse choquer des gens que je logue un de ses perso "Nexilion" une derniere fois. Mais cela à été fait part choix, car mon père avait beaucoup de respec envers ces amis ig, et meme se juste croisé d' un soir. Oui c'est vrai c'est juste jeu, quelques pixels sur un ecran, mais pour lui venir 5 jours par semaine c'etait avant tout etre avec ces copain ig, combien de fois il me parlait d'un tel et d'un tel, il savait que derrière chaque personnage se trouvé un homme , une femme et pas que des pixel. Lorsque on ma fait part de vouloir lui rendre hommage, j'ai tout de suite accepté de loguer une derniere fois un de ces perso, car pour moi je voi la situation differement. Pour moi, c'est lui qui vas vous rendre cette hommage, par mon bié certe, car je peut vous le dire je ne vous remercirez jamais assez, vous tous et notament, les Sentinelles et Nomades qui avait passe du temps avec mon père sur les terres d'hibernia, Car pour lui c'etait plus q'un jeu. Je ne pensé pas que cette hommage aller prendre autant d'empleur, suivi par tout le royaume, et j'en suis très agreablemnt surprise, se qui prouve que mon père avait raison. 4ans de jeu cela ne peut pas rester que des pixels... Voila j'ai reussi encore une fois, à retrouver son mot de pass pour me conneter avec son pseudo pour la derniere fois aussi. Natacha...

HibPowa : Proposition à faire à Mythic/GOA : Créer une mini zone où on pourrait rendre de tel hommage avec un système de non aggression (une zone entière) et où tous les royaumes pourraient aller. Enfin, de toute manière, je préfererais ne pas voir d'autres nouvelles aussi triste donc j'espère que cette petite cérémonie sera placé sous le signe de l'humanité. Car faire preuve de respect dans ces moments là, c'est se montrer en tant qu'être humain.

Carambole5 : Merde j'apprend ce qui s'est passé juste là ayant décroché pas mal, et *WOW* ça fait un choc, je connaissais Nexilion/Amein car nous avons fait partie de son alliance pendant pas mal de temps et après nous nous croisions en rvr, toujours un mot sympa, vraiment un chic type. Je serais présent ce soir, pour lui rendre un hommage qu'il mérite, j'ose espérer (mais sincèrement j'ose surtout pas croire qu'humainement le contraire soit possible) qu'il y aura une participation absolument clean de tout le monde. A ce soir et toutes mes condoléances à sa famille et courage.

Informé par le chef de notre guilde, nous fûmes présents avec d'autres membres à cette cérémonie. Plus d'une centaine d'avatars, en zone de PVP, se sont réunis pour rendre hommage au joueur disparu. Les joueurs ont formé une rangée et l'avatar, connecté par la fille du défunt, a circulé dans cette haie d'honneur sous les *emotes* « respectueux » des personnes (télé)présentes : à son passage chaque avatar s'inclinait sous la forme d'une révérence.

Capture d'écran de la cérémonie

Une fois les hommages rendus, le personnage s'apprêtait à être déconnecté pour la dernière fois, comme dans la cérémonie précédente. A ceci près que, cette fois-ci, le cadre du jeu s'est imposé. En effet, comme certains l'avaient pressenti, quelques joueurs ont profité du rassemblement pour attaquer les ennemis et la cérémonie s'est ainsi rapidement transformée en « combat de masse ».[1] Quelques éclairs fusent, des sorts sont lancés et rapidement les avatars se divisent. Certains joueurs sortent leurs armes et foncent sur les ennemis tandis que d'autres décident de ne rien faire. Sur les canaux de discussions, les joueurs précisent de ne pas attaquer, d'autres invitent à attaquer ceux qu'ils soupçonnent d'avoir engagé les hostilités. Après un combat de masse de quelques minutes, les affrontements cessent et le calme revient : plusieurs dizaines d'avatar jonchent le sol. Aussitôt, sur les forums communautaires, cette cérémonie est commentée. Les joueurs font part non seulement de leurs émotions et postent des captures d'écran de la soirée (une machinima a également été réalisée). Beaucoup discutent du caractère « irrespectueux » de l'attaque finale. La plupart condamne l'affrontement qui a clos la cérémonie, d'autres contestent radicalement l'idée de rendre hommage à un joueur mort « pour de vrai » dans cet univers « pour de faux ».[2]

Gni : GG[3] les albs qui viennent foutre la merde c'est pitoyable....

Fuyu*Aki : Bravo au ramolli du bulbe qui s'amuse a frag[4] des gens participant a l'event

Lens : Faire ca dans un moment pareil.. Ils sont la honte du serveur... Des consignes ont été données pour ne pas répliquer. C'est Nexilion qui compte, le reste n'a aucune importance...

Tamzex : Dommage que ce type d'incident arrive meme dans de pareilles circonstances :/

Leekiss : c'est d'un gout douteux... Je ne comprend pas du tout l'attitude de certains joueurs qui ont tuer des participants a cette event. Cette event n'est pas un mariage role play, ni quoi que ce soit de nature d'un jeu, MAIS un adieu a un joueur qui nous a quitter pour de vrai. C'est un manque de respect total, et c'est navrant de voir que ces gens la ne font plus la différence entre vie en jeu et la vrai vie. Quel image avez vous donné a ça fille des joueurs de *DAOC* ? Que cacher derriere votre speudo vous cracher sur une personne décédé ? BRAVO ! Je ne connaissais pas cette personne, allier ou ennemis dans le jeu peu importe c'était une personne avant tout comme vous et moi qui partageais la meme passion du jeu, et méritais que sa mémoire ne soit pas entacher a un fais IG aussi pitoyable.

Kalyto : Venir foutre la merde a ce genre d'event est fort représentatif de la connerie humaine dans toute ça splendeur.... Bravo aux gros boulets qui ont fais ça ...

Aphrodita : Je me permet de rajouter ma pierre a l'édifice des réprimandes !! Bien dommage que certain Mid , Alb et Hib ai la gâchette facile , et n'arrive pas a se tenir , ces plus fort qu'eux !!! meme dans des circonstance grave... Alors que dire , *DAOC* c est une vrai communauté qui représente la vrai société IRL , avec ces boulet , ces roxor, ces poisseux, ces gentils et ces mechants, rien ne pourra esperer etre tirer de bon dans ce jeux !! Alors OK, on me dira ce jeux c'est la guerre !! mais bon meme les nuit de Noel de la guerre de 14-18, les gas passez la veiller ensemble entre ennemis !!! Bref je tenez a présenter mes excuse au non de albion sur le comportement de certain, les message on etais passez au personne concerné Natacha , ainsi que ta famille, beaucoup de courage dans cette épreuve, et ne perd pas de vu que ton père sera toujours avec toi, tout au long de ta vie .....

Nyny-Neomie : Voilà, la cérémonie est terminée... Nexilion a déco pour la dernière fois...Nous avons perdu un exemple de *fairplay*. Beaucoup ont rouvert leur compte, ce soir, uniquement pour

[1] Plusieurs versions ont été données. Certains ont accusé des joueurs présents à la cérémonie d'avoir attaqué. D'autres pensent qu'il s'agit d'une guilde qui est arrivée dans la zone et qui, voyant le regroupement, a engagé le combat. Selon les versions les joueurs ignoraient ou non la raison de ce rassemblement. Quelques-uns enfin pensent qu'il s'agit d'une maladresse : un joueur aurait jeté un sort sur un autre, sans l'intention de provoquer un combat. Ce dernier aurait cru qu'il s'agissait d'une provocation et aurait riposté. Après avoir interrogé plusieurs personnes ayant participé au combat, il semblerait qu'il y ait eu plusieurs phénomènes simultanés.

[2] Sensiblement la même histoire s'est produite dans WOW. Une guilde avait décidé de rende hommage à un de leur membre disparu. Il s'agissait cette fois d'une cérémonie de guilde, entre membre. Une guilde ennemie a eu vent de cette cérémonie en lisant leur forum et en a profité pour leur tendre une embuscade. Une vidéo a circulé de sites en sites, certains condamnant l'attaque, les autres indiquant que WOW est un jeu, et que le réel n'a pas à s'imposer dans cet univers. L'histoire est évoquée sur le site de jeu : http://kotaku.com/gaming/WOW/WOW-funeral-party-gets-owned-167354.php . Des évènements similaires sont rapportés dans l'ouvrage coordonné par Franck Beau (dir.), *Culture d'univers, op. cit.,* p.74.

[3] Initiales de « Good Game », « bon jeu », mais le plus souvent employé dans le sens de « bravo ».

[4] Tuer.

lui faire un dernier adieu. Nous avons eu beaucoup de soucis de ld[1], notamment la mienne et je m'en excuse. Je remercie les personnes qui étaient présentes, amis comme ennemis de la patience qu'ils ont eu. Evidemment, la soirée ne s'est pas forcément bien terminée mais nous nous y attendions. Difficile de rester calme quand on a à sa portée autant de Points de Royaume[2]. Je vous demanderai de laisser de côté ces incidents, pour ne vous concentrer que sur la merveilleuse alliance qui a pu se faire ce soir, de la part des trois royaumes...tout comme l'aurait fait Nexilion lui-même. Pour ceux qui ont ld, n'ont pas pu reco, où n'ont pas pu se co tout court, voici un copier/coller du discours qui s'est tenu ce soir :

« *Avant de commencer, je tiens à remercier toutes les personnes présentes, et j'espère que tout se déroulera au mieux. Je tiens à saluer plus particulièrement Natacha, sa fille, pour avoir le courage d'assister à cet hommage. Il nous tenait à cœur de le faire, et nous espérons que tu pourras comprendre à quel point ton père était apprécié. Je remercie aussi Edna, qui a pris les choses en main, et sans qui cette soirée ne serait pas encore prête, loin de là.Merci aussi aux cameramen qui filment la cérémonie. […]Nexilion etait un homme charmant et agréable, mais il était avant tout la gentillesse personnifiée. Malgré les problèmes, jamais il ne se plaignait, jamais il ne s'engueulait avec qui que ce soit, et pourtant on peut dire que nous n'étions pas toujours faciles à supporter, surtout les Prétoriennes. ^^ Pour ceux qui le connaissaient, ses afk que ce soit en rvr ou en pex étaient habituels. Il était toujours là pour aider, donner, conseiller, écouter... Nexilion, c'était la force tranquille, on savait que quand il était là, ca allait. Nexilion n'est plus là, mais au-dela de notre chagrin et de notre peine à tous, ca va. Ca va, car il nous a transmis a chacun de nous un peu de lui et nous a rendu meilleurs. Ca va parce que nous le portons en nous, quelque chose de lui restera présent en chacun de nous. Nexilion nous a appris a donner. Tout donner, de l'affection, du respect, de l'ecoute, mais pas trop au niveau des platines.^^ Nexilion, c'était celui qui gardait encore l'esprit fair-play du début de DAOC, celui qui allait courir le royaume ou les frontières pour aider ou juste pour rez, sans rien demander en retour. Il parlait peu, mais était écouté, ponctuant son humour parfois étrange de son célèbre « hihihi ». Ce soir, c'est à notre tour de lui donner.Nous avons pris beaucoup de temps a nous concerter pour préparer cette cérémonie, nous voulions atteindre la perfection, donner le meilleur de nous-mêmes. Donner tout, tout ce que nous avons (mais on garde nous aussi nos platines). Nous voulions lui rendre le meilleur de lui-meme et le rendre un peu à toi, Natacha. Tous ceux qui ont côtoyé Nexilion ont appris de lui, appris la gentillesse, la générosite, le respect, la sagesse, la patience et tant d 'autres qualité qui faisaient de lui un être à part. Nexilion était une vraie rencontre, de celles qu'on n'oublie pas, de celles qui restent gravées en nous. Nexilion, au nom de tous, je te dis Merci. Un peu de toi est pour toujours en chacun de nous.* » S'il vous plaît, pour sa mémoire, même si tout ne s'est pas déroulé de façon impeccable, je vous remercie d'éviter de vous énerver ici. Par respect pour lui, pour sa fille, qui viendra tout de même lire les réactions ici.

Au cours de notre étude, c'est probablement l'un des moments où les ruptures, les conflits et les flottements de cadre furent les plus visibles et les plus troublants. Entre les joueurs qui venaient rendre hommage à un ami disparu et ceux qui participaient en étant dans le jeu (au point d'attaquer), le cadre de l'activité différait grandement selon les cas. On pourrait, comme certains n'ont pas manqué de le faire, « psychologiser » l'attitude de certains, et parler ainsi de joueurs irrespectueux du cadre. Il s'agirait là d'une explication trop simple, et quelque peu rapide. Il faut voir, nous semble-t-il, que ce type d'évènement renvoie moins à des « personnalités des joueurs » qu'aux propriétés mêmes de ces univers numériques, beaucoup plus enclins à produire des ruptures, des flottements et des conflits de cadre. En effet, si à un premier niveau d'analyse, on peut être troublé par cette relation étroite entre le réel et le jeu, on peut cependant trouver autant d'exemples de ce rapport entre ludique et sérieux dans le monde réel. Si l'on pense au football par exemple, il n'est pas rare de voir avant que la partie ne commence, une équipe rendre hommage à un joueur disparu, à un attentat, un crash d'avion, … tout particulièrement lors des compétitions mondiales. A ceci près que dans le cadre du football, la minute de silence a lieu avant le coup de sifflet. Dans le cas des MMO, il est parfois difficile, pour reprendre les analyses de Goffman, de repérer les parenthèses spatiales et temporelles qui indiquent le changement de cadre et le périmètre du « cercle magique » de Huizinga. Dans l'univers numérique, à l'exception des avertissements donnés par les joueurs dans le jeu ou sur les forums (que tous ne lisent pas) il n'y a pas de coup de

[1] Déconnexion du serveur.
[2] Point que l'on gagne en tuant des ennemis.

sifflet pour indiquer à tous que ce qui se produit relève d'un hommage, d'un jeu, d'un rite ou d'un cadre primaire. Ainsi pour les MMO, on pourrait ainsi dire que le moment solennel a lieu sur le terrain pendant la partie elle-même ce qui fait toujours courir le risque que pendant la minute de silence, un joueur ne s'en aperçoive pas, s'empare du ballon et aille marquer un but. C'est d'ailleurs ce que l'un des joueurs, auteur de l'attaque, n'a pas manqué de nous dire. Il s'agissait d'un mauvais cadrage : « *je suis désolé ouais, mais bon, franchement faire ça au milieu de la ZF*[1]*, tu vas pas me dire que c'est pas litigieux. »*. Un autre joueur indiquait quant à lui qu'il s'agissait moins d'un malentendu que du fait que ce type d'évènement n'a pas sa place dans les espaces de combat : *« Je me suis douté qu'il y avait un truc, ouais, quand j'ai vu la masse de monde regroupé. Au début je me suis dit "tiens c'est un mariage". Après un mec m'a send*[2] *pour me dire que c'était une cérémonie, mais bon, c'est pareil. C'aurait été un mariage, c'aurait été pareil, on aurait rush. Que ce soit un mariage ou un vrai truc dans le jeu, je sais pas quoi, tu fais pas ça dans le jeu. Après, je suis désolé pour ceux à qui ça a fait de la peine, mais bon, je me connecte, je joue, rien à foutre du reste. Imagine que tout le monde se mette à faire des trucs dans le jeu, en disant "ah non mais attends là c'est pas du jeu", t'as plus de jeu possible. Quand tu te connectes tu sais que c'est pour jouer* ». Pour ce joueur, l'entrée dans le cercle magique n'est scandée par aucun coup de sifflet ni par aucune parenthèse ; elle est seulement réalisée par la connexion au jeu.

Du *roleplay* virtuel au *cosplay* « IRL »

A ces pratiques de *roleplay* il nous semble important d'ajouter également celles qui se manifestent en dehors de l'univers ludique, lors de rencontres « IRL » entre les joueurs, qu'il s'agisse d'une rencontre organisée par une guilde ou lors des salons et des conventions de jeu vidéo organisés par les professionnels. En effet, ce plaisir du déguisement se manifeste tout particulièrement avec ce que les joueurs nomment le *cosplay*, abréviation de « costume et play », littéralement « jeu de costume ». Cette pratique se développe depuis quelques années en France. Il s'agit, pour le dire rapidement, de se déguiser lors de conventions ou de salons en fonction du produit culturel célébré. Ce phénomène ne concerne pas spécifiquement le jeu vidéo mais également les mangas, les jeux de rôle, les films ou les séries de science-fiction, etc. Ainsi lors de ces *cosplay*, s'il s'agit de salons consacrés aux bandes dessinées japonaise, il n'est pas rare de voir des gens déguisés en personnages de *Dragon Ball*, de *Sailor Moon*, des *Chevaliers du zodiaque* … Dans le cas de conventions de « science-fiction », on verra ainsi des personnes déguisées en extra-terrestre de *Star Wars*, de *Star Trek*, de *Battlestar Galactica,* etc. Les lecteurs et les fans fabriquent le plus souvent leurs costumes et viennent ainsi habillés pour partager avec d'autres leur passion. En plus du plaisir du déguisement, il y a très souvent des concours du costume le plus réussi.

Photos de *Cosplay*

[1] Zone Frontière, zone de combat.
[2] « Envoyé un message privé ».

Phénomène très présent au Japon et aux Etats-Unis, il est apparu plus récemment en France. On peut cependant penser qu'il n'est pas totalement nouveau. Dès les années 90, avec les jeux de rôles (et les jeux de rôles grandeur nature) et avec les conventions de science-fiction, on voit un public se déguiser selon les thèmes de l'univers (avec *Star Wars* notamment[1]). Le terme de *cosplay* est aujourd'hui plus « à la mode » et employé fréquemment par les médias et les joueurs[2] tandis que, dans le même temps, les jeux vidéo deviennent plus qu'avant des supports de *cosplay*. Ainsi, lors des conventions de jeu vidéo, il n'est pas rare de voir des joueurs venir en costumes. Lors des salons consacrés à *WOW* ou *DAOC* auxquels nous avons participé, beaucoup de joueurs venaient ainsi habillés, le plus souvent à l'image de leur avatar, mais parfois à l'image d'un personnage célèbre du monde.

Photo du Monde du jeu, stand *DAOC*, 2005, joueurs déguisés

Lors de ces salons, il faut cependant distinguer les pratiques « publicitaires » des pratiques de *cosplay* des joueurs. Dans le premier cas, il s'agit souvent « d'hôtesses », déguisées et employées par les industries. Ce sont alors des jeunes mannequins, costumées, dans des vêtements « légers », dans des postures hypersexualisées, donnant à voir des images assez stéréotypées et peu progressistes de la féminité. A cette occasion, on retrouve assez bien les critiques féministes adressées à l'industrie du jeu vidéo.

Hôtesses « *World of Warcraft* » au salon du jeu vidéo, l'E3[3] et du salon du jeu vidéo Blizzard

[1] Lors des sorties dans les salles de cinéma. Le phénomène fut plus visible encore lors des sorties des épisodes 1, 2 et 3.
[2] On trouve sur internet un grand nombre de site consacrés au cosplay
[3] L'E3, Electronic Entertainment Expo, est le plus grand salon international du jeu vidéo, organisé par L'Entertainment Software Association (syndicat des éditeurs de jeu vidéo aux Etats-Unis).

Parallèlement à ces pratiques marketings, les joueurs créent leurs propres costumes, régulièrement encouragés par les éditeurs favorables à ces pratiques. Ils invitent en effet souvent lors des conventions les joueurs à venir déguisés et organisent des concours de *cosplay*.

Courrier envoyé par E-mail aux joueurs de DAOC avant le monde du jeu en 2006 : [1]

« N'hésitez pas à venir costumés ! Vous pourrez également rencontrer l'équipe storyline pour évoquer les animations, le background du jeu et de vos personnages, et plus généralement tout ce qui se rapporte au roleplay dans *DAOC*. »

Sur les stands des éditeurs des espaces de maquillages sont proposés aux visiteurs.

Espace maquillage sur le stand *Dark Age of Camelot*, « monde du jeu », 2006

Diverses animations sont organisées autour du MMO. Les éditeurs s'appuient par ailleurs sur les joueurs. Ils mettent en place des espaces pour qu'ils puissent participer et présenter leurs créations. Ainsi lors d'un festival du jeu vidéo auquel nous avons assisté, il y avait une scène (une estrade) afin que les joueurs qui le souhaitent puissent présenter leur costume et fassent également des animations autour du jeu.

Ici, un joueur, déguisé en Taurens, avait préparé « un sketch » raillant les gnomes de *World of Warcraft* en les comparants à des Twingo [2]:

[1] http://news-DAOC.goa.com/view_plus90news.php3?id_article=3622
[2] Vidéo disponible sur : http://www.dailymotion.com/video/x321uo_cosplay-fjv-tauren-druide-de-world_events

Parallèlement à ces salons auxquels participent les éditeurs du jeu[1], les guildes de joueurs organisent également des « IRL », des rencontres dans la vraie vie. Toutes sortes « d'IRL » sont possibles : parfois elles accompagnent des salons de jeu vidéo (dans ce cas les joueurs se rencontrent au restaurant ou dans un café), parfois elles sont organisées à l'occasion de l'anniversaire d'un joueur, d'un spectacle, de l'anniversaire de la création de la guilde … toutes sortes de configurations sont possibles[2]. A cette occasion, certains joueurs n'hésitent pas à venir costumés, à l'image de leur avatar.

Photos d'une rencontre « IRL » de la guilde « l'Alliance des Seigneurs », organisée dans un restaurant

Enfin à ces pratiques de *cosplay*, il faut également ajouter les « jeux de rôles grandeur nature » inspirés par les MMO. Ces pratiques ludiques consistent à incarner un personnage et à interagir en situation réelle selon une intrigue élaborée par des organisateurs. On trouve ces pratiques dans le monde du jeu de rôle, dans les années 90. Cependant, depuis quelques années, les univers de jeu vidéo deviennent de possibles univers de référence pour ces activités ludiques. Les joueurs viennent ainsi déguisés, avec des armes en latex, et, pendant plusieurs jours, ils s'affrontent et vivent collectivement une aventure.

Photos de jeux de rôles « Grandeur Nature » sur le thème de *World of Warcraft*[3]

[1] Selon les salons, les organisations sont différentes. Dans certains cas, il s'agit de salons qui regroupent un ensemble de professionnels du jeu vidéo, tel que le « festival du jeu vidéo » ou le « monde du jeu » à Paris. Le salon est alors organisé par une société d'évènementiel. Les éditeurs ont des stands (et payent souvent leur espace). Dans d'autres cas, il s'agit de salons organisés par les éditeurs eux-mêmes, tel que le *Worldwide Invitational*, qui est le salon officiel de l'éditeur Blizzard, à tous les jeux édités par la société : *Starcraft*, *Diablo*, etc. C'est un salon international qui est organisé chaque année dans un pays différent. Le dernier a eu lieu à Paris, le dimanche 29 juin 2008. L'entrée est cher (70 euros) et les places limitées. Il s'agit d'un grand « show » promotionnel, où les joueurs peuvent rencontrer les créateurs (programmateurs, game-designer, scénaristes). Des séances de dédicaces ont lieu. Des tournois sont organisés. Des vidéos des nouveaux jeux à venir sont projetées sur écrans géants ; des spectacles ont lieu sur scène (musiciens et acrobates sur scènes).

[2] Nous y reviendrons en détail p. 501.

[3] http://quebecwarcraft.frbb.net/

Sur les forums communautaires consacrés au jeu *World of Warcraft*, des joueurs annoncent l'organisation de jeu de rôle grandeur sur le thème du MMO. Comme pour les machinimas, les éditeurs sont souvent favorables à ces pratiques et ne manifestent aucune opposition à ce que leur univers soit utilisé dans ce cadre ludique. On peut voir là aussi des espaces et des moments d'interactions, de collaborations et d'appropriations d'un univers culturel par les joueurs.

Forum communautaire[1] : annonce d'un jeu de rôle grandeur nature sur le thème de *World of Warcraft*.

Bonjour à tous.

Allez c'est officiel, le GN basé sur l'univers de Warcraft aura lieu du 30 Octobre au 1er Novembre 2009 en Midi-Pyrénées (Site non définitif, plus de news bientôt). Pour ceux qui ne connaisse pas le GN, c'est une partie de jeu de rôle mais en grandeur nature (avec déguisement et tout et tout ^^). Le GN sera organisé par l'association : Les Forges de Krom. Ce GN aura pour cadre d'univers, celui de Warcraft. Il ce veux une adaptation et non pas une reconstitution, donc il y aura des paramètres du jeu vidéo, des romans ou même des bandes dessinée basé sur l'univers qui ne serons pas pris en compte pour des raisons de Gameplay ou de faisabilité (Jouer un Taurren par exemple...). Le jeu devrait ce déroulé dans la ville de Sombre-Comté (Darkshire). Ce dernier s'appellera : Pour qui Sonne le Glas ?

Qu'il s'agisse de *roleplay* « IG » (dans le jeu) ou de *cosplay* « IRL » (dans la vraie vie) ou de Grandeur Nature, toutes ces pratiques de costume renvoient à des formes de carnaval. En effet, il y a bien dans l'expérience, le discours et les pratiques des joueurs tout un plaisir du masque, du déguisement, du travestissement. Ainsi Eric[2] précise « *quand je me log[3], j'ai vraiment le plaisir de faire autre chose. Je raconte des conneries, je fais des blagues derrière mon perso. C'est un peu comme dans la vie, mais là, tu peux vraiment te lâcher, c'est no-limit* ». A l'exception de rares flottements de l'expérience tels que les mariages ou les enterrements, les pratiques de *roleplay* et de *cosplay* renvoient en grande partie au domaine du jeu de faire-semblant, « *au plaisir d'être un autre* ».

On retrouve bien dans les discours et les pratiques des joueurs la notion de Mimicry telle que Caillois la développe en tant qu'activité « accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante »[4]. Les analyses de Huizinga sur les relations entre jeu et réalité se vérifient tout autant : « la faculté d'être autre et le mystère du jeu se manifestent dans la mascarade. Ici le caractère « insolite » du jeu est parfait. Le travesti ou le masque « joue » un autre personnage. Il « est » un autre personnage. La terreur enfantine, le divertissement débridé, le rite sacré et l'imagination mystique pénètrent, de manière

[1] http://forums.WOW-europe.com/thread.html?topicId=8246764790&sid=2

[2] Eric, 24 ans, joueur de WOW, « Fan de Blizzard », Equipier Mac Donald, en couple, chef de guilde, sa compagne est joueuse de WOW également, (il l'a initiée), joueur du jeu de cartes. Conversations et données ethnographiques. Entretien à un salon du jeu vidéo, déguisé en Taurens (minotaure dans WOW) pour l'occasion.

[3] Se loguer, se connecter.

[4] Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 43.

indissoluble, tout le domaine de la mascarade et du déguisement »[1]. Comme le précise Chloé[2], « *j'adore mon orque. Elle a un look incroyable, je lui ai fait des couettes, elle est délire.* ». De la même façon pour Lucas[3], costumé lors d'un salon du jeu vidéo, « *les morts-vivants sont terrifiants. Le mien, j'essaie de le faire le plus monstrueux et le plus cadavérique possible* ».

Ce carnaval des joueurs renvoie moins à une dimension sacrée telle qu'il le fut à certain moments de son histoire[4] , mais à une dimension festive, ludique et libératrice : « au Carnaval, le masque ne cherche pas à faire croire qu'il est un vrai marquis, un vrai toréador, un vrai Peau-Rouge, il cherche à faire peur et à mettre à profit la licence ambiante, elle-même le résultat du fait que le masque dissimule le personnage social et libère la personnalité véritable »[5]. Dans le cadre des pratiques de *roleplay* et de *cosplay*, on retrouve assez bien cette idée du carnaval comme d'un spectacle auquel on assiste mais également, comme le souligne Bakhtine, comme d'un spectacle qui n'existe que dans la participation de chacun : « le carnaval ignore toute distinction entre acteurs et spectateurs ».

Un monde de fêtes : le *roleplay* « carnavalesque »

Au final, pour caractériser certaines des pratiques des joueurs, on peut parler de carnaval, entendu dans sons sens commun comme un jeu et une occasion de déguisement. Plus précisément encore, au regard de certaines pratiques de *roleplay*, telles que les mariages ou les cérémonies virtuelles, on peut penser à la notion de « carnavalesque » telle que Bakhtine la définit et la théorise : « nous donnons au terme « carnavalesque » une très large acception. En tant que phénomène parfaitement déterminé, le carnaval a survécu jusqu'à nos jours, tandis que d'autres éléments des fêtes populaires qui lui étaient apparentés par leur caractère et leur style (ainsi que par leur genèse) ont disparu depuis longtemps ou bien ont dégénéré au point de devenir méconnaissables »[6].

Le carnaval selon Bakhtine révèle « l'élément le plus ancien de la fête populaire, et on peut assurer sans risque d'erreur que c'est le fragment le mieux conservé de ce monde aussi immense que riche. Cela nous autorise à utiliser l'adjectif « carnavalesque » dans une acception élargie désignant non seulement les formes du carnaval au sens étroit et précis du terme, mais encore toute la vie riche et variée de la fête populaire au cours des siècles et sous la Renaissance, au travers de ses caractères spécifiques représentés par le carnaval à l'intention des siècles suivants, alors que la plupart des formes avaient soit disparu, soit dégénéré ».[7]

La notion de carnavalesque renvoie chez Bakhtine à la notion de culture populaire, entendue comme un ensemble d'images, de mots, de pratiques, de principes qui se situent en contraste et en opposition absolue avec la culture classique, officielle et dominante. Sortant le carnaval d'une vision exclusivement folklorique ou sacrée, les fêtes où l'on se déguise, et tout particulièrement celles du Moyen-Age, sont selon lui l'expression la plus visible[8] d'une culture profondément marquée par le rire, l'irrévérence, la « folie » et la subversion[9]. Le

---

[1] Johan Huizinga, *Homo Ludens*, *op. cit.*, p. 34.

[2] Chloé, joueuse de WOW, 16 ans, lycéenne, célibataire, membre d'une guilde, a connu WOW en voyant une « pub télé ». Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une IRL.

[3] Lucas, 29 ans, joueur de WOW (casual : 8 heures par semaine, uniquement le week-end), kinésithérapeute, en couple (sa compagne est vétérinaire), non-joueuse, jeune papa. Nantes. Rencontré au festival du jeu vidéo, déguisé en mort vivant.

[4] Bakhtine rappelle que si le carnaval est associé, comme le furent les jeux traditionnels, à des fêtes, des rites et au domaine du sacré, il se transforme peu à peu, comme le sport moderne au profit d'une dimension autotélique, festive et libératrice. Mikhaïl Bakhtine, *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au moyen âge et sous la renaissance,* p. 16.

[5] Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*

[6] Mikhaïl Bakhtine, *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au moyen âge et sous la renaissance, op. cit.*, p. 16.

[7] *Ibid.*, p. 219.

[8] Bakhtine distingue 3 types de manifestations de cette culture populaire : les rites et fêtes (dont le carnaval), les œuvres comiques et théâtrales, et les injures, jurons et langage de la place publique.

[9] Il retrouve et analyse en fait cette culture populaire dans l'œuvre de Rabelais. Bakhtine propose en effet une lecture sous l'angle du carnavalesque et d'un rire populaire. « Le défaut principal des études rabelaisiennes menées actuellement à l'étranger, résulte de leur ignorance de la culture populaire; elles tentent d'insérer l'œuvre de François Rabelais dans le cadre

carnaval est en effet le moment où l'on renverse de façon symbolique, temporaire et limitée, toutes les hiérarchies instituées entre le noble et le trivial, le haut et le bas, le raffiné et le grossier, le sacré et le profane… « La fête devenait en l'occurrence la forme que revêtait la seconde vie du peuple qui pénétrait temporairement dans le royaume utopique de l'universalité, de la liberté, de l'égalité et de l'abondance »[1]. A cette occasion, les rôles sociaux s'inversaient : les hommes devenaient des femmes, les dominants des dominés, les fous des rois, les prêtres des idiots et les seigneurs des paysans. Ce qui marque ainsi cette culture carnavalesque, c'est non seulement l'inversion entre « le haut et le bas » - « tout y est inversé, à l'opposé du monde des vivants. Les grands sont détrônés, les inférieurs couronnés »[2] - mais également la valorisation du « bas », du vulgaire, du matériel et du corporel : « c'est la prédominance exceptionnelle du principe de la vie matérielle et corporelle : images du corps, du manger et du boire, de la satisfaction des besoins naturels, de la vie sexuelle. De surcroît, ces images sont excessivement outrées, hypertrophiées. »[3]

Au cœur du carnavalesque se tient le rire qui vise une parodie de l'ordre établi à l'image de fêtes des fous que célébraient les écoliers et les clercs à la Saint-Stéphane et le jour de l'an, de la fêtes des sots et des « Innocents » à la Trinité et à la Saint-Jean : « c'est la seconde vie du peuple, basée sur le principe du rire »[4]. Ce renversement général des valeurs culminait par ailleurs dans l'élection d'un roi du carnaval remplaçant symboliquement et temporairement l'autorité en place. La fête marquait alors « une interruption provisoire de tout le système officiel, avec ses interdits et barrières hiérarchiques. Pour un bref laps de temps, la vie sortait de son ornière habituelle, légalisée et consacrée, et pénétrait dans le domaine de la liberté utopique.»[5]

La culture populaire et le carnavalesque revoient selon Bakhtine à une transformation du réel en parodie, à une modalisation du sérieux en comique : « Toutes ces formes des rites et spectacles organisées sur le mode comique présentaient une différence extrêmement marquée, une différence de principe, pourrait-on dire, avec les formes de culte et de cérémonie officielles et sérieuses de l'église ou de l'état féodal. Elles donnaient un aspect du monde, de l'homme et des rapports humains totalement différent, délibérément non officiel, extérieur à l'Eglise et à l'Etat; elles semblaient avoir édifié à côté du monde officiel *un second monde et une seconde vie* auxquels tous les hommes du Moyen-Age étaient mêlés dans une mesure plus ou moins grande, dans lesquels ils vivaient à des dates déterminées. »[6].

Si Bakhtine s'intéresse ainsi à la culture carnavalesque au Moyen-Age, à l'imagerie (aux géants par exemple), aux symboles qu'elle véhiculait et aux principes joyeux qui la régissaient, il montre comment, peu à peu, elle se transforme. En effet, à partir de la renaissance, on passe de la fête populaire à la fête bourgeoise romantique et « moderne ». Assez comparables aux analyses de Levine sur le théâtre de Shakespeare[7], de Bourdieu sur le sport[8], le carnaval et la fête populaire, selon Bakhtine, se sont peu à peu transformés notamment sous l'effet des classes bourgeoises et d'un contrôle social plus grand : « sous l'emprise de la culture bourgeoise, la notion de fête n'a fait que se rétrécir et se dénaturer sans

---

de la culture officielle, de la comprendre dans le pot unique la « grande » littérature de la France, c'est-à-dire de la littérature officielle. » (M. Bakhtine, *op. cit.,* p. 469). On ne peut comprendre selon l'auteur la vie et la lutte culturelle et littéraire des époques passées en ignorant la culture comique populaire particulière, « qui a toujours existé, et qui ne s'est jamais fondue avec la culture officielle des classes dominantes » (Mikhaïl Bakhtine, *op. cit.,* p. 470).

[1] *Ibid.*, p. 17.
[2] *Ibid.*, p. 381.
[3] *Ibid.*, p. 27.
[4] *Ibid.*, p. 16.
[5] *Ibid.*, p. 97.
[6] *Ibid.,* p. 13.
[7] Lawrence Levine, *Highbrow/Lowbrow: the emergence of cultural hierarchy in America*, *op. cit.*
[8] Pierre Bourdieu, *Questions de sociologie, op. cit.*, pp. 173-195.

toutefois disparaître »[1]. Apparaissent ainsi les fêtes privées et les fête d'intérieurs, « celle de l'individu à l'époque de la bourgeoisie ». Si les fêtes publiques disparaissent peu à peu (d'autres subsistent), la culture carnavalesque reste cependant présente dans la littérature (chez Rabelais, mais aussi chez Voltaire), au théâtre (la commedia dell'arte) et dans les forme « modernes » du carnaval qui « conserve, malgré tout, sa nature véritable, quoique dénaturée »[2].

A partir du 19ème siècle, sous l'effet de la pensée romantique, elle-même le produit d'une pensée contre la modernité et l'esprit des lumières, se produit une seconde transformation. On passe, selon Bakhtine, d'un réalisme grotesque, basé sur le rire et la satire des puissants, à un grotesque romantique. Dans le grotesque populaire, « la folie est une joyeuse parodie de l'esprit officiel, de la gravité unilatérale, de la « vérité » officielle. C'est une folie de la fête »[3]. Le grotesque *romantique* se caractérise comme « une réaction contre les éléments de l'époque classique et du XVIIIe siècle responsables d'une limitation et du sérieux unilatéral de ces courants : rationalisme sentencieux étroit, autoritarisme de l'Etat et de la logique formelle, aspiration à tout ce qui est prêt, achevé et univoque, didactisme et utilitarisme des philosophes des lumières, optimisme naïf ou banal, etc. »[4] Alors que dans le grotesque médiéval, on vise le rire collectif, l'exagération de la vie, « le grotesque romantique acquiert la nuance sombre, tragique de l'isolement de l'individu ».[5]

En conséquence, l'imagerie même du grotesque se transforme à l'image du diable qui passe de la figure du satyre ricanant et facétieux dans les fêtes et la littérature pour devenir un personnage inquiétant, troublant, celui du carnaval de Venise ou celui de Dante ou de Faust : « la manière dont est traité le personnage du diable fait aussi nettement ressortir la différence entre les deux grotesques. Dans les diableries des mystères du Moyen Age, les visions d'outre-tombe comiques, les légendes parodiques, les fabliaux, etc., le diable est le joyeux porte-parole ambivalent des points de vue non-officiels, de la sainteté à l'envers, le représentant du bas matériel, etc. Il n'a rien de terrifiant ni d'étranger (chez Rabelais, Epistémon, de retour de l'enfer, "asseurait devant tous que les diables estoyent bons compaignons"). Parfois le diable et l'enfer lui-même ne sont que de « joyeux épouvantails ». Tandis que dans le grotesque romantique, le diable incarne l'épouvante, la mélancolie, le tragique. Le rire infernal devient alors sombre et méchant. »[6]

Sans se risquer à une établir analogie parfaite et tout en sachant que « comparaison n'est pas raison », il nous semble que l'on retrouve lors de certaines pratiques *roleplay* des éléments du carnavalesque bakhtinien[7] tout particulièrement dans ce les joueurs appellent « le délire ». Ainsi Bertrand[8] nous raconte l'une de « ses meilleures soirées *roleplay* » : « *L'une des meilleures, c'est l'adoubement d'un chevalier, d'un écuyer qui est devenu chevalier. On jouait à cette époque là, un groupe de joueurs qui était « chaotique evil »*[9]*. On a joué notre rôle de chaotique evil*[10] *à outrance dans cet adoubement de chevalier du mal. Ben, des bousculades,*

---

[1] Mikhaïl Bakhtine, *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au moyen âge et sous la renaissance, op. cit.,* p. 275-276
[2] *Ibid.*
[3] *Ibid.*, p.49.
[4] *Ibid.*, p.46.
[5] *Ibid.*, p.49. Ce qui caractérise également le grotesque et le carnaval romantique remarque Bakhtine c'est « une prédilection pour la nuit ».
[6] *Ibid.*, p.50.
[7] Comme le jeu chez Huizinga, la fête et les carnavalesque sont pour Bakhtine les catégories premières et indestructibles de l'histoire des sociétés. Elles peuvent s'appauvrir, voire même dégénérer, mais ne peuvent complètement s'effacer. Selon lui, on en trouve toujours des traces dans la modernité.
[8] Bertrand, joueur de WOW, 42 ans, animateur socioculturel (en voie d'être directeur adjoint d'un centre social), en couple, sans enfant, son épouse ne joue pas, passionné de jeu, joueur de jeu de rôles et de jeux de plateaux, joue à WOW essentiellement sur des serveurs roleplay. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 544.
[9] Personnages « mauvais », diaboliques
[10] Diabolique, Mauvais.

des coups de fouets, on jouait les vrais « chaotiques evil », à renifler le cul des autres, sentir, péter, roter, boire de la bière. Dans le jeu, quand on écrit un truc entre deux étoiles, c'est pour indiquer une action : genre "il pète, il rote, il lui met une baffe". Ou alors tu utilises les actions du jeu, là, en l'occurrence, on prenait le fouet. Et en plus, cette soirée là, il se trouve qu'on était en direct sur Teamspeak, et que tout le monde devait être dans un petit état d'ébriété avancée, de part et d'autre, sans être complètement saoul. Autant dans le jeu que sur Teamspeak, ça a été du grand délire. C'était du grand délire parce qu'il y avait un double jeu qui se jouait entre nous sur Teamspeak et ce qu'on faisait en réel sur le truc. Ca avait été un bon délire parce que les personnages, les chevaliers, ont vu que la moitié des choses. Ils n'ont pas percuté tout le délire qu'il y a eu a côté. ».

Certaines activités de *roleplay* renvoient moins à l'interprétation d'un rôle dans le cadre d'une intrigue, ou du *background*, qu'à la recherche de moments de fête. Alain[1] raconte une soirée qu'il avait organisée à l'occasion de leur achat d'une nouvelle maison de guilde : « *on venait juste d'acheter notre maison de guilde, enfin disons, la nouvelle. Et pour marquer le coup, on avait invité les autres joueurs de l'alliance à venir faire la crémaillère. Et ça a tourné au grand n'importe quoi. Y en qui se mettaient à poil, et qui dansaient autour de tout le monde. Tout le monde a fini en slip. Y avait une des joueuses de la guilde, qui menaçait tous les mecs de leur mettre son épée dans le cul. C'était n'importe quoi mais tout le monde s'est bien marré* [rires] ».

Certaines soirées visent ainsi moins la participation au déroulement d'une histoire, au respect du background qu'à créer les conditions d'une fête où l'on peut « délirer ». On retrouve à ces occasions tout un plaisir du langage grossier[2] de la transgression mais aussi une valorisation « du bas » et « du vulgaire ». L'insulte n'a pas le même sens, elle est recadrée. Il y a même un plaisir à trouver l'insulte nouvelle et originale. Certains jouent sur les équivoques sexuelles et les inversions : « si *tu continues, je te désanusse* » déclarait une joueuse à l'encontre d'un autre qui ne cessait de lui faire des « bras d'honneurs ». Dans certaines pratiques de *roleplay*, on retrouve assez bien cette valorisation de bas et du vulgaire (pet, rots), à l'image de la « fête des sots » que décrit Bakhtine.

L'avatar apparaît clairement dans ces moments là comme un masque qui permet de participer à certaines formes de délire, d'inversions de la réalité et de subversions. Ainsi Bertrand[3] explique pourquoi il a choisi un personnage féminin : « *Parce que ça me permet de jouer autre chose qu'un mec et puis d'avoir des réactions de fille avec des gros stéréotypes de mec qui joue une fille.* [rires] *Ah non, mais j'ai fait des scènes de drague, via un personnage masculin ou féminin, monstrueuses. Ma meilleure partie de jeu pour l'instant ça a été 3 heures de drague, plus de simulation d'acte sexuel avec l'avant, le pendant et l'après, à deux dans une pièce. Ça a été monstrueux, tout en roleplay. Un délire monumental* ». De la même façon, Olivier[4] nous explique qu'il a deux avatars qu'il utilise pour les « soirées *roleplay* », chacun ayant un rôle particulier : « *y en a un, c'est un elfe, genre grand suédois norvégien, hauteur maximum, cheveux longs, le rockeur, le hardeur de base, le sauvage. Lui il drague les filles, mais de façon vraiment agressive. Et puis l'autre, c'est une toute petite gnome, toute pitchoune, toute mimi. Un peu effacée qui dit jamais rien. C'est les deux extrêmes quoi, mais c'est pas le même délire* ».

Il arrive parfois que, dans certains cas, assez rares cependant, les joueurs miment l'acte

[1] Alain, webmaster, joueur de DAOC, 32 ans, en couple, père d'un jeune bébé (6 mois au moment de l'entretien mené à domicile). Conversations et données ethnographiques. Entretien à domicile. Bordeaux.
[2] On retrouve assez des pratiques langagières assez proches de celles décrites lors du RVR, p. 360.
[3] Bertrand, joueur de WOW, 42 ans, animateur socioculturel (en voie d'être directeur adjoint d'un centre social), en couple, sans enfant, son épouse ne joue pas, passionné de jeu, joueur de jeu de rôles et de jeux de plateaux, joue à WOW essentiellement sur des serveurs roleplay. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 544.
[4] Olivier, joueur de WOW, 24 ans, assistant d'éducation, célibataire. Entretien à domicile, Bordeaux.

sexuel, ce que certains appellent le cybersexe.[1]« *Une fois, je me suis retrouvé dans un event*[2] *échangiste, disons plutôt SM* [rires]. *Genre, c'était une orgie de la horde pour invoquer je sais plus quoi, un démon ou un truc comme ça. Fallait que tu trouves avec les emotes du jeu des positions complètement farfelues, c'est complètement loufoque»*[3].

Si ces certaines activités *roleplay* apparaissent comme des jeux avec la sexualité et les identités de genre, il faut souligner la dimension carnavalesque des ces pratiques : les attributs sont en effet exagérés, les personnages féminins et masculins sont hypersexualisés … on retrouve là des formes du « grotesque » carnavalesque tel que Bakhtine l'analyse. A l'image des géants de carnaval, les trolls, les orques, les minotaures, les nains, les gnomes présentent des proportions démesurées, gigantesques ou minuscules. Cette dimension grotesque, Matthieu[4] l'analyse assez bien à propos des avatars de *WOW*: « *C'est vraiment … c'est dingue quoi. C'est surdimensionné par rapport à la vie réelle. Et un autre truc qui est rigolo aussi avec WOW, à propos des avatars, c'est que toutes les femmes, elles sont parfaites, c'est des bombes quoi. C'est que des tops modèles. Les mecs, en grande majorité,c'est des Rambos, des Schwarzy de deux mètres de haut avec des biscottos dans tous les sens, des tatouages, des machins … tout ce qu'on veut.* »

Comme dans le carnaval bakhtinien, certaines pratiques *roleplay* des joueurs visent une forme de subversion au travers du rire et de la parodie. Dans le cas des élections des « miss *DAOC* » ou des « miss *WOW* », il n'est pas rare que, comme au carnaval, les valeurs soient inversées, ce qui est « laid » devient célébré

Site des éditeurs[5] de DAOC : élection de la « pin up » du mois :

Voici que s'avance une première candidate que l'on peut éventuellement considérer comme l'une des favorites du concours pour avril :

Dans certaines de pratiques de *roleplay*, on trouve assez bien nous semble-t-il des traces de cette culture populaire et carnavalesque telle que Bakhtine l'analyse dans l'œuvre de Rabelais, dans les fêtes du moyen-âge, puis dans ses déclinaisons modernes. Cependant, souligner ces relations entre fête populaire, « délire » et MMO ne doit pas masquer le fait que toutes les pratiques ludiques des joueurs relèvent nécessairement du carnaval et de ce cadre ludique : certains joueurs jouent la drague « pour de vrai », avec l'idée éventuellement de rencontrer quelqu'un dans la vraie vie. Notons également que d'autres ne cadrent pas nécessairement les pratiques de cybersexe de façon carnavalesque. Là encore les conflits de cadre et les moments de flottements peuvent se produire.

---

[1] Au cours de quelques explorations dans le monde de Second life, ce monde virtuel apparaît comme plus centré encore sur ces pratiques. Tout récemment, un MMO entièrement consacré au cybersexe a été édité : www.redlightcenter.com.
[2] Evènement
[3] Olivier, joueur de WOW, 24 ans, assistant d'éducation, célibataire. Entretien à domicile, Bordeaux
[4] Matthieu, 25 ans, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, animateur socioculturel, en couple, sa compagne, enceinte (Delphine), joue à WOW également. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.
[5] http://camelot.jeuxonline.info/?idNouvelle=22626

Forum communautaire[1], un joueur raconte « une soirée *roleplay* » et une séance de « cybersexe »

Mauldred : A ce propos, il m'est arrivé une chose assez drôle et cocasse sur *WOW*. Comme vous le savez (ou pas) j'adore le RP [*roleplay*], et quand je croise un joueur RP je pars en live direct, je me lâche et je joue à fond mon rôle. Une fois n'est pas coutume, je croise un perso féminin, très légèrement vêtu si vous voyez ce que je veux dire. Sur *WOW* c'est devenu une habitude de croiser de tels personnages, c'est quasiment tout le temps un joueur mâle derrière son écran qui se masturbe en regardant son propre perso. Bref, dégoûté rien que d'y penser, je passe mon chemin sans rien dire, mais la voilà qui me suit et je me rends compte que c'est un joueur (ou une joueuse, mais je me doutais que c'était un joueur vu le peu de vêtements de son avatar) RP à donf[2], comme moi, avec un rôle simple mais vachement travaillé mine de rien, et là commence une brève love story entre nos deux persos. Le mien étant un chaud lapin, les courbes peu couvertes de son interlocutrice ne le laissèrent pas indifférent, et rapidement ça s'est terminé au lit, dans une auberge.

Après quelques "galipettes" (c'était du n'importe quoi xD) l'autre joueur a l'air un peu gêné, je lui demande ce qu'il se passe, et il me sort "en fait je suis un mec". Moi je croyais qu'il parlait de son rôle, et qu'il me disait que son avatar était un travesti. Du coup mon perso se barre en courant, tout nu dans la capitale, façon Benny Hill. Moi j'étais mort de rire, je trouvais que l'idée était très bonne, ça faisait une excellente chute. Peu après il me m'envoie un message, en me disant "c'est dommage, pour une fois que je rencontre un roleplayer, je pensais que tu jouerais ton rôle jusqu'au bout sans tenir compte de l'IRL, etc." et du coup je réalise qu'il me parlait de lui IRL. Bref, on s'est expliqué, tout ça, et ça s'est finalement bien terminé. J'ai été plié de rire tout le reste de la soirée devant mon écran en y repensant. Le lendemain au soir, en me reconnectant, je me dis "chouette, on va encore bien rigoler". Je veux le contacter pour lui demander où il est : Salut, alors t'es où ma poule ? » ***Character does not exist*** Il l'avait supprimé XD

S'il s'agit bien de « délire » et de *roleplay* pour certains, cette activité n'est pas nécessairement cadrée comme telle par les autres. En effet, si des joueurs apprécient le côté délirant et carnavalesque de certaines pratiques de *roleplay*, d'autres y sont plutôt hostiles. Ainsi Thierry[3] conteste nettement le caractère plaisant de ces pratiques de jeu : « *heu, une fois, ouais, un type a proposé qu'on se marie in game. Et franchement, même pour rire, je lui ai dit que c'était pas trop mon truc*. » De la même façon, Steve[4] raconte qu'« *une fois un mec voulait que je couche avec lui. Et moi je ne comprenais pas. Je lui disais : "mais je suis un mec dans la vraie vie" et lui aussi mais il me disait " là je joue". Là, ça devient un peu trop obscur pour moi, c'est assez glauque je trouve* [rires] ».

Certains joueurs perçoivent en effet dans ces pratiques, notamment la drague « virtuelle », des cas « limites » et problématiques. Ainsi pour Juan[5], « *y en a vraiment qui ont des idées… Enfin qui doivent utiliser WOW pour ça. Je sais qu'il en y a qui jouent des prostituées, moi ça me viendrait pas à l'idée. Je trouve ça grave, ils ou elles ont un gros gros problème.* » De la même façon, pour Delphine[6], « *non, moi, je vois pas l'intérêt du tout de tout ça [roleplay]. Une fois, je me suis retrouvé dans une soirée « esclave », à avoir que des plans culs en fait, limite harcèlement et moi ça m'a pas fait rire quoi. […] Ben en fait je me suis retrouvé par hasard dans un évènement, je me baladais, je trouvais ça sympa* [rires]. *Du coup, je visitais, et tout, et puis, bon, je voyais des gars qui m'ont dit "viens, on fait une animation roleplay, on a besoin de monde pour les esclaves." J'ai pas compris, je pensais que les esclaves, c'était des monstres à tuer. Donc voilà, j'arrive et j'avais que des plans culs qui m'étaient proposés par*

[1] http://forums.mondespersistants.com/archive/index.php/t-175147-p-4.html
[2] A fond.
[3] Thierry, 33 ans, joueur de WOW, adjoint de sécurité (RATP), marié, père de deux enfants (8 ans et 6 ans), sa conjointe a joué à DAOC, puis a arrêté pour jouer à WOW. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'un IRL Banlieue Parisienne. Cf. portrait p. 540.
[4] Steve, 20 ans, joueur de WOW, étudiant (DUT informatique), célibataire, près de 22 heures par semaine, entretien à domicile, Bordeaux.
[5] Juan, joueur de DAOC, étudiant en management, célibataire, joue autour de 26 heures par semaine, uniquement le soir, banlieue parisienne. Données et conversation ethnographiques. Rencontré à domicile.
[6] Delphine, 25 ans, animatrice en centre social, en couple, (attend un enfant lors de l'entretien), son ami est joueur de WOW (ils jouent rarement ensemble), elle refuse de jouer dans une guilde et joue souvent « en solo », toute seule, entretien à domicile, Banlieue bordelaise.

les gonz[1] *que je croisais. Je sais pas quoi, ils voulaient m'acheter. Eux, ils se tapaient leurs délires mais, moi, ça me faisait pas rire. Je suis resté ... allez dix minutes à tout casser […] Non, non, non. J'ai pas essayé de jouer le jeu, rien du tout. J'ai vu que les mecs ça les faisaient marrer. Donc voilà, mais j'ai vu ce que c'était* [fait une grimace de dégoût] *et je me suis barré ».*

Roleplay « carnavalesque » et roleplay réglé : différence de goûts et confrontation d'habitus (vidéo)ludique.

On peut donc distinguer deux types de *roleplay* auxquels sont sensibles (ou non) les joueurs. Un premier s'apparente au jeu de rôle et à une forme de théâtre. Dans ce cas, il s'agit d'interpréter un personnage selon un certain nombre de règles, de scénarios et d'indications. Il existe une « bible », le background, un script, des rôles, un ensemble de conventions à respecter comme au jeu de rôle ou au théâtre d'improvisation. Dans le second cas, les conventions ludiques sont moindres et susceptibles d'être toujours renégociées. C'est « l'irrespect », la « fête », « le rire, le « délire », la « gaudriole », voire la subversion, qui prévalent et dirigent l'activité. En reprenant les analyses de Bakhtine on pourrait distinguer un *roleplay* carnavalesque d'un *roleplay* « réglé ».

Distinguer ces deux types d'activités de faire-semblant ne signifie pas qu'il y a là deux pratiques totalement séparées. En effet pour certains joueurs, on peut « délirer » à la condition de respecter le cadre du background : « *heu franchement, une elfe de la nuit qui boit de la bière ou qui insulte, ou … fait des blagues de cul … heu non franchement, ça le fait pas. Un nain ou un orque ouais, à la rigueur, là tu peux […]*»[2]. Distinguer un *roleplay* carnavalesque d'un *roleplay* ludique relève plus d'une logique de pôle que d'une dichotomie. On pourrait ainsi imaginer un curseur qui échelonnerait les pratiques de *roleplay*, entre celles dans lesquelles le « carnavalesque » est la règle première et celles pour qui le background reste le cadre de référence.

Cependant, comme pour le fairplay ou les fanfictions des joueurs, ces pratiques sont objets de goûts, de dégoûts et de débats. Si certains joueurs apprécient le *roleplay* en général, d'autres semblent hostiles au *roleplay* carnavalesque, tandis que quelques-uns sont sensibles à tel ou tel aspect seulement. Matthieu[3] remarque ainsi qu'il « *y a plein de gens qui jouent à WOW de façon tellement différente. Y en a beaucoup qui jouent pour le roleplay. Quand je faisais du jeu de rôle, y en a qui rentrait trop dans le roleplay, trop dans le ... enfin qui arrivaient pas non plus des fois à sortir de tout ça. Moi j'aime, on va dire, les joueurs qui se prennent pas trop au sérieux, qui essayent d'apporter quelque chose au jeu, d'apporter leurs idées, qui essayent de faire marrer les autres en balançant des vannes, qui aident les autres, qui font pas les petits nouveaux qui rentrent partout, qui cassent tout et qui respectent rien* ». Pour Eude,[4] le *roleplay,* sous quelque forme qu'il soit, a rarement sa place dans le jeu : « *Non, zéro roleplay dans le jeu. Non, ni dans le jeu ni entre nous. On est vraiment là pour jouer, pour rigoler entre potes. Si tu veux jouer le joyeux paladin heureux de tuer des morts-vivants, tu peux, mais bon, vraiment, là, c'est pas le trip entre nous, on est plus à rigoler, à dire des conneries, et ainsi de suite* ». Enfin, certains ont une idée très précise de ce que doit être le *roleplay* : *« je suis assez déçu sur les serveurs « Roleplay » de voir que celui-ci se limitait à deux trollesses en train de faire des gâteries à un taurens*[5]*, comme si le sexe était l'unique*

[1] Garçons.
[2] Alexandre, 35 ans, joueur de WOW, juriste, en couple (pacs), père d'un jeune enfant (6 mois), joueur de rôle, sa compagne ne joue pas (ni au MMO ni au jeu de rôle). Entretien à domicile Paris. Cf. portrait p. 544.
[3] Matthieu, 25 ans, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, animateur socioculturel, en couple, sa compagne, enceinte (Delphine), joue à WOW également. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.
[4] Eude, 24 ans, joueur de WOW, célibataire, conseiller financier dans une banque dans la vie réelle. Rencontré à domicile.
[5] Minotaure.

façon de faire du Roleplay en fait » [1]

Comme le PVP et la question du fairplay, on peut analyser ces cadrages différents en termes d'habitus social et d'habitus (vidéo)ludique. Pour certains joueurs en effet, le *roleplay* carnavalesque renvoie à une question de principe. Ainsi Michel[2] précise : « *faire la fête et se mettre nu dans le jeu, non, franchement c'est pas mon trip, ni dans la vraie vie ni dans le jeu* ». Cependant, de la même façon que pour PvP, les habitus ludiques des joueurs peuvent évoluer avec le temps. Ainsi, Sophie[3], mariée plusieurs fois dans le jeu, précise qu'« *au premier mariage dans la guilde, je me demandais vraiment ce que c'était. En fait, j'y suis allé plus par curiosité que pour… Après j'ai capté qu'en fait c'est vraiment pour le « fun », mais bon au début tu te demandes vraiment si… enfin si c'est vraiment du jeu* ». Précisons là encore que ces habitus sont difficilement mesurables en termes de classes sociales. Il s'agit plus de principes de visions entre le « vulgaire » et le « non-vulgaire », le « jeu » et le « non-jeu, liés à tout un ensemble d'expériences issues de l'enfance, du milieu familial, de l'adolescence, la vie adulte, mais aussi de la culture ludique des joueurs.

Les joueurs et leurs avatars : des rapports différenciés

Les différentes postures à l'égard du faire-semblant révèlent non seulement différents habitus (sociaux et ludiques), mais également différentes façons chez les joueurs de penser leur rapport avec leurs avatars. D'un côté, des joueurs établissent une relation forte avec leur personnages, d'autres les considèrent de façon plus extérieure comme des poupées, des figurines, des jouets… en somme comme des objets de jeu. L'avatar peut en effet être perçu par certains comme un prolongement d'eux-mêmes, comme une figure représentant quelque chose de supposé ou de réel de leur personnalité (peu importe que cela soit vrai). Ainsi, pour Sonia[4], il y a une relation physique entre elle et sa guérisseuse : « *ouais je l'ai faite comme moi, châtain clair aux yeux bleus* ». De la même façon Manu[5], assez imposant dans la « vraie vie »[6], incarne un troll à *DAOC* : « *mon avatar ? Ben c'est une caricature de moi* [rires] ». Pour certains joueurs, et plus particulièrement les joueuses, le rapport à leurs avatars est pensé en partie comme une relation homologique. Ainsi, Laurent[7] précise qu'il joue toujours des garçons parce que jouer une fille lui semble impossible: « *C'est vrai que c'est une très bonne question. Je me suis toujours demandé comment est-ce qu'on pouvait jouer une fille. Mais déjà en jeu de rôle de base, c'est à dire sur table, déjà je trouve ça bizarre. Donc heu* [rires]. *Non en tant que mec, je me sens pas de jouer une fille* ».

Ce rapport homologique ne tient pas seulement à la question du sexe ou à l'apparence de l'avatar mais aussi à la personnalité associée aux personnages. Yohann[8] apprécie les avatars de « rodeurs », de chasseurs ou d'assassins voyant des éléments communs entre son « tempérament » et celui supposé de cette classe de personnage : « *Oui c'est clair, je projette quelque chose de moi. Je cherche souvent les personnages de rôdeur, comme les fufus […] Le*

[1] http://forums.mondespersistants.com/archive/index.php/t-175147-p-4.html

[2] Michel, 36 ans, joueur de DAOC, chauffeur poids lourd, marié deux enfants. Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.

[3] Sophie, joueuse de DAOC, 41ans, mariée, mère au foyer, mari avocat, mère de deux enfants (11 et 16 ans), le plus âgé est joueur de DAOC, initiée à DAOC par l'aîné. Rencontrée lors d'un salon du jeu vidéo.

[4] Sonia, 32 ans, joueuse de Daoc, « télémarketeuse » (opératrice téléphonique), mariée, sans enfant, initiée par son mari (ouvrier chez un constructeur de pneus), ils ne jouent pas au même MMO (son mari joue à Age of Conan). Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une IRL. Cf. portrait p. 548.

[5] Manu, joueur de WOW et de DAOC, 40 ans, célibataire, vit de « petits boulots » et d'intérims (déménageur au moment de l'entretien), membre d'une guilde, joueur de jeux de rôle et de jeux de société. Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo.

[6] Il mesure en effet plus d'un mètre 90, et doit approcher les 100 kilos

[7] Laurent, 22 ans, joueur de WOW, étudiant en histoire, célibataire, chef de guilde, passionné de jeux de figurines historiques, sportifs réguliers (compétitions de karaté), entretien à domicile, Bordeaux.

[8] Yohann, 33 ans, joueur de WOW, sans activité rémunérée, (ancien manutentionnaire en grande surface), sans diplôme, joueur de jeu de rôle, fan de bande dessinée et de roman de science fiction, en couple, (sa compagne, professeure des écoles ne joue pas), entretien à domicile, Bordeaux.

rôdeur parce que heu, il a un côté nature assez sympa. Parce que j'aime bien les rodeurs du Seigneur des anneaux. Parce que, voilà, c'est le mec un peu pouilleux parfois, j'aime bien [rires]*, un peu comme moi. Le mec qui se ballade dans la forêt, qui est un peu libre, indépendant et qui fait un peu ce qu'il veut. En tout cas, comme dans la vie, j'aime bien pouvoir faire ce que je veux* ».

En empruntant le terme à James Gee on peut parler, comme dans le cas Yohann, de l'avatar comme d'une identité projetée[1]. Certains par ailleurs n'hésitent pas à proposer une interprétation « psychologisante » de leur relation à leur avatar. Ainsi Mathieu[2] déclare : « *c'est vrai que j'aime bien jouer des filles. Mais en même temps, même si c'est qu'un jeu et tout ça et que forcément j'ai pris un avatar féminin, ça me … je pense qu'il y a une part de… comment ca s'appelle, de psychotruc quelque part derrière, de relation à l'enfance, ou je ne sais trop quoi, qui fait qu'on choisit un avatar plutôt de base masculin ou féminin, selon son sexe. Je dois avoir un côté féminin, je pense. Je sais pas si mon personnage … je serais curieux de savoir si justement je rencontrais une sorte de psy ou quelqu'un qui, un psy sur WOW, arriverait à savoir si je suis un homme ou une femme. Je sais pas si un psy arriverait à déterminer si je suis en fait un mec derrière ou une fille. Je m'amuse à jouer la fille, parce que peut-être dans la vie réelle, je peux pas jouer la fille.* »

D'autres joueurs, au contraire, manifestent clairement dans leur discours et leur pratique une distance. Certains évoquent les divers plaisirs liés au fait d'incarner des avatars différents dans une perspective non pas identitaire ou homologique, mais ludique, en termes de « types de jeu ». « *Disons que c'est pas le même jeu, selon que tu joues une fille ou un mec, pas le même roleplay, et puis t'as pas les mêmes réactions en face* ».[3] Dans une posture plus radicale encore, c'est selon Pierre[4] le joueur qui s'adapte à l'avatar et non l'inverse : « *Mais le fait même de choisir une classe, au moment même où on choisit sa classe ou sa race, même dans le choix du pseudo, ça t'impose un style de jeu : si tu prends un nom délire genre « Babar » ou un nom sérieux, le tiens ou un truc de film ou ….ben en fait, ce pseudo c'est aussi un partie de ton avatar, et on va se comporter comme l'avatar qu'on a choisi. On va s'orienter petit à petit en fonction… donc c'est du jeu de rôle permanent.* »

Lors de la création de leur avatar, certains joueurs ne cherchent pas une homologie entre eux et leur personnage mais « un style de jeu ». « *J'ai choisi de prendre un avatar un féminin, mais voleuse, parce que c'est quelque chose que j'ai toujours fait dans des jeux de rôle ou dans des …. Ou alors masculin mais pas des grosses brutes, plutôt l'archétype du voleur, souple, hop hop hop. En fait,c'est pas que je préfère fille ou mec, mais j'ai remarqué que dans les jeux, les classes de voleurs sont les plus intéressantes à jouer, t'es souvent plus libre si tu penses à des jeux des rôles ou des jeux vidéo. Dans l'esprit bien stéréotypé des jeux de rôles papier et sur ordinateur, souvent les persos agiles tout ça, c'est des filles, donc c'est surtout pour ça. [..] Mais ça fait aussi partie de l'esprit, si tu penses à … Conan, t'as le perso de Valeyria la voleuse* ».[5] Certains joueurs précisent ainsi que leur choix s'est porté sur le genre féminin en référence au background, mais aussi en fonction de leur représentation de la féminité et des « qualités associées » : « *j'ai fait une healeuse parce que, je sais pas, c'est*

---

[1] James Gee, *What Video Games have to teach us about literacy and Learning*, *op. cit.*

[2] Matthieu, 25 ans, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, animateur socioculturel, en couple, sa compagne, enceinte (Delphine), joue à WOW également. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

[3] Thomas, 17 ans, joueur de DAOC, lycéen, année du bac S lors de l'entretien, célibataire. Conversations et données ethnographiques. Entretien sur Skype.

[4] Pierre, 19 ans, joueur de WOW, (près de 25 heures par semaine), chef de guilde, célibataire, bachelier en attente de passer des concours, son père ouvrier (usine à papier) et agriculteur, sa mère fait des ménages. Rencontré à domicile Cf. portrait p. 538.

[5] Dominique, 39 ans, ancien joueur de DAOC, ancien « Hard Gamer » (plus de 60 heures de jeu par semaine), sans activité rémunérée, vit chez son père (à la retraite), joueur passionné de jeu de rôle et de figurines. Entretien à domicile, banlieue parisienne.

plus dans l'esprit du jeu quoi. Je vois plus une fille soigner qu'aller à la baston »[1]. Enfin certains joueurs possèdent différents types d'avatars[2] pour jouer sur différents registres. Arnault nous indique qu'il a deux avatars : « *un pour le PvP, c'est un mec, et une fille pour le commerce* »[3].

En somme, certains joueurs marquent une séparation entre eux et leur avatar. Celui-ci dans le discours de certains joueurs fait figure de petit soldat de plomb, d'une « figurine interfacée », qui permet le jeu bien plus qu'il ne révèle une personnalité. La relation entre le joueur et son avatar est dans ce cas bien plus proche de la relation entre un joueur d'échecs et ses pions, un joueur de figurines et ses soldats ou un joueur de poker et ses cartes.

La question des rapports qu'entretiennent les joueurs avec leurs avatars est complexe et renvoie à des logiques différentes. A un niveau général on s'aperçoit que le rapport homologique, autrement dit la correspondance entre l'avatar et le joueur est majoritaire. En effet, si l'on s'intéresse par exemple à la question du sexe des avatars, les joueurs tendent à créer un avatar du même sexe qu'eux. Une analyse plus détaillée permet de voir que ce sont les joueuses qui, plus que les garçons, entretiennent un rapport homologique avec leur avatar. En effet, si prés70 % des hommes choisissent un avatar de même sexe qu'eux, la proportion est de 93 % chez les femmes (l'âge ou la CSP ne jouent pas de rôle dans le choix du sexe de l'avatar, seul le sexe apparaît comme une variable importante)

57. Sexe du premier avatar selon le sexe du joueur

sexavatar1 / **Sexe**	féminin	masculin	**TOTAL**
homme	30,2%	69,8%	**100%**
femme	93,4%	6,6%	**100%**
TOTAL	**37,6%**	**62,4%**	**100%**

De la même façon, si les joueurs tendent lors de la création de leur premier avatar à créer des personnages « humains », ce sont plus particulièrement les joueuses qui choisissent des avatars aux apparences proches de l'homme (elfe, gnome). Elles évitent en effet les personnages non-humains (troll, taurens, minotaures, orque, morts-vivants, etc.)

58. Races du premier avatar selon le sexe du joueur

race1 / **Sexe**	Humains	Non-Humains	**TOTAL**
homme	54,8%	45,2%	**100%**
femme	70,8%	29,2%	**100%**
TOTAL	**56,7%**	**43,3%**	**100%**

Enfin, si l'on s'intéresse aux classes de personnages selon le sexe des joueurs, on s'aperçoit que les joueuses choisissent le plus souvent les classes dites de « soutien » (soigneur, guérisseur), autrement dit des personnages qui aident les autres joueurs dans les combats (contrairement aux « tanks », aux guerriers qui sont en première ligne, au corps à corps).

[1] Thierry, 33 ans, joueur de WOW, adjoint de sécurité (RATP), marié, père de deux enfants (8 ans et 6 ans), sa conjointe a joué à DAOC, puis a arrêté pour jouer à WOW. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'un IRL Banlieue Parisienne. Cf. portrait p. 540.

[2] Les joueurs ont en moyenne 6 avatars.

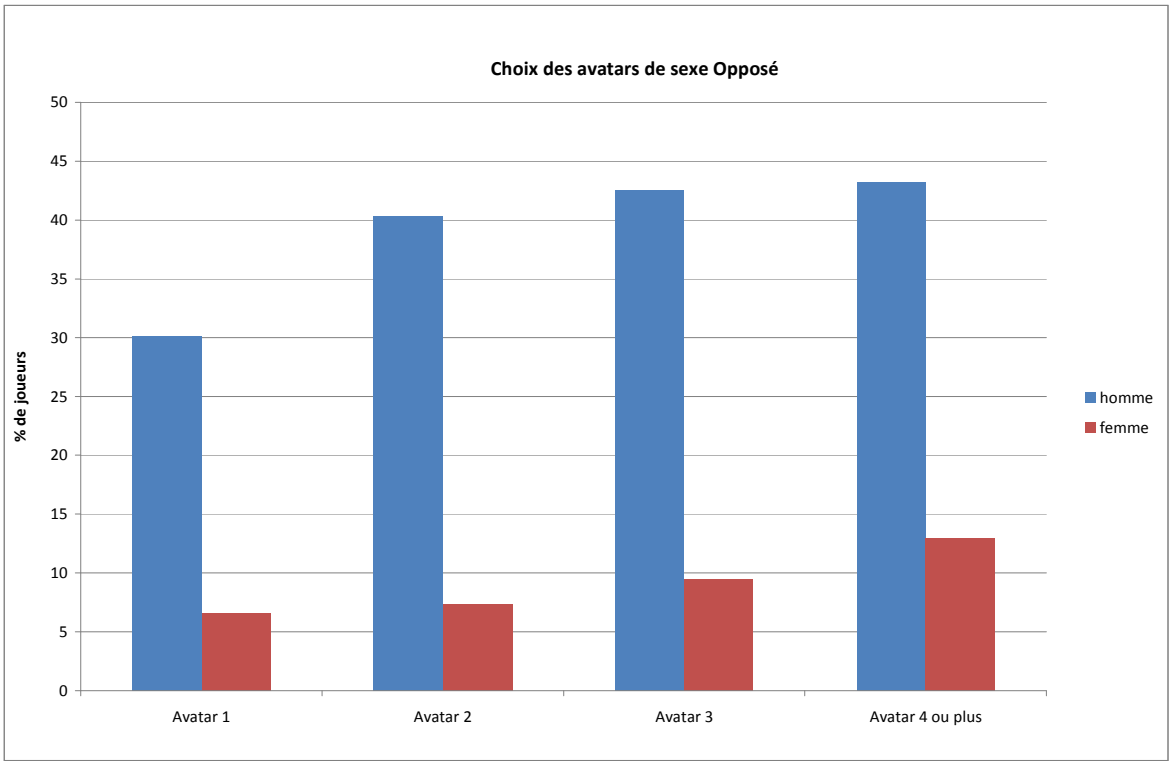
[3] Arnaud, 42 ans, joueur de DAOC, chef de guilde, sans activité rémunérée, atteint d'une maladie qui l'empêche d'exercer une activité professionnelle, vit chez son père (atteint d'un cancer), dont il s'occupe, « hard gamer » selon les périodes (quand son père n'est pas malade), joue à plusieurs MMO, joueur régulier de jeu de rôle, de *Magic* et de jeu de figurines historiques, bénévole à *Dark Age of Camelot* (statut particulier accordé à certains joueurs par les éditeurs). Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'un IRL.

59. Type de classe de l'avatar selon le sexe du joueur

RECODAGE CLASSE Sexe	MAGOTS	FUFUS	SOUTIENS	TANKS (guerriers)	TOTAL
homme	22,2%	14,7%	27,3%	35,8%	**100%**
femme	17,1%	4,3%	53,6%	25,0%	**100%**
TOTAL	**21,6%**	**13,6%**	**30,1%**	**34,6%**	**100%**

Nos travaux confirment assez bien ce que d'autres études, sur des serveurs anglophones, avaient pu souligner[1]. Les joueuses sont plus enclines à prendre un avatar féminin, orienté sur les pratiques de soin et d'enchantement. Elles choisissent certaines classes de personnages qui leur permettent de s'adonner aux dimensions ludiques qu'elles privilégient dans les jeux vidéo : le faire-semblant, les interactions avec les autres joueurs. Les joueurs et les joueuses en sont parfois conscients. Ainsi, Delphine[2] déclare : « *Je sais pas. Après, c'est subjectif ce que je vais te dire. Mais je pense que les filles jouent des filles et les garçons jouent n'importe : des filles, des garçons, des chiens. Ca les bloque moins* ».

Cependant, les données que nous présentons concernent la création du premier avatar. Or, il faut souligner - et c'est une donnée importante - qu'avec le temps (et la création d'autres avatars), les tendances changent. Plus les joueurs jouent et plus ils ont d'avatars[3] qui se diversifient en termes de sexe, de classe, de style de jeu.



Avec le temps certains résistances, prédispositions, prénotions disparaissent et certains habitus (vidéo)ludiques se construisent, se (trans)forment. Ainsi Emilie[4] précise : « *Ben, tu vois, en fait, après coup ... pour moi, au début, c'était une évidence que les garçons étaient les*

[1] Cf. deuxième partie « Division sexuelle de la pratique vidéoludique », p. 112.
[2] Delphine, 25 ans, animatrice en centre social, en couple, (attend un enfant lors de l'entretien), son ami est joueur de WOW (ils jouent rarement ensemble), elle refuse de jouer dans une guilde et joue souvent « en solo », toute seule, entretien à domicile, Banlieue bordelaise.
[3] En moyenne, les joueurs ont 6 avatars. Il n'y a aucune différence sur le nombre d'avatars entre joueurs et joueuses.
[4] Emilie, 26 ans, joueuse de WOW, éducatrice jeunes enfants, en couple, son mari est joueur, son beau-frère (il les a initiés tous deux), joueuse occasionnelle (12 heures par semaine). Elle ne joue pas dans une guilde et joue souvent « en solo », toute seule. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

garçons [rires]. *Je suis un petit peu conventionnelle, tu vois* [rires]. *Et comme moi je jouais aussi une femme, ça me semblait évident que les autres c'était des filles. En fait, c'est quand Sacha* [son compagnon] *a commencé à jouer des persos féminins pour le commerce que je me suis dit "hé mais c'est pas une fille"* [rires]. *Et là, j'ai compris que j'étais bien naïve* [rires]*, et du coup, moi-même, je me suis fait un autre perso masculin, un gros bourrin c'te fois* [rires] ».

Les MMO comme expérience identitaire et réflexivité ? : un apprentissage des stéréotypes de genre

Si l'on peut souligner ainsi différentes façons de penser leur rapport à leur avatar, il faut également distinguer deux types des discours lorsque les joueurs analysent le rapport entre jeu et identité avec, d'un côté, des joueurs qui vivent les MMO comme une expérimentation avec le « soi », et , de l'autre, ceux qui éprouvent le jeu vidéo comme une expérience purement ludique et divertissante. Dans le premier cas, certains joueurs ressentent en effet les MMO comme une expérience personnelle. Ainsi Emilie [1]nous précise : « *c'est super parce que tu peux vivre un autre toi* ». Selon Annabelle[2], infirmière dans la vie, particulièrement amatrice de la dimension roleplay des MMO, le jeu apparaît clairement comme un moment pendant lequel une partie de sa « personnalité » se révèle : *« je me lâche quand je joue ma heal ou mon troll. C'est clair. Je dis des gros mots ou des blagues horribles, beaucoup plus que dans la vie. Mais parce qu'au boulot je peux pas. D'abord je suis super timide, mais ça tu le vois* [rires]*, mais en plus je travaille avec des personnes âgées. Donc, pour moi, DAOC, ça me fait vraiment du bien pour ça. Ça fait du bien, je peux vraiment me lâcher. Ça me permet vraiment de vivre … un côté de moi que je peux pas dans la vraie vie* ».

De la même façon, Jason[3], lycéen, se sent plus respecté pour ce qu'il « est » dans le jeu que dans la vie « réelle » : « *moi, ce que j'aime, c'est qu'on te respecte. Beaucoup sont plus vieux que moi, mais bon, même si t'en as qui veulent pas des kevins, c'est ton jeu qui fait que … que t'es accepté ou pas comme joueur. Quand je lead un raid, t'as plein de mecs je pense qui savent pas que je suis plus jeune, ou alors ils s'en foutent, pas comme … je sais pas … un partie de foot au bahut ou n'importe. En fait, j'ai plus de potes IG qu'IRL* ». Enfin, Yohann[4] validerait assez bien l'idée que ces univers de jeu permettent d'acquérir une certaine forme de reconnaissance, des « grandeurs »[5], et développent des identités gratifiantes : « *Une envie d'être reconnu pour quelque chose qu'on ait fait, pas parce que je parle plus que les autres ou que voilà. Mais je pense que c'est la majorité des gens qui se connectent à ce genre de site ou à ce genre de jeu. Des gens qui ont un peu un vide dans leur vie normale et qui ont besoin d'avoir une représentation, d'être quelque chose. Mais pas à n'importe quel prix. D'autres si, je pense, à n'importe quel prix. Mais moi non* [rires] »

Derrière le discours de certains joueurs on retrouve assez bien la thèse des MMO entendus comme des espaces d'apprentissages d'un autre « soi », d'un « second self », mais également comme des moments de réflexivité, tel que Bruckman[6] et Turkle[7] le mettent en évidence[8].

---

[1] Emilie, 26 ans, joueuse de WOW, éducatrice jeunes enfants, en couple, son mari est joueur, son beau-frère (il les a initiés tous deux), joueuse occasionnelle (12 heures par semaine). Elle ne joue pas dans une guilde et joue souvent « en solo », toute seule. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

[2]Annabelle, 29 ans, joueuse de DAOC, infirmière, divorcée, mère de deux enfants, a rencontré un joueur en ligne avec lequel elle a vécu quelque temps. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.

[3] Jason, 17 ans, lycéen, joueur de WOW, célibataire, parents dans la restauration (son père est responsable d'un café restaurant), joue avec ses copains du lycée dans un cybercafé, mais aussi dans sa chambre, entretien à domicile, Périgueux.

[4] Yohann, 33 ans, joueur de WOW, sans activité rémunérée, (ancien manutentionnaire en grande surface), sans diplôme, joueur de jeu de rôle, fan de bande dessinée et de roman de science fiction, en couple, (sa compagne, professeure des écoles ne joue pas), entretien à domicile, Bordeaux.

[5] Laurent Trémel, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, *op. cit.*

[6] Amy Bruckman, « Gender Swapping on the Internet », *op. cit.*

[7] Sherry Turkle, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet, op. cit.*

[8] Cf. deuxième partie, « le jeu vidéo comme expérience identitaire », p. 145.

Certains joueurs pourraient par ailleurs finir de nous en convaincre lorsque, comme Olivier[1], ils parlent de prise de conscience : « *Disons que j'ai crée une nana pour vérifier la théorie d'un pote comme quoi quand t'es une nana tu te fais brancher toutes les 30 secondes. Et c'est vrai, c'est hallucinant. Les mecs sont plus sympas, ils te filent de l'aide. Ça donne vraiment conscience de certains trucs quand t'es une fille* ». De même, Matthieu[2] raconte ainsi qu'il s'est fait draguer dans *World of Warcraft* : « *Je lui ai pas dit que j'étais un mec derrière, mais je lui ai dit "non excuse-moi mais je préfère les filles". Mais c'est marrant parce que ça m'a permis, moi, de revivre une situation que j'ai connue dans la vie réelle mais où c'était moi le mec. Et c'était rigolo, tu vois, d'arriver à comprendre ce qu'a du ressentir la fille qui à l'époque m'avait dit non et dans quelle situation à la con elle pouvait être* ».

Cependant, à cette thèse de la réflexivité et de l'expérimentation identitaire, on peut opposer tout un ensemble d'arguments et de contre-exemples. Tout d'abord, dans un grand nombre de cas, on peut constater que les joueurs produisent une interprétation rarement « progressiste du genre » et très souvent caricaturale et stéréotypée. Ainsi Hugo[3], décrivant un de ses avatars de *WOW*, une humaine magicienne, précise : « *celle là, c'est … ouais, j'adore allumer les mecs. C'est un peu une salope* [rires]*, elle dragues les types, elle les branche. Je les imagine toujours en train de baver derrière leur pc, ça me fait marrer* ». Dans certains cas, on peut trouver des traces d'apprentissage et de réflexivité, dans d'autres, la confirmation de présupposés, la reproduction de principes de vision et de division des identités sociales et de stérotypes de genre.

Plus encore, il faut souligner que les joueurs, quand bien même ils perçoivent un effet réflexif de la pratique vidéoludique, « performent », produisent, souvent une image de la féminité ou de la masculinité bien plus qu'ils ne l'éprouvent réellement. Comme le rappelle très bien une joueuse sur un forum communautaire à l'attention des joueurs masculins qui jouent des avatars féminins : « *Hum... jouer une femme, se faire passer pour une femme... mais êtes-vous allés jusqu'à endosser le rôle jusqu'aux réprimandes/sarcasmes et autres jugements à la va-vite que vous recevez parfois en tant que femme sur un jeu online ? Là, je peux vous garantir que le jeu devient beaucoup moins fun...!* ». On retrouve assez bien dans le discours de certaines joueuses l'idée de Jodi O'Brien[4] à savoir qu'apprendre la féminité dans les mondes virtuels relève d'un mythe. Le véritable geste du maquillage, le maintien de la main, la précision du geste, le temps que cela prend est, selon elle, une expérience physique qui change réellement la vision de quelqu'un sur ce que signifie être une femme. L'idée selon laquelle l'incarnation d'un personnage féminin donnerait une expérience de la féminité semble difficilement généralisable et applicable, sinon dans des cas très particuliers. Peut-être confond-on encore une fois jeu et simulation. Comme le souligne par ailleurs Gilles Brougère, « posséder un jouet de l'autre sexe ne conduit pas à jouer comme l'autre sexe »[5].

En somme, on trouve autant d'éléments et de preuves dans la pratique et les discours des joueurs qui confirment ou infirment la thèse des MMO comme espace d'apprentissage identitaire voire de transformations des comportements. Cependant, notre analyse nous amènerait à penser les choses différemment et à essayer de concilier les deux thèses, qui même si elles sont opposées, reposent selon nous sur une même erreur, ou du moins une même sous-estimation : celle du cadre de l'expérience qui donne sens à l'activité et qui caractérise en partie les relations entre les joueurs. Les analyses de O'brien ou de Turkle, même si elles sont opposées, tendent en effet à prendre au sérieux, comme parfois certains

[1] Olivier, joueur de WOW, 24 ans, assistant d'éducation, célibataire. Entretien à domicile, Bordeaux.
[2] Matthieu, 25 ans, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, animateur socioculturel, en couple, sa compagne, enceinte (Delphine), joue à WOW également. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.
[3] Hugo, 21 ans, joueur de WOW, étudiant Erasmus (licence espagnol), célibataire, entretien à domicile, Bordeaux.
[4] Jodi O'Brien, « Writing in the body », *op. cit.* Cf. deuxième partie, « L'expérience identitaire comme mythe cybernétique », p. 148
[5] Gilles Brougère, *Jouets et Compagnie, op. cit.*, p. 355.

joueurs, la question des identités dans ces univers mais sans voir comment celles-ci s'inscrivent dans une logique de carnaval, de faire-semblant et de jeu. De notre point de vue, les MMO sont des espaces d'expérimentation ou d'apprentissage non pas de genre ou d'identités sociales mais d'identités ludiques et de stéréotypes de genre, et c'est là toute la différence. Les relations entres joueurs s'inscrivent en effet dans un cadre carnavalesque, dans lequel la règle peut être précisément l'inversion des rôles, l'outrance, la grossièreté, le grotesque … L'objectif n'est pas nécessairement la finesse de la relation mais, au contraire, son exagération. Autrement dit on apprend pas à être une femme ou un homme mais à incarner un stéréotype, voire une caricature, de la féminité ou de la masculinité : comment être une femme ou un homme de carnaval.

Dans les MMO, garçons et filles font l'expérience d'identités ludiques et de stéréotypes de genres. Pour autant, ce ne sont pas des expériences et des apprentissages négligeables ou secondaires. Comme pour *Barbie*, si l'on peut reprocher à la poupée d'être un stéréotype de la féminité, elle est aussi une façon d'éprouver et de jouer avec la superficialité, la caricature du genre (on peut penser également aux poupées *Bratz*). Ce qui peut être « inquiétant » dans le cas de Barbie, c'est non pas tant la figure de la poupée en elle-même, mais le monde social, parents, éducateurs, industriels et spécialistes du marketing qui réservent et adressent ce stéréotype de la féminité principalement, voire exclusivement, aux filles. Dans le cas des MMO, par sa dimension carnavalesque, ces univers invitent et autorisent les joueurs à s'essayer au stéréotype du genre opposé, aux écarts de langage, au carnaval, à des formes de culture populaire. Les MMO sont intéressant en cela car ils proposent le temps d'une partie de s'y essayer dans un cadre légalisé, ce qui ne signifie pas que tous s'y engagent.

Dans certains cas, l'habitus des joueurs est fort et leur interdit d'éprouver ces stéréotypes, dans d'autres, certains s'autorisent, le temps du jeu, à éprouver des dimensions stéréotypées du genre opposé. En ce sens, les MMO sont des espaces intéressants d'éducation informelle car, en plus d'apprentissages fortuits, ils sont des espaces où les joueurs éprouvent leur habitus. Il ne s'agit pas de dire que les MMO transforment le comportement des joueurs ou les rendent nécessairement « réflexifs », mais de souligner que le cadre autorise temporairement le changement de comportement. Comme pour le carnaval, « l'homme masqué n'a aucune responsabilité » et « cette liberté ne dure que le temps de carnaval, et ne peut en aucun cas sortir de ce cadre »[1]. Le cadre du MMO ne propose ainsi que très imparfaitement des identités ludiques, souvent caricaturales, mais autorise peut-être plus qu'ailleurs les deux sexes à jouer avec les stéréotypes de genre et, en conséquence, il permet de se confronter à des expériences nouvelles.

Conclusion. Le « *roleplay* » : jeu de poupées, jeu de mimicry et carnaval

Jeux d'agôn, jeu de poupée, jeu d'exploration, les MMO se définissent également comme des jeux de faire-semblant. Pour certains, le plaisir vidéoludique se situe dans ces jeux de mimicry et dans la sociabilité qui en découle et le plaisir de rencontrer l'autre derrière un masque, parfois grotesque et caricatural. Les MMO sont l'occasion soit d'éprouver une sociabilité préexistante, copains, familles, collègues ou d'en constituer une nouvelle par le biais du jeu et du masque. Pour d'autres, les MMO apparaissent comme des occasions de carnaval. C'est la mise en scène d'un personnage, d'une identité ludique, mais aussi le plaisir de la transgression qui anime leur partie de jeu. On pourrait ainsi parler de carnaval (post)moderne, car non seulement il est désacralisé mais, plus encore, c'est un carnaval à la fois collectif mais qui se fait chez soi, à la fois individuel et partagé.

Si l'on s'accorde à considérer ces pratiques comme des carnavals, il faut alors réfuter en partie l'argument de l'aliénation[2] car le carnaval, selon Bakhtine, se construit précisément

[1] Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*
[2] Cf. deuxième partie, p. 168.

contre la thèse du contrôle social : « L'individu semblait doté d'une seconde vie qui lui permettait d'entretenir des rapports nouveaux, proprement humains, avec ses semblables. L'aliénation disparaissait provisoirement. [...] L'idéal utopique et le réel se fondaient provisoirement dans la perception carnavalesque du monde unique en son genre »[1]. On peut certes être parfois consterné par le langage et les pratiques de certains, mais ce serait minorer et ne pas voir le cadre de l'expérience de ces univers ludiques. Dans ces univers numériques et technologiques, que d'aucuns qualifient de *postmodernes*, se tiennent des relations anciennes entre jeu, sociabilité et fête. Pendant le carnaval, « c'est la vie même qui joue et, pendant un certain temps, le jeu se transforme en vie même. Voilà la nature même du carnaval, un mode particulier d'existence »[2].

[1] Mikhaïl Bakhtine, *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au moyen âge et sous la renaissance, op. cit.*, p. 18.
[2] *Ibid.*, p. 16.

7. CONCLUSION QUATRIEME PARTIE : L'EXPERIENCE LUDIQUE DES JOUEURS, AU CARREFOUR DU JEU ET DU META-JEU

Jeu, méta-jeu et apprentissages

A cours de notre étude des pratiques, il est apparu que les activités ludiques dans ces univers varient et renvoient à différents types de jeu. On peut ainsi distinguer en premier lieu l'*agôn,* les pratiques de combat. Il faut discriminer au sein de cette catégorie l'agôn *collaboratif* autrement dit les pratiques de combat contre l'ordinateur, de l'*agôn compétitif* qui regroupe l'ensemble des pratiques ludiques où les joueurs s'affrontent entre eux[1]. Le « craft », la fabrication et la revente d'objets permettent un « jeu de la marchande ». A ces pratiques s'ajoutent celles de *mimicry*, c'est-à-dire le faire-semblant, le « *roleplay* », l'interprétation d'un personnage dans un univers de fiction, tantôt de façon fidèle au background tantôt dans une logique carnavalesque. Enfin, pour certains joueurs la dimension exploratoire est très importante dans leur expérience de jeu : la visite et la découverte d'un univers est un élément fondamental dans leur pratique et leur discours.

Activités ludiques dans les MMO

Agôn : collaboratif (PVE affrontement contre des créatures gérées par l'ordinateur) ou compétitif (affrontement entre les joueurs, combats de masse)
Craft : fabrications, achats, ventes d'objets, jeu de la marchande
Mimicry : faire semblant, interprétation d'un rôle, Carnaval, jeu de poupée
Exploration : visiter l'univers, découvrir de nouveaux lieux

Cependant, il faut souligner que l'expérience et le plaisir des joueurs de MMO reposent tout autant sur le jeu lui-même que sur les « autours du jeu » : gestion de la communauté, création de vidéos, de machinima, de sites Internet, de blog, novélisation de leurs aventures, biographisation de leurs avatars). On peut qualifier ces activités, en reprenant le terme à Richard Garfield, le créateur du jeu *Magic*, le méta-jeu[2]. Si ce terme peut sembler quelque peu scientiste ou jargonnant, il désigne en réalité une dimension assez simple de l'activité ludique que l'on trouve dans des pratiques « traditionnelles » plus anciennes ; si l'on pense à une partie de bille par exemple, le plaisir des joueurs est tout autant lié à la partie elle-même (lancer une bille dans un trou) qu'à la préparation de la partie (échanger et collectionner les billes). Ces deux dimensions sont constitutives de l'expérience du joueur.

Le méta-jeu est un élément important de la culture ludique contemporaine si l'on pense à des succès commerciaux récents tels que le jeu de cartes Magic, les figurines Warhammer, le jeu de rôle Donjons et Dragons et ou encore le jeu vidéo Pokémon. Dans ces pratiques de jeu, le plaisir est tout autant lié, sinon plus, pour certains joueurs au jeu lui-même qu'à la préparation de la partie de jeu, ou à la sociabilité qui en découle. Dans cette perspective, les pratiques des MMO présentent des caractéristiques de la culture ludique en radicalisant cette dimension métaludique. Ainsi à chaque jeu correspond un méta-jeu.

[1] Au sein desquels on peut encore distinguer le combat fairplay, qui renvoie au respect de règles équitables, d'équilibre de respect, au domaine du sport moderne, et les combats de masse qui renvoient au déséquilibre, au combat inégal, à la ruse

[2] Cf. Vincent Berry, Gilles Brougère, « Play and virtual communities », *op. cit.*

Jeu	Méta-jeu
Agôn collaboratif : Combat en équipe contre les créatures gérées par le programme (« PvE »), Quêtes, *chasse*	**Capitalisation**: collection, vente, échange d'avatars **Novélisation des aventures collectives** : vidéo, textes, bandes dessinées, …
Agôn compétitif : Affrontement entre joueurs (« RVR », « PvP »), combat de masse, combats fairplay	**Faire sa SC**, préparer sa feuille de personnage **Fabrication de vidéos mettant en scène les combats**
Mimicry: *Roleplay* réglé, « soirées guildes », mariages, enterrement, alliances entre joueurs, carnaval	**Communauté:** gestion, organisation, titres et responsabilités acquis dans la guilde **Invention et écriture d'animation *roleplay*** **Déguisement :** IRL, *cosplay*, jeu de rôle grandeur nature **Biographisation de leurs avatars** : textes, vidéo, récits
Exploration : découverte de l'univers	**Fanfictions, récits de voyage :** blogs, photos, albums souvenirs

Si l'on peut émettre des réserves sur l'acquisition de compétences par le jeu, c'est cependant au travers du méta-jeu que l'on a pu repérer le plus facilement et clairement des apprentissages. Novélisation des aventures, créations de vidéos et de machinimas, élaboration de fanfictions, biographisation de son avatar sur un blog … le méta-jeu engage le plus souvent les joueurs dans des processus d'apprentissages, par frayage ou tutorés, qui dépassent en partie la pratique elle-même : monter une vidéo, raconter une histoire, maîtriser certains outils informatiques. Cependant, aussi repérables que soient ces apprentissages informels, il ne s'agit pas pour autant d'idéaliser ou de pédagogiser ces pratiques. Les connaissances développées par les joueurs sont très situées et contextualisées. Leurs savoirs sur les logiciels sont souvent parcellaires, fragmentés. Comme le remarque Lucie[1], infographiste « dans la vraie vie », « *en fait tu peux créer des forums de guilde à l'arrache en regardant un peu ou en demandant. Mais bon, si tu veux faire du bon boulot, y a pas à … faut que tu te lises des bouquins. Tu peux pas apprendre uniquement en bidouillant ou en demandant* ».

Typologie des joueurs et carte de l'expérience ludique

Si l'on cherche comme dans d'autres études à établir une classification des joueurs, on peut en partie reprendre les travaux de Richard Barttle[2] et distinguer ainsi :

- les explorateurs (« explorer ») : les joueurs axés sur la découverte du monde, de l'histoire de l'univers et des nouveautés
- les collectionneurs (« achievers ») : les joueurs centrés sur le développement et la progression de leurs avatars, le gain de nouvelles compétences, l'acquisition d'objets précieux
- les pro-sociaux (« socializers ») : les joueurs sont sensibles aux sociabilités, à la mise en place de guildes, à la gestion de la communauté et aux pratiques de *roleplay*
- les compétiteurs (« killers) : catégorie de joueurs centrés sur l'activité agonique.

En plus des catégories de Bartle, on peut ajouter les « traders », autrement dit les joueurs sensibles au craft, à la fabrication d'objets, à la revente, et au jeu de la marchande qui en découle.

[1] Lucie, joueuse de DAOC, 27 ans, infographiste, en couple, maman d'un jeune bébé, initiée à DAOC par son compagnon, Louis, 29 ans, formateur en entreprise. Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une « IRL ». Entretien à domicile, banlieue parisienne.

[2] Richard Bartle, *Designing Virtual Worlds, op. cit.*, p.130.

Repérer ainsi des types de joueurs est un élément que d'autres travaux ont pu avant nous souligner. Si le travail de Richard Bartle[1] est très souvent cité, on peut également penser à l'analyse de Sang-Min Whang qui distingue des « styles de jeu »[2] : un style orienté sur la communauté, un style orienté sur le monde extérieur, un style orienté sur le jeu en solitaire. Griffith[3], reprenant également la classification de Bartle, propose sensiblement les mêmes catégories en distinguant trois types de joueurs selon leur mode de sociabilité :

- Les joueurs qui « groupent » pour jouer
- Les joueurs qui jouent pour « grouper ».
- Les joueurs qui ne groupent pas et jouent seuls

Reprenant les analyses de Bartle, Nick Yee[4], propose une classification des joueurs selon leurs motivations. Il distingue les logiques suivantes :

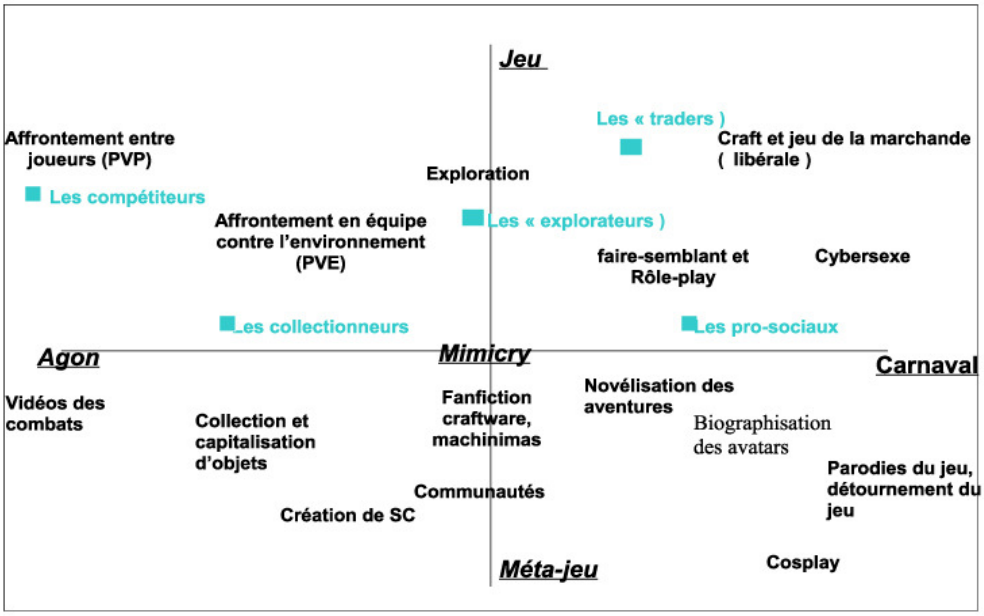
- Socialisation : se faire des amis dans le jeu.
- Immersion : s'engager dans le jeu et ses diverses possibilités
- Perturbation (*grief*) : utiliser d'autres joueurs pour son avantage propre, tricher, rendre le jeu difficile pour d'autres
- Commandement (*leadership*): le désir ou l'exercice d'autorité
- Performance (Achievement): le désir d'être puissant.

Aussi pertinentes et utiles que soient ces typologies de joueurs, ils nous semblent cependant qu'elles tendent à minorer le méta-jeu, autrement dit toutes les pratiques autour du MMO : fanfiction, machinima, novélisation des aventures, biographisation des avatars. Plus encore, élaborer de telles classifications (mais peut-être est-ce le risque de toute typologie) c'est de ne pas voir la dynamique des pratiques des joueurs. Autrement dit, on sous-estime au cours du temps la capacité des joueurs à changer de pratiques, à en abandonner ou à en développer de nouvelles.

En conséquence, tout en reprenant certaines des catégories évoquées, il nous semble intéressant de concevoir la pratique des joueurs moins en termes de typologie qu'en termes de cartographie des activités ludiques au sein desquelles les joueurs naviguent. Au regard de notre travail, on pourrait ainsi « modéliser » ou du moins représenter les pratiques vidéoludiques des joueurs (et y trouver tout un ensemble de groupes), selon un premier axe défini par l'agôn (combat), la mimicry (faire semblant selon un ensemble de conventions propre au monde du jeu) et le carnaval (qui renvoie moins au monde du jeu qu'au domaine de la parodie, du rire et de la culture populaire). En ordonné on peut mettre en perspective à chacune des pratiques ludiques, le méta-jeu correspondant.

[1] *Ibid.* Bartle distingue les « *killers* » centrés sur la rivalité, les « *Achievers* » centrés sur la collecte d'objets, les « *Explorateurs* » centrés sur l'exploration de l'univers et enfin les « sociaux » centrés sur la discussion et la communauté
[2] Sang-Min Whang « Youth culture in Online Game World : Emergence of cyber lifestyles in Korean Society » *op. cit.*
[3] Mark D. Griffith, Mark N. Davies, Darren Chapell, « Breaking the stereotypes », *op. cit.*, p. 88.
[4] Nick Yee, « Motivations of Play in Online Games », *op. cit.*

Carte de l'expérience ludique



Si l'on peut repérer certaines « catégories » de joueurs, le plaisir des utilisateurs se situe souvent au carrefour de différents types de jeu, pour se mêler avec le méta-jeu. Comme le précise Alexandre[1]*: « Une bonne soirée de jeu ? C'est une soirée où on va jouer, et pas passer notre temps à essayer de grouper. C'est une soirée où on démarre assez vite et où on rigole bien, quand le groupe marche bien. Ça se sent quand le groupe est bien coordonné, et que tu prends le temps de rigoler, d'avancer, que tu joues tout en papotant. Tu vois c'est le mix des deux en fait. La partie avance bien, on se fait pas trop sécher et on peut discuter entre nous, on rigole. Voilà, t'as avancé, t'as gagné des XP, des objets, la mission est terminée, on l'a remplie, tout le monde a avancé dans son personnage. On a passé un bon moment, on a les yeux qui piquent, on est tous fatigué et on a envie de rejouer tout bêtement. Le lendemain, tu regardes la vidéo de la soirée d'hier, tu te marres et tu penses à ta prochaine session, voilà quoi. »* La pratique des joueurs est toujours prise dans des agencements.

Quelques éléments de réflexions sur le cadrage de l'activité : âge, sexe et habitus

Si nous sommes parti de l'idée que les jeux vidéo en ligne ne sont « rien d'autres » que des jeux et qu'ils renvoient en conséquence à des cadres secondaires de l'activité humaine, à du « second degré », c'est-à-dire à la transformation et la modalisation d'un autre cadre, nos analyses tendent cependant à montrer que le cadrage de l'activité diffère selon les joueurs. Si l'on prolonge, comme Goffman, la métaphore de l'espace social comme un théâtre, il faut alors souligner que les rôles, comme au théâtre, ne sont pas distribués au hasard : le sexe, l'âge, le milieu social et le capital culturel ludique, entendu ici comme l'ensemble des activités ludiques connues et pratiquées par les joueurs sont des facteurs qui agissent sur le jeu. La variable sexuelle occupe en effet une place essentielle, peut-être la plus importante et la plus visible, dans la façon de cadrer l'activité, et dans le choix des avatars. On s'aperçoit en effet que les joueuses choisissent en très grande majorité des avatars du même sexe. De la même façon, celles-ci ont une forte propension à jouer les personnages dits « de soutien »,

[1] Alexandre, 35 ans, joueur de WOW, juriste, en couple (pacs), père d'un jeune enfant (6 mois), joueur de rôle, sa compagne ne joue pas (ni au MMO ni au jeu de rôle). Entretien à domicile Paris. Cf. portrait p. 544.

c'est-à-dire les soigneurs et les magiciens, et moins les personnages offensifs, les « guerriers ». Du côté des hommes, à proportion égale, ils tendent à jouer plus indifféremment des avatars masculins ou féminins et semblent se répartir plus équitablement dans les différents types d'activités ludiques.

L'âge n'apparaît pas comme une variable discriminante entre les différents types de jeu. Autrement dit, quelque soit l'âge des joueurs, on les trouve sensiblement dans tous les domaines de l'activité ludique. L'âge semble essentiellement influer sur le temps de jeu. C'est en effet du côté des plus jeunes (des adolescents) que les temps et la fréquence de connexion sont les moins grands. En dehors de cela, l'âge est discriminant uniquement du point de vue des joueurs. Souvent surnommés « les Kévins », les (pré)adolescents tendent en effet à être stigmatisés par les plus vieux comme des joueurs ayant un comportement particulier : une écriture SMS, un manque « de politesse », un non-respect des conventions de jeu, du background et du fairplay.

Enfin, le milieu social joue un rôle, moins dans le choix des activités vidéoludiques, que dans le rapport à certaines dimensions du jeu, notamment à la question des « vannes », des provocations et des « vantardises bravaches ». On peut voir en effet comment certains profils de joueurs peuvent être choqués, mal à l'aise avec certaines pratiques langagières ou symboliques (le cybersexe notamment) tandis que d'autres cadrent ces éléments comme du jeu et n'ont aucune difficulté à s'investir dans ces activités. Ces propensions à s'investir ou non dans certains aspects du jeu révèlent chez les joueurs des principes de vision et de division entre le « vulgaire » et « le ludique », le « grossier » et le « fun », le « hors-jeu » et le « jeu ». Apparaît ainsi chez les joueurs, un habitus (vidéo)ludique qui se traduit sous forme de « choix », de sensibilité et de goût mais également comme une capacité à cadrer l'activité comme du jeu ou non. Cette notion renvoie à la fois à l'habitus social des joueurs mais également à leur culture ludique. Leurs connaissances, leur familiarité et leurs pratiques ludiques antérieures sont des éléments importants dans leur façon de cadrer le jeu et de donner du sens à l'activité. C'est en effet ce que révèlent certaines joueuses lorsqu'elles font figures « d'exceptions qui confirment la règle ». Elles ont une souvent culture ludique forte, liée au jeu de rôle notamment.

Souligner ces (pré)dispositions ne doit pas masquer les transformations de ces habitus (vidéo)ludiques. On voit bien en effet comment, avec le temps et la pratique, certaines préférences se transforment et notamment chez les joueuses : elles « rudent » (font des bras d'honneur), elle « tauntent », elles provoquent, leurs adversaires jusqu'à parfois incarner certains stéréotypes de la masculinité. De la même façon, si filles et garçons se répartissent sur certaines dimensions du jeu et si les joueurs choisissent un avatar de même sexe (et plus particulièrement les joueuses), les différences avec le temps et la pratique s'estompent. Autrement dit, il y a bien des différences entre les joueurs, entre garçons et filles par exemple, mais plus les joueurs jouent et moins les séparations sont nettes. On pourrait ainsi dire que le premier apprentissage des joueurs est d'abord un apprentissage du jeu, autrement dit d'un cadre de l'expérience, d'une capacité à rentrer dans un cadre secondaire, à « jouer le jeu ».

La notion de cadre de l'expérience virtuelle, telle que nous la développons, semble une entrée opérante pour penser notre objet et éviter l'écueil d'un débat sans fin sur le vrai et le faux, le virtuel et le réel. Parler du virtuel, ce n'est pas nécessairement parler de l'artifice, de l'illusion, de la superficialité mais d'un cadre spécifique de l'expérience humaine, dans lequel des conventions cadrent l'activité. L'une des caractéristiques fondamentales de ces mondes virtuels, c'est probablement la question des parenthèses qui sont parfois difficiles à cerner : mariages « pour de faux », enterrements « pour de vrai », vente et consommation de biens virtuels pour de faux qui peuvent se monnayer contre de l'argent réel .... Il est en effet difficile sans être profondément impliqué dans l'activité de comprendre quelle est la nature du cadre de la pratique observée. Et c'est assurément le risque d'une exploration trop rapide ou partielle de ces univers : de prendre pour vrai ce qui relève d'un jeu et inversement. De notre

point de vue, les mondes virtuels renvoient bien à un cadre de faire semblant mais qui peut déboucher sur le réel. Ce qui caractérise en effet ces pratiques ludiques, c'est un ancrage profond de l'activité dans un cadre secondaire, où jeu, apprentissage du jeu et organisation du jeu se fondent. Mais ces cadres de l'activité sont toujours susceptibles de se retransformer, de se re-modaliser en autre chose : c'est le cas des rencontres IRL entre joueurs ou des mariages dans le jeu qui se transforment en mariage « dans la vraie vie ». C'est peut-être, au delà de notre objet, une caractéristique forte du réseau mondial, cette idée que Internet transforme des cadres primaires (rencontres amoureuses, organisation et pratiques professionnelles) en cadre secondaire, des activités sociales ordinaires en activités ayant quelque chose à voir avec le ludique, mais qui peuvent toujours se re-modaliser au premier degré.

Cinquième partie. Sociabilités et communautés : les MMO dans l'espace social, familial et culturel

Notre étude des pratiques serait tout à fait incomplète si nous n'évoquions pas plus en détails la question des sociabilités dans les MMO et l'insertion du jeu vidéo dans l'espace social, familial et culturel. Les joueurs créent des communautés et développent, nous l'avons vu, parallèlement au jeu un site Internet ou un forum consacré à leur pratique ludique, sur lequel s'échangent des informations concernant le jeu mais pas seulement. Des éléments de la vie « réelle » sont présents : on discute cinéma, littérature, « *galère de boulot* », « *bahut* », « *amours* », etc.

Parfois, les relations tissées dans le jeu se prolongent en dehors du réseau mondial. Les joueurs se rencontrent alors « *IRL* », « *in real life* », dans « *la vraie vie* », développent des relations soutenues jusqu'à devenir parfois « *de vrais potes IRL* » (certain(e)s rencontrent leur conjoint(e)).

Photo d'une rencontre « in real life » d'une guilde de joueurs[1]

Tantôt les joueurs se connaissent dans la vraie vie et prolongent leurs relations dans le monde virtuel, tantôt les MMO sont des occasions de rencontres, de relations et d'interactions soutenues et régulières qui peuvent se prolonger dans la vraie vie. Dans les deux cas, qu'il s'agisse de réseaux préalables au jeu ou de réseaux émergents, ces groupes sociaux prennent souvent la forme d'une guilde. Apparaissent en conséquence des sociabilités et des formes de regroupements tout à fait particulières, importantes dans l'expérience et les discours des joueurs. Loin d'être un univers circonscrit au cyberespace, les MMO se prolongent dans le monde « réel », sur la base de réseaux sociaux préalables ou en en créant de nouveaux.

[1] Extraite du site de la guilde « The Fallen » : http://www.wow-france.com/

Entretien avec Cyrille[1], joueur de WOW, rencontré lors d'une « Lan Party »[2]

C'est quoi ton plaisir dans les réseaux, d'abord le jeu ?

Discuter. C'est discuter de ce qu'on fait, des choses et d'autres. C'est de venir aux conventions et aux LAN pour rencontrer du monde.

Tu viens souvent aux LAN ?

Dès que je peux. Des fois on vient avec des copains qu'on a rencontrés dans d'autres LAN. Au bout d'un moment on se connaît tous, enfin … beaucoup qu'on se connaît dans le jeu et IRL.

Contre la vision postmoderne d'un monde social, virtuel, éthéré, en dehors du réel, les MMO s'inscrivent dans un quotidien « concret » : joueurs mariés, parents, étudiants, retraités, lycéens, salariés, chômeurs… toutes sortes de configurations structurent la pratique. Ces jeux de rôle en ligne s'enracinent dans des contextes qui ne sont pas sans effet sur les pratiques culturelles, la télévision par exemple, la vie sociale, familiale, sentimentale, voire amoureuse des joueurs. En somme, cette dernière partie s'intéresse à l'inscription du MMO dans l'environnement des joueurs. Dans un premier temps, nous nous attacherons à analyser les communautés, les guildes dans les MMO. De quelle nature sont les réseaux et les groupes sociaux qui se constituent dans ces univers ? Comment se constituent-ils ? Quelles sont les relations, les interactions et les contenus qui s'échangent dans ces communautés virtuelles ? Comment penser ces regroupements ? Dans un deuxième temps, c'est plus précisément la place des jeux vidéo dans le quotidien des joueurs que nous détaillerons. Quelle place occupent ces sociabilités et ces pratiques dans l'environnement social et dans la « vraie vie » ?

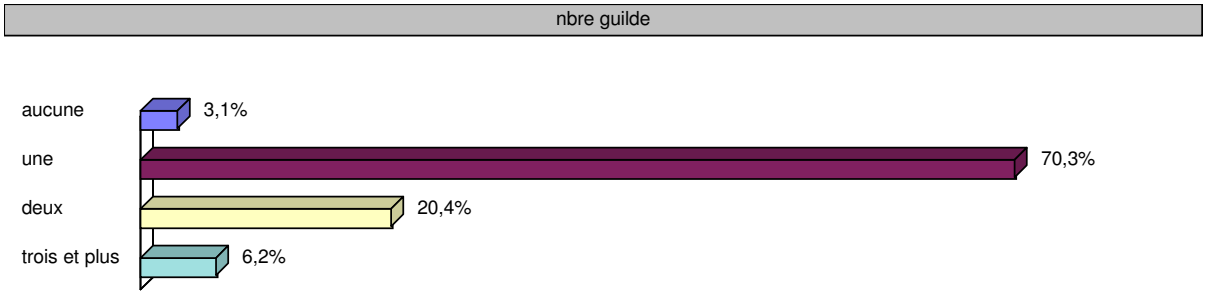
[1] Cyrille, 30 ans, célibataire, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, travaille de nuit dans une usine comme agent d'entretien. Entretien à Mont de Marsan, lors d'une LAN Party.

[2] Local Area Network, rencontre au cours desquelles les joueurs apportent leur pc et jouent pendant un, deux, voire trois joueurs. Cf. troisième partie : « les teams fixes : du jeu au sport », p. 350.

1. LES GUILDES DE JOUEURS : DES COMMUNAUTES VIRTUELLES ?

Au sein de ces univers virtuels, les joueurs créent ou intègrent, nous l'avons vu, des communautés, « des guildes » (parfois, mais plus rarement, on les appelle « des clans »). Dans la très grande majorité des cas, les joueurs appartiennent à une guilde seulement.

60. Nombre de guildes auxquelles les joueurs appartiennent[1]



Ces communautés de joueurs occupent une place essentielle dans l'expérience et la pratique des joueurs. Elles constituent des ressources importantes dans l'apprentissage du jeu[2] et sont également des sources de plaisirs. Comme le précise Akim[3] : « *c'est clair que les guildes apportent un plus au jeu. Sans ça, ça serait un jeu comme un autre : tu joues à Diablo tout seul devant ton PC et point barre. Ce qui fait le charme du jeu, c'est ça, de rencontrer du monde, de blablater, de pexer avec d'autres* ».

Formation des communautés : des réseaux sociaux complexes

Si l'on s'intéresse à la façon dont se forment ces communautés, deux processus sont à l'origine de la constitution d'un groupe de joueurs en guilde. Il peut y avoir une sociabilité préexistante au jeu, c'est-à-dire des joueurs qui se connaissent « dans la vraie vie » et qui jouent ensemble au MMO : ce sont d'abord des « *copains du collège, du lycée ou de la fac* », « *des potes de travail* », « *des amis d'enfance* » ou des membres d'une même famille (frères, sœurs, cousins, beaux-frères et parfois, mais plus rarement, parents et enfants)... Dans ces cas, ce sont des groupes sociaux « préalables », des personnes qui se connaissent avant le jeu et investissent ensemble l'univers pour se constituer en guilde. Ainsi Emile[4] précise que dans sa guilde : « *c'est quasiment que des copains du collège. On n'est pas tous dans la même classe, mais on se connaît tous super bien* ».

Dans *Dark Age of Camelot*, on a pu rencontrer une guilde « familiale ». Presque tous les membres de la guilde avaient une relation de parenté[5] : parents, enfants, frères, sœurs, beaux-frères, belles sœurs, oncles, tantes, cousins, etc. Eclatés géographiquement, le MMO était non seulement une façon de se divertir mais également une façon pour eux de rester en contact avec le réseau familial (certains résidaient dans les DOM-TOM). Dans un autre cas, nous sommes rentrés en contact avec une guilde de joueurs, « les Monos », exclusivement composée de moniteurs de ski. Ayant en commun un travail saisonnier, ces joueurs avaient créé dans le jeu une guilde regroupant essentiellement leurs collègues « hivernaux ». Enfin,

[1] 8172 observations complétées (80 non-réponses).
[2] Cf. troisième partie : « des apprentissages tutorés », p. 287.
[3] Akim, 31 ans, joueur de DAOC, installateur d'alarmes (domicile et entreprise), en couple (pacs), sa compagne, enceinte, (assistante bibliothécaire) ne joue pas. Souvent en déplacement, il joue dans les hôtels (il se renseigne préalablement pour savoir si l'établissement est équipé de l'ADSL). Banlieue toulousaine. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.
[4] Emile, 12 ans, joueur de WOW, collégien, joue avec ses copains du lycée ou sur le PC de son père (cadre à la poste, mère documentaliste). Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.
[5] Même si cette relation de parenté n'était pas inscrite dans la charte, le recrutement se faisait essentiellement entre joueurs d'une même famille.

on peut évoquer la guilde d'Alexandre[1], joueur de WOW. Sa guilde est exclusivement composée d'amis d'enfance et de membres d'un club de jeux de rôle dont il fut, dans sa jeunesse, le président : « *disons qu'au départ la guilde c'est que des mecs de Tours, des joueurs du club de jeux de rôle. On a tous bougé, moi sur Paris, d'autres sont restés, et en fait on s'est mis au MMO surtout pour ça, parce qu'on pouvait plus faire de jeu de rôle sur table* ».

Entretien avec Alexandre[2], joueur de WOW :

Pour moi, le MMO, c'est le pendant d'une soirée avec un pote, plutôt que de jouer à Carcassonne[3] ou de jouer sur la console ou à la Wii. Tu vois, hier soir, c'était typiquement ça avec Manu [un ami d'enfance qu'il ne voit plus depuis qu'il travaille à Paris]. On se retrouve ensemble, on joue, on papote de tout et de rien et puis voilà, on avance ensemble sans prise, sans, sans... comment dire, sans qu'on réfléchisse trop technique sur le jeu. Le jeu n'est qu'un prétexte pour qu'on s'amuse ensemble. Voilà, je suis avec Manu. Même si y a d'autres personnes dans le groupe, mon interlocuteur privilégié, ça reste Manu avec qui je vais parler en message privé, en disant effectivement comme je te disais tout à l'heure : « lui c'est vraiment un boulet » [rires] ou « qu'il est lourd » et « sinon ça va? », « bises chez toi ».

De quoi vous parlez ?

Bah, de tout et de rien. « Ça va ? », « Bonne semaine ? », « Pas trop crevé ? », « les bébés ? », « les histoires que tu lui racontes, elles font pas peur ? » Manu a deux bébés et je suis le parrain de l'un d'entre eux. Je lui ai offert pour Noël un livre de contes, donc on discutait pour savoir s'il lisait les histoires et si ça lui plaisait. Et ça lui fait un peu peur, tout ça. Enfin voilà, c'est marrant quoi. On discute de tout et de rien. Après ça dépend, t'es plus ou moins crevé, t'as plus ou moins envie de papoter.

Donc, toi, le jeu, ça te permet d'entretenir ton réseau d'ami ...

Ah oui, tout à fait, je suis vraiment pas dans la logique de me faire un nouveau groupe d'amis, de chercher à m'intégrer dans un autre groupe. Tu vois, l'autre guilde que j'ai intégrée avec un autre perso, t'as un message quand tu te connectes : "venez nous rejoindre sur le forum". Et sur le forum, tu peux discuter de pleins trucs, du jeu, mais aussi de ciné, de la vie et ça, vraiment, je m'en fous. Eux, c'est vraiment une communauté virtuelle, j'ai l'impression, des joueurs qui se sont rencontrés dans le cadre du jeu. Et la communauté n'existe que par le jeu en fait. Ça, ça m'intéresse pas, je préfère notre guilde à nous, on se connaît tous depuis super longtemps et on garde le contact. Tous les ans, on se donne rendez-vous sur Tours, et on se fait un gros weekend jeu de rôles ou jeu de plateaux entre potes, quoi. En attendant, on fait du MMO.

Lorsque les guildes sont des groupes de joueurs qui se connaissent préalablement IRL, le jeu occupe une place tout à fait particulière. Il prolonge, mais sous une autre forme, un groupe social préalable. La sociabilité est antérieure mais elle est actualisée. Le jeu permet d'entretenir des réseaux sociaux éclatés géographiquement et de les maintenir mais également de créer de nouvelles relations, de transformer les liens antérieurs en de nouvelles formes d'interactions. Pour Grégory[4], qui joue avec ses collègues de travail (pas tous dans la même guilde), les relations avec ses collègues sont transformées : « *on se retrouve le plus souvent après le boulot, vers 21 h 30 […] C'est clair que c'est trop marrant de retrouver des gens du boulot, genre on s'est engueulé la journée, ou s'il y a eu des embrouilles, souvent on y fait plus gaffe ou alors on déconne là-dessus. […] Ça a pas mal changé le regard que j'avais sur certains collègues, c'est sûr* ». Comme l'analyse Philippe Ariès dans les sociétés traditionnelles, le jeu permet de renouveler la sociabilité, d'entretenir le réseau de relations, et invite « chaque individu à éprouver sa capacité à communiquer avec les autres »[5]. On retrouve également assez bien les analyses de Gilles Brougère sur les relations entre jeu et sociabilité :

[1] Alexandre, 35 ans, joueur de WOW, juriste, en couple, père d'un jeune enfant (6 mois), joueur de rôle, sa compagne ne joue pas (ni au MMO ni au jeu de rôle). Entretien à domicile, Paris. Cf. portrait p. 544.

[2] Alexandre, 35 ans, joueur de WOW, juriste, en couple, père d'un jeune enfant (6 mois), joueur de rôle, sa compagne ne joue pas (ni au MMO ni au jeu de rôle). Entretien à domicile, Paris. Cf. portrait p. 544.

[3] Jeu de société.

[4] Grégory, 44 ans, joueur de WOW, Commercial, marié, (sa femme ne joue pas), sans enfant. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.

[5] Philippe Ariès, « du sérieux au frivole », in Philippe Ariès, Jean Claude Margolin (dir.), Les jeux de la Renaissance, Paris : Vrin, 1982, p.10.

lorsqu'il se construit sur une base première, le jeu « permet au joueur de gérer, de faire vivre, de s'approprier, de faire évoluer ses relations sociales […] mais transforme dans le même temps cette sociabilité et produit une nouvelle culture issue du partage de significations et de l'interaction ». [1]

D'autres guildes se constituent au contraire essentiellement via les pratiques ludiques dans l'univers, et notamment au cours du PVE, du PVP, du jeu de la marchande ou du Roleplay. Dans ce cas, les joueurs se sont rencontrés uniquement à travers le masque de leur avatar ; ils ont joué ponctuellement ensemble puis ont développé des relations régulières et soutenues jusqu'à intégrer ensemble une même guilde ou fonder la leur. La sociabilité peut être qualifiée de « purement ludique », c'est-à-dire liée aux impératifs et aux contraintes du jeu : il faut un soigneur, un voleur, un magicien ou un guerrier dans la guilde. Et les joueurs, dans ce cas, vont s'associer, créer ou intégrer une guilde selon les compétences de chacun, sans nécessairement s'attacher au profil du joueur derrière l'écran. Ainsi les joueurs se rencontrent par le biais du jeu, sans toujours savoir qui est derrière l'avatar, même si, nous le verrons, ils s'en font souvent un « portrait mental » : *« oui, la guilde est sympa mais bon, je sais pas… En fait on m'a guildé y a deux mois, après un raid. Un chasseur qui m'avait aidé pour les Mortemines et m'a groupé. On joue de temps en temps ensemble mais par contre je connais pas encore grand monde. J'ai compris qu'il y avait un type qui était boulanger parce qu'il se connecte super tard la nuit quand il embauche.* […] *Oui, oui, apparemment il joue au boulot* [rires]. *Et aussi une autre fille dans la guilde mais qui, je pense, doit être la copine du GM ; voilà mais j'en sais pas plus* [rires] ». [2]

Si l'on peut distinguer ainsi différentes logiques à l'origine d'un regroupement de joueurs en guilde, il faut cependant noter que, dans la très grande majorité des cas, les communautés sont un mélange de ces deux processus : elles regroupent à la fois des joueurs qui se connaissent préalablement dans la « vraie vie » et des joueurs qui se sont rencontrés derrière leur masque numérique au cours du jeu. Frères, sœurs, cousin(e)s, collègues de travail, « copains du collège », de « la fac », du lycée, amis d'enfance, personnes rencontrées dans le jeu... toutes sortes de relations sont entremêlées. Dans sa guilde, Sacha[3] ne connaît pas physiquement tous les membres : « *Y en a, oui, parce qu'en fait au début c'était un petit groupe de copains IRL et ça s'est énormément étoffé dernièrement. Donc je pense que… autant il est possible, au début, que c'était à l'initiative de deux personnes qui se connaissaient dans la vraie vie, donc tous les copains qui jouaient et qu'ils connaissaient dans la vraie vie se sont mis dans la guilde. Mais du coup, ils ont fait entrer plein de gens qu'ils ne connaissent pas, je pense. Aujourd'hui il y a beaucoup de monde. Je crois pas qu'ils connaissent tout le monde* ». De la même façon, dans la guilde de Cathy[4], « *y un a noyau dur que je connais : y a mon copain et mon frère, il a 37 ans. Il joue avec son groupe de potes à lui, ils font de la musique ensemble, ils ont tous 30 ans. Donc après, les potes qu'ils connaissaient avaient tous cet âge là. Mais y en d'autres qui se sont greffés à partir du jeu* ». En très grande majorité les guildes regroupent des relations préalables au jeu et des relations qui se construisent dans le jeu.

Cet entrelacement entre connaissance « IRL » et connaissance « IG », « in game » est d'autant plus serré qu'avec le temps les passages entre sociabilité virtuelle et sociabilité réelle se multiplient et deviennent de plus en plus nombreux et fréquents. Autrement dit, plus les joueurs jouent, plus la distinction réel/virtuel, IRL/IG s'atténue, tout particulièrement lorsque

[1] Brougère Gilles, *Jouer/Apprendre, op. cit.* L'auteur sur les traces de Simmel se demande ainsi « si la sociabilité n'est pas la forme ludique de la relation sociale, quand l'objectif est uniquement le plaisir d'être ensemble. »

[2] Anne, 25 ans, joueuse de WOW, mère au foyer, jeune maman (bébé de 9 mois), initiée par son compagnon, Benjamin, 27 ans, professeur d'histoire au lycée, joueur de WOW, Entretien à domicile, banlieue parisienne.

[3] Sacha, joueur de WOW, 25 ans, étudiant (4ème année de médecine), son amie (Emilie) joueuse également, initié par sa compagne. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

[4] Cathy, joueuse de WOW, (joueuse de jeu de rôle), 28 ans, hôtesse de caisse, en couple, son conjoint (agent comptable) est joueur de WOW. Entretien à domicile, Bordeaux.

les joueurs participent ou organisent des « IRL », des « rencontres dans la vraie vie ».

Intégrer une guilde de joueurs : organisation, fonctionnement, lois et nétiquette

Dans le jeu, sous le nom de l'avatar, est écrit celui de la guilde à laquelle le joueur appartient. Celle-ci possède par ailleurs dans l'univers une maison qui permet la réunion des membres et la mise en commun des biens acquis au cours du jeu. Les membres se donnent régulièrement des rendez-vous dans le jeu, définissent des horaires communs de connexion pour jouer ensemble. Ils organisent également des rencontres avec d'autres guildes pour former des alliances, échanger ou vendre des objets. Les guildes sont composées en moyenne d'une trentaine de membres actifs avec, cependant, des écarts types considérables selon les guildes. Certaines regroupent plusieurs centaines de joueurs, d'autres une dizaine à peine.

Forum de la guilde « la confrérie noire »[1] : présentation de la guilde

Bonjour aventurier, Vous entrez dans l'antre de La Confrérie Noire.

Qui sommes-nous?

Un regroupement de joueurs sur le serveur Cho'gall avec des temps de jeu très variables, un esprit de partage, d'entraide et une volonté de jouer au maximum ensemble tout en gardant une grande liberté. Nous restons très flexibles.

Quelle est l'histoire de notre guilde?

Notre guilde fut fondée par Daiss et avait pour objectif de ne recruter que des voleurs. L'aspect Roleplay était très important. Suite à des départs, à des réunions de guilde et à des absences prolongées, nous avons décidé de nous ouvrir aux autres classes. J'ai également pris le lead de cette guilde qui me tient particulièrement à cœur.

Combien sommes-nous?

Nous sommes un regroupement d'une trentaine de joueurs aux objectifs différents mais avec le même esprit pour un jeu agréable. J'espère que ce nombre pourra croître afin d'homogénéisé au maximum notre gameplay de guilde et nos objectifs.

Les guildes ont des noms divers qu'inventent les fondateurs, qui peuvent renvoyer à l'univers du jeu ou renvoyer à une référence externe. Le plus souvent, il s'agit de noms en liens avec le monde du jeu[2] tels que « les chevaliers d'Azeroth », « AGGRO », « Avalon », « les flammes de Kalimdor », parfois de façon parodique, « gang of new orcs », « les noobs all star », les « chevaliers qui font ni »[3]. Parfois, il peut s'agir de références totalement extérieures au monde du jeu : « les tontons flingueurs », « les bronzés », « la 7ème compagnie », « Anarchie », « Antigone », « Apéroguilde », « les fleurs du mal », « Miles Christi » (on retrouve assez bien la diversité des références culturelles citées par les joueurs dans le questionnaire[4]). Comme pour les avatars des joueurs, ces noms sont autant d'indicateurs pour repérer ou s'imaginer certaines caractéristiques des membres de la guilde. « *T'as les guildes plutôt délire, genre les "mamies du KGB" et celles de PGM* [5]*, tu vois, heu … "les Seigneurs de la mort qui tue" » [rires]* ».[6]

Créées par au moins deux joueurs[7], les guildes développent, nous l'avons vu, un système parfois subtil de hiérarchies : « postulant », « initié », « sous-officier », « officier », « seigneur », etc.

Forum de la guilde « Ave Tenebrae » [8] : présentation des grades

- Le grade Péon crépusculaire est obtenu apres quelque jours d'essai. Cela concrétise votre intégration à la guilde.

[1] http://laconfrerienoire.com/
[2] Cf. liste des guildes observées, annexe 6.
[3] En référence au film le *Sacré Graal* des Monty Pythons.
[4] Cf. p. 241.
[5] Acronyme de Pro GaMer : joueur sérieux et très impliqué.
[6] Louis, 29 ans, joueur de DAOC, formateur en entreprise (management), jeune papa, a initié son amie, Lucie (27 ans), au jeu. Entretien à domicile, banlieue parisienne.
[7] Il faut être au moins deux pour le programme accepte de créer un nom de guilde dans le MMO.
[8] http://avetenebrae.forum2jeux.com/prsentation-f1/charte-de-la-guilde-t270.htm

- Le grade de démon perfide est obtenu automatiquement après une/deux semaines d'ancienneté si tous les addons obligatoires sont installé et configuré correctement .

- Le grade d'Adepte ténébreux est accordé à ceux qui viennent à bout d'une épreuve Roleplay.

- Les élites des ombres sont ensuite désignées d'après leurs comportements en raid (pvp et/ou pve).

- Des places de Sensei sont encore à pourvoir, pour cela il faut déposer sa candidature dans le forum. Une épreuve Rp peut être demandé.

En haut de l'échelle, se trouvent les « *GM* », les « *guildmasters* »[1], les fondateurs du groupe, suivis par tout un ensemble de grades dont la complexité et la diversité varient selon les communautés. A chacun des titres correspond un domaine et un droit d'intervention dans la communauté : droit de vote, droit d'intégrer des nouveaux membres, accès au trésor général de la guilde, etc. Chaque joueur peut monter « en grade » selon certains rituels (des périodes de « test », des cérémonies d'adoubement sont organisées dans le jeu) et selon certaines conditions qui diffèrent en fonction des guildes : dans certains cas, c'est l'ancienneté qui prime, ailleurs c'est un vote collectif qui attribue un grade à un joueur en fonction de sa disponibilité et de son investissement dans la vie communautaire. Cette hiérarchie s'explique aussi par crainte des « voleurs » ou des « *griefplayers* », autrement dit des joueurs qui intègrent une guilde pour dérober des objets[2]. Le titre attribué à un joueur est souvent une marque de confiance.

Les modes d'intégrations d'un nouveau membre dans la communauté diffèrent grandement selon les guildes. Tantôt les joueurs se rencontrent dans le jeu, sympathisent et intègrent la même communauté, tantôt les chefs de guilde, les *Guildmasters,* sont à la recherche de nouvelles recrues pour agrandir les rangs de la communauté et proposent aux nouveaux joueurs de les rejoindre dans leur communauté.

Entretien avec Cyrille[3], joueur de WOW et Guildmaster

Comment ça se passait le recrutement dans ta guilde ?

Ce que je m'amusais souvent à faire, c'est que je créais un petit personnage pour recruter, quand j'étais Guildmaster, pour voir. Je m'amusais à créer un petit personnage pour voir comment ils débutaient, les joueurs. Je me faisais passer pour un joueur qui connaissait pas bien. Et je voyais si le gars soit il faisait pour aider parce que c'est un bon moyen de recruter. Tu vois, s'il se disait « le gars, il débute, je vais l'aider », déjà, pour moi, c'est un bon point déjà

Tu faisais exprès un petit perso pour ça ?

Ah oui, exprès pour ça. Pour ma guilde. C'était pour recruter. Si pour débuter, il me disait « tiens tu veux une pièce d'or ? », tu vois, c'est rien, mais c'est un bon geste déjà. Et après, s'il veut continuer à jouer avec toi, ben là, tu dis : « je suis tatata », puis voilà. C'est ma façon de voir dans le jeu. En fait je testais les gens.

Donc, tes critères c'était quoi ?

Sympa. S'il pouvait aider déjà.

Par rapport à sa classe ?

Sa classe, ou bien même sa classe en artisanat. Ça aussi c'est important.

Tu regardais d'abord ses compétences de jeu ou si le mec était sympa ?

Déjà sympa. Parce si c'est pas quelqu'un que je peux pas parler avec. Même si sa classe était importante. Même il pouvait être un haut level, ça m'intéressait pas.

Si certaines guildes recrutent quiconque en fait la demande, le plus souvent, la candidature, après avoir été posée par le joueur sur le forum de la guilde, est examinée par tous ou par quelques membres seulement (les plus gradés). A l'image d'un entretien d'embauche, les joueurs doivent parfois remplir un formulaire précisant leur motivation, leur parcours de joueur, leur projet … sorte de *Curriculum Ludi*.

[1] Parfois le terme est francisé, on parle de MG, de Maître de Guilde.
[2] Cf. troisième partie, « des royaumes de fortune », p. 409.
[3] Cyrille, 30 ans, célibataire, joueur de DAOC, joueur de WOW travaille de nuit dans une usine comme agent d'entretien, entretien à Mont de Marsan, lors d'une LAN Party.

Forum de la guilde « Seven » (*World of Warcraft*) : un joueur propose sa candidature

Savages : Bonjours à tous, après avoir goûter au PVE avec "Seven" lors de la soirée du 19 août à Gruul et surtout à la demande de Tc et Uchimynoa j'ai décidé de venir poster dans votre guilde où la une bonne ambiance règne

Infos personnage :

Classe : Druide

Race : Elfe

Infos joueur :

Parlez-nous de vous : je m'appelle Thomas j'ai 19 ans J'habite à Sète et je suis actuellement en classe de terminale pour la 2eme année

Dîtes-nous quelle était votre ancienne guilde, pourquoi l'avoir quitté ? Mon ancienne guilde été les « moines gourmands ». Pourquoi l'avoir quitter ? Car du a ma longue pause, la guilde c'est dissoute toute seule presque même s'il reste quelque survivants.

Vos ambitions dans WOW ? Découvrir un nouveau monde pve que je n'ai pas encore eu l'occasion de connaître. Avancer avec la guilde vers de nouveaux boss

Les membres de Seven que vous connaissez ?: Taco est un très bon pote IRL Rulesa aussi très bon pote IRL Uchimynoa est un bon pote dans le jeu qui me connaît très bien.

Pourquoi avoir choisi Seven ? tout simplement pour l'ambiance IRL qui est importante je trouve dans une guilde et c'est quand même sympa de trouver beaucoup de gens de la régions dans la mêmes guilde

Vos disponibilités ? 4-5/7 soirs par semaine (après en fonction de comment ça se passe avec la famille (week end père, week end mère) mais je ne pense pas qu'il y est de problèmes cette année

Acceptez vous la Charte de Guilde ? oui

Taco : Je pense qu'il a suffisamment fait ces preuves lord du raid Grull Pour ma part c'est un des meilleurs druides que j'ai vu play ..... euh nan en fait ouai c'est le meilleur:p et puis super pot irl ! bon délire ! +1 pour ma part !

Liloutte : J'ai été impressionnée j'avoue par ta façon de jouer avec les moyens que tu as, je dit +1 car need un drood heal qui roxx. Juste un petit truc monte rapidement tes metiers, l'alchi-herbo t'aideron. J'espere pouvoir jouer rapidement a tes côtés

Selon les cas, les guildes sont plus ou moins exigeantes. Après l'intégration d'un nouveau membre, s'ensuit le plus souvent une période de test avec, parfois, un rituel de passage (l'une des guildes à laquelle nous avons appartenu exigeait de se battre en duel avec deux des guerriers de la communauté, nous avons lamentablement échoué par deux fois.)

Dans certaines guildes, les places sont limitées et réservées uniquement à des « *copains de la vraie vie* », à certaines classes, ou encore à certains niveaux, notamment dans le cas des teams fixes qui cherchent à faire du PVP ou du PVE à « haut niveau ». Certaines recrutent sans nécessairement exiger de connaître le joueur dans « vraie vie » mais en fonction des « avatars » dont ils ont besoin pour le PVE ou pour le PVP. Ainsi Alain[1], joueur de DAOC précise que *« dans la guilde, on prend qu'à partir du niveau 50. En fait c'est surtout pour que tout le monde puisse monter en même temps. Sinon, c'est galère quand t'as trop d'écarts de niveaux »*.

Forum de la guilde « les chevaucheurs de soleil » (*World of Warcraft*) : conditions d'entrée dans la guilde.

-Inscription au forum obligatoire. La plupart des information concernant la guilde et l'avancée PVE y seront marquer.

-Être de niveau 80 minimum.

-Maitrise du programme Team Speak obligatoire,

-En tant que guilde PvE le joueur s'engage a arrêter une activité PvP si on nécessite sa classe en raid. (Le PvP étant quand même évidemment accepté et conseiller, mais le pve reste notre

[1] Alain, webmaster, joueur de DAOC, 32 ans, en couple, père d'un jeune bébé (6 mois au moment de l'entretien mené à domicile). Conversations et données ethnographiques. Entretien à domicile. Bordeaux.

motivation et objectif premier). […]

-Pour toute absence l'indiquer aux GM, officiers. Si vous ne vous êtes pas reconnecté sous un délais de deux mois vous serez déguildés et devrez redemander votre candidature dans la guilde . (Candidature qui sera perçu différemment et favorablement étant donné que vous avez déjà été membre auparavant).

Il existe en somme une grande diversité des modes de fonctionnement et d'intégration. Cependant, qu'il s'agisse de guildes qui exigent ou non un certain niveau, qui limitent ou non le nombre de leurs membres ou qui mettent en place une période de test, des rites ou des rituels d'intégration, le modèle le plus fréquent est celui du mentorat ou du tutorat : un nouveau membre est parrainé et introduit dans la communauté par un joueur « gradé ». Il présente sa candidature sur le site et s'engage à respecter la *charte* de la communauté. Toutes les guildes ou presque ont, en effet, sur leur site Internet, une « charte » qui précise les règles et les modes d'organisation de la communauté.

Charte de la guilde « Les Anges Sacrés » (*World of Warcraft*)

Charte de Guilde " Version 1.3

Voici plusieurs conditions qu'il faut respecter afin de pouvoir intégrer la Guilde et garder une bonne entente générale.

LES REGLES

☐ Respecter les membres de la Guilde et tout les autres joueurs.

☐ Essayer d'aider au maximum les membres de la Guilde (au niveau expérience, conseils, équipements, etc...)

☐ Respecter la hiérarchie ainsi que les institutions de la Guilde.

☐ Chaque membre de la Guilde se doit de se tenir un minimum informé des actions de celle-ci.

☐ Aucune forme de triche n'est toléré. Si vous êtes pris en train de tricher vous serez bannis de la Guilde.

☐ Il sera nécessaire de se connecter au moins une fois tout les 15 jours pour donner des signes de vie.

☐ Si vous restez déconnecté pendant deux mois, nous seront en mesure de vous supprimer de la Guilde afin d'éviter les résidents inutiles. (ceci n'est pas valable pour les membres qui nous préviennent de leurs abscence prolongée, vacances, voyages, congés, etc ...)

☐ Chaque membre doit être solidaire avec ses partenaires de jeu, de les aider au mieux et de guider les nouveaux venus.

☐ Les ressources et informations interne à la Guilde doivent le rester

☐ Si un membre rencontre un quelconque problème lors de ses aventures, il est de son devoir d'en informer la Guilde.

Les Chefs de Guilde pourront entamer les procédures nécessaires au règlement du conflit.

COMPORTEMENT GENERAL

Votre comportement doît rester correct envers les autres joueurs car vous représentez un ensemble de personnes en portant le nom de la Guilde.

Ceci comprend :

☐ Aucune mendicité n'est toléré.

☐ Votre langage ne doît comporter aucunes insultes ni atteinte morale contre les autres joueurs. (sous peine de ban)

☐ N'utiliser pas en langage trop "SMS", sinon on ne risque pas forcement de comprendre.

CANAL DE GUILDE

☐ Les discussion à caractère politique, religieux, ou sur tout sujet externe au jeu est interdit.

☐ Les blagues et plaisanteries sont la bienvenue sauf si elles peuvent créer des dissensions entre les membres.

☐ La communication dans le canal de Guilde doit rester compréhensible pour tous. Les abréviations et langage SMS sont toléré tant que l'on vous comprend sans trop avoir à réfléchir sinon on ne risque pas de vous répondre.

☐ Participer à la vie de la Guilde en communiquant souvant sur le canal (bonjour, au revoir, bonne nuit, et autres politesses ...)

L'ARTISANAT

☐ Le metier d'artisanat est fortement recommandé.

☐ Un joueur qui ne pratique pas d'artisanat de production peut se voir demandé de pratiquer des

métiers de collecte pour aider les autres artisans existants.

☐ Si vous trouvez des recettes ou matières premières dont vous n'en avez pas l'utilité (plantes, minerais, tissus, objets verts pour enchantement ainsi que tous les objets dont le nom est écrit en blanc), il est très fortement conseillé d'en parler en premier à la Guilde avant de les vendre.

En cas de manquement aux règles de la Guilde, les autorités supérieurs sont responsables de la sanction, qui est laissée à leur entière appréciation, cela peut aller jusqu'au renvoi de la Guilde.

A l'opposé d'une vision anarchique du réseau mondial, les guildes développent un ensemble de lois coutumières qui régissent leurs relations, parfois de façons très contraignantes, ce que certains ont appelé pour d'autres communautés sur Internet une *netiquette*[1]. Ce n'est pas une loi essentialiste définissant le bien ou le mal ni même une morale qui distingue les bons comportements des mauvais mais un ensemble de règles qui renvoient au domaine du « vivre » et du « jouer ensemble ». Cependant, d'autres principes plus généraux sont souvent partagés : les messages sexistes ou racistes sont souvent interdits, les attaques « ad hominem » sont rarement les bienvenues. On peut également noter que les règles de politesse et de courtoisie sont souvent de rigueur. Cette *netiquette* est, dans la plupart des cas, énoncée sur les forums sous forme de « *charte* », de « *règles* » ou de « *règlements »* constitués des règles suivantes :

- la pertinence des informations : on ne doit pas déposer de message concernant un certain sujet dans une rubrique qui traite d'un autre sujet (autrement dit, il s'agit de rester dans le cadre). Cela peut concerner la nature du message mais également la forme : le refus de l'écriture SMS par exemple.

- contre l'intrusion extérieure : les utilisateurs sont le plus souvent hostiles à toute forme de régulation ou d'intervention extérieure au groupe (la publicité notamment).

- la réciprocité dans les échanges : la logique de dons et de contre dons est fondamentale

- une participation active et régulière : les joueurs « passifs », les « lurkers » (les rôdeurs), autrement dit les joueurs qui consultent et utilisent les ressources de la guilde sans jamais intervenir sont rarement les bienvenus.

- La courtoisie. Contre certaines prénotions que l'on peut avoir du réseau mondial, la politesse est très souvent la règle : pas d'attaques sexistes, racistes, pas d'attaques ad hominem, sinon les messages sont supprimés et le membre fautif « banni ».

Voyant précisément dans cette netiquette et ces prescriptions des pratiques trop contraignantes, certains joueurs, comme Emilie[2], ne rentrent pas dans des guildes : « *On m'a proposé de rentrer dans la guilde* [la guilde de ses amis et de son compagnon]. *Mais moi, je trouvais que c'était contraignant. Non, mais tu vois, c'est dire bonjour à tout le monde dès le départ, moi je joue pour être tranquille* [rires]. *Non mais je sais pas, ouais, à chaque fois faut vérifier qui c'est qui est là, faut dire bonjour, et puis pour rentrer dans la guide, faut faire une lettre. Alors par contre, je trouve ça génial le concept. Je trouve ça fantastique. Mais je joue pas assez souvent, et puis je me suis dit, je sais pas, peut être plus tard. Tu vois, Sacha, mon ami, il s'y est mis, et du coup je trouve qu'il le fait pas assez. Je veux dire, il y a un forum, faut y aller régulièrement, participer aux discussions. Ça, je trouve ça génial et, si je jouais régulièrement, j'adorerais faire partie de ça. Donc tu vois, c'est surtout lié au fait que je puisse pas le faire vraiment.* » De la même façon, René[3] perçoit les guildes comme des dispositifs qui imposent un trop grand nombre d'exigences : « *quand tu fais partie d'une guilde, il faut quand même t'astreindre à jouer au moins une à deux fois par semaine, à jouer*

[1] Paul Mathias, *La cité Internet*, *op. cit.*

[2] Emilie, 26 ans, joueuse de WOW, éducatrice jeunes enfants, en couple, son mari est joueur, son beau-frère aussi qui les a initiés, joueuse occasionnelle (12 heures par semaine). Elle ne joue pas dans une guilde, et joue souvent « en solo », toute seule, entretien à domicile, banlieue bordelaise.

[3] René, joueur de WOW, 41 ans libraire (directeur de la librairie), marié, deux enfants (un garçon de 14 ans, joueur de WOW également avec qui il partage le même compte), une fille de 9 ans qui joue de temps en temps. Sa compagne institutrice ne joue pas. C'est un joueur occasionnel (4-5 heures par semaine). Entretien à domicile, Bordeaux.

à des horaires précis, si tu veux un peu avancer en faisant des donjons et compagnie.... comme je reste assez libre par rapport aux groupes, aux guildes et compagnie, si ça devient lourd, je me barre.»

Les guildes, comme la plupart des communautés sur Internet, sont attentives au respect de la netiquette et mettent en place des systèmes de surveillance et de rappel à l'ordre. De façon comparable aux Game Masters dans les MMO, certains membres sont chargés de veiller au respect de la netiquette sur le forum : ils sont alors nommés « modérateurs » ou « administrateurs » de la communauté et peuvent modifier ou supprimer les messages délictueux. Au cours du jeu, certains membres de la guilde vérifient le respect de la charte de la guilde et peuvent même ostraciser et bannir de la guilde l'auteur d'un message ou d'un comportement « hors charte ». Ainsi, Cyrille[1], joueur de WOW et Guildmaster, raconte les bannissements dont il a été l'auteur : « *Ah ouais. J'en ai même banni moi-même. Parce qu'ils correspondaient pas à l'ambiance ; ils correspondaient du tout au … parce que, c'est pareil, ce que j'aimais pas, c'est les histoires entre les personnes. Dans la vie courante, j'aime pas ça. Par exemple, si y a deux personnes sans arrêt qui s'insultaient en public, devant tout le monde, j'expulsais les deux carrément sans demander le pourquoi du comment. J'aime la bonne humeur. Si les gens s'engueulaient vraiment, j'estime que, s'ils ont un problème entre les deux, ils sont pas obligés de le faire partager. Par exemple, s'ils partageaient dans la guilde, ou une maison, si y en a un qui a perdu un loot, on s'en fout. On a pas besoin de s'engueuler pour ça. Si ca s'avérait … Bon je bannissais pas du premier coup, mais si ça durait, se répétait, répétait, répétait la même chose, au bout d'un moment, vous en avez marre. Les autres personnes qui signalaient les comportements, tu surveilles un peu plus ou moins. S'il s'avère que c'était vrai, bon ben, y a pas photo. Moi je prenais la décision mais généralement c'était un tout. C'était un groupe quand même* ».

La charte de la guilde est ainsi essentielle. Il s'agit de la respecter sous peine d'être exclu.

Entretien avec Ludovic[2], Sylvain[3], Nicolas[4], Stéphane[5], joueurs de DAOC : ils évoquent l'éviction de Ludovic de leur guilde.

Tu peux revenir sur ton « éviction » de la guilde ?

Ludovic : Ben c'est le GM, c'est un gros joueur, et un très bon joueur, on va pas se le cacher.

Nicolas : ouais, [rires] c'est quelqu'un de particulier quoi. Mais franchement, elle était trop caractérielle quoi.

Stéphane : moi, je l'aimais bien. Moi, je me fendais la poire avec elle. Je me suis vraiment fendu la poire. Elle était lunatique. En fait, elle était cassante, c'est pendant le RVR. Si tu faisais une connerie, là, ça passait pas. Mais sinon, en dehors, elle était sympa.

Ludovic : Ouais mais si quelqu'un se mettait à défendre quelqu'un d'autre et à se mettre contre elle, elle le kick[6] du groupe et de la guilde en deux secondes. Quand elle m'a kick de la guilde, c'est quelqu'un d'autre qui m'a reguildé.

[tous rient]

Nicolas : c'était une dictature [rires], franchement c'était une dictature. C'était la reine [rires].

Ludovic : ouais, c'est exactement ça : la reine. Elle donnait à des persos le rang zéro [meilleur rang dans une guilde], mais très peu.

Sylvain : tu sais qu'elle m'avait mis en rang zéro pour que je puisse kick des gens de la guilde

[1] Cyrille, 30 ans, célibataire, joueur de DAOC, joueur de WOW travaille de nuit dans une usine comme agent d'entretien, entretien à Mont de Marsan, lors d'une LAN Party.

[2] Ludovic, 26 ans, joueur de DAOC, depuis 4 ans, chômage (ancien technicien dans une salle de jeu en réseau, à la recherche d'un emploi dans le même domaine), célibataire. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo.

[3] Sylvain, 23 ans, joueur de DAOC célibataire, technicien informatique. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo. Entretien à domicile, Gentilly.

[4] Nicolas, joueur de DAOC, agent de la poste (facteur), 26 ans, en couple (sa compagne ne joue pas). Entretien lors d'un salon du jeu vidéo.

[5] Stéphane, 23 ans, peintre en bâtiment, joueur de DAOC, vit avec son frère (étudiant). Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo.

[6] To kick en anglais, éjecter.

aussi ? Mon prêtre d'Arawn était rang zéro aussi.

Ludovic : enfin bon, quand je suis parti, d'autres sont partis avec moi en même temps, et un peu du noyau dur. Faut dire qu'elle avait tort, mais elle est pas revenue sur sa décision. Puis bon, elle s'est retrouvée un peu seule et, ensuite, elle est partie sur *World of Warcraft*. Puis moi, le lendemain, j'ai reguildé chez Eden.

Sylvain : C'était un très bon lead, et un très bon GM. Elle avait son caractère, mais elle avait du charisme quand même.

Ludovic : ah oui, c'est certain. Mais c'est pas ça que je lui reproche, c'est son caractère. Faut pouvoir le supporter. Et c'est pas donné à tout le monde. Tu vois, une fois, elle me gueule dessus et me kick mais le lendemain on m'avait guildé ailleurs.

Sylvain : c'est pas moi qui t'avais reguildé d'ailleurs ? Mais il s'était passé quoi ?

Ludovic : ben je sais plus, je crois que j'avais gueulé, genre, parce qu'elle m'avait pas groupé ou je sais pas quoi. Elle m'avait reproché de pas arrêter de faire des *emotes* et des rudes [bras d'honneur] à tous les ennemis qu'on croisait et alors elle m'avait dit « va jouer à connard online » [rires des autres]. Et hop, elle m'a dégagé de la guilde.

Elle plaisantait là peut-être ?

Ludovic : non pas du tout. Enfin, elle me cassait.

Stéphane : ouais, elle sortait des trucs comme ça, enfin elle cassait et tu l'as mal pris.

Les guildes fonctionnent à certains égards comme des groupes sociaux très organisés, certaines de façon démocratique, d'autres de façon plus oligarchique, quelques-unes avec un fort contrôle social, une organisation parfois quasi-militaire, des conditions drastiques d'entrée. Cependant, comme nous l'avons vu[1], il s'agit de ne pas oublier le second degré de ces organisations, autrement dit le jeu derrière ces règles sociales et cette netiquette. A la fois certains joueurs sont exclus parce qu'ils ne respectent pas les règles, qu'ils ne jouent pas le jeu, mais ces exclusions et ces bannissements font également partie du jeu. Ainsi, certains joueurs sont punis, mais leur punition est elle-même une dimension du jeu.

Entretien avec Bertrand[2], joueur de WOW : bannissement « *roleplay* » d'un joueur

Dans la guilde, vous avez déjà viré quelqu'un ?

Non, mais y en a un qui est sur le point. Parce qu'il a manqué à son honneur de Taurens. Les Taurens dans notre guilde, c'est « honneur, famille, force ». Il a massacré un autre personnage, sans aucune raison, avec des témoins qui ont dit « y a rien eu ».

Il aurait pu le faire s'il y avait eu une raison ?

Oui. Donc là ça va être du roleplay. D'abord on va l'écouter, il va nous donner sa raison. Et puis, s'il a pas de raison, on lui coupe une corne. Donc si c'était un elfe qui lui avait dérobé un objet dans le passé et qu'il voulait se venger, pourquoi pas. Mais si c'est pas ça, il va être banni du groupe, et il va falloir qu'il le joue en tant que banni du groupe.

Donc il sera pas banni de la guilde ?

Ah non, pas pour une fois. Plusieurs fois, oui ; pour du meurtre en boucle, oui. Y en a qui se font bannir de la guilde, ce sont souvent des joueurs qui font du meurtre en boucle pour prendre de l'expérience, en tuant des petit niveaux.

Comme sur la question du compagnonnage[3], on peut voir comment certaines guildes empruntent des formes d'organisations très formelles, (trop pour certains), militaires, monarchiques, oligarchiques, despotiques ou théocratiques,[4] mais les modalisent pour les transformer en espace de jeu. En soulignant cette transformation du cadre, il ne s'agit pas de minimiser les « engueulades » et les tensions entre joueurs, mais de voir comment elles sont ancrées dans le domaine du jeu, du faire-semblant et du frivole. La strate modèle[5] est parfois

[1] Cf. p. 287.

[2] Bertrand, joueur de WOW, 42 ans, animateur socioculturel (en voie d'être directeur adjoint d'un centre social), en couple, sans enfant, son épouse ne joue pas, passionné de jeu, joueur de jeu de rôles et de jeux de plateaux, joue à WOW essentiellement sur des serveurs roleplay. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 544.

[3] Cf. « Apprentissages « guidés » : conseils, tutorat, mentorat, et compagnonnage », p. 287.

[4] On peut se référer à l'analyse des différents modèles politiques dans les MMO et les communautés par Aurélien Pfeiffer, « Gouvernance des mondes virtuels », *op. cit.*

[5] Erving Goffman, *les cadres de l'expérience*, *op. cit*.

une organisation très autoritaire, voire tyrannique, mais c'est aussi pour développer un jeu politique que les guildes adoptent certains régimes. Les joueurs cherchent en effet à remplacer ou à évincer le chef ; ils fomentent des « coups d'états » ou des putschs. Le mode de fonctionnement de la communauté est une ressource sur laquelle s'appuient les joueurs pour créer des activités ludiques. On peut d'ailleurs se demander si ces communautés de joueurs n'empruntent pas leur modèle de fonctionnement aux guildes du Moyen-Age parce que, précisément, celles-ci relèvent d'une forme de jeu. C'est du moins ce que pourrait nous amener à penser Huizinga qui voit dans les structures sociales du Moyen-Age et tout particulièrement les guildes d'artisans des manifestations du « ludique » : « tout ce qui est examen et concours public découle en fin de compte des formes archaïques d'épreuve par la réalisation d'une oeuvre d'art, comme dans n'importe quel domaine. L'artisanat du Moyen-Age est aussi imprégné de ce principe que l'université médiévale. Il importe peu qu'il s'agisse d'une épreuve individuelle, ou de nombreuses œuvres pour un prix. L'existence de la guilde a des racines si profondes dans la sphère païenne-sacrée qu'il n'est point surprenant d'y rencontrer aussi l'élément agonal sous diverses formes. Le « chef-d'œuvre » par lequel on affirme sa prétention d'être rangé parmi les maîtres, peut n'apparaître que tard comme une règle fixe, il n'en a pas moins ses racines dans les coutumes immémoriales de compétition. L'origine des guildes, comme on le sait, ne se situe pas ou presque pas sur le terrain économique. Ce n'est qu'avec la renaissance des villes depuis le XIIe siècle que la guilde d'artisans ou de négociants devient un élément capital. Même sous cette forme, elle garde dans ses aspects – festins, beuveries, etc. – beaucoup de traits ludiques. L'intérêt économique n'éliminera que peu à peu ceux-ci. »[1]

Des communautés de parole : vie ludique et vie privée sur les forums

En dehors de l'univers, les guildes de joueurs possèdent un site Internet dédié à leur regroupement. Il prend le plus souvent la forme d'un forum de discussion constitué de rubriques diverses. On peut distinguer deux ensembles de « topics »[2] présents. Un premier est constitué de conversations liées à la pratique ludique elle-même : conseils pour développer son avatar, problèmes et « *bugs* » du jeu, explications des règles, détails de la charte, programme des prochaines « *sorties guildes* », etc.

Forum de la guilde « les cohortes du Valhalla » (*Dark Age of Camelot*) : organisation d'une soirée guilde

Ouharf : Voilà je tente d'organiser une sortie indicible pour tuer deux named, Otr et Loptr qui sont juste avant la spirale, on peut aller plus loin si on est un bon groupe. Vient qui veut faut au moins quelque heal et un tank. Je me permet de claim[3] anneau tempéré et anneau puissant qui tombe, le reste c'est pour vous :) Date à déterminer suivant les dispo de chacun mais ca serait le week end soit vendredi soir soit samedi soir avec un départ a 21h+

Thorben : je pourrai etre dispo le samedi soir.

asti : kikoo[4], com promis je viendrais aider avec ma heal buff

Aslel : present aussi... car je need un peu de joaillerie

Un deuxième ensemble de « topics » concerne les discussions « hors jeu » ou « *IRL* » : films, musiques, problèmes de la vie privée (divorces, maladies), « *délires* » ou blagues entre joueurs, annonce d'une paternité ou d'une maternité, déménagement, etc.

Forum de la guilde « les cohortes du Valhalla » (*Dark Age of Camelot*) : un joueur déménage

Laka : Salut à tous et toutes Ce petit post pour vous dire que je serai absent de notre blanche contrée pendant un temps indéfini mais qui j'espère pour moi n'excédera pas la mi Mai Un petit déménagement vers le sud de la France et plus particulièrement Toulouse ce profile enfin. Donc le

[1] Johan Huizinga, *Homo Ludens, op. cit.*, p. 277.
[2] Thèmes de discussions, sujet de conversations.
[3] De l'anglais *To claim*, réclamer, revendiquer.
[4] Coucou, bonjour

temps de réorganiser toute ma petite vie dans moun cher païs retrouvé, je reviendrais vite rougir du sang de nos ennemi nos terres sacrées.

Les guildes sont rarement hostiles aux messages, discussions ou conversations intimes. Elles encouragent en effet souvent ces échanges et ces relations personnelles qui peuvent se révéler, pour certains joueurs, un élément essentiel dans leur attachement à la communauté : « *franchement au bout de deux ans, c'est plus trop le fait de jouer qui me plaît. J'ai quatre persos 50, je suis bien stuff*[1]*, j'ai une maison. J'ai fait le tour du jeu […] C'est plus le plaisir de discuter le soir avec ceux de la guilde qui sont connectés.*»[2]

Forum de la guilde « les cohortes du Valhalla » (*Dark Age of Camelot*) : annonce de la naissance d'un bébé

Lab : Le petit Cédric est né jeudi soir a 20h40, un peu en avance, mais en pleine forme; sa maman Aorane, est trés fatiguée. Nous vous souhaitons tout les 3, un bon Noël

Arlearian Félicitations à tous les 2 !!! Voilà un beau cadeau de Noel, non? Portez vous bien tous les 3 et joyeux Noel à vous ainsi qu'à la guilde. A bientôt, IG[3]

Misele : felicitations !!! on souhaite que ao se remette bien vite . iskra et moi nous vous embrassons bien fort tout les 3 .passez de bonnes fêtes. A bientôt

Jer : Felicitations! Et joyeux noel ...

ckalamort : Heureux d'apprendre une aussi bonne nouvelle pour cette fin d'année ! Enorme bisoux a vous trois ! Et joyeux Noel A bientot !

Zalfela : Félicitations à la maman ... et aussi au papa qui a quand même un peu participé. Que Aorane se repose bien. En vous attendant IG …Amicalement à tous les trois,

Lab : Merci a tous nous venons de rentrer de l'hopital, c'est sportif en ce moment, vraiment pas le temps de faire autre chose que de m'occuper de la petite famille. Ao vous embrasse A bientot ig

Arlearian : Ravi d'avoir de vos nouvelles; apparemment tout à l'air de bien se passer. Profitez bien de ces moments: même si ça parait galère, c'est la plus belle aventure. J'espère que vous nous donnerez quelques détails sur le petit Cédric: son poids, sa taille; est il sage ? Ca donnerait presque envie d'en refaire un tout ça... A bientôt IG

Lab : hello c'est Aorane Alors Cédric est né environ un mois en avance, il pesait quand même 2.640 kg à la naissance, et faisait 46.5 cm, un beau petit bonhomme avec plein de cheveux. C'est le bébé le plus beau du monde, mais je suis pas objective, puisque je suis sa maman C'est encore trop tôt pour le dire, mais pour l'instant il est sage et mignon, un petit peu frileux, et déteste être tout nu. Il fait parfois des sourires pendant son sommeil, c'est trop mignon, et puis j'adore regarder sa petite bouille de satisfaction une fois rassasié par la tétée. Voilà pour les petites infos. Je vais profiter du sommeil du petit pour dormir un peu. Bonne année à toute la GUILDE et faites des bébés !

En plus des informations liées au jeu, on observe tout un ensemble d'informations liées à la vie quotidienne des joueurs. Les joueurs échangent, par exemple, des informations sur les logements (si l'un d'entre eux déménage dans une nouvelle ville, voire un nouveau pays), des conseils d'orientation après le bac, etc. Ainsi, Hugo[4], étudiant Erasmus, précise que « *ce qui a été sympa, c'est qu'un mec de la guilde, en fait, connaissait super bien Madrid. Il m'avait filé pas mal d'adresses et de trucs à voir* ». Ainsi les guildes servent de transmission de savoirs sur le quotidien : problèmes administratifs, scolaires, professionnels, logement, difficultés amoureuses, consommation, etc. Les guildes sont ainsi des espaces et des moments

[1] Equipé
[2] Leyla, 25 ans, joueuse de DAOC, étudiante (lettres), célibataire, auteur « à succès » dans la communauté des joueurs de DAOC grâce un « rap » qu'elle a réalisé et qui a circulé sur différents forums. Données et conversation ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.
[3] IG, In Game, « dans le jeu »
[4] Hugo, 21 ans, joueur de WOW, étudiant Erasmus, (licence espagnol), célibataire, entretien à domicile, Bordeaux.

d'apprentissages fortuits ou accidentels.[1]

Forum de la guilde le cercle d'agda : discussion sur l'achat d'un casque de moto

Niracklezni : Bonjour à tous! Voila comme j'ai remarqué que beaucoup de joueurs sont des motards j'aurai bien une question à leur poser :) J'ai besoin de me racheter un casque de moto..... j'ai fait plusieurs magasins et j'ai aussi regardé sur internet. Il se trouve que j'ai trouvé le casque que je veux mais je souhaite l'acheter sur un site. le casque que je souhaite acheter est un scorpion Exo 1000, les revendeurs magasins sont assez rares Est il fiable? Merci d'avance

Epione : J'ai un S800 Shark. Très bon casque.

Dragos : Salut, alors pour le scorpio exo 1000 ayant moi même ce casque je te le conseille vivement il est tres confortable, silencieux, très bon maintient de plus avec le système de gonflage il ne bouge pas mm à + de 240 :D Les seuls petits hic de ce casque son son poids, si tu veut tourné sur circuit il commence un peut à pesé quand tu cherche tes points de cordes ^^ et deuxième point pour moi je trouve le double écran un peut léger en teinte ... Bref rapport qualité prix il est imbattable aussi bon qu'un Arai ou Shoei en sécurité et mieux insonorisé Par contre pour ton achat internet je te déconseille à moins d'avoir des garantie en béton car le transport des casques et trés délicat il n'est pas rare d'avoir des casques qui on pris un pet dans le carton pendant le voyage et pares pour le renvoyé tu pleure. Puis même comme dis dodo toujours essayé avant l'achat car on à tous des citrons plus ou moins différents :D

Ces communautés ludiques peuvent se transformer en un capital social, dont le domaine d'intervention va bien au-delà du jeu. Un joueur a ainsi précisé dans le questionnaire : « *en fait, je recherchais du travail ; j'en ai parlé dans la guilde et il se trouve que deux joueurs bossaient dans la même boîte qui recrutait. WOW permet aussi de ne plus pointer à l'ANPE si on oublie pas qu'il y a une vie réelle* ».

Forum de la guilde Terra Nigra[2] (*Dark Age of Camelot*) :

konyl : Coucou les Terras, Voila en 2 mots, je vais me mettre en indépendant pour facturer mon client actuel, chez qui je bosse a temps plein et je voulais savoir si l'un d'entre vous connaissait un peu les différents type de structures juridiques : Entreprise individuelle, EURL, SARL.... Pour savoir laquelle serait le plus adaptée. Merci si vous avez des conseils car je suis un peu paumé la en fait

Laggoya : appelle moi, tu as mon tel, je crois

Au cours de notre ethnographie, les guildes de joueurs se sont révélées à plusieurs reprises comme des soutiens appréciables pour les membres: aide pour le déménagement d'un joueur, hébergement, coups de main pour un travail, soutien d'une candidature pour un jeu télévisé[3], dépannage informatique, aide financière[4]… Les sollicitations sont de natures très diverses. Dans notre cas, certaines guildes ont été une ressource essentielle pour notre travail de recherche. Les guildes et les joueurs que nous avons rencontrés, pour celles et ceux qui connaissaient notre statut de chercheur, ont été une aide précieuse dans la transmission du questionnaire (ce qui explique aussi son taux élevé de réponse) et dans la mise en place d'entretiens à domicile[5]. Parfois il peut s'agir de dons, d'échanges, de transactions qui ne concernent pas seulement le jeu.

Forum de « l'alliance du Nord » (*Dark Age of Camelot*) : un joueur donne un appareil photo.

Yog-Sototh : Coucou, Je donne un appareil photos compact APS CANON IXUS III qui ne me sert à rien, si ça peut profiter à quelqu'un d'autre qui en aurait l'utilité au lieux de moisir chez moi sur une étagère ou au fond d'un carton. Je suis passé à du numérique semi-pro depuis le début de l'année et je suis en cours de professionnalisation. Cet appareil argentique ne me sert à rien. Il y a la boîte d'origine, une pile de rechange, deux pellicule jamais ouverte de 25 poses en 200 ISO qui

[1] Daniel Schugurensky, « Vingt mille lieues sous les mers " : les quatre défis de l'apprentissage informel », *op. cit.*
[2] http://terranigra.forumactif.fr/discution-generale-f2/question-perso-t966.htm?sid=2c3b9e37abac2f89cc7ef6d3698169d3
[3] Dans une guilde, un joueur est venu demander aux joueurs de voter pour un ami à lui qui se présentait à une émission de type « nouvelle star ».
[4] Un joueur dans une guilde sur WOW ne pouvait pas payer son abonnement tous les mois. A deux reprises, la guilde s'est cotisée pour lui acheter une carte prépayée
[5] Qu'ils en soient ici à nouveau remerciés.

sont peut être plus bonne, plus une charger jamais utiliser. J'ai déjà utiliser des pellicules soit disant périmé, j'ai jamais eu de soucis avec. J'ai pas encore retrouvé la notice, elle traine quelque part.

Parallèlement à ces échanges sur la vie quotidienne, les guildes commentent également « l'actualité». Il s'agit le plus souvent de la mort d'une « star », d'une célébrité, quelques fois d'un écrivain (comme Julien Gracq[1]), d'une figure célèbre dans l'industrie du jeu, telle que Gary Gigax, le créateur de *Donjons et Dragons*, quelques fois, mais rarement, de politique. Parmi les thématiques « médiatiques » les plus commentées, les reportages sur les jeux vidéo font partie des discussions privilégiées. La question de l'addiction, telle qu'elle est présentée sur les chaînes de télévision, est souvent objet de polémiques, voire de colères pour certains.

Forum de la guilde « les enfants du phénix » [2] : Les joueurs commentent un reportage, diffusé sur TF1, consacré à l'addiction

Alde : Grâce à TF1 nos serveurs vont être moins encombrés !!!!! A voir, pour ceux qui, comme moi, zappent TOUJOURS à partir de la 2... (tu t'es vu en no-life ???)

Fara : Ouais franchement MDR[3] j'ai vu également le reportage a la télé. Même que mes parents on vu ca et m' on dit: Tu va te calmer avec ca parce que tu va finir comme ca!!! comme un accro qui a pas sa dose de WOW!! Alors on dit merci qui ????..... TF1

nuage-bleu : c'est comme tout le reste l'excès nuit dans tout .....

hammerhand : J'ai toujours pas compris la différence entre la liberté d'expression de la presse en général et la fâcheuse tendance de l'etre humain à raconter des conneries

golhiate : ce reportage est très troublant quand même. pour des personne ca devient tres dangereux de jouer a certain jeux . Il faut dire ce qui que ce jeu et prenant en tout cas pour moi alors j'imagine des personne plus fragile que certaine personne mais bon positive atitude

Hammerhand : oui clair que ça peut être dérangeant , ce que je voulais surtout dire c'est que bien que le phénomène d'accoutumance aux jeux vidéos existe bel et bien, malheureusement les médias on souvent tendance à tronquer les informations où à présenter des cas exceptionnels de gens déjà fragilisés au départ , border line qui ne représente qu'une infime partie des joueurs . Cela suffit souvent contre tout bon sens à condamner l'ensemble de la communauté des joueurs , c'est dommage de na pas aussi montrer de temps en temps le bon coté des choses

golhiate : je suis d'accord avec toi hammer mais la liberter de la presse tu peut rien faire contre ca il faudrait que des journaliste joue pour ce rendre compte un peut de ca mais va l'heur expliqué ??????

Fara : lol! Et bien moi,j' en connais qui vont me mettre des limites a cause de ce reportage. Mais bon c pas parce qu' on voit ca que que ca va forcément nous arriver meme si on est un accro C vrai, je l' avoue, je suis un accro a WOW..... et alors??? Je vais pas devenir comme ça. Et puis a dire que les jeux sont maintenant dangereux Pfffff on va ou la....???

Alde : Bloquer sur WOW ou bloquer sur une collection de timbres...j'ai choisi !!!

lasthor : Si c pa malheureux ça? comment ces de TF1 peuvent espérer nous faire croire k'il vaut mieux s'appeler Simone et tenir le même bar d'un village de 50 habitants pendant toute sa vie sans jamais prendre un jour de congé, plutot que de se detendre 2 ou 3 heures dans un jeu si bien fait? Comme si s'immerger dans la lecture, le sport, (les femmes) pouvait etre néfaste!! tout ce qui est addictif presente un danger si la conscience n'est pas assez forte, tout le monde le sait, pas la peine d'effrayer les parents de pleins de jeunes saints ki pensent ke mon Dieu!!! mon fils est un drogué!!! ça fait peur de voir qu'à coté de ça ils essayent de faire passer bush pour un type bien MDR je dis NON à TF1 et à leur propagande de lobotomisation!!! c sur il fo bien trouver des idioties a dire à tous ces milliers de téléspectateurs qui sont deja leurs esclaves, faute de pouvoir se payer une sortie... Et puis franchement, qui est le plus drogué des deux? celui qui passe 10h par jour sur WOW à evoluer certes ds un mode virtuel mais avec de VRAIS gens ki lui parlent et a ki il peut repondre? Ou alors le paumé ki regarde TF1 en permanence, buvant les paroles d'un pouvoir manipulateur et n'ayant d'autre choix que.....se taire! Aux armes citoyens d'azeroth, la planete france a besoin d'un bon coup de pied aux fesses!!!

[1] Cf. p. 252.
[2] <http://lesenfantsduphenix.frbb.net/et-toi-quoi-tu-joues-f12/grce-tf1-t151-15.htm>
[3] Mort De Rire.

Voilà 'fallait ke ça sorte, j'espere pa avoir ecrit des trucs ki fo pa ecrire selon le reglement du forum, mais je ne pense pas... et puis contre la liberté de la presse dans son aspect abusif, je reponds avec la liberté d'expression, certes calmement, mais le coeur lourd

Savoirs « minuscules », actualités, « trucs et astuces de la vie quotidienne », conseils « de tous les jours », « info-consommation »[1], « coups de gueule », les guildes des joueurs sont aussi des espaces où se discutent, en bien ou en mal, musique[2], cinéma, littérature. En somme, les forums des guildes sont des lieux de médiation et de discussion qui ne concernent pas seulement le monde du jeu. Ils sont à la fois des lieux ressources pour l'apprentissage du jeu mais également des lieux d'échange sur la vie quotidienne (on y parle même du temps qu'il fait[3]) et sur le parcours de chacun. Les joueurs rapportent leur expérience (nouvelle) de la parentalité, leur mariage, leur réussite scolaire, leur succès au permis de conduire, etc.

Forum de la guide « le Crâne Ardent »[4] (*World of Warcraft*) : un joueur annonce sa réussite au bac

Kalith : J'ai mon bac : Mention Bien ^^Ca gère !

Darkscar : GGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

soreya : GG[5] Kalithou Bac S, je suis sur ?

Trum : GGGGGGGGG Kalith moi j'attends mes résultats >.< @Soreya: vu les problèmes qu'il a avec les maths je dirais plutôt L tu crois pas ?

Kalith : Namého ! Ouai je suis en S 19/20 en physique, 18/20 en anglais, 17/20 en maths, 15/20 en SVT, 12/20 en histoire-géo et en espagnol, et la tâche : 7/20 en philo Total : 15.26/20 de moyenne. Ca va ^^

Komonor : GG kalith!!! Et moi j'ai mon BEP mais je ne connais pas les notes xD

Kalith : Oh et puis j'ai eu mon permis ce matin ! Y a des semaines comme ça...

Ces espaces de discussions servent à faire le lien entre la vie liée au jeu et la vie personnelle. Les joueurs se souhaitent régulièrement leur anniversaire, les fêtes de Noël, les vœux pour la nouvelle année. Ils précisent leur moment d'absence, lorsqu'ils partent en congé. Parfois même, ils envoient une « carte postale » de leur lieu de vacances.

Forum de la guilde « le cercle d'Agda »[6] : un joueur envoie un message depuis son lieu de vacances

Bonjour a vous tous membre du cercle, juste un coucou rapide éclair [depuis la calédonie] en dehors de l'eau pour vous faire un petit câlin baveux a vous mesdames et une petite claque sur la tete aux messieurs, le temps en dırect de noumea est top moumoute, juste un peu decu que vous n'avancıez pas plus vıte maıs on va arranger ca a mon des que je rentre kiss a tous et bonnes bises a toutes de la part de toute ma petite famille. Ackmull

Parfois, les absences prolongées sont plus graves. Il peut s'agir de décès, de maladies ou d'accident. Cependant, ces éléments intimes, privés et douloureux font aussi partie des informations qui peuvent être discutées sur les forums.

Forum de la guilde « les cohortes du Valhalla » : annonce de la maladie d'un joueur

Arlearian : je voulais vous parler de l'absence de notre ami Elikos par ce poste. Il m'a permis de vous annoncer qu'il est atteint de cette saleté de maladie qu'on appelle cancer. Voilà la raison de son absence. Saches, Ami Elikos, que toute l'Alliance du Nord, te souhaite une guérison, et attend ton retour parmi nous avec impatience. Nous souhaitons quand même monter ton Nain lvl 50. Surtout n'hésites pas à venir sur le forum et à nous donner de meilleures nouvelles que celles que tu m'as données jusqu'à maintenant. Si tu viens dans le jeu, cela sera même encore mieux et nous fera à tous un grand plaisir. En attendant de meilleures nouvelles, reçois toute notre amitié

[1] Ici, les joueurs commentent les méfaits et les bienfaits d'une boisson énergisante le « Redbull » : http://www.cercle-dagda.org/viewtopic.php?t=11957
[2] Ici, une discussion sur les groupes de musique : http://www.cercle-dagda.org/viewtopic.php?t=14160
[3] Ici, les joueurs discutent d'un orage : http://www.cercle-dagda.org/viewtopic.php?t=15138
[4] http://lecraneardent.activebb.net/tribune-libre-f5/j-ai-mon-bac-t4847.htm
[5] Initiales de Good Game, « Bon jeu ». Par extension, les joueurs utilisent le terme de GG pour dire Bravo.
[6] http://www.cercle-dagda.org/viewtopic.php?t=13202

Zalfela PS : Elikos nous transmet son amitié.

Arlearian : belle saleté; j'aurai 40 ans en janvier et je commence à me dire que ce genre de mésaventures n'arrive plus qu'aux autres. Bon rétablissement

Aorane : courage dans cette difficile épreuve. AO

Totoph : salut, Arf : / saloperie de cancer... Je te souhaites une bonne guérison Elikos et beaucoup de courage, tu vas en avoir besoin. Ne te laisse pas abattre, bats toi avec rage contre cette merde. De tout coeur avec toi, Totoph

Haumwen : Mords dedans , mec, et pense positif, de tout coeur avec toi

Les guildes mêlent très souvent vie ludique et vie privée, à ceci près que la règle de la *pertinence* des informations doit être respectée : on ne parle pas ou rarement de sa vie privée pendant une partie de jeu, on ne poste pas un message personnel dans un *topic* du forum qui concerne l'activité ludique. Sphère privée et sphère publique ont ainsi leur temps, leur moment, leur place, leur rubrique. A un premier niveau d'analyse, les guildes fonctionnent comme des « communautés de paroles » telles que les analyse Michel Marcoccia[1], en reprenant la notion à Gumperz. Que ce soit en étudiant les salons de discussions d'adolescentes, de fans de Britney Spears, des forums de discussion d'amateur de vin, de lecteurs de Platon, la plupart des études consacrées aux communautés virtuelles et aux communications médiatisées soulignent que ces regroupements se fondent d'abord sur des pratiques langagières et un vocabulaire particulier. L'activité des communautés virtuelles est en effet la plupart du temps « textuelle, fondée sur l'écriture, définie par un written speech, au carrefour de l'oralité et de l'écriture, des discours garnis d'expressions stéréotypées, jargons et sigles, abréviations et *emoticons*, des figures communiquant les émotions et les états d'âme des sujets »[2]. Marcoccia parle ainsi de *communauté de parole*.[3] Il ne s'agit pas seulement d'apprendre un champ lexical précis, un ensemble de mots, de termes, d'expressions spécifiques à la communauté, une orthographe et une syntaxe mais il faut également intégrer dans le même temps « une façon de communiquer », des moments d'interventions et, plus encore, être capable de décrypter la nature de l'information et le cadre de la conversation. « Dans une communauté de paroles, tous les membres ne se comportent pas de la même manière mais chacun est capable de reconnaître ce qui sonne juste et ce qui sonne faux. Le comportement verbal dans un groupe est en fait un système à partir duquel s'évaluent les énoncés collectivement acceptables ou non, de la même manière que le système grammatical, à partir duquel s'évaluent les énoncés bien et mal formés. […]. Les règles de ce système sont non seulement génératives mais aussi évaluatives ; elles permettent de percevoir, interpréter et juger les comportements des membres de la communauté et de se reconnaître mutuellement comme tels ».[4.]

Les guildes de joueurs, comme beaucoup de groupes sociaux sur Internet, développent un sociolecte qu'il s'agit de respecter mais également tout un ensemble de discussions diverses en lien avec le jeu et avec la vie quotidienne des joueurs. En ce sens, elles s'apparentent à des *communautés de parole* en ce qu'elles consacrent une partie importante de leur activité au discours, aux échanges, aux interactions langagières. A ceci près qu'elles se fondent d'abord sur des pratiques ludiques à partir desquelles des communautés de parole se fondent.

Identité « réelle », identité « ludique » et identité « supposée » : l'art de deviner l'autre

La maîtrise d'une écriture, d'une syntaxe, d'un style, d'un niveau de langage, d'un champ lexical, d'un type d'humour, d'une façon de cadrer l'activité et de « jouer le jeu » sont autant d'indices qui permettent de se représenter (à tort parfois) l'autre. En effet, avec le temps, la

[1] Michel Marcoccia, « les communautés en ligne comme communautés de paroles », *op. cit.*
[2] Alessandra Guigoni, « Recherche ethnographique et communautés virtuelles », *op. cit.*
[3] Michel Marcoccia, « les communautés en ligne comme communautés de paroles », *op. cit.*
[4] *Ibid.*

plupart des joueurs, lorsqu'ils ne se connaissent pas préalablement, se forgent des représentations, des « images mentales » des joueurs qu'ils côtoient dans le jeu et dans la guilde. Ainsi Yohann[1] précise : « *Au niveau de la conversation, on arrive à deviner un peu. La façon dont ils parlent, les blagues, son attitude. Je pourrais pas te dire précisément, mais tu le sens quoi* ».

Au regard du discours et des pratiques des joueurs, il existe tout un ensemble d'indicateurs (efficients ou non) qu'ils repèrent, jaugent, estiment et analysent : « *ben à force, tu captes des trucs, tu te dis "tiens, c'est un mec, c'est une fille, tiens, il ou elle a mon âge"… à force, oui, tu t'imagines certains trucs* »[2]. Au niveau le plus « facile », la tonalité de la voix et l'accent sont pris en considération par les joueurs lorsqu'ils utilisent des logiciels vocaux comme Teamspeak. Ils devinent, avec plus ou moins de réussite selon les cas, qui est derrière l'écran (quelques rares joueurs s'amusent à travestir leur voix à l'aide de logiciel). L'accent belge, l'accent suisse, l'accent du « sud », l'accent picard … tous ces indicateurs vocaux permettent de supposer, plus ou moins précisément, une localisation. Certains se découvrent ou se devinent parfois compatriotes.

A un second niveau, l'un des « avertisseurs » auquel les joueurs sont sensibles est l'orthographe, entendue ici non pas en termes académiques mais en termes de proximité et de ressemblance avec la graphie et la syntaxe scolaire. L'écriture dite « SMS » renvoie, d'après le discours des joueurs, aux adolescents, aux jeunes joueurs, aux « kévins », et leur permet ainsi de les repérer. Cependant, cette question de l'écriture SMS est complexe : en réalité, tous les joueurs ou presque utilisent des raccourcis, des sigles, des acronymes. A quelques exceptions prés, aucun joueur n'y échappe sous une forme ou une autre, rares sont les joueurs soucieux, à l'exception des joueurs « *roleplay* » et de la « belle orthographe »[3]. Ce qui semble cependant distinguer les « kévins » que les joueurs supposent spécialistes de cette écriture, c'est l'intensité de la graphie ainsi que le nombre de raccourcis, de sigles, d'élisions ou d'acronymes employés dans une même phrase.[4] « *Y'a pas photo sur l'âge. Si dans un même message, le mec, il t'écrit une phrase avec quatre lettres et avec des "lol" et des "P-T-D-R" partout, c'est bon, tu sais à qui t'as affaire. De suite, c'est Kévin et ses copains. Après, tout le monde dit "lol", mais bon, c'est affaire de … de dose quoi* ».

De la même façon, plus ou moins consciemment, les joueurs opèrent une analyse du champ lexical de leur interlocuteur qui leur permet de deviner ou du moins de faire des inférences, sur « qui est derrière l'écran » : l'emploi de certains termes, de certaines références culturelles, la sensibilité à un type d'humour, l'utilisation du féminin dans les adjectifs par exemple. Parfois, les indices recueillis ne concernent pas directement le jeu, mais les autours de l'activité, l'adresse e-mail du joueur par exemple.

Entretien avec Cyrille[5], joueur de WOW :

Tu arrives à deviner qui est derrière l'écran quand tu ne sais rien ?

Souvent, comme je disais, y a des garçons qui jouent des femmes. Bon, ils le jouent très mal parce qu'ils se font trahir sur la façon de taper les textes. Soit ils parlent au masculin, et là, ils sont grillés. Quand je groupe avec une fille, dans la façon de parler, déjà, elles sont pas vulgaires. Parler féminin. Parce que même quelqu'un qui est habitué de taper, il fait pas toujours attention au

[1] Yohann, 33 ans, joueur de WOW, sans activité rémunérée, (ancien manutentionnaire en grande surface), sans diplôme, joueur de jeu de rôle, fan de bande dessinée et de roman de science fiction, en couple, (sa compagne, professeure des écoles ne joue pas), entretien à domicile, Bordeaux.

[2] Nicolas, joueur de DAOC, agent de la poste (facteur), 26 ans, en couple (sa compagne ne joue pas). Entretien lors d'un salon du jeu vidéo.

[3] Cf. « Le roleplay : au théâtre ce soir », p. 433.

[4] Philippe, 32 ans, joueur de WOW, sans emploi, vit chez son père retraité, « gros joueur » (plus de 40 heures par semaine, en semaine et le week-end), possède plus de 12 avatars (3 comptes), habite en milieu rural. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype. Cf. portrait p. 538.

[5] Cyrille, 30 ans, célibataire, joueur de DAOC, joueur de WOW travaille de nuit dans une usine comme agent d'entretien, entretien à Mont de Marsan, lors d'une LAN Party.

féminin du masculin. C'est le genre de truc. Même si on parle en abréviation, souvent y a le « é-e », y a toujours des détails comme ça. Y a toujours des détails. Souvent les joueurs, même *roleplay*, ils oublient le « é-e ».

Et pour l'âge, t'as des intuitions comme ça ?

L'âge, c'est trop facile. Vu comment … Parce que des gens, de mon âge on va dire, vont pas faire n'importe quoi, ils vont réfléchir avant. Qu'un gosse, il va aller taper, il va faire … ouais il va taper mal, on le voit, on le voit.

Tu demandais confirmation quand même ?

Ouais, si possible. Bon ils étaient libres de répondre. C'est possible. Parce que tous ceux, quand j'étais avec la guilde, je demandais les mails, ça c'était obligé pour avoir les contacts.

Tu le demandes systématiquement ?

Le mail, oui. Je demande souvent le mail. Quand je m'entends bien avec quelqu'un, je demande le mail. Bon déjà, le nom te donne un indice, déjà. Si c'est un pseudo, il dit pas mal de choses. Si c'est goldorak81 ou je sais pas quoi, ça te donne un indice, si c'est un mail de fille, aussi tu devines.

Tout un ensemble d'indicateurs « culturels » sont pris en considération par les joueurs pour essayer de deviner la personne derrière l'avatar. Musique écoutée, films cités, livres lus… le répertoire culturel des joueurs est pris en considération pour se représenter un « visage », un « sexe », un âge, « un style », une identité, avec plus ou moins de réussite selon les cas.

Entretien avec Nicolas[1] et Stéphane[2] joueurs de DAOC : Ils discutent du chef de leur guilde commune et cherchent à en deviner le sexe.

Jeremy : Tu vois, même quand tu… [interrompu par Daniel]

Daniel : ouais, j'ai vu sa photo c'était une fille.

Antoine : Non, non, non, c'est pas une fille [débat entre les joueurs pour savoir si leur Guildmaster est une homme ou une femme, inaudible].

Stéphane : [rires] vous voyez, y a une polémique.

Daniel : elle a un parler quand même très très bizarre. C'est très « bad girl » on va dire si c'est une fille.

Jeremy : ouais, c'est gothique et tout, t'as vu ce qu'elle écoutait ? C'est du gothique et tout, du rock machin.

Daniel : franchement, au niveau du langage, c'était terrible. En fait, fallait fermer sa gueule avec elle.

Antoine : mais tu l'as déjà entendue sur teamspeak toi ?

Daniel : non, mais ca aurait été intéressant.

Il ou elle est là aujourd'hui [au monde du jeu] ?

Daniel : non, elle m'a dit qu'elle était agoraphobe donc heu…

Antoine : C'est quelqu'un qui touchait pas mal en informatique. Si tu veux, moi, c'est quelqu'un que j'ai en contact. La première année, il faisait une école d'info en Belgique, mais en fait, il a arrêté parce que l'école ne lui plaisait pas. Je l'avais en contact tous les jours. Il avait toujours des problèmes, un peu violents aussi. Après, je crois qu'il a arrêté pour faire l'armée. Tous les jours il avait un problème.

Daniel : mais c'est un mec ?

Antoine : mais oui, c'est un mec ! Je suis celui qui le connaissait le mieux au début.

Daniel : Mais non, c'est une fille, j'ai vu sa photo. Moi, ce qui m'impressionnait, c'était sa vitesse d'écriture. Elle te tapait des phrases…

Stéphane : … ouais on la voyait souvent qui chantait sur le canal de discussions.

Jeremy : ouais elle chantait, enfin elle écrivait des phrases entières de chanson, sur le canal de guilde : tatatatatata. C'est un truc de fille ça, non ?

Au cours de leur pratique, les joueurs utilisent et développent des grilles d'analyse qui leur permettent de déduire qui est derrière l'écran, de faire des inférences, des prédictions, plus ou

[1] Nicolas, joueur de DAOC, agent de la poste (facteur), 26 ans, en couple (sa compagne ne joue pas). Entretien lors d'un salon du jeu vidéo.

[2] Stéphane, 23 ans, peintre en bâtiment, joueur de DAOC, célibataire, vit avec son frère (étudiant). Entretien lors d'un salon du jeu vidéo.

moins exactes. Orthographe, accent, syntaxe, voix sur Teamspeak, références culturelles mais aussi choix de l'avatar et de sa classe : « *tu vois si c'est un healer, fille, à tous les coups c'est une fille, enfin non, peut-être pas à tous les coups, mais bon, c'est plutôt le genre* »[1]. Pour Victor,[2] certaines classes de personnages attireraient des profils particuliers de joueurs : « *tu vois tout de suite les bourrins, c'est ceux qui prennent les classes de thaumaturge.*[3] *T'as un bouton à cliquer, c'est du monotouche. Les mecs qui jouent cette classe, t'imagines tout de suite le mec derrière : un gros bourrin* ». Apparaît dans le discours des joueurs sur les joueuses (et inversement), un certain nombre d'« évidences incorporées »[4] (même si elles se révèlent parfois fausses) et partagées qui leur permettent de se fabriquer des images mentales des autres joueurs.

S'il existe ainsi des indicateurs « identitaires » décodés par les joueurs, la curiosité de savoir « l'identité réelle » n'est cependant pas unanimement partagée. On a pu observer en effet, au cours de notre étude, sensiblement les mêmes proportions de joueurs curieux de savoir « qui est derrière l'écran » que de joueurs indifférents. Pour certains en effet, la question de l'identité ne se pose pas. Seul le masque numérique et le jeu comptent, peu importe le joueur derrière. Ainsi, Sofiène[5] déclare qu'il « s'*en fout. Les gens avec qui on discute sur Teamspeak, tu te doutes, un peu de qui ils sont, mais après on reste dans le jeu, et donc on s'en fout. Moi, je cherche pas à savoir. Dans Dark Age, on est tous égaux* ». De la même façon pour Matthieu[6], « *est-ce que derrière y a une fille, un mec, un jeune, un vieux, un extra-terrestre ? On s'en fout* ». Pour d'autres, en revanche, cette question est souvent présente dans leur esprit : « *Ouais, franchement, je suis curieux, puis tu le sens des fois. Tu te dis : "il doit avoir 20-30 ans", ça se sent* ». [7] Sophie[8] est curieuse, tout particulièrement en ce qui concerne les âges : « *oui, j'aime bien savoir. Puis c'est marrant parce que souvent t'as des écarts. Tu vois, moi, j'ai 41 ans, et y a des gens de la guilde qui doivent avoir, heu, je crois que, le plus jeune, il doit avoir 18 ans, il est en terminal. Mais, la moyenne d'âge, elle est dans les 24 ans.* » Harry, 11 ans[9], aime surtout quand on lui demande son âge. Les joueurs sont le plus souvent « *sur le cul* » : « *ouais, ouais, je me demande souvent même. Genre, quel âge il a. Y en a même certains avec qui je me suis engueulé avec ; je me suis engueulé avec lui et après je lui ai dit d'ailleurs "t'as quel âge ?" Quand ils savent que j'ai 11 ans, ils hallucinent souvent* [rires]».

On peut, en première analyse, expliquer cette curiosité ou cette non-curiosité de la part des joueurs par le style de jeu qu'ils recherchent. Pour certains, en effet, le *roleplay* est d'autant plus réussi que l'on ne sait rien de l'autre. L'illusion doit rester la plus grande possible. Ainsi, pour Dominique[10] « *le MMO, c'est du jeu de rôle total, c'est ce que t'as pas dans les GN*[11] *ou*

---

[1] Thomas, 17 ans, joueur de DAOC, lycéen, année du bac S lors de l'entretien, célibataire. Conversations et données ethnographiques. Entretien sur Skype.

[2] Victor, 22 ans, étudiant en informatique (I.U.T), joueur de DAOC, célibataire, vit chez sa mère, joueuse aussi de MMO mais pas de DAOC (elle joue à WOW). Pendant quelques temps, il jouait avec elle à un autre MMO avant DAOC, *Everquest*. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par MSN.

[3] Classes de magiciens dans DAOC qui lancent des boules de feu.

[4] Terme de Jean-Claude Kaufmann, *Corps de femmes, regards d'hommes*, Paris : Nathan, 1998, p.66.

[5] Sofiène, 23 ans, joueur de DAOC, sans activité rémunérée au moment de l'entretien, (il travaille en intérim sur des chantiers), célibataire, hard gamer (plus de 30 heures de jeu par semaine), chef de guilde. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo.

[6] Matthieu, 25 ans, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, animateur socioculturel, en couple, sa compagne, enceinte (Delphine) joue à WOW également. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

[7] Alexandre, 35 ans, joueur de WOW, juriste, en couple (pacs), père d'un jeune enfant (6 mois), joueur de rôle, sa compagne ne joue pas (ni au MMO ni au jeu de rôle). Entretien à domicile Paris. Cf. portrait p. 544

[8] Sophie, joueuse de DAOC, 41ans, mariée, mère au foyer, mari avocat, mère de deux enfants (11 et 16 ans), le plus âgé est joueur de DAOC, initiée à DAOC par l'aîné. Rencontrée lors d'un salon du jeu vidéo.

[9] Harry, 11 ans, joueur de *DAOC*, de *WOW* et de *City of Heroes*, collégien, célibataire. Conversations et données ethnographiques. Entretien lors d'une IRL. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 535.

[10] Dominique, 39 ans, ancien joueur de DAOC, ancien « Hard Gamer » (près de 40 heures de jeu par semaine), sans activité rémunérée, vit chez son père (à la retraite), joueur passionné de jeu de rôle et de figurines, entretien à domicile.

[11] Initiales de jeu de rôle Grandeur Nature.

le jeu de rôle sur table. Tu peux incarner ton personnage à fond, et y a rien qui parasite le jeu ». Les joueurs *roleplay* comme Dominique évitent les discussions dans le jeu qui mettent en péril l'illusion. De la même façon, Antoine[1] précise que « *si je groupe avec du monde et que ça commence d'entrée sur "salut t'as quel âge ? ", je quitte. Moi, je me fous de savoir qui c'est. J'ai un elfe devant moi, et c'est à un elfe que je veux parler, pas à Johnny ou à Brenda qui est derrière son PC* ».

A ceux-là s'ajoutent les joueurs qui jouent souvent « seuls » et sans guilde. Ils rentrent en relation avec les autres joueurs dans une logique essentiellement liée aux objectifs du jeu : pour finir une quête, pour tuer des joueurs en face, etc. Autrement dit, ils interagissent avec les autres moins pour discuter que pour trouver un partenaire de jeu et partager une partie : *« je connais très peu de monde en fait. Y a des gens que je vois régulièrement connectés mais sans plus. Je groupe de temps en temps, mais je parle pas. Moi, je me log, je joue, je pex mon petit niveau et point barre. Ce que je veux, c'est monter mon perso, après le côté MSN ou Meetic, c'est pas mon truc* ».[2] Certains joueurs développent dans le jeu des relations qui renvoient plus au domaine du partenariat temporaire que du plaisir de la discussion et de la relation sociale. D'autres, comme Chloé,[3] apprécient au contraire ces interactions ludiques et ces sociabilités mises en forme par le jeu : « *je dirais que oui… j'aime bien discuter, c'est peut-être ce que je préfère … enfin, pas seulement, je dirais que c'est de faire quelque chose et de discuter en même temps qui est sympa. Tu prends des news de chacun, de la guilde. Tu racontes ta journée et tu fais ton petit pex ou ton craft* ».

Quel que soit le degré de curiosité des joueurs de savoir « qui est derrière l'écran », on a pu cependant remarquer au cours de notre étude qu'elle est souvent proportionnelle à leur investissement dans la pratique. Autrement dit, plus les joueurs sont impliqués et plus ils sont curieux de savoir qui sont les autres, tout particulièrement lorsqu'ils sont dans même guilde. « *Quand tu joues en TF ou en guilde, ou alors avec les mêmes joueurs, au bout d'un moment, ouais, tu te demandes un peu. Faut voir aussi que tu passes tes soirées avec eux, donc au bout d'un moment tu sais des choses, tu te demandes, c'est obligé* ».[4] La pratique régulière avec un groupe de joueurs stimule en effet une certaine forme de curiosité. Emilie[5], qui ne joue pas en guilde (elle préfère jouer seule), précise qu'elle est peu curieuse en ce qui concerne les joueurs qu'elle croise dans le jeu mais qu'elle est en revanche intéressée par la communauté de joueurs à laquelle appartient son conjoint : « *moi, personnellement, je m'en fous. Mais, en fait, je suis plus curieuse par rapport aux gens de la guilde de mon copain, parce que, des fois, je regardais Sacha qui jouait. Je suivais les histoires. Par exemple, il avait des personnages avec qui il jouait très souvent. Donc, comme on suit une histoire, c'est là que j'avais envie de savoir qui est derrière* ». Pour Matthieu[6], joueur de WOW, ces relations tissées dans le jeu se développent avec le temps comme des relations dans « la vraie vie » : « *Pour moi, c'est comme dans une relation dans la vraie vie. Au début, c'est la romance, c'est des violons, c'est des " viens, je t'amène là", c'est très "pour de rire". Après, quand on a envie de se voir plus, y a forcément la vraie vie derrière et on se pose des questions. Untel est pas*

[1] Antoine, 28 ans, joueur de WOW, technicien d'étude de réseau en gaz naturel (GDF), marié, sans enfant, joueur de Poker, sa compagne joue également à WOW (ses deux frères également). Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.

[2] Romain, 33 ans, joueur de WOW, bibliothécaire, célibataire, chef de guilde. Entretien à domicile, banlieue parisienne.

[3] Chloé, joueuse de WOW, 16 ans, lycéenne, célibataire, membre d'une guilde, a connu WOW en voyant une « pub télé ». Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une IRL.

[4] Daniel, 39 ans, terrassier, joueur de DAOC, en couple, père d'un enfant (8 ans) qui joue de temps en temps un avatar de son père (le soir avant d'aller se coucher), joue plus de 26 heures en semaine, jamais le week-end. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.

[5] Emilie, 26 ans, joueuse de WOW, éducatrice jeunes enfants, en couple, son mari est joueur, son beau-frère aussi qui les a initiés, joueuse occasionnelle (12 heures par semaine). Elle ne joue pas dans une guilde, et joue souvent « en solo », toute seule, entretien à domicile, banlieue bordelaise.

[6] Matthieu, 28 ans, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, animateur socio-culturel, en couple, sa compagne, enceinte (Delphine) joue à WOW également. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

connecté un soir, tu te dis : "tiens pourquoi ? " Puis pareil, au bout d'un moment, t'as les MSN ou les numéros de portables, donc forcément ça fait des liens ». Enfin, Jeremy[1] précise quant à lui que la curiosité est affaire de niveau : « *quand t'es petit niveau, tu fais ton truc, tu pexes tout ça. En fait, le jeu il commence vraiment quand t'es 60-70. Là tu commence à jouer régulièrement avec d'autres et tu commences à t'intéresser vraiment aux autres* ».

Du virtuel au réel : l'intrusion de « la vraie vie » et les rencontres IRL

Qu'ils soient curieux ou non de savoir qui est derrière l'écran, les joueurs de MMO se forgent intentionnellement ou non, consciemment ou pas, une image des joueurs rencontrés dans l'univers. Cependant, la dimension virtuelle, au sens d'absence d'indication et d'image physique « réelle », tend à s'effacer avec le temps et la pratique. Plusieurs logiques sont à l'œuvre. Tout d'abord, dans la plupart des guildes, les joueurs parlent de leur « vie *IRL* ». Ils précisent leur métier, leur âge, leur localisation géographique, leurs passions, etc. Par ailleurs, toutes les guildes ou presque ont une rubrique du forum dans laquelle les joueurs postent leur photos et mettent en place un « trombinoscope » (rubrique le plus souvent accessible uniquement aux membres de la guilde).

Forum de la guilde « les cohortes du Valhalla » (*Dark Age of Camelot*)

Aorane : Je vous propose de mettre sur le forum nos photos IRL, histoire de voir un peu nos têtes après toutes ces heures passées ensemble à vaincre l'ennemi ou mordre la poussière. Lachez vous, et soyez imaginatifs

Minishurato : Kikoo, Dsl[2] mais JE SUIS TROP TIMIDE <cours vite se cacher>

Therion : Coucou, J'ai essayé de mettre une photo, c'est pris avec un téléphone dsl ^^. J'espere que ca marche. Je suis le bonhomme de gauche, a droite cest mon grand frere.

Arildirn : Hop me voila à droite c'est moi, le bellatre à gauche c'est un grand ami pas daocien (dsl les filles) Une des plus récentes que j'ai en format numérique... La tête de fatigué me rapelle plus si c'etait pendant ou après l'apéro ou si on revenenait de crapahuter dans les criques andalouses... Allez suivant

haderach : j'ai cherché la photo la plus ridicule,

Aorane : mais c'est une photo d'Arildirn ça

Minishurato : MOUHAHAHAHAHAHAHAHAHHA Je le savais Laka et Hader sont frères jumeaux

[1] Jérémy, 14 ans, joueur de WOW, collégien (en 3ème), célibataire, banlieue parisienne, joue en cachette des parents. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.

[2] « Désolé »

Rodrige : Coucou les amis Bravo à ceux qui se sont lancés et comme il n'y a rien à cacher, me voici

Bon là c'est avec l'accent mais il faut me voir quand je suis lead

et quand sur TS j'hurle « AAAAA LLL’’’AAATTTTAAAAQQQUUUUEE »

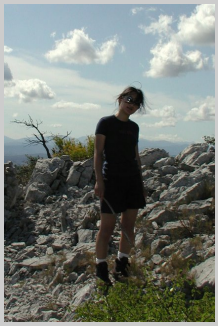
et finalement quand le groupe est tombé

Bon oki me voici

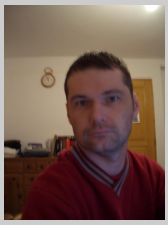
Amicalement et à ++ IG

Isatys : me voila

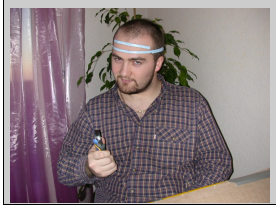
Aorane : Bon allez, v'la la pitite Ao avec son bâton magique !



Jer : suis à gauche sur la photo...



frostalfinou : me voilou



Parallèlement à cela, les guildes organisent régulièrement (au moins une fois par an) ce qu'ils nomment des « IRL », des moments de rencontres « dans la vraie vie ». Ils se donnent alors rendez-vous dans une ville, à l'occasion souvent d'une convention de jeu vidéo, telle que le « monde du jeu » ou « le festival du jeu vidéo » sur Paris qui sont parmi les manifestations les plus importantes en France dans ce domaine. Les joueurs se rencontrent alors à cette occasion sur le stand de l'éditeur qui fournit à celles et ceux qui le souhaitent un badge sur lequel les joueurs inscrivent le nom de leurs avatars, le serveur et le royaume sur lesquels ils jouent.

A plusieurs reprises, nous nous sommes rendu à des conventions de jeux vidéo, équipé de notre badge (et de notre caméra), à la recherche de joueurs à interroger (mais aussi pour le plaisir et la curiosité de la rencontre). On assiste alors à un étrange spectacle, assez comparable à certains colloques scientifiques, au cours duquel les joueurs se croisent et regardent subrepticement le badge des autres, en évitant un regard trop appuyé, mais tout en essayant de lire les pseudonymes. La plupart sont à la recherche de connaissances directes (les joueurs de la guilde), de joueurs « importants », connus du serveur, de joueurs du même royaume, voire des ennemis fréquemment rencontrés dans l'univers. Un regard discret permet parfois de lire le pseudonyme inscrit sur le badge et de « reconnaître » quelqu'un : « *ah c'est toi Actarus* ? »

Entretien avec Sophie[1], lors du salon du jeu vidéo « le monde du jeu »

Moi, j'ai croisé des gens aujourd'hui, j'ai rencontré surtout des gens de la guilde. C'est marrant, tout à l'heure y a quelqu'un qui est pas de ma guilde mais c'est un joueur connu sur le serveur, et je l'ai rencontré. Enfin, il a vu mon pseudo et il m'a dit « ah mais c'est toi Lyliana ? ». Tout de suite, ça crée des liens. En jeu, tu peux des fois le détester, mais là, c'est super sympa de le rencontrer, il a l'air assez gentil d'ailleurs.

[1] Sophie, joueuse de DAOC, 41ans, mariée, mère au foyer, mari avocat, mère de deux enfants (11 et 16 ans), le plus âgé est joueur de DAOC, initiée à DAOC par l'aîné. Rencontrée lors d'un salon du jeu vidéo.

T'aimes bien ce côté « rencontre » ?

Ah oui, ah oui. Là, par exemple, je suis hébergé par une copine de Dark Age que j'ai rencontrée il y a 6 mois. On était en train de jouer et on a commencé à délirer. Puis on a lié d'amitié et trois jour après, avec son copain, ils ont débarqué et passé une semaine à la maison. Maintenant je dors chez elle pour la durée du salon. Tu vois, quelque part, ça te socialise, automatiquement.

Ces salons consacrés aux jeux vidéo et aux MMO sont l'occasion pour les joueurs de se rencontrer. Le plus souvent, ils prolongent leur rencontre au restaurant, en boite de nuit, dans un café ... les uns dormant chez les autres. Ces rencontres sont filmées, photographiées et postées ensuite sur le forum de la guilde par les joueurs pour être commentées, moquées, précisées, détaillées, … et les joueurs de commémorer collectivement « *cette soirée culte* » ou « *cette journée mémorable* ».

Photos de rencontres « IRL » de la guilde des « Dragons de Kalidors » (DAOC)

Parfois les joueurs préparent leur « IRL » en se fabriquant des T-shirts sur lesquels ils inscrivent le pseudonyme de leur avatar, leur permettant ainsi de se repérer bien plus facilement que par le système de badge.

Photo d'une rencontre « IRL » de « l'Armée du Ruban Rouge »[1] (guilde WOW)

[1] Ce nom renvoie au manga *Dragon Ball* d'Akira Toriyama.

Organisées à l'occasion de salons de jeux vidéo (et encouragées par les éditeurs), certaines rencontres « IRL » se font en dehors d'évènements vidéoludiques. Les membres décident d'un endroit où organiser la rencontre et plusieurs joueurs proposent l'hébergement. Ils se donnent alors rendez-vous pendant un ou plusieurs jours.

Photos de rencontres IRL « à domicile » de la guilde des « Vieux Boucs » (*WOW*)

Les « prétextes » aux rencontres IRL sont multiples. Dans certains cas, les joueurs se rencontrent pour passer le réveillon du premier de l'an ensemble, ou encore à l'occasion de l'anniversaire d'un joueur. Parfois il n'y en pas, c'est le simple fait d'organiser une rencontre qui prévaut.

Entretien avec Bertrand[1], joueur de WOW : invitation des joueurs de sa guilde à son anniversaire

Et au niveau de l'âge ? Tu sais à peu près l'âge des joueurs ?

Y a eu déjà des photos qui ont circulé sur le net parce que y a eu des rencontres IRL.

Et vous vous êtes rencontrés déjà ?

Alors non, en fait, si, on s'est rencontré. On s'est rencontré avec des joueurs qu'on ne connaissait pas et qui étaient de Bordeaux. Et on s'est rencontré parce que je les ai invités à une fête, et ils sont venus, et on a causé en direct. En fait, c'était mon anniversaire et je les ai invités. J'avais appris qu'ils étaient de Talence, Bègles, Bordeaux. J'avais appris ça sur le forum ou en direct, en parlant sur Teamspeak, tu vois, en balançant des infos et en disant « tiens, sur Bordeaux, aujourd'hui il a plu », « ah ouais ? Moi je suis à Bègles, il a pas plu », « Tiens t'es de Bègles ? », enfin voilà.

Donc, tu les as invités pour ton anniversaire ?

Ouais, c'était sympa. Enfin, disons que pour les autres invités, c'était moins sympa. Parce qu'on a beaucoup parlé du jeu, de la guilde, tout ça.

Vous n'aviez discuté que du jeu ?

Non, en partie oui, mais après, ça a vite dévié sur plein de choses. On s'est retrouvé sur des thèmes aussi bien politiques que « société » que de vie générale, quoi.

Vous vous êtes revus ensuite ?

Si, ouais, on s'est revus. Après, y en a d'autres que j'ai pas croisés et que j'aimerais bien revoir parce que je sais que c'est des potes à d'autres que je connais en IRL.

Y a beaucoup de Bordelais qui jouent ?

On doit être une douzaine, une quinzaine, enfin peut-être plus parce qu'il y en a surement que je connais pas. Après y a un gros lot de joueurs parisiens, belges et québécois.

Salon du jeu vidéo, anniversaire, ou même mariage (« pour de vrai »), les prétextes présidant aux rencontres sont divers. Dans notre cas, une des IRL à laquelle nous avons participé était à l'initiative d'un joueur qui participait à un tournoi de théâtre d'improvisation. Membre de plusieurs guildes, il avait invité les joueurs à venir au spectacle et à prolonger ensuite la rencontre dans sa demeure pour un « long apéro ». Il avait posté son annonce sur plusieurs

[1] Bertrand, joueur de WOW, 42 ans, animateur socioculturel (en voie d'être directeur adjoint d'un centre social), en couple, sans enfant, son épouse ne joue pas, passionné de jeu, joueur de jeu de rôles et de jeux de plateaux, joue à WOW essentiellement sur des serveurs roleplay. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 544.

forums de guilde.

Forum « les cohortes du Valhalla »[1] (*Dark Age of Camelot*) : invitation à une « IRL »

pktantdehaine : Salut a tous et a tous .... Pour ceux qui me connaissent un peu ... Il savent désormais que je canalise mon humour a deux balles dans une discipline encore peu connue en France: Le Théâtre d'improvisation. C'est quoi ? Deux équipes qui improvisent une histoire après 20 secondes de réflexion une fois qu'un arbitre (méchant) a lancé le thème et une contrainte (genre: a la manière de ... ou en rimée, chanté, muette, etc etc) Après Angers, mon équipe reçoit celle de Brest le 28 avril. C'est à Cormeilles en Parisis dans le 95 entre Argenteuil et Herblay. Pour ceux qui ne connaisse pas, le spectacle est aussi dans le public. Cette fois nous avons lancé l'idée que la soirée se fasse sous thème « habillé comme dans les années 70 -80 ». Perruques, pantalon patte d'F, grosses lunettes, peace and love et paillette sont les biens venus. Le prix est de 10 euros par personne, 5 pour les personnes costumées (Nous devons rembourser la location du théâtre). Après un match, la coutume est de faire la fête et nous gardons le théâtre jusqu'à ..tard Pour les personnes intéressées, je vous invite à réserver vos place via l'adresse mail suivante. Enfin pour ceux qui réserveront les places, Le mieux serait d'arriver au théâtre avant 8h30 pour éviter la cohue. Voila vous etes les biens venus Bien évidemment .... je garderai ma perruque rose ... mais sans les moustaches ... elles sont rasées ...

Aorane : Waouh ça m'intéresse, faut que je vois avec Lab si on y va. J'avais déjà été voir un match d'impro et j'avais franchement apprécié. D'autant que je m'étais entrainée pour le lancer de savatte à l'arbitre. Héhé. Ce sera l'occas' de faire une rencontre IRL en plus.

pktantdehaine : C'est super Ce sera une soirée hétéroclite .... Outre les théâtreux, y aura le public classique de Cormeilles qui foutent bien le feu ... mes voisins alcoolo et drogués , mes potes de l'impro, des mecs de mon taff triste et moroses, et plein de DAOCiens pour la plus part vétérans ... j essaierai de vous mettre avec les albionnais N'oubliez pas de venir déguisés ... je suis allé aux puces et j'ai trouvé collier bandeaux et love and peace ++

Il arrive également que des joueurs se rencontrent de façon fortuite ou opportune lorsqu'ils sont en déplacement, pour le travail, pour des examens, lors d'un voyage. Les joueurs profitent alors de l'occasion pour se connaitre. Lors d'une « rave », d'un concert, d'un festival de musique ou de théâtre, d'un match de football auquel plusieurs joueurs d'une même guilde se rendent, ils s'organisent en conséquence pour se voir. Il n'est pas rare non plus que certains se découvrent habitant une même ville, un même village, une banlieue proche et décident d'aller boire un verre. De la même façon, des joueurs collégiens, lycéens ou étudiants peuvent découvrir, au hasard d'une conversation, qu'ils fréquentent le même établissement.

Dans certains cas, les joueurs sympathisent non pas avec tous les membres de la guilde, mais avec quelques-uns particulièrement : ils passent un week-end ou des vacances ensemble. Ils organisent alors ce que nous avons appelé des *rencontres affinitaires*. Il s'agit moins de rencontrer tous les joueurs de la guilde, mais seulement quelques-uns, ceux que l'on apprécie par le prisme du jeu et que l'on a « choisis ». Il n'est pas rare que ces rencontres soient l'occasion de former un réseau social soutenu, un « groupe d'ami », qui perdure et se prolonge en dehors du jeu. Certains joueurs se rencontrent dans le jeu, puis sympathisent dans la vraie vie et se fréquentent ensuite régulièrement. Lorsque les joueurs habitent une même ville, des sorties « cinéma », « boîtes », « restaurant » peuvent devenir régulières ; des parties de jeu de rôles, de poker, de jeux de plateau deviennent de nouvelles pratiques partagées.

En somme, il existe tout un ensemble d'occasions et des logiques diverses en amont des rencontres « IRL ». En plus des réunions organisées par les guildes et des salons de jeux vidéo, les passages des sociabilités virtuelles aux rencontres réelles sont extrêmement nombreux, divers et variés. Ainsi Emilie[2], raconte qu'elle est allée avec son compagnon déménager un joueur de la guilde de son compagnon qui habitait, comme elle, la banlieue bordelaise : « *y en a un qui a déménagé et qui avait fait un appel à l'aide sur le site, du coup*

[1] http://valhalla-DAOC.forumactif.com/discussions-ouvertes-f7/coucou-irl-pour-parisiens-ou-courageux-t455.htm

[2] Emilie, 26 ans, joueuse de WOW, éducatrice jeunes enfants, en couple, son mari est joueur, son beau-frère aussi qui les a initiés, joueuse occasionnelle (12 heures par semaine). Elle ne joue pas dans une guilde, et joue souvent « en solo », toute seule, entretien à domicile, banlieue bordelaise.

on y est allé et c'était plein de potes de la guilde, en fait, qui étaient venus l'aider […] Ouais, ça arrive qu'on prenne des nouvelles par le jeu et, du coup, il dit "je déménage" et on dit "bon, ben, on vient". Ça s'est fait comme ça, j'avais trouvé ça génial. T'arrives là bas, et [rires] *tu dis : " ah, c' est toi le nain ?" Moi, je suis pas resté, c'est mon chéri qui est resté. Mais je trouve ça vraiment super* ». Parfois, il peut s'agir de rencontres dans le cadre de circonstances moins joyeuses ou festives. Ainsi, un joueur précise dans le questionnaire qu'un membre de sa guilde « *avait besoin d'un hébergement pour elle et sa fille à l'hôpital, à l'occasion d'une opération importante, pas loin de chez nous. J'ai proposé de l'héberger pendant la semaine où elle avait besoin d'être là.* »

Enfin, dans certains cas, les relations peuvent devenir amoureuses. Les joueur se rencontrent dans le jeu, puis dans la vraie vie, et deviennent amants, voire maris et femmes. En effet, il arrive que des couples se forment. Ainsi, un joueur précise sur un forum : « *j'ai moi-même rencontré ma compagne sur un MMO, il y a de cela très longtemps et j'en suis des plus heureux aujourd'hui*[1] ». Dans les questionnaires, certains joueurs ont ainsi précisé : « *j'ai rencontré le père de ma fille sur WOW* » ; « *j'étais amoureuse et j'ai voulu vérifier* ». Les MMO apparaissent comme de possibles espaces de rencontres amoureuses[2]. Selon Ludovic[3], « *ça arrive souvent d'ailleurs que des mecs rencontrent leur copine par Dark Age. Ça devient un phénomène de société. Mais bon, c'est pas la même chose que le tchat, tu vois. Ce qui est étonnant, c'est que ça te tombe sur le coin du bec, comme ça* ».

Extrait du blog de Brendan Merian[4]

Au final, plus de 67% des joueurs interrogés déclarent avoir rencontré « dans la vraie vie » une ou plusieurs personnes après les avoir connus dans le jeu selon des modalités très diverses.

---

[1] http://forums.mondespersistants.com/showthread.php?t=175147&page=4

[2] A trois reprises, nous avons assisté à la formation de couples dans le jeu et qui se sont prolongé avec plus ou moins de succès selon les cas dans le monde réel. Cf. portrait de Laura, p. 541.

[3] Ludovic, 26 ans, joueur de DAOC, depuis 4 ans, chômage (ancien technicien dans une salle de jeu en réseau, à la recherche d'un emploi dans le même domaine), célibataire. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo.

[4] http://bryst-draw.blogspot.com/search?updated-max=2008-11-30T16%3A38%3A00Z&max-results=7

61. Rencontres des joueurs de MMO dans "la vraie vie"

As-tu rencontré "IRL", un ou plusieurs joueurs, après les avoir connus dans le MMO ?[1]

	Nb. cit.	Fréq.
oui	5527	67,60%
non	2649	32,40%
TOTAL CIT.	8176	100%

62. Opportunités de rencontres.

A quelles occasions l'(es) as-tu rencontré(s) ?[2]	Nb. Cit.	%
RENCONTRES LUDIQUES ORGANISEES		
IRL organisées par une guilde dans une ville (autre que salons « jeu vidéo » et Lan party) : soirée restau, bars, boites, cinéma : « *la guilde a organisée une IRL sur Paris* », « *IRL organisé en guilde* »	3361	65,9
Rencontres organisée à l'occasion d'une convention sur le jeu vidéo ("monde du jeu", "Blizzard"), LAN Party, salons (manga, jeu de rôle) : « *rencontre au monde du jeu* », « *IRL à Japan expo* », « *convention Blizzard, on s'est donnée rendez-vous* », « LAN partie »	1037	20,3
RENCONTRES D'OPPORTUNITES		
Visites opportunes lors de voyages ou de déplacements professionnels, scolaires ou autres, dans la ville d'un ou plusieurs joueurs : « *en partant en vacances ou en weekend, j'en ai profité pour en rencontrer* », « *en vacances d'été sur ma ville , occasion de se rencontrer jouant beaucoup ensemble* », « *Lors d'un déplacement professionnel à Paris* », « *visite dans une autre région de France, en déplacement professionnel* », « *de passage dans leur ville* »	237	4,6
Proximité géographique : « *On habite la même ville, on s'est rencontré* », « *parce qu'ils habitaient la même ville que moi* »	95	1,9
Fêtes, concerts, festival : *« Aux férias de Bayonne », « après un match de foot à Marseille » « à la fête de l'huma », « à un concert, on était plusieurs à y aller », « concert d'un joueur de WOW dans ma ville »*	21	0,4
Proximité scolaire : « *On est dans le même collège/lycée/université », « on s'est rencontré en fait dans le même bahut* », « *changement de lycée, un joueur de la guilde est venu* »	21	0,4
Proximité professionnelle : *« en parlant avec un collègue », « un gars de la boite joue aussi »*	19	0,4
RENCONTRES AFFINITAIRES		
Rendez-vous entre joueurs qui se « choisissent » et s'apprécient, invitation pour un weekend, des vacances. *« envie réciproque de se rencontrer, un week-end s'est libéré pour moi, on est descendu 4 jours chez nos meilleurs amis de jeu »*,	159	3,1
Rendez-vous amoureux : « *on est tombé amoureux donc on s'est rencontré*», « *j'ai rencontré le père de ma fille sur WOW* », « *j'étais amoureuse et j'ai voulu vérifier* »	54	1,1
Anniversaire, mariage, déménagement, pendaison de crémaillère, naissance du bébé, premier de l'an : « *j'ai invité deux joueurs a mon mariage, ils n'habitaient pas loin, ils sont venus, on est ami* »	35	0,7
HASARD		
par hasard : « *croisé dans la rue* », « *en faisant du shopping* », « *à l'hôpital* », « *dans un tournoi de volley* », « *on s'est reconnu par le trombinoscope de la guilde* », « *ca parlait de WOW à coté dans un café* »	37	0,7
AUTRES	25	0,5
TOTAL	5101	100

[1] Aucune différence sensible entre les PCS ou entre hommes et femmes.

[2] Ce tableau regroupe deux questions. Un première était fermée : « comment as-tu rencontré ce(s) joueur(s) ? », avec 3 modalités : « IRL organisée par la guilde, « convention de jeu vidéo », « autre ». La deuxième question était une précision de la modalité « autre ». Il s'agissait alors d'une question ouverte que nous avons recodée « grossièrement ». Il s'agissait moins de quantifier les autres occasions de sociabilité que d'avoir la diversité des occasions de rencontre. On peut cependant retenir que les rencontres IRL organisées par les guildes et les salons de jeu vidéo sont les deux principales modalités de rencontres auxquelles s'ensuivent tout un ensemble de rencontres très diverses.

« *C'est toi Actarus* ? », « *Mais t'es une fille ?* » : les rencontres IRL comme « expériences sociologiques »

Ces rencontres IRL, dans la vraie vie, sont essentielles dans l'expérience, la pratique et le discours des joueurs. Tout d'abord, elles sont des occasions de discuter du jeu et de partager une passion. Elles permettent également de prolonger une sociabilité entamée dans le MMO et de se créer éventuellement de nouveaux groupe d'amis avec qui partager de nouvelles activités : vacances, sorties, jeux de société, etc. Enfin, ces moments de rencontres sont aussi des occasions de vérifier l'adéquation ou non entre les identités réelles et les identités supposées. Ainsi Lucas,[1] après une IRL, déclare : « *les gens ne sont pas les mêmes. Y a des gros écarts. C'est ça qu'est marrant* ». Ces rencontres apparaissent comme ce que l'on pourrait des « expériences sociologiques », autrement dit des moments où les joueurs confrontent l'image mentale qu'ils se sont forgés des joueurs avec « leur identité réelle ». Ils relient alors l'identité supposée, l'image graphique et ludique de l'avatar, avec l'image physique du joueur. C'est aussi l'occasion pour certains (joueurs comme chercheurs) de vérifier si leurs « théories » et les indices, sur lesquels ils se sont construits une représentation, des joueurs sont exacts.

Lors des « IRL » auxquelles nous avons participé, nous avons été parfois été frappé par certains décalages entre ce que nous supposions d'un joueur ou d'une joueuse et ce qu'il ou elle laissait à voir. Parmi les cas les plus « étonnants », on peut citer celui d'Harry[2], un joueur d'une des premières guildes auxquelles nous avons participé. Il faisait partie des personnes centrales de la communauté, il en était d'ailleurs l'un des chefs. Très soucieux du bon fonctionnement du groupe, il animait la vie de la communauté, organisait des « soirées guildes » et cherchait régulièrement à résoudre les conflits entres joueurs. Lors d'une IRL (et par la suite lors d'un entretien à son domicile), alors que nous pensions qu'il s'agissait d'un adulte, il s'est révélé être un collégien timide, assez solitaire, vivant difficilement sa scolarité, bien loin du rôle de chef qu'il assumait dans la communauté.

A l'inverse, dans une seconde guilde, nous étions convaincu qu'une des guérisseuses de la communauté était une femme. Nous la supposions assez jeune. Elle s'est révélée lors d'un salon du jeu vidéo être un homme de 39 ans, marié, de forte corpulence, terrassier de métier, et qui, dans le jeu, aimait à interpréter des personnages féminins. Enfin, un de nos derniers « étonnements » fut la rencontre avec Sonia[3], joueuse connue dans le jeu pour ses blagues « en dessous de la ceinture » et ses provocations très régulières. Elle s'est révélée, lors d'une IRL, particulièrement timide et beaucoup moins « assurée » que dans le jeu. Elle-même par ailleurs en était consciente et avait averti la guilde avant « l'IRL » de sa grande timidité. Elle avait demandé sur le forum de la guilde « *d'être sympa avec elle, me charriez pas trop* ».

Entretien avec Sacha [4]et Emilie[5], joueurs de WOW

Vous êtes jamais curieux de savoir qui est derrière l'écran ?

Sacha : Pas plus que ça. Enfin si, une fois, avec mon beau-frère. Y avait une elfe guerrière qui était beaucoup dans la guilde, beaucoup dans la provoc, et cætera. On s'est toujours demandé. Et

[1] Lucas, 29 ans, joueur de WOW (casual : 8 heures par semaine, uniquement le week-end), kinésithérapeute, en couple (sa compagne est vétérinaire), non-joueuse, jeune papa. Nantes. Rencontré au festival du jeu vidéo, déguisé en mort vivant.

[2] Harry, 11 ans, joueur de *DAOC*, de *WOW* et de *City of Heroes*, collégien, célibataire. Conversations et données ethnographiques. Entretien lors d'une IRL. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 535.

[3] Sonia, 32 ans, joueuse de Daoc, « télémarketeuse » (opératrice téléphonique), mariée, sans enfant, initiée par son mari (ouvrier chez un constructeur de pneus), ils ne jouent pas au même MMO (son mari joue à Age of Conan). Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une IRL. Cf. portrait p. 548.

[4] Sacha, joueur de WOW, 25 ans, étudiant (4ème année de médecine), son amie (Emilie) joueuse également, initié par sa compagne. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

[5] Emilie, 26 ans, joueuse de WOW, éducatrice jeunes enfants, en couple, son mari est joueur, son beau-frère (il les a initiés tous deux), joueuse occasionnelle (12 heures par semaine). Elle ne joue pas dans une guilde et joue souvent « en solo », toute seule. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

du coup, notre beau-frère a franchi le pas. Il l'a rencontrée par curiosité. C'était une fille, elle était plutôt jeune, je crois, la trentaine ...

Emilie : je croyais qu'elle avait quarante ans ! Ah non, t'as raison, tout à fait.

Sacha: trente, trente-deux.

Emilie: mariée, des enfants. Elle habitait en Bretagne.

Sacha: et là, y avait un décalage. Tu l'imaginais physiquement différente de ce ...

Emilie: forcément. C'était plutôt une naine qu'une elfe.

Sacha: c'était rigolo. C'était une elfe, une super elfe, super décolletée ...

Emilie: en vrai, c'était plutôt une naine [rires].

Sacha: il a été assez surpris. Mais du coup, lui, il a fait la démarche. Il a profité d'un rendez-vous professionnel et, du coup, il l'a appelé et ils ont bu un café ensemble.

Il arrive ainsi qu'il y ait des décalages nets entre ce que l'on suppose d'un joueur et ce que la personne laisse paraître dans la vraie vie (parfois il y a une sorte de conformité). Ces écarts, constatés à plusieurs reprises au cours de notre étude, sont partagés par d'autres joueurs. Ainsi pour Yohann[1], les joueurs « *ont tendance à parler différemment et à se conduire différemment que dans la vie, mais je pense qu'il est très important de pas confondre les deux. Tu vois ça lors des IRL, j'en ai fait plusieurs, et je peux te dire que j'ai souvent eu des surprises* ».

Si dans certains cas les écarts entre identité réelle et identité virtuelle peuvent être objectivés (sexe, type de langage, humour), ces décalages sont souvent révélateurs des propres présupposés des joueurs (nous nous incluons dans cette remarque). En effet, parfois les écarts ne sont pas grands, mais c'est la représentation que l'on s'est forgé « de l'autre » qui crée le décalage. Les images mentales que se fabriquent les joueurs de leur partenaire de jeu sont souvent révélatrices des présupposés et de la propension de chacun à se faire des portraits, selon des schémas préétablis sur ce qu'est « un jeune », « un vieux », « une fille », « un garçon », etc. On retrouve assez bien cette notion de « sociologie spontanée » que décrit Pierre Bourdieu : nous nous croyons tous plus ou moins sociologues parce que nous avons tous une expérience vécue du monde social qui nous permet d'y donner du sens, de deviner, d'anticiper, de classer, de juger, d'établir des lois sociales, des plus précises aux plus générales : « les fonctionnaires sont… », « les femmes sont… », « les jeunes sont… », « les vieux sont… », « les riches sont… », « la banlieue c'est… », etc.

Lors de ces IRL, les écarts constatés sont de possibles expériences sociologiques, des moments de réflexivité, voire d'apprentissage pour les joueurs (et un très bon exercice pour le chercheur). C'est l'occasion pour certains d'éprouver, d'invalider ou de confirmer ses propres prénotions à l'égard du monde social. Ainsi, quelques joueurs ont avoué avoir changé d'avis sur leur croyance et leur façon de concevoir les mondes virtuels et leurs habitants : « *les IRL, quand tu veux on en refait. A chaque fois, y en a, tu te dis "c'est pas possible, c'est pas lui". Je trouve que ça te fait réfléchir sur … en fait, plus sur ce que tu peux penser des gens* »[2]. De la même façon, un joueur écrit sur un forum communautaire[3] : « *quand j'étais dans mon ancienne guilde, sur WOW, avant d'arrêter, il y avait quand même 4 ou 5 filles sur une dizaine de gars et bon, avec les rencontres IRL, on a remarqué que, contrairement à ce qu'en pensent certains, elles n'avaient rien de moche, loin de là* ».

Ces moments de confrontations de (pré)supposés sont parfois l'occasion de les tordre. Ainsi Dominique[4] déclare avoir changé de point de vue sur les « kévins », les « ados » : « *une fois,*

[1] Yohann, 33 ans, joueur de WOW, sans activité rémunérée, (ancien manutentionnaire en grande surface), sans diplôme, joueur de jeu de rôle, fan de bande dessinée et de roman de science fiction, en couple, (sa compagne, professeure des écoles ne joue pas), entretien à domicile, Bordeaux.

[2] Robin, 26 ans, joueur de DAOC, étudiant en doctorat de biologie, célibataire, atteint d'une maladie génétique. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL. Cf. portrait p. 545.

[3] http://forums.mondespersistants.com/archive/index.php/t-175147-p-4.html

[4] Dominique, 39 ans, ancien joueur de DAOC, ancien « Hard Gamer » (plus de 60 heures de jeu par semaine), sans activité rémunérée, vit chez son père (à la retraite), joueur passionné de jeu de rôle et de figurines. Entretien à domicile, banlieue parisienne.

ouais, j'ai été très surpris, je m'entendais super bien avec un joueur de la guilde, qui m'avait vachement aidé et expliqué le jeu. Une fois, il m'a parlé du lycée, et moi j'avais compris qu'il était prof. En fait, on fait une IRL, et c'était un gamin ! [rires] *[…] Je sais plus, 12 ans je crois !* [rires] *Et ça m'a fait super bizarre, j'étais sûr, mais alors à 100% que c'était un prof. Et non. Du coup, ouais, ben ça a changé mon point de vue sur les kévins, c'est pas tous des petits merdeux qui écrivent en SMS* [rires] ». De la même façon, Sophie[1], 41 ans, mère au foyer, précise à propos des joueurs rencontrés lors d'un salon du jeu vidéo : « *ce sont des jeunes que j'aurais pas rencontrés en dehors du jeu. Je peux aussi bien discuter IRL avec des gens qui ont 50 ans et, en jeu, être sur la même longueur d'onde avec des gens qui ont 20-25 ans, qui ont parfois une maturité, heu, proche de la mienne* [rires]. *Certains, ils ont l'âge de mes gamins, t'imagines, mais du coup, ça te donne vraiment une autre image des ados. Après, c'est pas question d'être la mère copine ou quoi, mais ça te fait comprendre les ados aujourd'hui, enfin en tout cas, je comprends mieux certains trucs des miens* ». Pour René[2], c'est plus généralement son point de vue sur le « genre féminin » qui a changé depuis qu'il joue à WOW : « *ah, sur les filles oui, ça change ton point de vue. Ça m'est arrivé de jouer avec d'autres joueurs qui avaient des personnages féminins, mais maintenant je serais infoutu capable de te dire si c'est des mecs ou des nanas. Y a pas vraiment de façons vraiment différentes de jouer. Les filles sont même parfois plus violentes que les mecs. Et quand ça commence à partir en live sur les blagues sexistes ou des blagues cul, les filles en font autant que les mecs. Et j'imaginais pas du tout. Au début, je pensais toujours que c'était des mecs les plus cochons* ». On retrouve assez bien dans ces pratiques et ces discours l'idée que les MMO sont des expériences identitaires, voire réflexives, à ceci près qu'elles ne sont pas ici seulement des expérimentations d'un soi, d'un « second self »[3], mais des occasions de penser différemment « l'Autre » et mettre à l'épreuve ses présupposés, ses façons de voir, de classer et de catégoriser.

Précisons cependant que cette thèse de l'expérience sociologique ne signifie pas que les joueurs changent nécessairement leurs points de vue. On peut opposer tout un ensemble d'arguments et de contre-exemples pour montrer qu'il s'agit parfois d'une expérience plus « sociologisante » que sociologique. En effet, quand bien même il y a eu une confrontation IRL, rien ne garantit que le joueur change ses présupposés s'il constate un décalage. Au contraire, certains feront en sorte de réduire leur dissonance cognitive en pensant l'autre comme une « exception qui confirme la règle », « un cas particulier », « un cas à part », etc. Ainsi, Daniel[4], joueur de DAOC, était persuadé que l'un des meilleurs joueurs de PVP de son serveur était un garçon. Il a dû constater le contraire car, lors d'une IRL, c'est une jeune joueuse de 16 ans qui s'est présentée avec un badge. Mais, nous a-t-il confié, « *je suis convaincu que c'est son frère ou son père qui joue des fois. C'est pas possible autrement. Ou alors elle pris le badge de son frère* ». De la même façon Yohann[5] raconte : « *une fois, c'était un gars que je croyais être une fille. En fait, il était militaire, ça je pensais pas du tout, et en plus, il avait un avatar féminin qui s'appelait "Mélissa de …" j'sais plus quoi. Donc ça m'a carrément surpris. Le gars militaire, il travaillait sur un bateau de guerre. Mais bon, je suis sûr qu'il en est un peu […] homo, je pense qu'il est homo. Son autre avatar c'est Tigrou. Tout*

[1] Sophie, joueuse de DAOC, 41ans, mariée, mère au foyer, mari avocat, mère de deux enfants (11 et 16 ans), le plus âgé est joueur de DAOC, initiée à DAOC par l'aîné. Rencontrée lors d'un salon du jeu vidéo.

[2] René, joueur de WOW, 41 ans libraire (directeur de la librairie), marié, deux enfants (un garçon de 14 ans, joueur de WOW également avec qui il partage le même compte), une fille de 9 ans qui joue de temps en temps. Sa compagne institutrice ne joue pas. C'est un joueur occasionnel (4-5 heures par semaine). Entretien à domicile, Bordeaux.

[3] Sherry Turkle, *Life on the screen*, *op. cit.*

[4] Daniel, 39 ans, terrassier, joueur de DAOC, en couple, père d'un enfant (8 ans) qui joue de temps en temps un avatar de son père (le soir avant d'aller se coucher), joue plus de 26 heures en semaine, jamais le week-end. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'un IRL.

[5] Yohann, 33 ans, joueur de WOW, sans activité rémunérée, à la recherche d'un emploi, (ancien manutentionnaire en grande surface), sans diplôme, joueur de jeu de rôle, fan de bandes dessinées et de roman de SF, en couple, (sa compagne, professeure des écoles ne joue pas), entretien à domicile, Bordeaux.

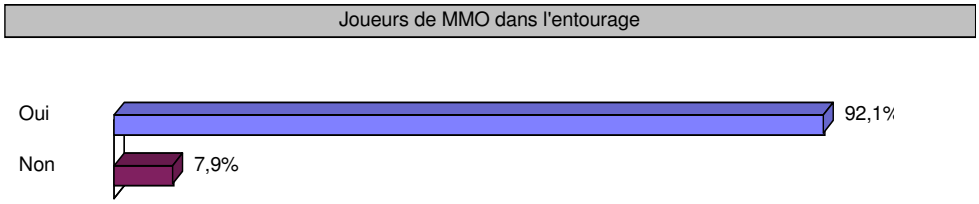
ces persos sont des filles super "fifilles", donc à mon avis …» Bon nombres de joueurs cherchent parfois à confirmer leurs propres présupposés (voire, dans le cas de Yohann, à révéler d'autres préjugés). A la thèse de l'expérience sociologique s'oppose ainsi un ensemble de contre-exemples. Si l'on reprend l'analyse de O'brien, selon laquelle « lorsque des personnes rentrent dans le cyberespace, elles apportent avec elles des scripts culturels préétablis, qu'elles utilisent pour cartographier ce nouveau territoire »[1], on peut constater que certains les emportent dans le jeu, les conservent et les confirment à nouveau dans ces passages du virtuel au réel.

Les rencontres IRL ne sont donc que potentiellement des moments de confrontation des « scripts culturels » de chacun et de mise à l'épreuve des habitus. Pour certains, assurément, il y a une transformation de point de vue. D'autres, au contraire, se radicalisent. C'est probablement l'une des fragilités (mais aussi l'intérêt) de ces moments d'apprentissages informels, à savoir que, dans ces expériences, rien n'engage ni ne contraint les acteurs à théoriser, à rendre compte ou à formaliser leur apprentissage. Il n'y a pas d'objectif pédagogique[2]. Cependant, ces confrontations peuvent avoir des effets, des conséquences sur les principes de vision, de classement, de catégorisation.

Entre sociabilités ludiques et agrégations homogènes : la question des « affinités »

Contre l'image souvent véhiculée d'une pratique solitaire, individualiste et marquée par la postmodernité, force est de constater que les MMO s'inscrivent, au contraire, dans des sociabilités profondément ancrées dans le monde réel, mêlant masques numériques et rencontres dans la vraie vie, réseaux sociaux préalables et réseaux « IG ». Comme nous l'avons vu, plus de 67% des joueurs interrogés déclarent avoir rencontré des joueurs dans la vraie vie « après les avoir connus dans le jeu ». Si l'on ajoute à cela, les joueurs qui connaissent avant le jeu (qu'il s'agisse de copains, de parents, de frères, de sœurs, de cousins), 92 % ont des joueurs de MMO dans leur entourage, qu'ils connaissent « IRL », dans la vraie vie.

63. Joueurs proches dans l'entourage[3]



Si l'on s'intéresse plus précisément à la composition des guildes, elles regroupent, à un premier niveau d'observation, un ensemble de personnes d'âge, de sexe et de milieux sociaux assez différents (même si, rappelons-le, la population n'est pas extrêmement hétérogène). En effet, d'un point de vue strictement statistique et descriptif, les guildes apparaissent comme assez mixtes. Rares sont les communautés étudiées qui ne sont composées que de lycéens, d'étudiants, de collégiens, de cadres, d'ouvriers, de « kévins », etc.

64. Composition des 20 plus grandes guildes selon les PCS[4].

[1] Jodi O'Brien, « Writing in the body : gender (re)production in online interaction », *op. cit.*, p. 148.
[2] A contrario, nous avions imaginé un exercice à l'université dans le cadre d'un TD : faire jouer des étudiants à World of Warcraft en leur demandant de deviner les identités des joueurs, non seulement pour révéler leurs propres principes de vision et de division et les amener à une forme de réflexivité, mais également pour illustrer la notion d'habitus, de « script culturel », de représentations, de prénotions, etc.
[3] 8167 observations complètes (85 non-réponses).
[4] Aucune distribution particulière n'apparaît selon l'âge, le sexe ou la PCS.

Recodage PCS / Recodage guilde V2	Cadres et professions intellectuelles supérieures	Professions intermédiaires	Employés	Ouvriers	Sans activité rémunérée	Etudiants, Lycéens, Collégiens	TOTAL
ALON	16,7% (14)	25,0% (21)	13,1% (11)	4,8% (4)	13,1% (11)	27,4% (23)	**100% (84)**
AZ	11,8% (9)	17,1% (13)	13,2% (10)	5,3% (4)	9,2% (7)	43,4% (33)	**100% (76)**
ARR	16,7% (13)	32,1% (25)	14,1% (11)	1,3% (1)	12,8% (10)	23,1% (18)	**100% (78)**
Alliance des Seigneurs	20,9% (14)	22,4% (15)	14,9% (10)	4,5% (3)	10,4% (7)	26,9% (18)	**100% (67)**
at	15,6% (10)	21,9% (14)	9,4% (6)	4,7% (3)	10,9% (7)	37,5% (24)	**100% (64)**
aeternalis	14,0% (8)	17,5% (10)	10,5% (6)	10,5% (6)	8,8% (5)	38,6% (22)	**100% (57)**
afs	24,1% (13)	16,7% (9)	9,3% (5)	1,9% (1)	18,5% (10)	29,6% (16)	**100% (54)**
Agony	8,2% (4)	16,3% (8)	12,2% (6)	12,2% (6)	18,4% (9)	32,7% (16)	**100% (49)**
anathème	3,8% (2)	23,1% (12)	5,8% (3)	3,8% (2)	11,5% (6)	51,9% (27)	**100% (52)**
Avalone	16,0% (8)	16,0% (8)	6,0% (3)	10,0% (5)	10,0% (5)	42,0% (21)	**100% (50)**
ADN	13,3% (6)	24,4% (11)	8,9% (4)	6,7% (3)	11,1% (5)	35,6% (16)	**100% (45)**
arcanis	17,9% (7)	38,5% (15)	12,8% (5)	2,6% (1)	5,1% (2)	23,1% (9)	**100% (39)**
A G G R O	12,8% (5)	35,9% (14)	20,5% (8)	5,1% (2)	7,7% (3)	17,9% (7)	**100% (39)**
AdL	18,9% (7)	21,6% (8)	5,4% (2)	2,7% (1)	13,5% (5)	37,8% (14)	**100% (37)**
ÄK	10,5% (4)	10,5% (4)	10,5% (4)	5,3% (2)	13,2% (5)	50,0% (19)	**100% (38)**
Ad Honores	11,1% (4)	36,1% (13)	8,3% (3)	2,8% (1)	11,1% (4)	30,6% (11)	**100% (36)**
BA	5,7% (2)	20,0% (7)	14,3% (5)	2,9% (1)	14,3% (5)	42,9% (15)	**100% (35)**
Apogée	9,7% (3)	29,0% (9)	9,7% (3)	6,5% (2)	6,5% (2)	38,7% (12)	**100% (31)**
Banshee	12,1% (4)	30,3% (10)	3,0% (1)	3,0% (1)	6,1% (2)	45,5% (15)	**100% (33)**
basilic	9,1% (3)	30,3% (10)	9,1% (3)	6,1% (2)	21,2% (7)	24,2% (8)	**100% (33)**
TOTAL	**14,0% (140)**	**23,7% (236)**	**10,9% (109)**	**5,1% (51)**	**11,7% (117)**	**34,5% (344)**	**100% (997)**

A un premier niveau d'analyse, la sociabilité qui se développe dans ces mondes virtuels tend à inverser certaines logiques d'agrégations du « monde social réel ». Si l'on pense à l'école ou aux loisirs en général (tennis, belote, football, chasse, pêche, bridge, golf, karaté, jeu de rôles, cartes, etc.), il existe souvent un réseau social préalable : la famille, les réseaux d'amis avec qui on joue, les collègues... La sociabilité est « souvent première et le jeu second »[1]. La sociabilité dans le monde « réel » renvoie alors, le plus souvent, dans une perspective sociométrique, à la recherche de l'homogénéité sociale[2]. En effet, la plupart des études sur les réseaux sociaux non-contraints[3] tels que les réseaux d'amitié, les couples[4] ou les loisirs (sportifs)[5] s'accordent toutes ou presque, selon des degrés divers, à montrer qu'il existe une *homophilie*[6], définie comme une tendance et une probabilité, dans le cas de l'amitié, par exemple, « à se former entre personnes possédant des caractéristiques similaires »[7]. Les amis ou les couples sont « bien plus que s'ils se choisissaient au hasard, d'âge, de sexe et de classe sociale identiques ».[8] Avec cependant, comme le souligne le travail d'Olivier Galland, une tendance plus forte chez les jeunes à une certaine mixité : « La période de jeunesse a le pouvoir

[1] Gilles Brougère, *Jouer Apprendre, op. cit.*, p.115.
[2] Pierre Mercklé, *Sociologie des réseaux sociaux*, *op. cit.*
[3] Qualifiés parfois de « choisis ».
[4] Jean-Claude Kaufmann, *Sociologie du couple*, Paris : Presses Universitaires de France, 1993.
[5] Pierre Bourdieu, *Questions de sociologie*, *op. cit.*
[6] On parle d'homogamie le cas des couples, terme rendu célèbre par Alain Girard pour souligner la probabilité statistique que des personnes de milieux sociaux proches se rencontrent et s'unissent. « Les mécanismes qui président aux choix du conjoint tendent à maintenir les structures anciennes. L'homogamie est particulièrement forte aux deux extrémités de l'échelle sociale. Plusieurs logiques sont à l'œuvre : proximité géographiques, sociales, professionnelles, culturelles. ». Concept critiqué entre autres par De Singly pour la dimension statique, déterministe, mais également parce qu'elle sous-estimerait le fait qu'hommes et femmes ne « vendent » pas sur le marché matrimonial de la même façon. Comme le souligne Jean-Claude Kaufmann, « la question des ressemblances et des différences entre conjoints est en fait très complexe. La recherche de proximité n'est pas limitée au statut social. Dans le domaine des positions culturelles, des goûts et des manières, dans les détails les plus fins de la vie quotidienne, les futurs partenaires découvrent la possibilité de s'unir parce qu'ils ont un langage commun. Mais en même temps, la recherche est aussi celle de complémentarités, donc de différences, de natures très diverses. Attente de proximité et de contrastes sont souvent entremêlés point par point » (J-C Kaufmann, *Sociologie du couple*, *op. cit.*, p. 12).
[7] Pierre Mercklé, *Sociologie des réseaux sociaux*, *op. cit.*, p. 49.
[8] *Ibid.*

d'atténuer, dans la pratique des loisirs qui lui sont caractéristiques, certaines des inégalités socio-démographiques observées au niveau de l'ensemble de la population, et cela dans un double sens : par une attirance des jeunes des classes moyennes ou supérieures pour des loisirs qui sont plutôt de type populaire, et réciproquement par une attirance des jeunes d'origine populaire pour des loisirs plutôt propres aux classes moyennes. […] On peut conclure à bon droit qu'il existe bien une « culture jeune », distincte de celle des adultes et plus homogène socialement que cette dernière. »[1]

Ici, le jeu est parfois premier et la sociabilité seconde. Certains joueurs se rencontrent essentiellement par le prisme du jeu et de l'activité ludique : PVE, PVP, quêtes, *roleplay*. Cette caractéristique peut ainsi rendre caduque ce qui est important dans le monde réel et modifier la donne sociale. Les pratiques ludiques peuvent être des moments de mixité sociale plus grande, en termes d'âge, de genre, de milieu, voire de classe sociale. Les guildes de joueurs minimisent les processus d'homophilie, au profit d'une « ludophilie ». Ainsi Bruce[2] précise : « *Si tout le monde joue son perso, ça roule et je m'éclate. Et ça m'est arrivé de m'éclater avec des gamins, en PVE ou dans la guilde* ». C'est moins l'âge, le sexe, le milieu social, le genre qui sont à l'origine des regroupements des joueurs que le niveau, la classe, la compétence de l'avatar incarné.

Les joueurs se regroupent parfois non pas tant parce qu'ils apprécient telle ou telle personne, mais parce qu'ils ont envie de jouer et de rendre le jeu possible. Pour Lucas[3], « *y a pas mal de joueurs avec qui, c'est sûr, je passerais pas mes soirées* [rires] *mais quand on fait un raid, franchement, je m'en fous de son âge, ou de savoir qui c'est. Ça peut super bien se passer. Tout le monde joue, et l'âge, tu vois, si le gamin joue son perso, ça se passe bien, et au final tu t'en fous, tu t'en fous de l'âge ou du gars* ». On assiste ainsi à des regroupements plus « improbables » que d'autres associant des adultes et des « ados », des pères ou des mères de famille jouant avec des enfants de l'âge de leurs propres enfants. Ainsi, Sophie,[4] 41 ans, précise : « *Moi j'ai croisé des gens, j'ai rencontré des gens que j'aurais jamais rencontrés, compte tenu que je suis mariée, maman, je suis une vieille bourgeoise quoi* [rires] *et je joue avec des petits jeunes. Je croise principalement des jeunes, tu vois, mais c'est pas des rapports de… pas un rapport de maman à enfant avec eux, tu vois. Moi, mon rôle, je veux dire, je suis "la boulette" donc je continue à être "la boulette". L'autre druide de l'équipe, c'est quelqu'un qui joue de manière fantastique, et c'est quelqu'un de plus jeune et j'ai un immense respect pour lui. Sa façon de jouer, c'est vraiment un joueur que j'admire. Je lui ai dit d'ailleurs*. »[5] De la même façon, Cathy[6]souligne que, dans sa guilde, « *y a de tout mais c'est plutôt âgé. Enfin plutôt âgé... Âgé entre guillemet. Y'a des pères de famille. Et des très jeunes aussi. La moyenne d'âge, elle doit être autour de 28. A mon avis, ça va de 16 à 35* ».

Cependant, souligner cette « mixité » ne signifie pas pour autant que les relations entre les joueurs d'une même guilde renvoient à une « amitié », à une « harmonie », voire à une affinité. En effet, le processus d'agrégation et les types de relations entre les joueurs sont très complexes. Si l'on s'intéresse de façon qualitative aux « relations affinitaires » entre les joueurs au sein des guildes, autrement dit lorsque les membres sympathisent et deviennent (ou

[1] Olivier Galland, *Les jeunes*, Paris : la Découverte, 1984, pp. 92-93.
[2] Bruce, 28 ans, joueur de DAOC, commercial (téléphone portable), célibataire, joueur de DAOC. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.
[3] Lucas, 29 ans, joueur de WOW (casual : 8 heures par semaine, uniquement le week-end), kinésithérapeute, en couple (sa compagne est vétérinaire), non-joueuse, jeune papa. Nantes. Rencontré au festival du jeu vidéo, déguisé en mort vivant.
[4] Sophie, joueuse de DAOC, 41ans, mariée, mère au foyer, mari avocat, mère de deux enfants (11 et 16 ans), le plus âgé est joueur de DAOC, initiée à DAOC par l'aîné. Rencontrée lors d'un salon du jeu vidéo.
[5] Sophie, joueuse de DAOC, 41ans, mariée, mère au foyer, mari avocat, mère de deux enfants (11 et 16 ans), le plus âgé est joueur de DAOC, initiée à DAOC par l'aîné. Rencontrée lors d'un salon du jeu vidéo.
[6] Cathy, joueuse de WOW, (joueuse de jeu de rôle), 28 ans, hôtesse de caisse, en couple, son conjoint (agent comptable) est joueur de WOW, parents d'un bébé de 4 ans. Données et conversations ethnographiques. Entretien à domicile.

se déclarent) « amis », les logiques sont différentes. Comme le précise Thierry[1]: « *disons que, dans la guilde, j'accroche pas nécessairement avec tout le monde. Y en a avec qui je m'entends plus, parce que… ben, ça accroche quoi. On a le même âge, la même vision du jeu, on se prend pas la tête. Certains sont comme des potes, ouais, mais d'autres heu… plus des partenaires de jeu ; mais c'est pareil pour beaucoup, je pense* ». Dès lors que des relations soutenues et régulières se prolongent en dehors du jeu, il apparaît bien souvent que ce sont les joueurs aux mêmes tranches d'âges et aux profils sociaux assez proches qui sympathisent entre eux.

Ainsi, si le jeu met entre parenthèses les logiques d'agrégation homogène, dès que les joueurs rentrent dans des relations affinitaires, dans des logiques d'amitiés, l'homophilie reprend souvent le dessus. Par ailleurs, parallèlement aux IRL organisées par les guildes ou lors des salons de jeux vidéo, les joueurs organisent ce que nous avons appelé des « rencontres affinitaires », autrement dit, ils choisissent d'inviter certains joueurs dans la guilde (ou dans d'autres guildes), après les avoir rencontrés ou sur la base de l'image mentale qu'ils s'en sont forgés, pour un week-end, un « restau », un « ciné », une nuit en boîte, etc. Laura[2] précise ainsi qu'elle sélectionne lorsqu'elle organise une IRL chaque année, et invite chez elle « *seulement quelques mecs et certaines filles de la guilde, mais pas tous franchement. Non* [sourire]. *Ils sont tous très gentils, mais bon … c'est parfois pour certains… un peu spécial quoi. C'est pas toujours des marrants. T'en as qui sont à fond dedans, si tu vois ce que je veux dire. Ça parle du jeu, puis c'est tout. Ça rigole pas trop, par exemple* [rires] *[…] oui, y a des vrais geeks des fois* ».

Si l'on s'en tenait à une analyse purement statistique, on pourrait contribuer à la métaphore, largement répandue dans le monde des intellectuels technophiles et des futurologues,[3] du réseau Internet comme d'un village mondial qui marquerait la fin des logiques sociales et la fin des classes, comme d'un univers des possibles, en rupture total avec le monde social « réel », dans lequel s'élaboreraient de nouvelles utopies et formes communautaires. Or, une approche qualitative révèle que, si les guildes présentent une certaine mixité, les relations affinitaires au sein de ces regroupements renvoient à des mécanismes sociaux traditionnels : c'est-à-dire à des agrégations homogènes et à la recherche d'une certaine homophilie. Comme Alexandre le souligne : « *Après, pendant la partie, t'as des gens qui communiquent plus, qui tchatent, avec un peu d'humour, en rigolant, puis des fois, ça te fait rigoler, donc du coup t'embrayes et puis voilà, si ca marche, tu te dis "ouais, il doit être comme moi"* ».

Entretien avec Alexandre[4], joueur de WOW

Et quand tu joues avec quelqu'un que tu connais pas, tu te poses la question, si c'est une fille ou un garçon ?

Non, pas vraiment, mais plus sur l'âge. C'est des questions que tu te poses pendant la partie, mais au début, t'échanges très peu de mots puis tu parles que du jeu : « salut, salut, on fait la quête ? ». Après, pendant la partie, t'as des gens qui communiquent plus, qui tchatent, avec un peu d'humour, en rigolant, puis des fois ça te fait rigoler, donc du coup t'embrayes et puis voilà, si ca marche, tu te dis « ouais, il doit être comme moi ».

T'es curieux de savoir qui est derrière l'écran ?

Ouais, franchement, puis tu le sens. Il doit avoir 20-30 ans, ça se sent.

Tu demandes parfois pour vérifier ?

Non, jamais. Mais en fait, aux heures auxquelles je joue, je sais que j'ai affaire avec des gens qui

[1] Thierry, 33 ans, joueur de WOW, adjoint de sécurité (RATP), marié, père de deux enfants (8 ans et 6 ans), sa conjointe a joué à DAOC, puis a arrêté pour jouer à WOW. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'un IRL. Cf. portrait p. 540.

[2] Laura, 23 ans, assistante d'éducation, étudiante, célibataire, joueuse de DAOC. Conversations et données ethnographiques. Rencontrée lors d'une irl. Cf. portrait p. 541.

[3] Pour une analyse critique des « discours futurologiques », Stephen Kline et al., *Digital Play*, *op. cit.*

[4] Alexandre, 35 ans, joueur de WOW, juriste, en couple (pacs), père d'un jeune enfant (6 mois), joueur de rôle, sa compagne ne joue pas (ni au MMO ni au jeu de rôle). Entretien à domicile Paris. Cf. portrait p. 544.

ont sensiblement mon âge. Parce que, de 23 heures à 3 heures du matin, bon, y aura peut-être des jeunes de 16-17 ans, mais le gamin de 12-13-14 ans, je pense qu'il sera couché. Ses parents lui auront pas donné l'autorisation d'être sur le PC. Donc, l'après-midi, je pense que ça doit être vraiment chiant de jouer là bas parce que t'as tous les gamins qui y sont. Alors j'ai rien contre eux si tu veux, mais je pense que j'amuserai vachement moins avec eux.

Ça t'est jamais arrivé de jouer avec des gamins ?

Peut-être, mais je le sais pas. Si, si, ça m'est arrivé. Je joue avec un type, et il me dit « putain j'ai pas fait mon contrôle de math ».

Et c'est une surprise ?

Ouais, ça peut l'être si tu as échangé très peu de mots. Et c'est difficile de juger de l'âge vis à vis de la façon dont le mec joue. Il peut très bien jouer et avoir douze ans. C'est pas incompatible. Après, quand il va commencer à écrire, tu vas te dire « houla houla houla, y a une faute d'orthographe par mot, c'est une syntaxe à deux balles ». Mais bon, si le mec joue bien, que ça se passe bien, y a pas de souci. Après, c'est sûr qu'on va pas embrayer plus que ça dans la conversation, ni sur l'avenir de WOW, ni sur l'avenir de l'humanité [rires].

Si certains joueurs déclarent « *ne pas choisir leurs partenaires de jeu* » et « *grouper avec n'importe qui* », d'autres, comme Alexandre, sont à la recherche d'un style de jeu, d'une communauté et d'un profil de joueur particulier. Bien souvent, cette recherche d'un style de jeu est aussi celle d'un ensemble de critères communs : pratiques culturelles partagées, références culturelles communes, un type d'humour, un rapport particulier à la pratique ludique, une proximité dans les âges. « *Je vais jamais dans les communautés de kévins.*[1] *Ça m'est arrivé une fois, et je me suis dit "plus jamais". C'est trop saoulant. Depuis je fais gaffe* ».[2] Les joueurs sélectionnent parfois des joueurs et des communautés dont ils supposent, au travers du langage, une compatibilité, une bonne entente avec les autres membres. Comme nous l'avons vu, la maîtrise d'une écriture, d'une syntaxe, d'un style, d'un niveau de langage, d'un champ lexical, d'un type d'humour, d'une façon de cadrer l'activité et de « jouer le jeu » sont autant d'indices (pertinents ou non) qui permettent la reconnaissance chez l'autre d'un profil « qui me ressemble ».

Enfin, il faut également ajouter à cela que des logiques et des variables, que l'on peut qualifier de structurelles, encouragent des rencontres plus probables que d'autres entre les joueurs. En effet, même dans le cas où les joueurs ne sont pas à la recherche de partenaires aux profils similaires, un ensemble de caractéristiques et de contraintes sociales les prédisposent à rencontrer certains joueurs plutôt que d'autres. Selon l'âge, la situation sociale et familiale, la localisation géographique, les pratiques ne sont pas les mêmes et les joueurs ne se connectent pas aux mêmes moments.

65. Horaires de connexions « privilégiés » cités par les joueurs croisés avec la moyenne d'âge

horaire	Age
le matin	28,18
l'après-midi	21,93
le soir (entre 20 heures et minuit)	26,27
la nuit (après minuit)	25,57
aucun horaire fixe	24,92
TOTAL	**25,70**

La plupart des jeunes joueurs, par exemple, tendent à se connecter sur des temps liés au rythme scolaire : vacances, weekends, sorties des cours. « *Je joue quand je rentre du collège en fait, entre 18 heures et 20 heures. Enfin jusqu'au repas. Des fois, exceptionnellement, après*

[1] Terme employé par les joueurs pour désigner les jeunes joueurs, préadolescents et adolescents. Il faut cependant constater que au cours de notre étude, les « kévins », autrement dit les (pré)adolescents, sont beaucoup moins « sectaires » et prosélytes. Dans leur discours et leurs pratiques de jeu, ils sont en effet beaucoup plus disposés à rentrer en relation avec les joueurs, quelle que soit leurs tranches d'âge.

[2] Damien, 23 ans, étudiant en lettres, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, célibataire. Données et entretiens ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.

le dîner, vers 9 heures mais pas plus tard en général »[1]. Sur certains horaires, la proportion de (pré)adolescents est en effet plus élevée et encourage en conséquence des rencontres entre « pairs ».

Dans le cas de jeunes adultes en couple, le weekend peut être consacré à la vie familiale. « *Au début, je jouais beaucoup mais ma copine a pété un câble. Depuis, ça va mieux, on se voit le weekend, on fait des trucs ensemble* »[2]. Les jeunes parents tendent à se connecter à des horaires nocturnes plus tardifs (après le coucher de l'enfant) et rencontrent de fait d'autres jeunes parents. Ainsi Paul[3] précise : « *depuis que j'ai la petite, mes horaires sont plus les mêmes, je me retrouve soit avec les hard gamers qui jouent toute la nuit, soit avec les québécois ou alors d'autres papas qui attendent le coucher du bébé* ». Au sein d'une même guilde, il peut y avoir des joueurs aux profils sociaux différents, cependant ils ne se côtoient pas tous. Ils ne se connectent pas aux mêmes heures et, en conséquence, ne se connaissent pas ou à peine.

Ainsi, contre la métaphore du réseau Internet comme « village mondial » dans lequel toutes les rencontres sont possibles, il faut souligner que le « réel » ne s'efface jamais complètement derrière le jeu. Les contraintes et les logiques du monde social sont toujours bien présentes. On peut également évoquer les guildes de joueurs qui se regroupent sous l'effet de contraintes professionnelles, notamment les communautés que les joueurs appellent les « équipes de nuit », les joueurs qui se connectent tardivement dans la nuit ou tôt le matin : travailleurs de nuit, boulangers, projectionnistes, éboueurs, bagagistes, etc. Ces travailleurs nocturnes côtoient et connaissent d'autres communautés de joueurs qui ont, elles aussi, des horaires de connexion particuliers. On voit en effet apparaître à partir d'une heure du matin des guildes aux noms évocateurs : « l'alliance québécoise », « au caribou beurré », « les nocturnes », « Insomnie », « la fraternité du Québec », « Canadian Rescue Team ».

Vie et Mort des communautés : l'espérance de vie des guildes

Si les guildes occupent une place essentielle dans le discours, les pratiques et l'expérience des joueurs, il faut cependant souligner leur fragilité. En effet, certaines guildes durent dans le temps, migrent parfois sur d'autres MMO quand l'univers d'origine s'arrête, tandis que d'autres, plus éphémères, perdurent au mieux quelques semaines. Sur la base de notre expérience de jeu[4], elles durent en moyenne deux ans et demi. Rares sont celles qui dépassent quatre ans. Cependant, les écarts entre les guildes sont considérables.

L'espérance de vie d'une communauté est le résultat de processus complexes qui supposent tout un ensemble de contraintes, d'exigences, de stratégies et de logiques à mettre en œuvre. Tout d'abord, faire vivre une communauté de joueurs implique le plus souvent un ou plusieurs Guildmasters, « chefs de guilde », particulièrement investis, autrement dit des joueurs qui y consacrent du temps. Poster des informations sur le site, régler les éventuels conflits entre joueurs, organiser des « sorties guildes », aider les jeunes joueurs à progresser et à développer leur personnage, recruter de nouveaux membres, écrire une charte, mettre en place un forum de discussion … c'est une responsabilité qui exige un temps et une activité soutenue, ce qui amène certains observateurs à parler de « gameworkers »[5], de travailleurs du jeu.

---

[1] Evan, 14 ans, collégien, joueur de WOW, joue avec son père René (qu'il a initié et avec qui il partage le compte), sa sœur (9ans) joue de temps en temps. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 535.

[2] Georges, 32 ans, joueur de DAOC, vendeur dans l'immobilier, marié, en couple, 6 enfants (dont 2 adoptés), sa femme ne joue pas. Données et conversations ethnographiques. Entretiens en ligne par MSN.

[3] Paul, joueur de DAOC, 27 ans, pompier, en couple, sa compagne ne joue pas, jeune papa, Marseille. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.

[4] Au regard des guildes auxquelles nous avons participé, de celles que nous avons côtoyées et contactées au cours de l'étude, et en prenant en compte les descriptions des guildes des joueurs lors des entretiens à domicile.

[5] Nick Yee, « Gameworkers : une exploration de la frontière entre le jeu et le travail », *op. cit.* Extrait d'un verbatim de joueurs dans cet article : « Après être devenu un guild-leader, je me suis aperçu que j'avais pris un second travail à temps

Sans être certain que l'on puisse à proprement parler de « travail », nous avons pu faire l'expérience de cette activité, parfois intensive, de GM. Dans une des guildes à laquelle nous avons participé, nous nous sommes en effet, malgré nous, retrouvé « chef ». Après le départ d'un GM, qui arrêtait le jeu pour des raisons professionnelles, le fondateur de la guilde a demandé à la communauté d'élire un nouveau Guildmaster pour le seconder. A l'origine, nous n'avions pas proposé notre candidature, pressentant que cette responsabilité demandait une certaine assiduité. Cependant, ayant un personnage ancien et de haut rang dans la communauté (4 ans) qui nous rendait aux yeux de certains comme l'un des plus légitimes, sous les sollicitations amicales de nos compagnons de jeu, mais aussi par curiosité de joueur et de chercheur, nous avons accepté. Après avoir présenté notre « programme » sur le forum de la guilde, nous fûmes brillamment élu (aucun autre candidat ne s'étant proposé).

Rapidement, nos soupçons se sont vus confirmés. Faire vivre une communauté exige une participation régulière : recruter des nouveaux membres, « stimuler » et « animer » des soirées guildes, gérer parfois des conflits entre joueurs, notamment avec un des membres qui contestait certains choix d'alliance que nous avions faits, de façon, il est vrai, « peu démocratique ». A notre défense, nous avions précisé lors de notre élection que nous serions que très peu démocratique, mais plus dans une logique de despotisme, soutenu par un gouvernement fantoche : nous avions ainsi nommé un vizir, un grand chancelier, un intendant qui se devaient d'exécuter nos ordres (ou pas), tout ceci relevant du jeu bien entendu : deux d'entre eux fomentaient un « putsch » pour nous évincer.

Toutes les guildes auxquelles nous avons participé en tant que GM ou en tant que simple participant, et toutes celles que nous avons pu observer sur le long terme, possèdent un ou plusieurs Guildmasters particulièrement investis dans la vie communautaire, mais aussi des membres qui connaissent bien le jeu, capables d'aider, de mettre en place des « sorties guildes », de donner des conseils, de soutenir financièrement les jeunes recrues, de payer le loyer de la maison de la guilde, de créer un site Internet, d'alimenter le site Web régulièrement, etc. C'est une logique maintes fois observée dans le jeu et souvent évoquée par les joueurs. L'absence d'un ou plusieurs GM investis dans la communauté mais également de joueurs de bon niveau, compétents et capables d'aider et de soutenir les jeunes recrues est un élément essentiel et l'une des raisons possibles de la disparition d'une guilde. La toute première guilde à laquelle nous avions appartenu avait ainsi duré à peine trois mois. Les chefs de guildes avaient une activité professionnelle et une vie familiale ne leur permettant pas de se connecter pendant plusieurs semaines : rapidement, les joueurs ont quitté la communauté.

La vie sociale, les exigences familiales, parentales, professionnelles ont des effets concrets et réels sur la présence virtuelle et numérique des joueurs dans le jeu. Régulièrement, les joueurs font une pause ou arrêtent définitivement le jeu, ce qui peut avoir des effets mortifères pour la communauté.

Forum de la guilde les cohortes du Valhalla (*Dark Age of Camelot*) :

Ckalamort : Salut tlm [1] Voilà c est la fin de l'aventure pour moi sur Daoc. Apres 3 ans de pve avec mes diffferents perso; j arrête définitivement (lassitude et des priorités IRLS). Je remercie tout les joueurs qui m ont aidé et les autres avec qui j ai eu le plaisir de jouer. Il vous faudra élire un nouveau GM pour les Cohortes et aussi un nouveau administrateur pour le forum. Le temps que celà soit fait , j y passerais tout les 15 jours pour validé les nouveaux inscrit. Je vous souhaite a tous bonne continuation sur DAOC et longue vie à la guilde.

Kraboum : Bien triste nouvelle que celle ci, même s'il cela t'ouvre de nouveaux horizons. Merci d'avoir animé les cohortes, Bonne continuation à toi et passe nous voir sur le forum quand même de temps en temps.

---

plein. Créer un joli site web fut un vrai boulot et m'a pris du temps. Après je me suis mis à organiser des raids auxquels tous les membres de la guilde pouvaient participer, d'essayer de conserver l'intérêt des joueurs, de recruter de nouveaux joueurs. Cela faisait trop de travail » [Everquest, M, 31 ans].

[1] Tlm, acronyme de « tout le monde ».

Arildirn : Plein de bonnes choses à toi dans ta nouvelle vie IRL sans daoc ...

Kyrstyn : Bonne continuation, IRL est quand même plus prioritaire.

Therion : Coucou C'est une triste nouvelle de te savoir partir, j'espère que tout ira bien pour toi et je te souhaite une très bonne continuation. Merci aussi d'avoir accepté le role de GM, de preparer les sorties et toutes ces choses invisibles à nous membres de guilde qui sont obligatoires pour maintenir la guilde. Tu étais très impliqué, ce n'est pas facile alors Bravo et Merci !! J'espere qd[1] meme que tu repasseras nous voir de temps en temps, nous n'avons pas pu faire ce resto sur Paris , ce serait peut être une occasion ?

Zalfela : C'est avec tristesse que j'apprends ta décision d'arrêter DAOC. Je peux comprendre ta lassitude mais saches que la vie IRL doit toujours passer avant un jeu qui n'est que virtuel. Au nom des Cohortiens, je te remercie pour tout ce que tu as apporté à notre Guilde mais aussi à notre Alliance. Merci aussi pour l'aide que tu as apporté en temps que GM. Saches également que notre forum t'est grand ouvert, et surtout n'hésites pas à nous passer un petit bonjour pour nous donner de tes nouvelles. Cela nous fera plaisir. Enfin, qui sait, peut-être qu'après la lassitude, viendra le temps de l'ennui et l'envie de revenir ...

En conséquence, les guildes, pour survivre, doivent recruter régulièrement des nouveaux joueurs : selon les classes qui font défaut dans la guilde, selon le profil du joueur, selon que l'on connaisse préalablement le joueur « IRL » ou « IG »… toutes sortes de logiques de recrutement sont possibles, nous l'avons vu. La présence de joueurs investis dans la guilde, la constance de joueurs de bons niveaux et le recrutement régulier de nouveaux joueurs contribueront au développement et à la stabilité d'une guilde. Certaines guildes disparaissent faute de renouvellement.

Entretien avec Cyrille[2], joueur de WOW, Guildmaster :

Donc ta première guilde, c'était une guilde copain. Et la deuxième, les lords of chaos comment est-ce que tu es rentré dedans ?

Vu les horaires que je jouais, je jouais très peu avec ma guilde, avec la guilde de copains, donc je jouais toujours avec les mêmes. Et c'est là qu'on a dit : « *ben, tiens, vu qu'on est tout le temps ensemble, pourquoi on va pas créer une guilde à nous tous* ? » Donc, ça a commencé comme ça. C'était les lords of chaos à l'époque, j'étais Grand Maitre, je faisais partie des Grands Maitres.

D'entrée, tu as été GM ?

Oui. Dès le départ. On avait commencé, on était quoi, heu, quatre GM, puis on avait recruté dans le jeu. Dans la guilde, on était maximum 25, mais c'est pas moi le créateur, enfin on était plusieurs à la créer, c'est toujours pareil, c'est un groupe qui la crée.

Vous étiez quel niveau quand vous l'avez créée ?

Moi, quand j'étais level 50, quand je suis arrivé. C'est pareil, c'est con mais c'est-à-dire, mais dans le jeu, c'est aussi le financement du personnage. Bon, soit vous êtes riches, soit vous l'êtes pas. Il faut financer la guilde et, au départ, ça coûte cher, ça coûte cher virtuellement. Et puis ça demande un gros gros boulot.

Donc du niveau 1 au 50, tu n'étais pas GM, juste membre ?

La première guilde que j'ai eue, c'était justement la guilde de mon pote qui m'avait fait rentrer. C'était des bretons, il s'appelaient les hal stric hel. Ils ont duré quand même pas mal. Ça, c'est ma première guilde. Après, ça s'est barré en couille. Y avait plus assez de jeunes, trop d'écarts entre les niveaux. Et de suite, j'ai créé après avec un pote … on a créé les lords of Chaos. Bon, les lords, on va dire les lords, ils ont soit arrêté le jeu, soit ils sont partis dans d'autres guildes, c'est qu'on était peu nombreux, on se faisait avaler par les autres guildes. Pour faire des sorties c'était pas évident. Moi, par la suite, je suis rentré dans une grande guilde, mais j'ai pas voulu aller trop, d'un point de vue « hiérarchie », j'ai pas voulu y aller trop.

Pourquoi ?

Parce que comme j'étais GM juste avant, j'ai vu le boulot que c'était. Faut être vraiment disponible.

Pourquoi elle s'est arrêtée la guilde des lords of Chaos ?

[1] Qd, initiales de « quand ».

[2] Cyrille, 30 ans, célibataire, joueur de DAOC, joueur de WOW travaille de nuit dans une usine comme agent d'entretien, entretien à Mont de Marsan, lors d'une LAN Party.

Elle est morte parce que, soit ils sont partis justement dans la grosse guilde où je suis parti moi après, ou soit ils ont arrêté le jeu carrément. On était trop peu nombreux. Peu nombreux donc pour organiser les sorties, c'est pas évident. Parce que fallait être au moins minimum une vingtaine, bon, c'était la capacité de notre guilde. Donc pour être connectés tous en même temps, c'était pas évident. Voilà, tout simplement.

Lorsqu'il y a trop d'écarts de niveaux entre les avatars des membres, il est souvent difficile de faire vivre la communauté. En effet, lorsque les avatars de certains joueurs sont de niveaux 70 et d'autres de niveaux 10, il est difficile pour les uns et les autres de jouer ensemble. Cela est possible techniquement mais si les joueurs de niveaux 70 jouent avec des personnages de niveaux 10, certains n'y trouveront pas leur compte (soit les niveaux 70 ne gagneront pas beaucoup d'expérience, soit les niveaux 10 ne pourront pas tuer les monstres de niveau 70). « *Comme les autres jouent beaucoup plus que moi, au bout d'un mois ils ont dix ou quinze niveaux de plus que moi. Et on a plus rien à faire ensemble. Quand tu fais des raids, ou que tu fais des donjons, tu y vas par groupe de cinq ou de dix. Il faut quand même que tu sois à peu près du même niveau parce que les donjons sont faits pour une fourchette de 5 à 10 niveaux. Et quand tu joues pas toujours avec les mêmes gens, tu montes pas aussi vite qu'eux. Et donc tu les perds. Résultat, je change de guilde souvent, en fonction de mon niveau* ». [1]

Le risque de « trop grands » écarts entre les joueurs est de fragmenter la guilde en groupe de « niveaux ». Si le nombre de joueurs est conséquent, cela ne posera de difficulté majeure, mais s'il y a trop de groupes de niveaux différents et peu de joueurs, les membres de la guilde pourront difficilement jouer ensemble. Il y a là des logiques structurelles très complexes à maintenir : il faut, dans les communautés, des groupes d'avatars de niveaux proches afin que les joueurs puissent jouer régulièrement ensemble et, en conséquence, établir et développer des relations soutenues. De la même façon, les guildes supposent des horaires de connexion communs et réguliers entre les membres. En effet, si les membres d'une guilde jouent de façon trop discontinue, les joueurs vont rarement pouvoir jouer ensemble. Il n'est pas rare de voir des joueurs quitter des guildes. Ainsi Thomas[2] précise qu'il a quitté la sienne « *parce que j'en avais marre de jouer tout seul. Tu te log, tu dis "salut" sur le canal guilde, et soit t'as personne, soit t'as deux pauvres joueurs qui sont partis avec d'autres groupes pour faire du PVE* ». C'est aussi pour cette raison que les chartes de guilde engagent les nouveaux membres à une certaine régularité, invitant les joueurs à prévenir de leur absence et mettant un place un agenda commun.

A ces raisons structurelles et organisationnelles s'ajoutent tout un ensemble de variables sociologiques et sociométriques qui ne sont pas sans effets sur l'espérance de vie des communautés. Il n'est pas rare, en effet, de voir des joueurs partir dans d'autres guildes pour des raisons affinitaires. Régulièrement, des joueurs annoncent sur le forum de la guilde leur départ pour une autre communauté avec laquelle « ils s'entendent bien ».

Forum de la guilde les cohortes du Valhalla (*Dark Age of Camelot*) : un joueur quitte la communauté

Oeildelamort : Bon et bien voilà comme certain ont pu s'en apercevoir je suis parti des cohortes. Mes raisons sont simples je joue actuellement avec un ami puis on recherche un peu la même chose c'est a dire a faire pas mal de RVR. Je suis dans l'alliance des Valkyries ave qui je m'entend bien. Donc sur ce je vous souhaite une bonne continuation.

A l'inverse, il arrive que la cohabitation avec certains membres de la communauté soit difficile et qu'en conséquence certains joueurs s'en aillent par mésentente. « *Y a des guilde où*

[1] René, joueur de WOW, 41 ans libraire (directeur de la librairie), marié, deux enfants (un garçon de 14 ans, joueur de WOW également avec qui il partage le même compte), une fille de 9 ans qui joue de temps en temps. Sa compagne institutrice ne joue pas. C'est un joueur occasionnel (4-5 heures par semaine). Entretien à domicile, Bordeaux.

[2] Thomas, 17 ans, joueur de DAOC, lycéen, année du bac S lors de l'entretien, célibataire. Conversations et données ethnographiques. Entretien sur Skype.

tu peux pas rester. Une fois, je t'ai dit, c'était des Kevins, donc c'était des "mdr", "ptdr", tout le temps. Mais aussi t'as affaire à des militaires des fois. Les types, c'est … faut que tu te connectes à telle heure puis que tu fasses ça et puis ça. Où est le jeu là ? Et encore, c'est pas le pire. Le pire, c'est que t'en as, t'as rien à leur dire en dehors du jeu, quoi. Un peu d'humour ? Non, rien, pas un qui réagit. T'en as, c'est des cons, vraiment ». [1] Il y a parfois des « clash », des ruptures, des « disputes », à la suite desquelles les joueurs quittent la guilde pour en intégrer une autre ou pour en créer une nouvelle. Ainsi Pierre[2] raconte que, dans sa première guilde, « *on m'a soupçonné d'avoir piqué l'argent de la banque. Vraiment, je te jure, c'était cash. Le GM m'a dit "ouais, on pense que c'est toi". Ça a clashé direct. Je me suis barré, j'ai pas cherché à batailler. Qu'un mec pense ça de moi, c'est pas la peine* ».

Il peut s'agir parfois d'un problème lié à la régularité des joueurs, au type de jeu proposé et au mode de fonctionnement de la communauté. Ainsi, une joueuse de WOW raconte sur son blog[3] que, suite à un refus des GM d'intégrer des nouveaux joueurs, elle a « déguildé » : « *Je n'ai pas compris du tout qu'on ne veuille pas les guilder, surtout qu'ils semblaient bien plus corrects que certains joueurs qui ont posté leur candidature pour la guilde. […]J'ai laissé un message sur le forum, disant simplement que j'en avais marre de ces tensions et de ces problèmes. Et vous savez quoi ? J'ai eu raison de le faire. A peine j'avais posté mon départ, que le chef de guilde et sa chienne de garde m'ont bondi dessus pour me descendre... Ils se sont empressés de virer mon accès au forum. […] Ici, je suis sur mon blog, je ne cite même pas de pseudos. Je peux dire tout ce que je veux, enfin, sur cette guilde de merde* ». Il peut s'agir également de confrontations liées à certaines décisions de guilde, le choix des alliances par exemple. Ainsi, un joueur de DAOC précise sur un forum : « *Je n'aime pas cette alliance, le comportement, l'état d'esprit et l'attitude de certains qui sont nouvellement guildés et au niveau des nouvelles guildes qui ont été ajoutées. Vu la tournure que ça prend, j'ai quitté la guilde et je rejoins mon ancienne* ».

Parfois, les conflits et les dissolutions sont liés à des facteurs qui dépassent le cadre du jeu, notamment lors des « affaires sentimentales ». Comme dans le monde réel, des histoires d'amour entre joueurs peuvent mettre en péril et diviser les groupes. Une guilde rencontrée a été ainsi scindée en deux, suite à une séparation « dans la vraie vie » d'un couple de joueurs : tous deux en étaient les GM et les fondateurs. Les deux joueurs souhaitaient continuer mais, devant la difficulté à cohabiter au sein de la même communauté, deux guildes ont fini par être créées. Dans un autre cas, une joueuse, Gwenaëlle, rencontrée lors d'une IRL, nous a confié avoir quitté son copain d'alors, joueur de WOW qui l'avait initiée, pour un autre joueur de la même guilde. La communauté n'a pas survécu à cette rupture. Elle s'est dissoute pour se recréer ailleurs, dans différentes guildes, « *chacun avait choisi son camp* »[4].

On peut ainsi repérer tout un ensemble de logiques, de raisons et de facteurs qui déterminent la durée de vie et la mort des communautés. Tantôt il manque l'investissement d'un ou plusieurs Guildmasters, tantôt le renouvellement des membres n'est pas assez régulier, tantôt la participation des membres est trop faible. Parfois, les affinités entre les joueurs sont difficiles. Le plus souvent, il s'agit d'un mélange complexe de toutes ces logiques structurelles et organisationnelles d'un côté, affectives, homophiliques et affinitaires de l'autre.

---

[1] Damien, 23 ans, étudiant en lettres, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, célibataire. Données et entretiens ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.

[2] Pierre, 19 ans, joueur de WOW, (près de 25 heures par semaine), chef de guilde, célibataire, bachelier en attente de passer des concours, son père ouvrier (usine à papier) et agriculteur, sa mère fait des ménages. Rencontré à domicile Cf. portrait p. 538.

[3] http://godesslou.blog.jeuxvideo.com/r31471/Shankha-chez-les-Tomahawks/

[4] On peut voir par ailleurs certaines de ces histoires de couples rapportées sur des blogs. Cf. le blog « ma copine m'a quitté pour un mec de WOW » : http://www.viedemerde.fr/amour/59051.

Forum de guilde « L'Internat des Orphelins de Hyjal »[1] : discussion sur l'arrêt de la guilde

Dveorg : bon, alors on en est où ? Les seuls messages sur le forum ne concernent que des départs de ceux qui, il y a quelques semaines ne comprenaient pas pourquoi les gens partaient sont eux meme partis. Bref... que fait-on ?

Dovenetell : Bon... Concernant le constat, ca fait peur : Pas de nouvelles depuis fin aout sur un eventuel projet pour redonner vie a la guilde (De nature optimiste et patient, j'avais pourtant eu espoir qu'il aurait un renouveau a la rentree, mais je me suis apparemment trompe). Et si il y a encore un mois, il restait un petit noyau raisonnable de joueurs, aujourd'hui... ce n'est plus vraiment le cas (il n'y a meme plus de quoi constituer un groupe equilibre pour une instance a 5... C'est dire)

Je n'avais, il y a encore peu, aucune raison de faire quitter la guilde, quelque soit les effectifs de cette derniere. Je vais donc probablement deguilder. Quoiqu'il en soit, je reste joignable... Si l'un des Orphelins restants a besoin d'un coup de main a un moment, et que je suis dispo, ce sera avec plaisir que je viendrais aider (je vous mets tous dans ma liste d'amis avant de deguilder de toute facon). Si certains sont intéresses pour participer a d'eventuels projets *roleplay*, ils peuvent aussi me

Petite precision : Au vu de ce que j'ai pu constater dernierement, mon aide et la conservation de contact ne reste valable que pour ceux/celles qui restent encore actuellement dans l'Orphelinat et ceux/celles qui auront au moins eu la correction de partir en l'annoncant au prealable. Pour ceux qui sont partis "en douce" la ou l'herbe est plus verte, sans rien dire, il n'est meme pas la peine de me demander quoi que ce soit. Je ne considere pas comme "amis" ceux qui vont et viennent dans les guildes comme on irait dans un self-service. Ca a beau etre un jeu, ca n'empeche pas de montrer un minimum de respect envers les autres. A bon entendeur, salut.

P.S : Ceci est mon dernier message sur ce forum.

elöarn : Mes derniers passages effectué ne me donne guere envie non plus d'y rester ... se connecter voir 3 personnes , dire bonjour et ne recevoir aucune reponse ... ben voila ... Après plus d'un an , arrivé 2 mois tout juste apres sa création , dans cette guilde c'est avec beaucoup de regret que je vais probablement la quitter malheureusement , j'aurai tout connu avec elle ^^ a bientot peut-etre (mon deguildage s'effectuera prochainement mais je sais pas encore ^^)

Ancalhimë : Pour ... "terminer" si je puis dire, Merci a vous de nous avoir accompagnés ! L'épopée fut intéressante, mais aujourd'hui terminée, pour ceux qui le désirent, les ombres de hyjal restent a disposition, prêtes a aider et a assister n'importe lesquels le demanderaient. A bon entendeur ! Et avec toute ma sympathie

En plus des dimensions organisationnelles ou affinitaires, un facteur structure les relations entre les joueurs et détermine l'espérance de vie des guildes : les rencontres IRL. En effet, mêmes si certains de ces moments de rencontres « dans la vraie vie » sont temporaires et éphémères (tandis que d'autres débouchent sur des relations soutenues, prolongées et régulières), le fait de connaître physiquement les joueurs, de les avoir rencontrés « pour de vrai », de pouvoir « mettre un visage » sur le joueur derrière l'écran apparaît comme un facteur majeur. On a en effet pu constater que les guildes dont les membres se connaissent « physiquement » (préalablement ou à la suite d'IRL, de façon régulière, épisodique ou exceptionnelle) sont les communautés les plus stables et les plus durables. C'est un constat et une observation par ailleurs largement partagée par les joueurs. Ainsi, Sylvain[2] précise : « *personnellement depuis que je suis "Ame des Compagnons"* [nom de sa guilde]*, ouais, j'ai organisé avec mon frère deux IRL en Ardèche, ils sont quasiment tous venus. Cet été, on était encore une vingtaine. Et, à mon avis, c'est important, parce que ça renforce les liens, ça permet de connaître mieux la personne, pouvoir mettre une tête sur le personnage* ».

Au regard des données et des discours des joueurs, il y a une corrélation étroite entre les IRL, le fait de connaître les joueurs dans la vraie vie, la qualité des liens tissés entre les joueurs et l'espérance de vie et la stabilité des commutés. Autrement (et plus simplement) dit, les communautés qui durent sont les communautés les moins virtuelles. Cette corrélation

[1] http://orphelinat.forum2jeux.com/la-cantine-f30/on-en-est-o-l-t424.htm#2705
[2] Sylvain, 23 ans, joueur de DAOC, célibataire, informaticien. Entretien lors d'un salon du jeu vidéo.

appelle deux interprétations possibles : est-ce le fait de rencontrer les joueurs IRL ou de les connaître avant qui rend les communautés durables ou bien, est-ce parce que les communautés durent qu'elles se développent dans la vraie vie, dans l'IRL ? Sans être en mesure en l'état actuel de valider ou d'invalider l'une ou l'autre des hypothèses[1], nous ne pouvons que souligner la corrélation entre ces deux phénomènes. Nous serions cependant tenté de penser au regard des communautés que nous avons côtoyées (mais peut-être est-ce une façon de botter en touche en attendant des vérifications ultérieures) que les deux arguments sont valables : c'est à la fois parce que les communautés perdurent qu'elles tendent à se développer IRL, mais également c'est parce qu'elles se sont rencontrées IRL qu'elles sont renforcées, soudées, plus stables et plus durables.

Entretien avec Nicolas[2] et Stéphane[3], joueurs de DAOC :

Pourquoi, à votre avis, les guildes disparaissent ?

Nicolas : parfois, t'as le GM qui se barre mais souvent parce que les joueurs se connaissent pas. Les guildes qui durent, c'est les joueurs qui se connaissent IRL.

Stéphane : Ça joue beaucoup, oui. Mais aussi, avec teamspeak et MSN, ou même après une IRL comme aujourd'hui, ouais, ça a pas mal aidé à créer des liens entre les joueurs. On a l'impression de mieux se connaître en dehors du jeu. C'est vachement plus pratique.

Si nous n'avons pas pu établir de rapports de causalité, cette corrélation nous semble importante à développer au regard de la littérature publiée sur les communautés virtuelles et aux façons dont on pense, analyse et théorise les regroupements sur Internet. On parle en effet de réseaux sociaux numériques et de communautés virtuelles pour souligner l'émergence de groupes qui interagissent sans se connaître avec, parfois, la vision postmoderne d'une disparition du corps physique au profit d'un corps cybernétique, de l'effacement du réel au profit du virtuel, d'une victoire du simulacre, d'une déréalisation du monde.[4] Notre travail montre qu'en réalité les communautés tendent avec le temps à devenir de moins en moins virtuelles. Si les espaces numériques sont bien des lieux de rencontres, d'interactions, de relations soutenues « sans se connaître », celles-ci ne suffisent pas à créer des groupes stables, ou du moins des groupes qui durent et qui impliquent affectivement les membres. Autrement dit, les joueurs peuvent certes interagir régulièrement avec d'autres joueurs, mais le cadre de l'expérience relève du « second degré ». Les pratiques ludiques restent ancrées dans le domaine du frivole, dont les joueurs peuvent se désengager sans mal. A l'inverse, poster sa photo, aller à une IRL, utiliser un logiciel vocal, c'est toujours engager quelque chose de son corps dans la relation, s'impliquer « soi » dans la communauté. Les rencontres « IRL », les photos que les joueurs postent sur les forums, les informations professionnelles, familiales, personnelles qu'ils écrivent, la voix entendue sur un téléphone ou sur un logiciel vocal, autrement dit tous les indicateurs corporels sont essentiels pour créer des groupes durables et développer un sentiment d'appartenance.

Entretien avec Pierre[5], joueur de WOW (en train de jouer pendant l'entretien)

Tu es très actif dans la guilde, mais pas Guildmaster, c'est ce que tu m'as dit ?

Ouais, non, justement c'est du boulot. Pendant trois mois, j'ai été bras droit, sauf que le meneur

[1] Cette observation est apparue « trop tard » au cours de notre thèse. Nous n'avions pas le temps de l'analyser en détail. Elle aurait supposé de développer de nouveaux protocoles et d'autres outils de recherche. Il aurait fallu - où il faudra(it) par la suite - vérifier cela plus précisément en mettant cette question au cœur d'une étude qui analyserait en détail les membres d'une même guilde, les dates de création des guildes, et les dates des IRL pour étudier la validité ou l'invalidité de l'une ou de l'autre des hypothèses ou de la prédominance de la première sur la seconde.

[2] Nicolas, joueur de DAOC, agent de la poste (facteur), 26 ans, en couple (sa compagne ne joue pas). Entretien lors d'un salon du jeu vidéo.

[3] Stéphane, 23 ans, peintre en bâtiment, joueur de DAOC, vit avec son frère (étudiant). Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo.

[4] Cf. première partie, « Mondes virtuels et simulacres : la disparition du réel », p. 154.

[5] Pierre, 19 ans, joueur de WOW, (près de 25 heures par semaine), chef de guilde, célibataire, bachelier en attente de passer des concours, son père ouvrier (usine à papier) et agriculteur, sa mère fait des ménages, Charente. Rencontré à domicile Cf. portrait p. 538.

faisait rien. Donc, moi, je faisais tout. Et, pfffff, j'en ai eu marre. Gérer des problèmes de 40 personnes.

Y a beaucoup de problèmes ?

On essaie qu'il y en ait le moins possible. Mais y en a toujours. Y en a qui veulent looter quelque chose de particulier, ils attendent. Mais bon, on peut pas tout faire à la fois.

Donc depuis combien de temps tu joues à WOW ?

Là, ca va faire 1 an et demi. Et avant je jouais à Dofus.

Tu possèdes combien de comptes ?

Trois comptes. Sur ce compte, j'ai que deux persos, mais j'utilise que celui-là.

Tes avatars sont tous masculins ?

Ouais.

Pas de persos féminins ?

[silence, écrit sur son clavier]. Non. Attends, désolé, faut que je réponde un truc. [Il m'explique le jeu et la partie qu'ils sont en train de faire]. Et lui, là [montre du doigt l'avatar sur l'écran], c'est Frodeur, c'est un mec que j'aime bien ; c'est un gars de Perpignan. Il fait du hand là, et puis il est en CAP. On s'est déjà téléphoné même.

C'est le seul que t'as eu par téléphone ?

Heu. Ah si une fille de la guilde et mon premier meneur dans une autre guilde. Mais bon, ça a pas duré longtemps. J'ai du l'appeler 5 ou 6 fois. Parce que justement, il faisait un peu son gamin, on va dire.

Quel âge il avait ?

16 ans je crois.

Et là, le GM de ta guilde, c'est qui ?

Divin. Mais là je crois pas ce soit le vrai divin qui soit connecté. Il prête son compte à des potes. Mais souvent je demande.

Tu connais leur prénom?

[me montre les avatars sur l'écran] Lui c'est Ahmed, il est d'origine tunisienne. Lui c'est Florent, lui c'est Jérémy, et xilor .. Je sais pas. Xilor, ça fait pas longtemps que je le connais

Si les MMO et les guildes de DAOC ou de WOW sont des univers frivoles, « pour de faux », où l'on fait « comme si », des relations régulières, fortes, soutenues, amicales peuvent cependant se développer entre les joueurs. Le jeu peut être ainsi un fondement autour duquel des sociabilités réelles et fortes se construisent, et il s'agit de ne pas confondre les deux. Les guildes de joueurs sont à la fois des espaces de jeu, de faire-semblant, des instruments ludiques mais parfois également les fondements d'une sociabilité réelle, ce qui rend l'observation complexe : on prend « pour de vrai » ce qui relève du « pour de faux » et inversement. Les relations sont modalisées et remodalisées régulièrement. Les joueurs se connaissent par le jeu, mais se téléphonent, se rencontrent dans la vraie vie, échangent leur photo. Ils finissent par avoir des rapports qui dépassent le cadre du jeu. Inversement, des groupes d'amis se connaissent avant le jeu et transforment leur relation sous la forme d'une guilde. Ces guildes interrogent ainsi profondément la façon dont se constituent aujourd'hui des groupes d'amis à partir d'une pratique sur Internet mais également la façon dont des amitiés préalables se prolongent sur la toile. Plus encore, ces communautés interrogent la façon dont on pense les regroupements sur Internet, et tout particulièrement la notion la plus employée dans la littérature : celle de « communauté virtuelle ».

Comment penser ces « communautés virtuelles » ?

Avant même de parler de « communauté virtuelle », il faut souligner que la notion de *communauté* est, dès les origines des sciences sociales, objet de débats non seulement sur une définition précise du terme mais également sur la nature des liens qui relient les membres. On peut penser au débat sur la différence entre les notions de *Gesellschaft* et *Gemeinschaft*,

« société » et « communauté », entre Tönnies et Durkheim[1], aux travaux de Weber et d'autres encore[2].

En outre, cette notion de communauté est aussi un objet de débat, voire de confrontation, entre une sociologie anglo-saxonne et européenne, plus particulièrement française. Il y a en effet une différence assez nette entre le terme de *community* tel qu'il est employé dans la littérature anglo-saxonne[3] et la tradition française. Comme le montre bien Sherry Schrecker[4], la notion de communauté dans la sociologie anglo-saxonne a une acception large. Elle désigne aussi bien des familles, des villages, des petites îles, des quartiers, des villes de taille moyenne, que des minorités ethniques, religieuses, sexuelles, des regroupements sur Internet… en somme la *community* se définit comme tous les rassemblements possibles autour d'une activité sociale partagée, d'un dénominateur culturel ou géographique commun. L'auteur remarque ainsi que la sociologie anglo-saxonne tend à partir de l'usage du mot plutôt que d'une réalité ou d'une définition essentialiste et, qu'en ce sens, son acception est large. Dans la tradition européenne et française, la logique est différente. La notion de communauté renvoie à un sens bien plus restrictif : c'est la question de l'intensité, de la force et de la nature du lien et des appartenances qui sont soulignées. Le sens anglo-saxon de *community,* précise Jean-Louis Legrand, « marque une vie sociale autour de rites d'entrée et de sortie, d'emblèmes, d'activités de rassemblement. Mais il est beaucoup moins fort que le terme « communauté » en français qui insiste bien davantage sur l'intensité de ce qui est mis en commun, sur l'intensité du lien, ce qui réunit et rassemble avec une affectivité commune. On parle donc plus de communauté religieuse, de communauté villageoise, de communauté « hippie » qui se caractérisent par des liens primaires puissants »[5].

Si l'on cherche un équivalent français de la « *community* » anglo-saxonne, elle renverrait à la notion de « collectivité » ou plus largement encore de « groupe social ». En conséquence, il y a parfois un malentendu entre les deux approches. « Le passage sans précaution du terme anglais de community est dès lors porteur d'une ambigüité potentielle comme c'est souvent le cas de traductions qui ont l'air trop évidentes mais renvoient à des réalités souvent fort différentes ou culturellement disjointes (par exemple de même du terme de « libéral » entre la France et les Etats-Unis) ».[6] A ces difficultés linguistiques et épistémologiques, il faut ajouter le fait que le terme de communauté a largement dépassé le cadre scientifique, sociologique ou anthropologique. En effet, c'est une notion qui est l'objet d'enjeux et de luttes économiques, politiques, idéologiques, de domination ou de justification « au nom de » ou contre le « communautarisme »[7]. La notion de communauté est, à certains égards, une notion « piégée », et elle l'est d'autant plus que, si certaines communautés semblent trouver une existence à travers une analyse sociologique ou anthropologique rigoureuse, d'autres au contraire relèvent plus de fictions soutenues par les médias, par le marketing ou par une sociologie qui segmente la vie sociale contribuant à créer en permanence des catégories, des « styles de vie », des « styles de consommation », dont on peine, parfois, à repérer les critères discriminants. En conséquence, le terme de communauté est aujourd'hui parfaitement polysémique. Sherry Schrecker remarque ainsi que « l'utilisation du mot communauté varie

---

[1]. Cf. Emile Durkheim, « Communauté et société selon Tönnies » in Emile Durkheim, *Textes. Eléments d'une théorie sociale*, p. 383 à 390, Paris, Éditions de minuit, 1975.

[2] Nous renvoyons également au numéro de la revue de sociologie et d'anthropologie *Mana* « Qu'est-ce qu'une communauté ? », à laquelle nous avons collaboré et qui regroupe un ensemble d'articles sur cette question, sous la direction de Sylvain Pasquier (dir.), *Qu'est-ce qu'une communauté ?*, Paris : L'harmattan, 2009, n°16.

[3] Cf. Sherry Schrecker, *La communauté : histoire critique d'un concept dans la sociologie anglo-saxonne*, Paris, L'Harmattan, 2006.

[4] Cf. également l'article de Sherry Schrecker, « Qu'est-ce que la communauté ? Réflexions sur le concept et son usage », *Mana : revue de sociologie et d'anthropologie*, n°16, 2008, pp. 31-50.

[5] Jean-Louis Legrand, « note de lecture : *La communauté, histoire critique d'un concept dans la sociologie anglo-saxonne*», in Pratique de Formation analyses, n° 54, p. 191.

[6] *Ibid.*

[7] Cf. Pierre Bourdieu et Loïc Wacquant, « la nouvelle vulgate planétaire », in *Le Monde Diplomatique,* Mai 2000*,* pp. 6-7.

selon la réalité décrite et l'évaluation explicite ou implicite qui accompagne souvent les tentatives de conceptualisation. Il serait illusoire de chercher une unique définition du mot, tributaire d'un accord improbable à la fois sur son contenu sémantique et sur ses sous-entendus évaluatifs ».[1] Le mot est pris dans des jeux sociaux de sorte qu'aujourd'hui, « il devient difficile de séparer les acceptions profanes du terme de son utilisation en tant que concept scientifique, et de savoir qui parle, le chercheur qui tente de décrire et de comprendre une réalité sociale, ou l'être humain qui s'empresse de porter un jugement de valeur au sujet de la réalité qu'il peut approuver ou désapprouver avant même qu'il l'observe »[2].

L'émergence et le développement de ce que l'on appelle communément aujourd'hui les « réseaux sociaux numériques » ou les « communautés virtuelles » ont rendu les questionnements, les problématiques et les essais de définitions plus complexes encore. Peut-on parler de communauté dans le cas de groupes qui, ne se connaissant pas nécessairement physiquement, échangent régulièrement des informations via un système de communication informatique ? Comment se forment ces réseaux sociaux ? Comment les définir, les délimiter, les mesurer et les caractériser ? On trouve en conséquence une littérature, en majorité anglo-saxonne qui, selon les disciplines, propose un ensemble de définitions diverses. Pionniers dans ce domaine et toujours parmi les plus cités dans les études, les travaux de Howard Rheingold les définissent comme des « agrégations sociales qui émergent du net quand il y a suffisamment de personnes pour soutenir ces discussions suffisamment longtemps, avec suffisamment de sentiment, pour former une toile de relations personnelles dans le cyberespace »[3].

Dans une idée proche, Pierre-Léonard Harvey les qualifie de « groupes plus ou moins grands de citoyens ayant des interactions fortes, grâce à des systèmes télématiques (intermédias) à l'intérieur de frontières concrètes, symboliques ou imaginaires » et qui « partagent des codes, des croyances, des valeurs, une culture et des intérêts communs ».[4] Pour Pierre Lévy, les communautés sur Internet s'appuient sur « l'interconnexion » et « l'intelligence collective » : « une communauté virtuelle se construit sur des affinités d'intérêts, de connaissances, sur le partage de projets, dans un processus de coopération ou d'échange, et cela indépendamment des proximités géographiques et des appartenances institutionnelles »[5]. Quentin Jones[6] présente quatre conditions nécessaires à l'existence des communautés virtuelles :

- un lieu virtuel commun.
- un certain nombre de communicateurs, au moins deux.
- un minimum de membres stables.
- un degré minimum d'interactivité assuré par le lieu virtuel commun

Pour qu'il y ait une communauté sur Internet, certains s'intéressent plus particulièrement aux liens sociaux qui garantissent la structure et l'architecture du groupe. Ainsi, selon Paul Mathias, les communautés virtuelles sur Internet se fondent non pas sur des rêves égalitaires mais dans et par l'échange. C'est dans la réciprocité de l'échange avec l'autre virtuel que se crée la relation. On offre ses compétences à l'autre avant ou après que celui-ci ne vous propose les siennes. On est tour à tour instructeur et instruit, et c'est dans cette dynamique que

[1] Sherry Schrecker « Qu'est-ce que la communauté ? Réflexions sur le concept et son usage », *op. cit.*, p. 21.
[2] *Ibid.*, p. 50
[3] Howard Rheingold, *Les communautés virtuelles*, *op. cit.*, p. 5.
[4] Pierre-Léonard Harvey, *Cyberespace et communautique : appropriation, réseaux, groupes virtuels*. Sainte-Foy, Presses de l'Université Laval, 1995, p.75
[5] Pierre Levy, *L'intelligence collective : pour une anthropologie du cyberespace*, *op. cit.*, p. 151.
[6] Quentin Jones, *The boundaries of virtual communities: From virtual settlements to the discourse dynamics of virtual publics*, Thèse de doctorat, Université d' Haifa, Israël, 1997.
Disponible sur: http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue3/jones.html

se créent les communautés. Christine B. Smith[1] propose quant à elle, trois types de liens qui forment le ciment social d'une communauté sur Internet.

- le capital social du réseau : c'est le fait de *pouvoir* rencontrer et bénéficier de l'aide de personnes que l'on n'a jamais vues.
- Le capital de connaissances : c'est la possibilité de bénéficier de compétences ou de savoirs des membres de la communauté.
- Le capital communautaire : c'est le sentiment d'appartenance à une communauté.

Pour d'autres cependant, une communauté virtuelle ne diffère en rien des autres formes de regroupements sociaux, « si ce n'est qu'elle s'est formée principalement à travers des interactions en réseaux. On peut donc considérer les communautés virtuelles comme des groupes de formes variables qui se construisent à travers des interactions en réseaux et qui prennent siège dans la conscience de leurs membres »[2].

Aussi utiles et pertinentes que soient ces définitions, certaines ne sont pas sans frôler, parfois, une certaine forme de Lapalissade : on définit une communauté sur Internet par le fait que c'est une communauté qui crée des liens et interagit sur Internet. La difficulté de certaines des définitions – et en conséquence leur dimension parfois tautologique – tient souvent au fait que l'on cherche à regrouper sous un même terme un ensemble de réalités diverses. Entre une communauté de chercheurs, de collectionneurs d'étiquette de vins, de fans de série télévisée, de pirates informatiques, d'amateurs de bricolage, il n'est pas certain, qu'une même définition puisse regrouper des groupes de natures hétérogènes. En conséquence, sans chercher ici une théorisation ou une conceptualisation générale de l'ensemble des regroupements sur Internet ou du terme « communauté virtuelle », il nous semble cependant qu'en partant de l'exemple des guildes deux notions théoriques peuvent être convoquées pour comprendre plus précisément les logiques de regroupements et éclairer ce débat : les analyses wébériennes de *sociation* et de *communalisation* et, en parallèle, les notions de *communauté de pratique* et de *tribu*.

Les relations sociales : entre sociation et communalisation

Si l'on cherche à comprendre la nature des relations sociales qui se développent dans les guildes et à caractériser les liens qui unissent les membres, les analyses et les concepts de Max Weber nous semblent des outils pertinents et précieux (voire indispensables pour comprendre plus largement les relations sur Internet et les pratiques). Proposant des concepts et des outils d'analyse macrologique des sociétés contemporaines, et contestant une sociologie substantialiste et structuraliste de type Durkheimienne (avec des concepts tels que « l'église », « l'état », « l'école ») au profit d'une analyse dite « compréhensive » des phénomènes sociaux[3], Max Weber distingue deux types de relations sociales[4] qui animent les groupes humains. Il distingue ainsi la *sociation*, qu'il considère comme une *entente* entre des acteurs pour la réalisation d'un objectif commun, qui repose sur un compromis et une organisation d'intérêts motivés rationnellement, et la *communalisation* mettant en jeu des relations fondées sur le sentiment des participants d'appartenir à une même communauté et sur des bases affectives et affinitaires.

---

[1] Christine B. Smith, « Casting the Net: Surveying an Internet Population », in *Computer Mediated Communication* [en ligne], 1997. Disponible sur : < http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue1/smith.html >

[2] Jean-François Marcotte, « Communautés virtuelles et sociabilité en réseaux : pour une redéfinition du lien social dans les environnements virtuels », in *Esprit critique* [en ligne], Automne 2003, Vol.05, No.04.
Disponible sur : <http://www.espritcritique.fr/0504/esp0504article04.htm >

[3] Les structures sociales sont entendues chez Weber comme la somme des interactions des acteurs.

[4] Entendues « le comportement de plusieurs individus en tant que, par son contenu significatif, celui des uns se règle sur celui des autres et s'oriente en conséquence ». Max Weber, *Économie et Société/1*, Paris : Pocket, 1995, p. 58.

« Nous appelons « communalisation » [vergemeinschaftung] une relation sociale lorsque, et en tant que, la disposition de l'activité sociale se fonde – dans le cas particulier, en moyenne ou dans le type pur – sur le sentiment *subjectif* (traditionnel ou affectif) des participants d'appartenir à une même communauté [Zusammengehörigkeit].

Nous appelons « sociation » [Vergesellschaftung] une relation sociale lorsque, et tant que, la disposition de l'activité sociale se fonde sur un *compromis* [Ausgleich] d'intérêts motivé rationnellement (en valeur ou en finalité) ou sur une coordination [Verbindung] d'intérêts motivée de la même manière. En particulier, la sociation peut (mais non uniquement) se fonder typiquement sur une entente [Vereinbarung] rationnelle par engagement mutuel [gegenseitige Zuage][…] Les types les plus purs de la sociation sont : a) l'échange [Tausch], rigoureusement rationnel en finalité, sur la base d'un libre accord sur le marché – compromis actuel entre des intéressés à la fois opposés et complémentaires ; b) la pure *association* à but déterminé [Zweckverein], établie par libre accord, par une entente concernant une activité continue qui, par son intention aussi bien que par ses moyens, est instituée purement en vue des intérêts matériels (économiques ou autres) des membres. c) l'association à base de conviction [Gesinnungsverein], motivée de façon rationnelle, dans la mesure où elle se détourne du souci d'intérêts affectifs ou émotionnels et ne cherche qu'à servir la « cause » (ce qui, en vérité ne se rencontre sous la forme d'un type tout à fait pur que dans des cas très particuliers). »

Une communalisation peut se fonder sur n'importe quelle espèce de fondement affectif, émotionnel ou encore traditionnel, par exemple une communauté spirituelle de frères, une relation érotique, une relation fondée sur la piété, une communauté « nationale » ou bien un groupe uni par la camaraderie. La communauté familiale en constitue le type le plus commode »[1]

Si l'on adopte la perspective wébérienne[2], les relations sociales qui se développent dans ces univers – et qui sont à l'origine des regroupements entre les joueurs – renvoient tout autant à des logiques de sociation qu'à des logiques de communalisation. Dans certains cas en effet, les joueurs participent à des guildes avant tout pour faire progresser leurs avatars. C'est une sorte d'intérêt personnel et rationnel qui engage les joueurs dans des relations sociales. Ainsi, Sacha[3] précise que « *les guildes, je pense que tu peux jouer sans, mais c'est dur. Parce que, dans l'absolu, tu peux demander... mais ça apporte un petit plus. Dans l'entraide, dans le PVE, c'est plus facile, ça facilite les choses. Je vois, au niveau financier, ça m'a pas mal aidé au début* ».

Certains joueurs ont un rapport instrumental à la communauté. Celle-ci apparaît comme un outil, une aide, une ressource pour la progression de leur avatar et l'acquisition d'équipements, de « loots », de biens, d'argent, pour le développement de compétences …« *je vais dans des guildes uniquement quand j'ai besoin en fait, pour progresser. Puis si j'ai pas besoin, je joue tout seul, quitte à changer de guilde après* »[4]. Dans une idée proche, Thomas[5] estime que « *si tu veux faire du PVE, t'as pas le choix. Le PVE, tout seul, ça existe pas ou alors si, mais tu progresses pas. Donc, non, les guildes, en fait, elle servent à ça, à trouver d'autres gamers pour faire du PVE* ». Au final, dans certains cas, les joueurs rentrent dans des guildes pour leur intérêt propre. Au travers d'un projet commun ils développent avec les autres joueurs une sorte de collaboration rationnelle. On retrouve par ailleurs assez bien dans certaines chartes de guildes cette logique de sociation, de « rationalité en finalité »,

[1] *Ibid.*, p. 78-79

[2] Son analyse renvoie au débat entre Durkheim et Tönnies sur les notions de « Gesellschaft et « Gemeinschaft » entre Tönnies et Durkheim. Cf. Durkheim Emile, « Communauté et société selon Tönnies, *op. cit*.

[3] Sacha, joueur de WOW, 25 ans, étudiant (4ème année de médecine), son amie (Emilie) joueuse également, initié par sa compagne. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

[4] René, joueur occasionnel de WOW (4-5 heures par semaine), 41 ans, libraire (patron de la librairie), marié, deux enfants, un garçon de 14 ans, joueur de WOW également avec qui il partage le même compte, une fille de 9 ans qui joue parfois, son épouse est professeur de école (elle ne joue pas), entretien à domicile, Bordeaux.

[5] Thomas, 17 ans, joueur de DAOC, lycéen, année du bac S lors de l'entretien, célibataire. Conversations et données ethnographiques. Entretien sur Skype.

« d'association », tout particulièrement quand les Guildmasters rappellent les raisons d'être de la guilde, le projet de la communauté et l'efficacité recherchée dans le regroupement.

Charte de la guilde « Elégia »[1] (*World of Warcraft*)

La guilde Elégia est née dans le but de découvrir le plus possible le contenu haut niveau de ce jeu. Dans cet objectif, nous accueillons des joueurs qui s'impliquent de façon régulière et sérieuse ! En effet, le jeu à ce niveau demande beaucoup de motivation et de rigueur. C'est ce qui caractérise notre charte de guilde.

Notre premier objectif étant d'aller le plus loin possible dans le jeu, tout ce que nous entreprenons ne sert qu'à atteindre nos objectifs. Nous attendons donc de nos joueurs qu'ils aient le même objectif et qu'ils se donnent les moyens d'y parvenir. Nous exigeons des joueurs qu'ils aient la rigueur d'appliquer les consignes du leader. Nous recherchons des gens maîtrisant leurs personnages, réactifs et n'hésitant pas à prendre des initiatives pour tenter d'améliorer les combats.

Les consignes expliquées par le raid leader devront être appliquées et retenues ! L'envie de relever des défis, l'esprit de groupe et la persévérance sont des traits de caractère indispensables. A contrario, le découragement et le défaitisme sont malvenus !

Disponibilité

Nous raidons tous les jours de la semaine sauf le samedi. Le groupage a lieu à 20h45 pour un pull à 21h00. La fin de raid est fixée à minuit maximum sauf le vendredi où elle est fixée à 1h00 du matin maximum. Les raids de guilde passent avant toute autre activité dans le jeu. En dehors des raids vous pouvez occuper votre temps de jeu comme bon vous semble. Vous pouvez même faire des raids avec d'autres guildes à partir du moment où ça ne vous bloque pas au niveau des identifiants.

L'absence injustifiée, les retards répétés ou prématuré donneront lieu à un avertissement puis à des sanctions pouvant aller jusqu'au renvoi de la guilde.

Dans d'autres guildes, c'est une logique de *communalisation* qui prévaut. Certaines communautés se construisent en effet moins sur la recherche de l'efficacité, sur le développement d'un dispositif performant que sur un sentiment subjectif et affectif d'appartenir à un même groupe. On peut penser, bien sûr, aux joueurs et aux guildes qui jouent en famille, avec leurs cousins, leurs (beaux) frères, leurs collègues, leurs copains dans la vraie vie, etc. « *Je suis allé dans la guilde, en fait, surtout parce que tout mes potes y sont allés. En fait, c'est pas plus compliqué que ça, j'ai pas vraiment choisi. C'était surtout histoire de jouer ensemble* ».[2] Certains joueurs cherchent dans les communautés moins des instruments pour progresser que des partenaires avec qui partager une partie, discuter, échanger. « *Ma guilde, c'est d'abord pour le plaisir de jouer avec d'autres gens. C'est clair que ça t'aide, mais après, t'es pas obligé de jouer en guilde. Franchement, je te dirais que… que je préfère une guilde qui soit pas une guilde de bons joueurs*[3] *mais avec des mecs sympa qu'une espèce de trucs, là, où faut que ça pex, ça loot tous les soirs. […] C'est parce qu'on s'entend bien que la guilde marche bien et que je reste* »[4].

Dans certains cas, les joueurs développent des guildes avec des joueurs avec qui ils « s'entendent bien ». On peut voir d'ailleurs comment certaines communautés de joueurs prolongent leur amitié de mondes virtuels en mondes virtuels. En effet, il n'est pas rare de voir certains MMO se vider peu à peu de ses habitants au point de disparaitre lorsque que de nouveaux jeux, souvent plus attractifs, arrivent sur le marché. Dans ce cas, certaines guildes « migrent » dans un nouvel univers, continuent de jouer ensemble et prolongent leur amitié

[1] http://www.guilde-elegia.fr/index2.php?Charte
[2] Hugo, 21 ans, joueur de WOW, étudiant Erasmus, (licence espagnol), célibataire, entretien à domicile, Bordeaux.
[3] Acronyme de Professional GaMer, joueurs professionnels, joueurs de haut niveau.
[4] Pierre, 19 ans, joueur de WOW, (près de 25 heures par semaine), chef de guilde, célibataire, bachelier en attente de passer des concours, son père ouvrier (usine à papier) et agriculteur, sa mère fait des ménages. Rencontré à domicile Cf. portrait p. 538.

dans un nouveau monde. Ainsi, Manu[1] joue avec la même guilde et les mêmes personnes depuis plusieurs années sur différents MMO. Il précise : « *depuis la 4ème Prophétie*[2] *en fait. Moi j'ai démarré avec la quatrième prophétie. C'était très sympa. On avait une petite guilde, faite par des joueurs que j'avais connus dans le jeu, et c'est là d'ailleurs que j'ai rencontré Lyra* [chef de la guilde actuel]. *Après la 4ème Prophétie, on a migré sur DAOC. C'est tout simple, on a créé la guilde en … 2000, je crois. Et ensuite, ben voilà, on est passé à DAOC, là où on est resté le plus longtemps, et on a migré sur WOW maintenant. […]Oui, oui, maintenant, je connais presque tous les membres IRL, ouais. Mais à la base, on se connaissait pas à l'origine. Mais on s'est donné rendez-vous longtemps après sur Paris et, depuis, on s'est pas lâché, on se suit partout, on fait même du Magic ensemble, du jeu de plateau chez moi. C'est devenu des super potes, pour pas dire mes meilleurs potes sur Paris. Là, y a Warhammer qui devrait sortir, je pense qu'on va pas tarder à migrer là bas* ». Dans certaines guildes, c'est moins la recherche de la performance qui est centrale dans la communauté que la constitution d'un groupe d'amis, le développement de relations durables et la création d'un sentiment d'appartenance. Là encore, on peut voir comment cette logique de communalisation est présente dans la charte même de certaines communautés. C'est la question du groupe, de la solidarité, de l'appartenance qui est soulignée.

Charte de la guilde « les tontons frageurs » (*World of Warcraft*)

Les Tontons Fragueurs sont nés en juillet 2006. Depuis lors, de nombreux compagnons d'aventure ont rejoins ses rangs (Sioux Doués et d'autres), permettant d'avancer dans l'univers PVE de *World of Warcraft*. De moyenne d'âge relativement élevé, les membres des « Tontons » sont pour la grande majorité des aventuriers de la première heure, ayant parcouru les terres d'Azeroth depuis la sortie.

Les objectifs : Les Tontons ne cherchent pas à tout roxer, mais plutôt à découvrir, en gardant son ambiance familiale et peace & love, les différentes instances VHL de *World of Warcraft*.

Si l'on peut distinguer ainsi d'un côté des relations sociales qui renvoient au domaine de la *sociation* et, de l'autre, des regroupements de joueurs marqués par la *communalisation*, dans les faits, les liens tissés entre les joueurs renvoient, avec le temps et la pratique, à ces deux types de relations sociales, selon des degrés divers. En effet, dans certains cas, les joueurs participent à des guildes d'abord pour faire progresser leurs avatars puis développent par la suite des relations affectives avec les membres. Pour d'autres, l'appartenance à une même famille, à « *une bande de potes* », autrement dit à un groupe social construit sur une base affective ou traditionnelle, les conduisent à jouer ensemble et à former une guilde qui leur permet de progresser, d'être performants dans le jeu et de développer leurs personnages.

En somme, les guildes combinent des dimensions communautaires et sociétaires : la communalisation peut faire naître la sociation et, à l'inverse, l'intérêt rationnel peut faire naître un sentiment d'appartenance, un lien affectif tel que la sociologie wébérienne le conçoit : « Cependant la très grande majorité des relations sociales ont en partie le caractère d'une communalisation, *en partie* celui d'une sociation. N'importe quel type de relation sociale, si rationnelle en finalité soit-elle et si froidement eût-elle été instituée et déterminée quant à son but (une clientèle par exemple), peut faire naitre des valeurs sentimentales qui dépassent la fin établie par libre volonté. Toute sociation qui déborde le cadre de l'association à but déterminé, par conséquent qui est mise en place pour une longue durée, qui instaure des relations sociales entre les même personnes et qui n'est pas limitée d'emblée à des services matériels particuliers, y tend également d'une manière ou d'une autre, il est vrai à des degrés extrêmement variables – par exemple la sociation dans une même unité militaire, dans une même salle de classe, dans un même magasin ou un même atelier. Inversement, une relation sociale dont le sens normal

[1] Manu, joueur de WOW et de DAOC, 40 ans, célibataire, vit de « petits boulots » et d'intérims (déménageur au moment de l'entretien), membre d'une guilde, joueur de jeux de rôle et de jeux de société. Données et conversations ethnographiques. Rencontré « IRL » au monde du jeu.

[2] MMORPG avant Dark Age of Camelot. Cf. première partie, « Les MMO en France », p. 40

consiste en une communalisation peut être orientée en totalité ou en partie dans le sens d'une rationalité en finalité, du fait de la volonté de tous les membres ou de quelques-uns d'entre eux. Jusqu'à quel point un groupement familial est ressenti comme une « communauté » et, d'un autre côté, exploité comme une « sociation » par ses membres, c'est là un phénomène extrêmement variable ».

Entre communautés de pratique et tribus

D'un point de vue structurel et organisationnel, certaines guildes de joueurs fonctionnent, nous l'avons vu, comme des *communautés de pratique*. Si l'on regarde en effet les modes d'organisation, de fonctionnement et de relations entre les membres de certaines guildes, celles-ci s'apparentent à des *communautés de pratique*, telle que Jean Lave et Etienne Wenger théorisent cette notion. Dans leur ouvrage *Situated Learning*, publié en 1991[1], ces deux chercheurs développent une théorie sociale de l'apprentissage, dite théorie *de l'apprentissage situé*, et s'intéressent aux relations et aux interactions entre experts et nouveaux venus dans une pratique sociale. S'appuyant sur des études ethnographiques consacrées à des communautés diverses (des sages femmes en Amérique du Sud, des apprentis tailleurs au Libéria, des alcooliques anonymes), les chercheurs développent la notion de *communauté de pratique* pour désigner des groupes sociaux plus ou moins hiérarchisés, constitués autour d'une pratique sociale, qui permettent non seulement l'intégration des nouveaux venus, mais aussi le développement, la reproduction et la transmission d'une pratique sociale. Le « métier » de leur point de vue s'apprend moins dans une acquisition de savoirs théoriques que dans une participation régulière à une communauté de pratique, à travers les relations entre « anciens » et « nouveaux » membres.

Cette notion de communauté de pratique, seulement esquissée dans le premier ouvrage, va être l'objet d'une modélisation plus précise à travers plusieurs contributions[2]. Elle sera ainsi définie comme « un groupe de personnes qui partagent un intérêt commun, un ensemble de problèmes, ou une passion sur un sujet, et qui ancrent leurs connaissances et leur expertise dans un espace en interagissant sur une base continue »[3]. Elle sera également caractérisée par trois dimensions : un *engagement mutuel* (qui désigne les relations et la nature des interactions qui relient les membres d'une communauté de pratique), *une entreprise commune* (qui se situe entre la description officielle du travail et la pratique réelle et quotidienne) et un *répertoire partagé* (constitué des outils, des gestes, des codes, des routines, des termes, des grades, des blagues qui sont les fondements mêmes de toute communauté de pratique). Une communauté de pratique suppose le plus souvent une hiérarchie plus ou moins visible. Dans les cas d'institutions sociales, elle peut être constituée de titres, de statuts et de fonctions, ou, dans le cas de communautés plus informelles, elle peut prendre la forme de tatouages, de vêtements, de bijoux, de T-shirts, de vêtements de marques, etc. Toute communauté de pratique développe ses grades, ses rites, ses identités.

Si l'on reprend à notre compte cette notion, certaines guildes de joueurs fonctionnent, nous l'avons vu, sur ce modèle en ce qu'elles permettent l'apprentissage du jeu[4], la transmission de la pratique, et proposent des espaces d'apprentissage aux nouveaux venus. Elles développent pour chacun des membres des identités locales selon une hiérarchie explicite. Elles fonctionnent très souvent sur des logiques de parrainage, de mentorat ou de compagnonnage : un nouveau membre joueur est présenté à la communauté puis accompagné dans ses débuts par un autre joueur, déjà membre de la guilde. Il est intégré de façon périphérique avec le titre

[1]Jean Lave et Etienne Wenger, *Situated Learning : Legitimate Peripheral Participation, op. cit.*
[2] Vincent Berry, « les communautés de pratiques : note de synthèse », *op. cit.*
[3] Etienne Wenger, Richard Mcdermott, William M. Snyder, *Cultivating communities of practice*, Boston MA : Harvard Business Scholl Press, 2002, p.4.
[4] Vincent Berry, « les guildes de joueurs dans l'univers de Dark Age of Camelot : apprentissages et transmissions de savoirs dans un monde virtuel », *op. cit.*

« de postulant » puis il rejoint peu à peu le cœur de la guilde pour participer pleinement à la vie communautaire. Les membres participent d'abord à la communauté de pratique pour jouer, apprendre et faire progresser leurs avatars, en somme pour pratiquer. Cette *praxis,* à l'origine du groupe, inclut à la fois des savoirs-faires et des façons « d'être dans la communauté ». Certaines guildes de joueurs s'apparentent à des communautés de pratique en ce qu'elles mettent au cœur de leur regroupement la pratique ludique. La volonté de jouer et de progresser dans le jeu fonde la communauté de pratique, sur laquelle une communauté de parole se constitue, et peut créer par la suite des relations qui dépassent le cadre du jeu.

Lorsqu'il s'agit de copains qui se connaissent dans la « vraie vie » ou de joueurs en quête d'un style « de communautés », certaines guildes s'apparentent plus spécifiquement à la notion de *tribu* telle que la développe Michel Maffesoli[1] et que reprend, par la suite, André Lemos[2] dans son analyse plus générale des communautés sur Internet. On s'agrège moins sous une contrainte sociale, sous l'effet d'une appartenance « a priori » que suivant les occurrences ou les désirs. C'est une espèce de hasard collectif qui prévaut. Le « hobby », le goût, le plaisir personnel sont vecteurs d'éthique et de solidarité. Chaque membre cherche dans le groupe son propre plaisir au travers d'une mise en commun d'un plaisir personnel. Les tribus produisent un *narcissisme collectif* entendu comme le fait de produire et de vivre une mythologie spécifique. Celle-ci met l'accent sur ce qui unit et non sur ce qui sépare. On parle peu d'éléments clivants, la politique par exemple, au profit d'éléments assurément partagés par la communauté. Il existe des héros, des saints, des figures emblématiques, des rites, des surnoms, des « *soirées cultes* », des moments mémorables. Tous ces éléments liés au plaisir, au jeu et au divertissement sont ainsi fondateurs et développent en conséquence un sentiment d'appartenance et des liens de solidarité. Ainsi, si l'on considère comme chez Rousseau, Hobbes, chez les économistes libéraux ou les théoriciens du choix rationnel[3] que l'engagement de l'acteur dans un groupe social fait appel au contrat social, aux institutions, à la rationalité ou à la productivité, l'implication dans une tribu est beaucoup plus superficielle : « Le projet commun, compris dans la modernité comme l'engagement politique, laisse la place à des intérêts ponctuels et communs, ancrés sur la sympathie et le plaisir esthétique, ayant son épuisement dans l'action ponctuelle »[4].

Certaines guildes de joueurs répondent en partie à cette notion de tribu[5]. Les joueurs se regroupent autour du jeu, et d'autres éléments liés au plaisir sont échangés : films, science-fiction, jeux vidéo, bandes dessinées etc. On raconte sa vie, son expérience, son quotidien ; on parle de ses groupes, films ou romans « cultes » ; on fait des IRL, on poste des photos « de la vraie vie » que l'on commente, que l'on célèbre, et qui valorisent l'histoire du regroupement. L'éthique est liée essentiellement aux relations dans le groupe et centrée sur les joueurs : on parle rarement politique, les échanges « hors jeu » sont liés à un ensemble de produits culturels de masse, aux problèmes personnels privés et intimes (rupture amoureuse, maladie, décès d'un proche, etc.) Les guildes possèdent sur leur site des rubriques dans lesquelles les joueurs créent des textes, des poèmes, des vidéos, des novélisations de leurs aventures ludiques et extra-ludiques... en somme, tout un ensemble d'éléments créés par les joueurs participe à l'histoire glorieuse de leur regroupement et au développement d'une mythologie narcissique et collective, au sens d'une centration très forte sur les membres, la vie de chacun, leurs aventures et leurs rôles dans la communauté. Dans ces guildes tribales, c'est d'abord le

[1] Michel Maffesoli, *Le temps des tribus : Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*, *op. cit.*
[2] André Lémos, « Les Communautés virtuelles », *Société*, Paris, n° 45, 1994, p. 253-261.
[3] Michel Crozier et Erhard Friedberg, *L'acteur et le système,* Paris, Seuil, 1992.
[4] André Lémos, « Les Communautés virtuelles », *op. cit.,* p. 258.
[5] Nous n'empruntons que certaines des analyses que développe Maffesoli. Nous serions beaucoup plus réservé quant à l'extension de son concept de tribu à l'ensemble du monde social et au paradigme postmoderne et relativiste qui sous-tend son approche. Il nous semble cependant qu'avec la notion de tribu, Maffesoli a repéré et décrit des caractéristiques et des processus essentiels dans les formes que prennent certains groupes sociaux. Cette notion de tribu, telle que nous l'employons, est un outil plus descriptif que théorique et paradigmatique.

partage du « fun », du « jeu », du délire, la recherche d'un plaisir collectif qui fonde le groupe et permet par la suite le développement et la progression des avatars de chacun. On voit par ailleurs comment, dans certains cas, les guildes de joueurs sont une façon de maintenir le contact avec d'anciennes « tribus » : amis d'enfances, d'écoles, de lycée, de fac, groupes de musiques, … anciens clubs de jeu de rôles.[1] Les guildes tribales se définissent comme celles dans lesquelles la pratique ludique n'est qu'un prétexte à la sociabilité.

Cette distinction entre pratique comme « prétexte à la sociabilité » et de « sociabilité comme prétexte à la pratique » est peut-être une entrée pour comprendre plus généralement les différences entre certains types de communautés sur Internet. Si l'on pense à des regroupement de concepteurs de logiciels libres, tels que Linux[2], d'encyclopédies libres telles que *Wikipédia*, la pratique de la communauté renvoie d'abord au domaine de la collaboration, de l'apprentissage, de la mise en place d'un projet commun, d'une réalisation collective et effective d'un bien, en somme au domaine de la sociation et aux communautés de pratique. La pratique est alors première et la sociabilité seconde. Dans d'autres cas, si l'on pense à des communautés de fans, aux « réseaux sociaux » sur *Facebook*, ce sont les relations entre les joueurs qui priment et elles sont une base sur laquelle des pratiques se fondent (sur *Facebook* les membres participent à des jeux, des créations collectives, etc.) La sociabilité et le désir de sociabilité sont alors premiers, et les pratiques secondes. C'est peut-être là une distinction pour penser plus généralement les communautés sur Internet.

Conclusion : les guildes de joueurs : des communautés virtuelles ?

Qu'elles s'apparentent plus spécifiquement à des tribus ou à des communautés de pratique, il apparaît clairement qu'il n'existe pas de « pure forme de communauté virtuelle » dans ces univers mais plutôt un ensemble de relations sociales qui mettent en jeu des tendances à la *sociation* et/ou à la *communalisation*. A l'origine de notre travail, (et notamment dans le cadre du DEA), nous avions considéré les guildes comme des entrées premières dans le jeu, des unités stables que l'on pouvait analyser et catégoriser, comme des matériaux fixes sur lesquels notre enquête pouvait fermement s'appuyer. Avec le temps et la familiarité, nous nous sommes aperçus de la complexité d'une telle entreprise en découvrant la diversité des groupes, la fragilité des collectifs, la porosité de ces communautés non seulement entre les guildes elles-mêmes mais également avec le monde réel. Les joueurs se connaissent dans le jeu ou avant le jeu, se rencontrent dans la vie réelle, tous ne jouent pas toujours en guilde, certains changent régulièrement de communauté, les alliances se font et se défont. Des communautés de joueurs anciennes, telles qu'un ancien club de jeu de rôle, des copains d'enfance, peuvent trouver une deuxième vie dans le MMO. D'autres se construisent par le jeu et l'activité ludique. Les guildes se prolongent dans le monde social avec des ramifications complexes entre les guildes elles-mêmes mais aussi avec les réseaux sociaux préalables : parents, copains, familles, amis d'enfance… plus les joueurs jouent, moins les distinctions réelles et virtuelles sont évidentes. Les processus et les agrégations communautaires sont beaucoup plus souples, libres, complexes et entremêlés que nous ne le supposions au départ.

Ces regroupements ludiques et virtuels peuvent modifier les conditions sociales ordinaires de regroupement et autoriser des rencontres improbables, exceptionnelles. Les IRL organisées par les joueurs sont des moments d' « expérience sociologique » forte, de confrontation avec une certaine forme de réalité par la mise à l'épreuve de l'image mentale que les joueurs se

[1] Cf. le portrait d'Alexandre, p. 544.

[2] Patrick Cohendet, François Creplet, Olivier Dupouet, « Innovation organisationnelle, communautés de pratique et communautés épistémiques : Le cas de Linux », in *Revue Française de Gestion*, n°146, 2003, pp. 99-121. Les auteurs proposent une typologie de différents groupes sur Internet. Ils utilisent la notion de communauté de pratique, qu'ils différencient de la communauté épistémique pour mettre en évidences certaines différences : dans le premier cas, les membres augmentent et améliorent des connaissances préalables, dans le second, ils en créent de nouvelles.

sont forgés de leurs compagnons de jeu. C'est un moment où, soudainement, les masques tombent collectivement. Il y a parfois des décalages entre le masque et l'acteur qui le porte, entre « la mise en scène » des joueurs dans le jeu et celle dans le quotidien. Ces situations ne sont pas sans effet sur les façons de penser, de classer, de diviser… sorte d'expérience réflexive qui renvoie parfois les joueurs à leurs propres présupposés.

Cependant, dès lors que ces communautés deviennent des communautés dans la vraie vie, aux relations soutenues, durables, les logiques d'agrégation sociale ordinaire reprennent souvent le dessus et un grand nombre d'éléments sociaux ou individuels viennent encourager certaines amitiés entre les joueurs. Dans l'univers, les joueurs, derrière un masque numérique, émettent des signes à travers leur langage, leur écriture, leur façon de jouer, leur *habitus*. Toute la complexité de ces communautés tient dans ce va-et-vient entre « IG » et « IRL », « virtuel » et « réel ». Dans une perspective goffmanienne, on pourrait dire que les relations ne cessent d'être modalisées, remodalisées, transformées, passant et revenant du premier au second degré et inversement, renvoyant tantôt au domaine du jeu, tantôt au domaine du « réel ». Les collègues de travail, les membres d'un groupe de musique, les copains de la fac, du lycée, les amis d'enfance qui jouent ensemble le soir transforment leur relation en cadre secondaire, le temps d'une soirée, tandis que d'autres se rencontrent dans le jeu puis dans la vraie vie et transforment alors leur relation ludique en cadre primaire : affinité, amitié, amour. Les MMO, comme d'autres loisirs, peuvent servir de supports à des sociabilités prolongées. A ceci près que les changements de cadre sont ici extrêmement rapides et fréquents.

2. LES MMO DANS L'ESPACE SOCIAL : TENSIONS, REGULATIONS ET PRATIQUES PARTAGEES

Analyser une pratique ludique, c'est s'intéresser au jeu lui-même, à ses « à-côtés », au méta-jeu mais aussi à la place de l'activité dans l'espace social, culturel et familial des joueurs. Ainsi, nous ne saurions terminer notre analyse des pratiques vidéoludiques sans évoquer l'insertion de ce loisir dans le quotidien. Les MMO, et leurs 22 heures de jeu par semaine, leurs IRL, leurs communautés ne sont pas sans effets sur la vie des joueurs. Dans un premier temps, nous nous attacherons à présenter quelques profils de joueurs, choisis parce qu'ils nous semblent révélateurs d'une certaine diversité des pratiques mais également parce que ce sont des joueurs que nous avons observés sur plusieurs années (et dont nous avons recueilli parfois le discours de l'entourage lors des entretiens). Certains nous ont accompagné tout au long de ce travail, par téléphone, par MSN, sur Skype, dans le jeu et le travail de recherche. Ces portraits brièvement esquissés ne visent aucune représentativité, mais servent plus largement à souligner la diversité des pratiques et, selon un dénominateur commun (âge, métier, discours, sexe), l'hétérogénéité des contextes sociaux, culturels et familiaux. Enfin, c'est aussi une façon d'illustrer certaines des problématiques associées au MMO et de donner à voir, plus localement, la « réalité sociale » et incarnée des ces pratiques et ces avatars virtuels. Quelles places occupent ces sociabilités et ces pratiques dans l'environnement social de la « vraie vie » ? Quel est l'impact du MMO dans l'IRL ? Comment les joueurs gèrent-ils quotidiennement ces loisirs numériques ?

Harry (11 ans[1]) et Evan (14 ans), « chefs de guilde » : MMO et autonomie

Harry fut l'un de nos premiers chefs de guilde à *Dark Age of Camelot*. Agé de 11 ans, il est par ailleurs le plus jeune joueur que nous ayons rencontré dans le jeu et « IRL ». Garçon assez timide lors de l'entretien, il est une personnalité importante, charismatique et incontournable dans la guilde qu'il préside et dont il a participé à la fondation : il gère les conflits entre joueurs, il aide régulièrement les nouveaux, il s'occupe du site Internet, il modère le forum et recrute régulièrement de nouveaux membres. Lorsque nous l'avons rencontré à son domicile, il nous a révélé qu'il était atteint d'une maladie depuis quelques mois. Sans nous préciser exactement la nature de sa maladie (« *même le médecin sait pas* » nous dit-il), celle-ci l'empêche régulièrement, pendant plusieurs semaines parfois, d'aller en cours : fatigues, vertiges, évanouissements. En cas de crise, il reste alors le plus souvent alité devant son ordinateur. Il a par ailleurs aménagé sa chambre autour de son PC et structuré l'espace en fonction de son activité ludique préférée : le jeu vidéo. Depuis son lit, il a accès à son ordinateur et à ses consoles de jeux (deux récentes, une ancienne). Il ne joue pas seulement au MMO : jeux de « shoot 3D », jeux de stratégie et tout particulièrement « *les jeux gores et la série des Resident Evil* ». Il pratique d'autres MMO : *City of Heroes* notamment, mais aussi *World of Warcraft*. En conséquence, son temps de jeu est assez élevé, il joue plus de 20 heures par semaine, parfois plus de 30 heures lorsqu'il est malade (à ceci près, nous précise-t-il, qu'il s'endort souvent devant l'écran en cas de fatigue). La pratique d'Harry est moins consacrée aux activités ludiques elles-mêmes (PVE, PVP, *Roleplay*) qu'au méta-jeu : gestion de la communauté, du site et du forum. Cette logique est en partie liée à sa maladie : les pratiques métaludiques lui permettent, en cas de vertige, d'arrêter l'activité en cours et de s'endormir. Il participera cependant à deux IRL au cours desquelles la plupart des joueurs (dont nous, la première fois) seront surpris en découvrant son âge.

L'essentiel de son temps consacré « aux écrans » est dédié au jeu vidéo, bien sûr, mais aussi au *surf* sur Internet : téléchargements de mangas, de mp3, tchats sur MSN avec ses amis, lectures d'articles sur le jeu vidéo et sur ses autres passions ludiques (figurines *Warhammer*,

[1] Les âges que nous indiquons sont ceux au moment de nos premières rencontres avec le joueurs.

jeux de cartes à collectionner, jeux de rôle). Sa chambre est impressionnante : plusieurs consoles de jeu sont à sa disposition, une télé (uniquement pour le jeu vidéo, elle n'est pas branchée sur une antenne, non par interdit parental mais parce qu'il ne regarde jamais la télé). Des cartes, des figurines et des pots de peinture jonchent le sol. Les jeux de société sont éparpillés. Harry fait figure de passionné de jeu et sa chambre de sanctuaire dédié à divers mondes du jeu (aucun poster cependant sur les murs). On pourrait aisément qualifier sa chambre de « bazar », de bric-à-brac ou de « bordel » si l'on ne voyait pas qu'en réalité ses figurines *Warhammer*, ses cartes de *Magic* sont rangées et triées, certaines dans un placard à part, dans des tiroirs, dans des boites étiquetées (ce qui est nettement moins le cas pour le reste, ses vêtements par exemple).

Ses parents, divorcés, appartiennent aux classes moyennes supérieures. Harry vit chez père, maître de conférences en gestion, « *mais j'ai jamais compris ce que c'est son métier en vrai* » souligne Harry. Sa mère est psychologue et pratique en libéral dans son propre cabinet. Harry vit très difficilement sa scolarité au moment de l'entretien. Il est dans un collège de ZEP en banlieue bordelaise. Il y passe pour un « intello », « un fayot », « un bon élève », et a peu d'amis au sein du collège. Il considère beaucoup de personnes de sa classe comme « des *bouffons qui se la jouent caillera* ». En conséquence, son réseau d'ami est essentiellement composé d'anciens camarades de l'école primaire, « *des fils d'amis des parents* », des cousins, de son frère, de sa belle sœur et de quelques jeunes rencontrés au centre d'animation du quartier qu'il voit essentiellement lors des vacances scolaires. Cependant, à ceux-là, il faut ajouter les « *copains IG* », précise Harry.

Pour ses parents (et sa mère particulièrement), sa maladie chronique, apparue avec son entrée au collège, est une somatisation de sa scolarité dans cet établissement « difficile ». C'est pourquoi il refera sa 5ème (qu'il redouble, mais il avait un an d'avance) dans un collège privé l'année suivante (choix difficile pour son père plutôt favorable à la carte scolaire, et attaché à une certaine mixité, nous a-t-il précisé). Si son nouveau collège lui apparaît comme un « *collège de bourges et de cathos* » dans lequel « *il s'emmerde* », Harry va cependant beaucoup mieux. Il est moins fatigué et va en cours bien plus régulièrement. Il continue par ailleurs à jouer au MMO, mais de façon moins soutenue.

Bon élève depuis le CP, ses parents font confiance à Harry et ne manifestent aucune inquiétude à l'égard du MMO, même lors de son redoublement qu'ils expliquent par le collège en ZEP. Les parents d'Harry ont fait le choix de lui laisser une certaine autonomie. Il n'y a pas de règles quant à sa pratique vidéoludique en dehors des résultats scolaires. Si ceux-ci sont en baisse, ce sont plus généralement les loisirs (jeux de société, Internet, etc.) qu'il faudra réguler plus que le MMO seulement. Plus encore, les parents d'Harry voient dans le jeu vidéo en ligne une pratique « positive » : un moyen de rester en contact avec du monde. Ils soulignent en effet (et Harry également) le rôle important du MMO lors de sa maladie : échanger, discuter et fréquenter « *des gens en dehors de la maison* ».

Harry a initié sa belle-sœur au MMO qui habite chez lui. Celle-ci, âgée de 16 ans, est jeune maman d'un bébé de 8 mois, dont le frère de Harry, 16 ans également est papa. Ils vivent tous dans la même demeure (un vieil immeuble acheté par les parents), chacun habitant à un étage. Son frère joue de temps en temps, mais n'a pas vraiment accroché au MMO. Son père a également essayé *Dark Age of Camelot* mais a rapidement abandonné, le jeu lui semblait bien « *trop dur* ». Joueur de Tetris, celui-ci joue parfois à *Pimkin* sur la console de son fils : c'est « *le seul jeu que je comprends, sinon le reste c'est trop dur pour mon niveau* ». Harry jouera au MMO pendant environ 3 ans, en étant chef de guilde. Il arrêtera de façon nette et radicale pour une autre pratique : le *Hard Rock*. Ayant rencontré dans son collège de « *bourges* » des adeptes, comme lui, de musique métal, il sera guitariste dans un groupe qu'il aura formé. A l'exception de jeux sur sa console Playstation et notamment la série des *Resident Evil*, il abandonnera complètement les MMO pour s'adonner totalement à sa nouvelle passion : la guitare et le métal.

Comme Harry, Evan, 14 ans, est chef de guilde mais à *World of Warcraft*. Comme Harry, Evan est très impliqué dans la vie et la gestion de sa guilde qu'il a créée, à ceci près que sa communauté est essentiellement composée de copains du lycée avec qui il joue de temps en temps dans un cybercafé, à la sortie du lycée, « *quand on finit tôt, ou qu'un cours a sauté* ». Elève « moyen » et « fragile » d'après son père, sa pratique est sous surveillance et la logique sensiblement différente de celle d'Harry. Tout d'abord, Evan n'a pas d'ordinateur à lui : il joue sur l'ordinateur de son père, un *Macintosh*, qui se révèle être la machine partagée par toute la famille. En effet, l'ordinateur est dans le salon, la pièce « *où tout le monde est* » précise son père, ce qui a pour effet, « *que les enfants ne jouent jamais vraiment tout seul, celui qui fait un truc sur l'ordi est aussi avec les autres. Généralement, mon fils, il est sur l'ordinateur pour jouer à WOW, ma fille pour jouer aux Sims 2, elle joue aussi à d'autres trucs mais surtout aux Sims 2. Ma femme, elle s'en sert pratiquement que pour le boulot et, moi, je m'en sers à la fois pour le travail et pour jouer un peu à WOW* ». Le père, 47 ans, licencié en droit, est libraire. Ancien passionné de jeu de rôle, très impliqué dans sa jeunesse dans la création et la presse spécialisée, il a essayé de transmettre à son fils son engouement. La mère d'Evan, 42 ans, est professeure des écoles. Elle n'est joueuse ni de MMO, ni de jeu vidéo, ni de jeux de société, ni de jeux de rôles : « *c'est un truc entre lui et son père* » nous dira-t-elle le jour de l'entretien.

Dans sa chambre, Evan n'a ni télévision ni console. Il possède un « *vieil iMac à mon père qu'il m'a filé, mais c'est une ruine, il est même pas connecté au net* ». Sa chambre est principalement composée d'un lit, d'un bureau avec le vieil ordinateur et d'une chaine hi-fi. Les murs sont couverts de posters, certains liés à *World of Warcraft,* d'autres au *Seigneur des Anneaux* et au monde de la *fantasy*. Pour le reste, la console de jeu (une PlayStation), la télévision, le lecteur de DVD, l'ordinateur « *performant pour jouer à WOW* », les jeux de sociétés (cartes *Magic*, cartes *WOW*), les jeux de rôles (dont la plupart sont à son père), les jouets et figurines sont tous dans la pièce commune, le salon.

Sa sœur, Elodie, 8 ans, joue un peu à WOW mais, précise Evan, *« elle y joue comme elle joue au Sims. Elle se crée un personnage, l'habille, le déshabille et le fait tourner. Elle crée un perso, elle joue un peu avec et elle en crée un autre. Elle joue dix minutes, un quart d'heure, mais jamais plus* ». Elodie a commencé à jouer en même temps que son frère et son père lorsque celui-ci a acheté WOW. Elle a un personnage de niveau 7 ou 8, son père un avatar de niveau 49. Seul Evan a un personnage de niveau 70 : il est celui qui y joue le plus et, sans doute possible, il est l'expert de la famille. En ce qui concerne Elodie, le temps de jeu n'est pas objet de préoccupation de la part des parents. Comme elle joue peu, il n'y pas à s'en soucier, nous dit son père. Pour Evan en revanche, la logique est différente. Les premiers mois, il jouait quand il rentrait du collège. « *Et quand il rentre du collège* » précise son père, « *il est tout seul à la maison. Au début, c'était négociation et puis, quand on a vu qu'il jouait trop longtemps, on a mis le contrôle parental avec des heures de jeu prédéterminées. Et donc il était obligé de ne se connecter qu'à certaines heures. Et donc de passer un moment à travailler aussi* ».

La pratique d'Evan est sous surveillance attentive des parents : le système de contrôle parental permet d'interdire ou d'autoriser le jeu selon un agenda fixé. Comme le précise le père d'Evan, « *ils en font de la pub au grand désespoir de mon fils et de tas d'ados* [rires]. *C'est une idée marketing géniale. C'est une façon de dire "regardez, nous sommes responsables. Ne vous désabonnez surtout pas. Gardez le contrôle de vos enfants"*. » Pour Evan, le volume horaire qui lui est accordé lui semble faible au regard des copains : certains ont un accès plus grand et plus fréquent. Plus encore, quelques-uns ont un ordinateur « à eux ». Cependant, Evan trouve logique et normal que, sur le principe, le temps de jeu soit contrôlé. Cependant, il s'agit bien d'un accord sur des principes généraux. Dans les faits, selon Evan, ses parents limitent trop son temps et sont « *beaucoup trop speedés* », préoccupés

par les MMO, tout particulièrement sa mère qui a vu « *tous les reportages sur les no-life qui passent à la télé pour faire peur* ». Son père, « *c'est différent* ». Evan convient en effet que le fait que son père soit joueur de WOW est une bonne chose. Ainsi, précise Evan, « *il sait très bien que, quand on fait du PVE ou PVP, on peut pas quitter comme ça. Ma mère, elle pense qu'on peut sauvegarder* [rires] ». Par ailleurs, le MMO s'inscrit dans une logique de partage entre Evan et son père : « *des fois, je lui file des coups de mains, je lui indique des trucs* ». Son père lui a offert les guides officiels, les cartes WOW, les romans et les jeux de plateaux adaptés du MMO.

Pour le père d'Evan, la passion de son fils est tout à fait compréhensible : « *moi, si j'avais eu WOW à son âge, ça aurait été monstrueux. Vu comment je me suis investi dans les jeux de rôles à son âge, les jeux de plateaux et compagnie, quand j'étais ado, avec ce type de truc là, ouais, ça aurait été terrible*. » Si la pratique ludique de son fils doit être régulée, il reconnaît paradoxalement que la pression est plus grande sur son fils que pour lui à son âge : « *moi, à l'âge d'Evan, je me barrais en vélo avec mes potes. Mes parents ne savaient pas où on était. On partait dans la campagne. Et maintenant, quand ton gamin va chercher le pain, tu lui files un émetteur GPS. C'est vrai que …mais bon, WOW, c'est solide quand même, c'est super bien fait, et Evan est pas assez bon au lycée pour se permettre de vivre sur ses réserves* ». En négociation régulière avec son fils, il est prêt à lui offrir un ordinateur personnel pour ses 16 ans, sous réserve que les résultats scolaire soient bons et ne flanchent pas. En revanche, le contrôle parental, « *non, ça j'y touche pas* ».

Pierre (19 ans) et Philippe (32 ans), « sans activité » : le jeu vidéo comme « moratoire »

« *WOW a fait foirer mon bac, c'est clair* ». Pour Pierre, joueur de 19 ans, la relation de causalité est nette. Son échec au bac et la baisse de ses résultats scolaires sont à mettre au compte du MMO. Pierre est d'ailleurs le joueur pour lequel, lors de la rencontre à domicile, la tension autour des jeux vidéo était la plus palpable. Venu à domicile pour interroger Pierre, ses parents ont d'abord souhaité s'entretenir avec nous pour « *savoir si on pouvait faire quelque chose* ». Son père est ouvrier dans une usine de fabrication de papier, sa mère fait de temps en temps des ménages. Pour « *joindre les deux bouts* », le père de Pierre s'occupe également de la ferme héritée de son père : quelques hectares de céréales et de légumes essentiellement. Constatant des résultats scolaires en baisse, ses parents se sont rapidement inquiétés. Jusque-là bon élève, toujours soutenu et encouragé (son père à l'équivalent d'un CAP, sa mère est sans diplôme), Pierre a toujours « *bien marché à l'école* », sa sœur de 11 ans « *un peu moins, mais elle est débrouillarde* ». Pierre a d'ailleurs souvent été récompensé de sa réussite scolaire : une moto (125), une voiture pour ses 16 ans (en prévision de son permis), un PC dans sa chambre avec une connexion internet. « *On l'a toujours gâté, surement trop* » pense son père.

Bon élève jusqu'en première, il a raté son bac S une première fois, pour l'obtenir l'année suivante « *mais de justesse* ». Lors de l'entretien, Pierre, bachelier, attendait depuis un an de passer des concours (pour la gendarmerie) : « *depuis son bac, il fait plus rien à cause du jeu* » estime son père. Le dialogue entre Pierre et ses parents est de plus en plus difficile. Parmi les motifs de conflits réguliers avec son père, il y a aussi le refus de Pierre de refaire les *« boulots d'été »* qu'il faisait jusque-là : serveur dans un café et « *faire les foins* ». Ramenant la jeunesse de Pierre à la sienne, son père précise que, « *moi, à son âge, je travaillais* ». Le MMO est devenu un objet de tension, de conflit physique (notamment quand son père lui a pris le modem dans sa chambre, une dispute assez violente s'en est suivie). « *On sait plus quoi faire* », précise sa mère.

Du côté de Pierre, le discours est complexe. D'abord, il reconnait que sa première terminale a été « *foirée* » par le jeu. Mais, précise-t-il, « *après c'est bon, j'ai joué un peu moins, et je l'ai eu* ». Si le conflit avec ses parents est net, parfois dur, il estime que, de toute façon, « *si c'est pas le jeu, ç'aurait été autre chose* ». Paradoxalement, il souligne que « *ouais, bon je*

comprends en même temps, *c'est sûr que faut pas y passer tout son temps, mais eux, ils voient que ça »*. Chef de guilde, passionné par WOW, joueur très impliqué dans la vie de la communauté, créateur de machinima, il apparaît comme un joueur incontournable sur le serveur : non seulement il connaît bien les membres de la guilde (leur « vrai » prénom, leur âge, leur localisation), mais il est la personne ressource que l'on appelle pour organiser du PVE, du PVP, pour des conseils, de l'aide, de l'argent virtuel, etc. S'il joue de façon intensive (plus de 25 heures par semaine), il a d'autres activités de loisir. Passionné de moto, il fait partie d'un club de *cross* avec des amis avec lesquels il part les dimanches dans les bois. Pierre joue tous les jours ou presque à l'exception du dimanche consacré à la moto.

Le MMO apparaît nettement chez Pierre comme un moratoire, autrement dit comme une façon d'attendre et de repousser son entrée dans la vie active. Sans le formuler aussi clairement, il souligne cependant qu'il « *a le temps* », « *que ouais, bof, si c'est pour me faire chier à trouver du taff* », « *de toute façon j'ai le temps, je suis jeune* ». Dans son discours, le MMO apparaît comme une parenthèse, un moment avant la vie active : « *pour l'instant, je reste tranquille, de toute façon, va falloir que je bosse l'année prochaine* ». La gendarmerie lui semble un voie possible bien plus qu'une voie intéressante : « *ouais gendarme, on a un cousin qui … enfin voilà, pas la fac, c'est sûr, mais gendarme ouais, pourquoi pas. »* [1]

Cette conception du jeu vidéo comme un moratoire et comme une salle d'attente à la vie active, est un élément que retrouve chez certains adolescents mais aussi chez des adultes. C'est le cas de Philippe, 32 ans, joueur de *Dark Age of Camelot*. Membre d'une guilde à laquelle nous avons appartenu, il fait partie des « très bons joueurs » : il a 3 comptes, plus de 12 avatars, tous de hauts niveaux. Il connaît non seulement bien le jeu mais aussi les joueurs du serveur (il joue sur les trois royaumes depuis plus de 5 ans). Il joue plus de 30 heures par semaine, tous les jours, les soirs, et les week-ends. Il fait des pauses régulièrement. Pendant un, deux, voire trois mois, il ne joue plus. Parfois pour des problèmes financiers « *parce que j'ai plus une thune* », parfois « *parce que j'aime bien faire une pause, voir du monde, faire autre chose, bosser avec mon père sur la maison »*. Passionné de jeu vidéo, il a une Xbox en plus de trois ordinateurs personnels qu'il utilise pour DAOC (il connecte souvent trois personnages simultanément).

Lors de la première rencontre IRL, à l'occasion d'un salon du jeu vidéo, Philippe, célibataire, précise qu'il est au chômage depuis 1 an et demi. Il travaillait auparavant dans une société prestataire de service informatique : son travail consistait principalement à mettre en place des systèmes de sécurité et à faire de la maintenance et du dépannage informatique dans les entreprises. La société a « coulé » et, depuis, Philippe ne travaille pas et vit sur les allocations chômage. Son licenciement a cependant été perçu comme un soulagement : « *je bossais comme un con pour un salaire de misère*. *J'avais pas d'horaires. Si le problème sur une machine durait tard le soir, ben tu débauchais tard le soir*, *c'est tout* ». Depuis, Philippe ne travaille pas. Il vit chez son père, à la retraite, ancien cadre à la SNCF. Depuis un an, il l'aide à refaire la maison où ils résident tous deux.

Pour Philippe, il n'est pas question de refaire ce qu'il faisait avant. Comme Pierre, Philippe attend. Il a un l'équivalent d'un DUT en informatique. Il a eu l'opportunité, lorsqu'il travaillait, de suivre une formation d'ingénieur mais il ne souhaite pas rester dans ce domaine. Depuis son licenciement, il avoue qu'il « *est pas très chaud pour reprendre son ancien boulot* » ou alors « *pour un salaire normal quoi, avec des horaires fixes. Après, ingénieur, je sais pas. Faut reprendre des cours tout ça, puis c'est pas un milieu que j'aime »*. Pour l'instant, précise-t-il, « *j'ai le chômage et je vois venir* ». Il redoute cependant les nouvelles lois concernant l'ANPE et notamment l'obligation d'accepter un travail après plusieurs refus.

[1] Lors de notre dernier contact, Yohann avait repris son travail de garçon de café et venait de passer le concours dont il attendait les résultats.

Pour l'instant sa situation lui convient. Il reconnaît que de *« toute façon, faudra que je rebosse un jour ou l'autre, mais là, ben, en attendant je profite de grosses vacances* [rires] ». Lors de nos derniers contacts avec Philippe, il était toujours sans activité, mais semble-t-il une proposition, à laquelle il a répondu, l'intéresse : vendeur de jeu vidéo.

Yves (43 ans) et Thierry (33 ans), « boulots de merde » : le MMO comme exutoire

« *Ça défoule* », « *ça soulage après le travail* », « *ca détend* » … les mondes virtuels sont souvent évoqués comme des exutoires, marquant là une séparation avec un monde professionnel ou une expérience scolaire difficile et fonctionnant comme une compensation à un travail éprouvant et peu valorisant. C'est un rempart à « *mon boulot de merde* », nous dit clairement Yves, joueur de DAOC. Agé de 43 ans, il est CRS et, nous précise-t-il, « *j'en peux plus* ». Yves est « usé » physiquement (son dos est « abimé », d'autant plus qu'il a été longtemps joueur de Rugby) et psychologiquement (il se sent « *dépassé par les jeunes aujourd'hui »,* aussi bien *« les collègues que les gamins dans les rues* »). Travaillant dans la banlieue de Toulouse, il a réussi depuis peu à passer « dans les bureaux » à cause de ses problèmes de dos. Depuis, il est moins « sur le terrain ». Divorcé depuis 12 ans, il vit avec son fils de 22 ans, qui habite chez lui, et qui est pour l'instant sans emploi. Détenteur d'un CAP, son fils cherche du travail dans la menuiserie, mais ne trouve essentiellement que des contrats en Intérim. Il joue au MMO mais à *World of Warcraft*. Il a essayé d'initier son père à WOW a mais celui-ci n'a pas « *accroché*, *c'est pour les gamins je trouve* ». Chacun joue à son MMO, chacun sur son PC, chacun dans sa chambre.

Joueur « blagueur » dans *Dark Age of Camelot*, « bon camarade de jeu », amateur de plaisanteries, Yves n'est cependant pas très impliqué dans la guilde à laquelle il appartient. Il n'aime pas spécialement poster des messages sur les forums, n'intervient jamais dans les conflits, évite les réunions de guilde que son GM organise les premiers lundis du mois et esquive les cérémonies d'intronisation des nouveaux membres. Son plaisir est avant tout centré sur le jeu et très peu sur le méta-jeu : « *je rentre le soir du boulot, j'allume mon PC et je joue : voilà* ». De la même façon, les activités de *roleplay* ne lui conviennent guère. Son activité privilégiée reste le combat de masse et le plaisir « du taunt », de la provocation, mais « *faut que ça reste bon enfant* ». Il aide très régulièrement les nouveaux joueurs de sa guilde à faire progresser leurs avatars. Il fait également partie des rares joueurs expérimentés en RVR qui groupent « *n'importe qui »*, autrement dit quiconque lui en fait la demande. C'est un joueur apprécié par les débutants en PVP car, expérimenté et de haut niveau, il groupe sans réserve des joueurs de plus petits rangs. Cherchant moins la performance, « *le meilleur perso »*, ou la victoire, c'est le plaisir du combat de masse avec d'autres joueurs qui prime. Le MMO lui apparaît comme l'occasion de se « lâcher », mais également de discuter du jeu, parfois de sa vie personnelle. En effet, s'il intervient peu sur le forum de la guilde, il n'est pas rare, lors des ses connexions, qu'il raconte dans le canal de discussion de la guilde « la journée » qu'il a passée, ou certaines anecdotes du travail.

Yves joue peu au regard des autres (16 heures de jeu par semaine, concentrées sur le week-end). C'est moins parce qu'il n'en a pas envie que parce qu'il est fatigué le soir, et qu'il peut difficilement jouer plus. Il regarde un peu la télé, ne joue plus au rugby à cause de son dos, et a quitté la présidence du club « junior » dont il s'est occupé pendant 10 ans. Yves insiste cependant sur l'importance du MMO dans sa vie, au regard de son travail qu'il qualifie comme « *un boulot de con, t'es payé pour ramasser* ». Le MMO apparaît nettement comme un espace de rupture avec le travail. Il attend impatiemment sa retraite (il a fait une demande de préretraite) et que son fils ait un travail stable pour pouvoir partir dans les Pyrénées, où il a acheté une maison, « une cabane ». Il pourra s'adonner à ses deux passions dans la vie : *« bricoler la maison et jouer à DAOC ».*

On retrouve en partie le même discours chez Thierry, 33 ans. Ancien agent de sécurité dans le privé, il a d'abord monté une société de garde du corps avec un ami, mais l'entreprise a été

liquidée. Il travaille depuis quelques années dans une gare parisienne en tant qu'agent de surveillance de la RATP. Son frère, manutentionnaire, joue également. Ils sont dans la même guilde qu'ils ont créée ensemble. Lui et son frère ont sympathisé avec d'autres joueurs de la guilde lors d'une IRL. Ils ont, depuis, formé un groupe d'amis avec lesquels, désormais, ils vont boire un verre de temps en temps ensemble et organisent, un week-end par mois, une partie de *Donjons et Dragon* chez l'un d'entre eux.

Moins désabusé sur son métier qu'Yves, *Dark Age of Camelot* apparaît également à Thierry comme un espace de compensation, un moment qui marque la fin de son travail. « *Je te cache pas que quand je rentre du boulot, je m'occupe de la famille, et après je joue. Parfois, quand tu vois les journées et les week-end de bâtard que je me tape, j'en ai besoin* ». Comme Yves, Thierry insiste également sur « *le boulot de merde,* » qui est le sien mais, précise-t-il, « *je suis pas au poste le pire, et puis ça paie mieux qu'avant* ». Cependant, certaines périodes sont plus difficiles que d'autres, notamment les fins de mois « *quand il faut qu'on fasse du chiffre* ». Père de deux enfants (8 ans et 6 ans), Thierry est chef de guilde et *leader* d'une team fixe. Sa femme ne joue plus au MMO. Elle a pratiqué pendant quelques temps *Dark Age* avec lui, puis est partie sur WOW pour arrêter définitivement.

Thierry joue tous les week-ends (quand il ne travaille pas), les jours de congés (sauf en cas de vacances en famille) et le soir, après le travail. Il existe par ailleurs tout un rituel, assez bien réglé lorsqu'il rentre : il mange avec sa femme, mère au foyer, et ses enfants, puis il fait jouer l'aîné, 8 ans, quelques minutes à *DAOC* avant d'aller le coucher. Seulement après le coucher des enfants, il commence sa partie, vers 21h30. Il n'est pas rare que, sur *Teamspeak,* une voix d'enfant vienne souhaiter bonne nuit aux joueurs avec qui Thierry pratique régulièrement. Avec le temps, le jeune garçon connaît par cœur tous les noms ou presque des joueurs de la guilde de son père, tout particulièrement une joueuse qu'il appelle « tata troll ». Le week-end, l'aîné a le droit de jouer une heure dans l'après-midi. Son père joue alors avec lui et lui prête un des personnages sur un de ses comptes (Thierry possède six avatars au total).

Avec son personnage principal dont le nom est celui de sa femme, Thierry a créé une team fixe, une équipe régulière de joueurs, composée de joueurs de sa guilde mais pas seulement. Thierry cherche un certain niveau de jeu : performance, « beau combat », « compétition », etc.[1] Certains des membres de sa guilde et certains joueurs de son entourage, notamment son frère, lui ont reproché de devenir « élitiste » et de ne plus jouer avec eux. Face à ces reproches, il a choisi de jouer en « team fixe » seulement le soir, du lundi au jeudi, et le reste du temps avec ses amis. La pratique « en team fixe » implique une organisation qu'il assume pleinement : les soirées en TF sont fixées, prévues, organisées, mais son travail l'amène régulièrement à sortir tard et arriver en retard : « *baston dans la gare* », « *alerte à la bombe* », « *déloger les toxiputes ou les SDF* » etc. Certains membres de la team fixe ont son numéro de téléphone et chacun doit le prévenir en cas de désistement. Dans ce groupe de joueur, il fait figure de *leader* : il gère les tensions, les dissensions dans le groupe, fait fonction de « coach », d'entraineur. Mais paradoxalement, « *dans la vraie vie*, » dit-il, « *je suis beaucoup moins cool que ça* ».

Lucie (27 ans) et Laura (23 ans) : « pro-sociales » et « mariées »

Lucie a 27 ans, elle est infographiste en « *freelance* », à son compte. Elle vit dans un appartement depuis 4 ans avec son mari, Louis, en banlieue parisienne. Elle joue environ 22 heures par semaine autant, parfois plus, que son compagnon, avec qui elle s'est mariée dans la vie et dans le jeu. C'est d'ailleurs ce dernier qui l'a initiée au MMO, lui-même converti par un de ses collègues de travail. Le MMO est une « histoire de famille », puisque outre son

[1] Cf. quatrième partie « Les « team Fixes » : du jeu au sport », p. 350.

compagnon, ses deux sœurs, son beau-frère et son cousin se sont mis à jouer dans leurs traces. Ils appartiennent tous à la même guilde.

Lucie ne joue pas à d'autres types de jeu (vidéo ou de société) en dehors de *Dark Age of Camelot.* Louis non plus. Celui-ci, formateur en entreprise, cherche à changer de poste pour une meilleure situation (dans les ressources humaines). La promotion de Louis est d'autant plus attendue et espérée que Lucie est enceinte, et leur appartement petit : une cuisine, une salle de bain et une pièce divisée en deux par un rideau pour faire un salon d'un côté, et une chambre de l'autre. L'ordinateur de Louis est dans la chambre. La télé est dans le « coin salon » avec le lecteur de DVD. Lucie joue quant à elle sur son ordinateur portable (qui est aussi son outil de travail) sur le canapé du salon.

Sur les 8 personnages de Lucie, tous sont féminins et deux sont « non humains ». Très peu orientée sur le PVP, elle apprécie surtout le *roleplay* : jouer et interpréter son personnage. Par ailleurs, elle organise régulièrement des « évènements » ou des jeux dans la guilde : jeu de piste, jeu d'énigme, devinette, « murder party », etc. Son plaisir, précise-t-elle, c'est « *de faire des trucs avec la guilde* ». Elle aime peu le combat même si elle le pratique de temps en temps « pour dépanner ». Elle aime peu le PVE mais participe tout de même à des soirées dont le but est la progression des avatars des nouveaux membres. Ce qui caractérise en fait la pratique de Lucie, c'est « *d'être ensemble* ». Peu importe qu'il s'agisse d'aller en combat, de faire des quêtes, l'essentiel, pour elle, c'est de « *faire des trucs en groupe* », et « *d'aider les nouvelles recrues* ».

Très populaire dans la guilde, elle est devenue, au bout d'un an, Guildmaster, chef de guilde, en binôme avec un autre joueur, le fondateur. A ce titre, elle s'implique fortement dans la gestion des conflits entre joueurs et surtout dans la modération du forum Internet de la guilde dont elle a dessiné la charte graphique. Très compétente en informatique (liée à sa formation professionnelle), elle consacre beaucoup de temps au forum. Elle change régulièrement les couleurs du site et ajoute fréquemment de nouvelles fonctions. Elle fait aussi fonction de modératrice sur le forum. En cas de « non-respect » de la charte, elle intervient pour rappeler à l'ordre. Elle occupe aussi le rôle d'animatrice. Elle lance fréquement sur le forum des sujets et des thèmes de discussions. Par ailleurs, elle mène souvent des conversations privées avec les joueurs : difficulté de couple, soucis personnels, problèmes professionnels. Parfois en conflit avec certains qu'elle trouve « lourds » et « vulgaires », notamment un joueur de la guide qui la « draguait » (Louis, son compagnon, est intervenu pour lui faire comprendre d'arrêter), elle est très sensible à l'aspect social et discursif du jeu, et participe aussi souvent qu'elle peut à des IRL.

Lucie et Louis jouent souvent ensemble, essentiellement le soir, entre 21 et 23 heures, quand Louis rentre du travail, quelque fois le week-end. A certaines périodes, Lucie joue plus que Louis, l'après-midi notamment. Engagée sur des contrats à durée déterminée en tant qu'infographiste (pour faire des sites web ou de la mise en page), elle travaille souvent à la maison. Sur ces périodes, elle est connectée toute la journée à *Dark Age of Camelot* sur le PC de Louis (mais pas nécessairement active[1]) tandis qu'elle travaille sur son ordinateur portable. Elle connecte son avatar dès le matin, « *après la douche et le petit dej'* », jusqu'au retour de Louis. Le MMO est l'occasion de faire des pauses « *de passer faire un bonjour, d'aider quelqu'un à pex* ». Elle en profite également pour faire les mises à jour du site et la modération du forum. Lors de sa grossesse, elle s'est mise à jouer plus encore à *Dark Age of Camelot* qui lui est apparu comme un moyen, pour elle, de faire autre chose : « *je suis bloquée à la maison, et je m'ennuie* ». Souvent connectée toute la journée dans le jeu, elle passait une grande partie des ses journées à discuter avec les joueurs, à les aider, etc. A la suite de

[1] Avant de la rencontrer IRL, nous pensions avoir trouvé le plus « gros hard gamer du jeu » lorsque nous regardions son temps de connexion par semaine : plus 60 heures. Sur ce volume horaire, seulement 12 heures sont effectives, le reste du temps, Lucie est « afk », loin du clavier.

l'accouchement, Louis et Lucie ont réduit le jeu. S'occuper du bébé était bien sûr leur priorité, mais le sommeil fragile du nourrisson rendait plus difficile la pratique. Louis n'ayant pas eu sa promotion, l'exiguïté de l'appartement rendait complexe la garde simultanée du bébé (qui dort dans leur chambre/salon) et la pratique du MMO, et impossible l'utilisation du micro-casque. Peu à peu, ils ont réduit leur temps de jeu pour arrêter totalement le MMO quelques mois après l'arrivée du bébé dans le foyer.

Laura est assistante d'éducation, elle a 23 ans. Elle est joueuse de *Dark Age of Camelot* depuis 3 ans. Elle est en licence de psychologie lorsque nous la rencontrons chez elle, lors d'une IRL qu'elle avait organisée. Cette « rencontre dans la vraie vie » concernait seulement quelques joueurs de DAOC, et pas exclusivement sa guilde. Elle avait choisi d'inviter, pour trois jours, certaines personnes qu'elle « *apprécie* ». Elle organise cette IRL tous les ans, en juillet, depuis qu'elle joue. Ces trois jours sont consacrés à diverses activités : manger et boire, visites de la ville, randonnées et baignades. Célibataire (au début du jeu), elle vit seule chez ses parents (avec deux chiens dont elle s'occupe). Elle dispose d'une petite maison (à part) et d'une piscine qui appartient à ses parents (son père est architecte et sa mère gynécologue). Aucun proche dans son entourage ne joue au MMO. Elle n'a ni frère ni sœur. Elle a connu *Dark Age of Camelot* par une offre promotionnelle lorsqu'elle a acheté son ordinateur : 15 jours étaient offerts. Sans être amatrice de jeu vidéo ni même de jeu de rôle, c'est *« la description qui m'a intriguée »*. Comme Lucie, c'est la dimension communautaire du jeu qui lui a plu à l'origine. Elle s'est rapidement impliquée dans la vie de la guilde. Elle n'est pas Guildmaster mais modératrice du forum de sa guilde et d'un forum communautaire consacré à *Dark Age of Camelot*.

Connue sur le serveur comme étant très « bavarde », racontant régulièrement sa journée de travail, elle subit les moqueries des joueurs et des joueuses pour son côté loquace. Par ailleurs, elle joue de son stigmate : « *je suis la fille qui saoule, ils disent "ah non pas elle !" Et j'en rajoute à mort* [rires] ». Sensible à l'origine aux sociabilités dans le jeu et à la modération des forums, elle a rapidement apprécié d'autres dimensions, notamment le PVE et les Quêtes. Elle possède deux comptes et 9 avatars (7 féminins, deux masculins) de haut niveaux et équipés. Amatrice de PVE, elle s'est mise peu à peu au RVR, sans qu'il s'agisse pour autant de son activité préférée. Elle supporte mal « *le manque de fairplay de certains* » et apprécie peu le combat de masse : « *c'est n'importe quoi* ».

Au bout d'un an et demi de pratique, Laura est « tombée amoureuse » d'un joueur de sa guilde, Fabrice, 29 ans, serveur dans un café à Paris. Ils se sont rencontrés la première fois lors d'un salon de jeu vidéo, puis se sont donné rendez-vous quelques mois plus tard dans le café où Fabrice travaille. La relation amoureuse est alors passée du virtuel au réel, du cadre secondaire au cadre primaire. Habitant dans le nord de la France, et lui sur Paris, Laura et Fabrice se voient essentiellement lors de leurs vacances respectives (plus longues pour Laura qui vient ainsi plus fréquemment sur Paris). Quand ils se voient, ils ne jouent pas ou très rarement C'est ainsi que certains joueurs de leur guilde ont fait le rapprochement dans la communauté, voyant là d'étranges coïncidences dans les absences de chacun et subodorant des relations qui ne tenaient plus seulement du jeu. Ayant longtemps joué sur l'ambiguïté et le déni, « la mèche » fut vendue par un proche de Fabrice (un joueur) et le secret dévoilé. En conséquence, un mariage fut organisé et célébré dans le jeu au cours duquel les amis « IG » furent choisis et invités (dans les faits, d'autres joueurs sont venus, certains pensant qu'il s'agissait d'une animation organisée par les éditeurs.) Vivant pour l'instant chacun chez soi, le MMO, en plus du téléphone et de la messagerie sur MSN, est l'occasion « *de faire un truc ensemble* », précise-t-elle. « *Après, on joue pas tout le temps ensemble, lui, il est PVP à fond et moi, moyen. Puis surtout, en jeu, il crie et moi je suis un boulet quand je joue ma druide. Alors du coup, il ose trop rien dire, et les autres joueurs non plus* [rires]. *Donc j'évite le PVP avec lui »*. Aux dernières nouvelles, Laura quittait sa région pour emménager avec Fabrice.

Bertrand (42 ans) et Alexandre (35 ans) : joueurs de jeu de rôles.

Alexandre, joueur de WOW, est juriste, spécialiste du droit sur Internet. Agé de 35 ans, originaire de Tours, il est parti, il y a 10 ans, sur Paris pour travailler à la SACEM, qu'il a quittée ensuite pour un poste plus intéressant financièrement chez Orange, fournisseur d'accès Internet et de téléphonie. Il s'occupe du droit audiovisuel sur les portails de la compagnie. Justine, son épouse, est originaire de Tours (ils sont ensemble depuis la fin du lycée). Elle est assistante sociale en banlieue parisienne mais habitent Paris intra-muros. Leur appartement comporte deux chambres, une cuisine et un salon. Le PC est dans le salon avec la télé : « *ni télé ni PC dans la chambre, c'est niet* » précise Justine. Au moment de l'entretien, Alexandre et Justine sont jeunes parents (Alexandre a le bébé sur les genoux le temps de l'entretien, près du micro, ce qui ne fut pas sans poser quelques difficultés pour la retranscription). Son amie est présente par intermittence lors de l'entretien pour s'en occuper.

Passionné par la *fantasy* et la science-fiction et ancien président d'un club de jeux de rôle, Alexandre a créé, peu de temps après son départ pour Paris, un site Internet regroupant tous ses anciens camarades du club. Ils discutent jeux de rôle, films, romans, jeux de société, jeux vidéo… Par ailleurs, ils se donnent rendez-vous régulièrement tous les ans, à Tours, dans la maison d'un ami, pour un week-end entièrement consacré au jeu de rôle et au jeu de plateau : les épouses, conjointes ou copines ne sont pas autorisées : « *un truc entre mecs et entre potes seulement* ». Avec ses amis de son ancien club de jeux de rôles, ils se sont lancés dans le MMO et ont crée ensemble une guilde. Ils en ont essayé plusieurs (*Lineage*, *Everquest*) avant *World of Warcraft* et ont migré ensemble de MMO en MMO. S'il joue de temps en temps avec des personnes rencontrées dans le jeu, l'essentiel de sa pratique se fait avec ses amis, le vendredi soir surtout, le week-end de temps en temps. Cependant, il a fallu mettre en place un agenda (un *Doodle*[1]) dans la guilde sur lequel les joueurs inscrivent leur disponibilité et leurs horaires de jeu. Certains des amis du club, sensiblement du même âge, sont, comme Alexandre, parents : leurs disponibilités et les horaires de connexion sont assez proches. D'autres, en revanche, sont célibataires et ont des « *horaires de jeu vachement plus souples. Donc en fait, t'en as qui montent super vite et nous, ben, on stagne un peu, c'est ça qui casse un peu le rythme* ». Plus encore, il a fallu trouver des moments de jeu qui correspondent à « *certaines exigences* » de la vie familiale, d'autant plus avec l'arrivée du bébé. La pratique du MMO d'Alexandre ne s'est pas produite sans heurts et sans quelques accrochages avec Justine. Il « *a fallu qu'on négocie parce que … enfin tu vois quoi, ça prend du temps, donc il a fallu trouver un terrain d'entente* ».

Jouant exclusivement des avatars masculins, Alexandre apprécie les MMO moins pour le jeu lui-même que pour le fait de faire « *un truc* » avec ses copains d'enfance : discuter de la vie de chacun, « *se taper des délires ensemble* », se rappeler des parties de jeu d'avant, et vivre de nouvelles aventures collectives. La sociabilité tribale est très forte dans leur regroupement. Cependant, la pratique de jeu n'est pas exclusivement réservée aux amis, il lui arrive de jouer avec d'autres joueurs, mais c'est rare et le plus souvent lié au fait qu'il a besoin « *de monde pour faire monter mon perso et rejoindre le niveau des autres* ». Depuis qu'ils sont parents, l'envie de revenir sur Tours est plus grande. Paris leur apparaît comme une ville particulièrement inconfortable pour élever un enfant. Alexandre voit également dans ce retour en province une occasion de revoir certains de ses amis du club et, en conséquence, une baisse de la pratique du MMO au profit « *d'une bonne vieille partie de jeu de rôle papier.* »

Comme Alexandre, Bertrand, 42 ans, a crée une guilde de *World of Warcraft* avec des copains : « *WOW c'est une histoire de potes et de jeux de rôles* ». A ceci près qu'il s'agit moins, comme Alexandre, de copains d'enfance, attachés à une ville et à une époque de sa

[1] Outil gratuit qui permet d'organiser une réunion en fonction des horaires de chacun.

vie, qu'à des joueurs avec qui il joue régulièrement au jeu de rôles, au poker et au jeu de société : collègues de travail, joueurs rencontrés dans les magasins, « copains de copains », etc. Bertrand travaille dans le même centre d'animation depuis près de 20 ans. Faisant fonction d'animateur (responsable d'un club de jeu et d'un atelier multimédia), ayant un DUT dans l'animation, il est en voie de devenir directeur-adjoint de la structure. Sa femme, Isabelle, travaille également dans l'éducation populaire : elle est directrice d'un centre de loisirs.

Bertrand réalise des aquarelles à titre « amateur » : quelques fois il les vend, mais il les donne le plus souvent à ses amis (dont il fait des portraits). Il a un blog sur lequel il expose son travail. Cependant, depuis qu'il joue à WOW, il peint moins qu'avant. Le MMO a pris sur son « *temps créatif* ». Par ailleurs, il est délégué syndical dans son travail et militant au Parti Communiste. C'est l'une des activités sur laquelle le MMO a le moins « empiété » précise Bertrand. Comme Alexandre, il a fallu fixer des « *règles dans le couple* » concernant sa pratique du MMO. Son épouse, qui n'est pas joueuse de MMO, a rapidement fait part à Bertrand de son agacement de le voir « *à peine rentré, se coller devant l'ordinateur* ». Les deux ordinateurs, sur lesquels il joue (il connecte souvent deux avatars), sont dans le grenier, qui lui sert de bureau, de salle de jeu « *quand les copains viennent jouer* » mais aussi d'atelier de peinture. Dans cette pièce, il possède également une console de jeu. La télé et le lecteur DVD sont dans le salon.

La guilde à laquelle appartient Bertrand a été créée à l'origine avec deux collègues de travail, un animateur comme lui et le directeur du centre où Bertrand travaille. « *Des ados au centre parlaient de WOW. On s'est dit "tiens on va essayer"*». Très vite, d'autres connaissances les ont rejoints : copains, cousins, collègues, etc. Leur guilde est aujourd'hui une « grosse guilde », qui regroupe plus de 80 joueurs actifs. Elle est constituée d'un noyau de joueurs, les fondateurs, qui se connaissent tous dans la « vraie vie » et habitent tous ou presque la région bordelaise. Autour de ce groupe d'amis, la guilde s'est agrandie en intégrant des joueurs d'origines diverses. Bertrand a notamment invité les joueurs à son anniversaire. Quelques Québécois l'ont invité à venir : « *pour l'instant, on a pas de rond pour partir, mais ca devrait se faire. C'est le seul truc positif du jeu pour ma copine : on a des plans pour dormir gratos* ».

Dans leur guilde, Bertrand et ses amis présentent le profil de joueurs passionnés et d'experts en *roleplay*. C'est moins le combat, la performance que le fait de s'inventer une histoire et de « *se taper un bon gros délire* ». Ils inventent des histoires, créent des « événements *roleplay* », organisent des mariages. Leur guilde est (re)connue par les autres joueurs du serveur pour la qualité de leur *roleplay*. Ils ont souvent des demandes d'intégration parce qu'ils font figure « *de la meilleure guilde roleplay du serveur, je pense. Sans fausse modestie, les joueurs nous connaissent et, dès qu'ils voient le nom de la guilde, ils savent que … que ça va être du bon roleplay. On a tous une expérience du jeu de rôle, on a tous été maîtres de jeux à Donjons, en plus on est animateur de formation … donc oui, on sait comment faire une histoire sympa* ». Par ailleurs, Bertrand et un de ses collègues sont bénévoles dans le jeu. Ils aident les Game Master à créer des animations, suggèrent des idées de scénarios: « *on est devenu incontournable sur le serveur* », précise Bertrand.

Robin (26 ans) et Romuald (51 ans) : des sociabilités à domicile

Robin a 26 ans, il est doctorant en biologie moléculaire. Il étudie « le cerveau des mouches ». Joueur de *Dark Age of Camelot*, il vit entre deux maisons, celle de ses parents à Saint-Etienne et un appartement qu'il loue avec son frère à Lyon où ils étudient tous deux. Son frère, plus jeune de 3 ans, est en licence de Mathématique. Robin est atteint d'une maladie génétique, une maladie rare : son corps ne produit pas assez d'enzyme et des insuffisances rénales provoquent de temps à autre de vives douleurs et des états de fatigue très lourds. Sous traitement permanent, Robin doit parfois arrêter de travailler (et de jouer) lorsque les crises sont trop aigües. Il doit séjourner quelques jours à l'hôpital, à la suite desquels il

réside quelque temps chez ses parents pour se reposer. Sa vie est ponctuée par ces crises, de façon très irrégulière. Parfois une année peut s'écouler sans difficulté majeure, parfois les crises se succèdent. Ses horaires de connexion sont liés non seulement à son activité professionnelle (il veille à ne pas se coucher après minuit, quand il travaille en semaine, le week-end il joue plus) mais également à sa maladie.

Bon élève en sciences (mais « *nul en français* ») depuis le début de sa scolarité, il poursuit une thèse dans un laboratoire de biologie. Il bénéficie d'une bourse à laquelle s'ajoutent des contrats temporaires de « chargé de recherche », proposé par son laboratoire sur certaines missions. Sa maladie l'empêche cependant de « *pouvoir suivre les recherches à terme, et ça c'est difficile pour moi et mes collègues* ». Pour Robin, le MMO apparaît clairement comme une activité en lien avec sa maladie. Peu amateur d'autres jeux vidéo, il a commencé à jouer à *Dark Age of Camelot* en lisant un article sur le net. C'est l'idée de « *rencontrer du monde* », « *de voir d'autres gens* » qui lui a donné l'envie de jouer. Dans le jeu, Robin apprécie toutes les dimensions de l'activité ludique ou presque. Comme Lucie, c'est le fait de mener une activité en groupe qui prime, peu importe la nature de ce qui est entrepris : PVE, PVP, Quêtes, etc.

Toujours soucieux de la bonne entente au sein de la guilde, et toujours prêt à aider les jeunes joueurs et à fournir des conseils, il crée régulièrement et parallèlement au jeu des machinimas, racontant les aventures de la communauté, de façon souvent humoristique. Il enregistre les parties de jeu, mais aussi les conversations sur *Teamspeak* pour monter des petits films, de 15 minutes environ, qu'il met en ligne tous les deux mois. A l'origine peu spécialiste dans le domaine de l'audiovisuel, il s'est révélé petit à petit expert et a développé des vidéos de plus en plus sophistiquées au point qu'une de ses créations a reçu un prix lors d'un concours de machinima organisé par l'éditeur (il a gagné un mois d'abonnement, une monture rare et une arme unique).

Régulièrement, il écrit à l'éditeur pour proposer des idées de quêtes, d'animation ou de modification des règles. Les Game Masters lui ont proposé d'être « bénévole » mais il a refusé. Il est, par ailleurs, l'un des spécialistes sur le serveur pour trouver les failles du jeu. Il avait trouvé un soir un « bug » assez redoutable qui permettait de tuer bon nombres d'ennemis sans jamais pouvoir être vu. Mais c'est moins le fait de pouvoir gagner qui l'intéresse que de trouver les dysfonctionnements du programme : « *ça m'éclate de trouver un bug exploit, après je m'en fous, de toute façon je suis une quiche en RVR* ». Il fait figure, pour reprendre le terme de Raessens, de « déconstructeur » de mondes virtuels.[1]

Son frère, avec qui vit Robin une partie de l'année, ne joue pas. Robin a pourtant essayé de le convertir en lui prêtant des personnages de ses comptes, mais en vain. Le frère de Robin a un ordinateur dans le salon qui côtoie les deux ordinateurs de Robin (un fixe et un portable qui lui permet de jouer chez ses parents). Si le frère de Robin ne joue pas, le MMO est cependant une pratique partagée d'une certaine manière. Non seulement Robin raconte ses aventures régulièrement à son frère mais, plus encore, ce dernier connecte parfois l'avatar de son frère pour signaler aux membres de la guilde que Robin ne sera pas là, sans préciser les raisons de son absence (le plus souvent liée à sa maladie, mais tous ne le savent pas dans la guilde et Robin ne tient pas à ce que tout le monde le sache).

Membre actif de deux guildes (chacune sur des royaumes ennemis), il s'est constitué ce qu'il appelle un réseau « *de potes de l'ordi* ». Il a, cependant, rencontré plusieurs d'entre eux à des IRL, auxquelles il participe quand sa santé le lui permet. Contrairement à d'autres joueurs, le temps consacré au jeu vidéo est, chez Robin, un temps par défaut, en creux d'une sociabilité « IRL » : « *Dès que je peux, je sors* ». Amateur de concerts de Hard rock, auxquels il se rend avec son frère, il fait aussi de la salsa le week-end (« *pour sortir mais aussi pour trouver une*

[1] Joost Raessens, « Computer Games as Participatory Media Culture », *op. cit.*, p. 141.

copine »). Certains des joueurs de ses guildes sont devenus de « vrais amis » qu'il a rencontrés dans la vraie et qu'il contacte régulièrement en dehors du jeu (téléphone, Skype, MSN), et qu'il va voir dès qu'il peut. Par ailleurs, il a arrêté *Dark Age of Camelot* pour *Warhammer Online*, dans lequel il a intégré une guilde essentiellement composée de joueurs de DAOC avec lesquels il avait sympathisé, et dont il est aujourd'hui le *Guildmaster*.

Comme Robin, Romuald reste souvent à son domicile mais pour des raisons totalement différentes. Agé de 51 ans, suisse habitant Lausanne, il est joueur de *Dark Age of Camelot*. Marié, sans enfant, cet ancien ingénieur dans les télécommunications a été directeur d'une société d'informatique (mise en place de réseaux informatiques et de « gros système »). Sa société a été florissante et Romuald estime avoir bien gagné sa vie. Lorsque nous l'avons rencontré pour la première fois dans le jeu, il était à la retraite depuis 3 ans. Ce jeune retraité, marié, sans enfant, avait vendu les parts de sa société à son associé, (un ami avec lequel il avait monté son entreprise) pour s'occuper de son épouse « *en fauteuil roulant* » à la suite d'un accident de voiture, dont il a, pour sa part, des séquelles « *mais beaucoup moins grave* ». Si cet accident est une des raisons pour lesquelles il a arrêté de travailler, c'est aussi parce que son travail « *ne l'intéressait plus guère* ». Ayant aménagé en partie sa résidence pour faciliter les déplacements et l'autonomie de son épouse, il reste souvent à la maison « *à la fois pour m'occuper d'elle, mais aussi pour profiter de la retraite. Elle peut rester seule, y a pas de problème, c'est juste que les sorties, c'est plus compliqué* ».

Initié par son neveu à *Dark Age of Camelot*, le jeu occupe une grande partie de ses journées. Sans se considérer comme un « hard gamer », il joue près de 20 heures par semaine et pratique d'autres jeux vidéo. Passionné de télécommunication, d'électronique et d'informatique, Romuald est l'expert dans la guilde pour réparer les PC, dépanner et donner des conseils et des coups de mains. Il a même envoyé un disque dur et une carte graphique, qu'il « *avait en rab d'un vieux PC* », à un joueur de la communauté en manque de matériel. C'est un personnage populaire dans la guilde, au point d'avoir été élu GM.

Comme Robin, il passe beaucoup de temps à aider les autres membres pour « pexer », pour progresser. Il prend également son statut de Guildmaster très à cœur, et recrute régulièrement de nouveaux joueurs qu'il accompagne et pour qui il essaie de créer des conditions favorables afin qu'ils adhèrent au jeu : « *faut aider les nouveaux, toujours, c'est trop dur au début. Moi, je vois, c'est mon neveu qui m'a tout expliqué, et c'est pour ça que j'ai accroché, sinon je serais parti depuis longtemps […] Je suis trop vieux pour comprendre tout seul* ». Etant le joueur le plus âgé de la guilde, il est affectueusement surnommé « *papi* », « *pépé* », « *le vieux* » ou « *l'ancêtre* » par certains joueurs de la guilde, qui le « taquinent » non seulement sur son âge mais aussi sur son accent suisse que, très souvent, Romuald accentue volontiers pour le plaisir des joueurs français. Plus encore, reconnaissant volontiers son manque de vélocité lors du RVR, les joueurs ne manquent « *de me charrier parce que, en RVR, je suis trop lent* [rires]. "*Clique là, clique là, rebuff moi, heal, maladie, vite vite vite !*" *Je deviens fou mais j'aime beaucoup. Mais eux, ils en rajoutent parce qu'ils savent que … ben que [accentue son accent] j'ai du mal et qu'il y a pas le feu au lac* ».

A l'exception de son neveu, il ne connaît personne « dans la vraie vie » qui joue à *Dark Age of Camelot*. A cause de sa situation familiale et de sa localisation géographique, il ne participe pas aux IRL. Il a, cependant, régulièrement invité des joueurs à passer le voir en cas de déplacement en Suisse (un joueur de la guilde l'a ainsi rencontré, Romuald l'a hébergé lors d'un déplacement professionnel). Romuald reconnaît que le MMO a pris une place importante sur ses autres loisirs. « *C*e *qui est sûr* » précise-t-il, « *c'est que j'aurais pas joué autant, même peut-être pas joué du tout, sans la retraite. Avant non, j'avais une vie trop … trop prenante, trop de boulot pour jouer comme maintenant. Là, je suis zen, et c'est ce qu'il faut pour jouer. Faut être retraité pour jouer à ça.* »

Sonia (33 ans) et Pénélope (22 ans) : les « exceptions qui confirment la règle »

« *Bonsoir, tout le monde, alors je vous préviens : le premier qui me contrarie ce soir, je le défonce. J'ai passé une journée de merde, je suis crevée, alors venez pas me gonfler !* » C'est une des façons assez régulières de Sonia pour saluer les joueurs lorsqu'elle se connecte, le soir, sur *Dark Age of Camelot*. Cette joueuse, « télémarkéteuse »[1] dans « la vraie vie », est un personnage célèbre, pas seulement dans la guilde dont elle est Guildmaster, mais plus largement sur le serveur où elle joue. Sa popularité est d'abord liée au fait qu'elle fut l'une des premières à atteindre le plus haut niveau du jeu, ce qui suscite toujours l'admiration chez certains et constitue un certain prestige. Plus encore, cette joueuse, âgée de 33 ans, mariée, sans enfant, est connue pour son « caractère de cochon » et son « franc parler ».

Célèbre pour son personnage de haut rang, pour son bon « *gameplay* », elle est aussi connue pour « flooder » les canaux de discussion, autrement dit pour inonder les tchats de messages divers, parfois pour commenter l'état du jeu, parfois pour discuter de choses en liens avec DAOC mais très souvent pour se moquer d'un ou plusieurs joueurs. Elle est redoutée des ennemis mais également des alliés car, souvent, sur le ton de la plaisanterie, elle aime railler les joueurs de MMO sur leur « *nullité* », « *leur gameplay pourri* » ou « *leur avatar de ouik*[2] ». Elle manque rarement une occasion de faire des blagues graveleuses, paillardes, grivoises et « en dessous de la ceinture ». La plupart de ces « vannes » renvoient au domaine du second degré, et certains joueurs cherchent fréquemment à provoquer la (fausse) colère de Sonia : « *y en a, ils sont masos, on dirait qu'ils aiment ça* [rires] ». Elle apprécie tout particulièrement lorsque les joueurs ne se doutent pas qu'il s'agit d'une fille derrière l'écran. A ceci près que sa popularité est telle que peu de joueurs, à l'exception des nouveaux, l'ignorent. Son statut de fille, précise-t-elle, « *ça aide bien. Les mecs, souvent, ils osent pas répondre* [rires] ». Elle explique son aisance et son plaisir de la vanne « *par ses origines italiennes* » mais également par le rôle de la fratrie dans son adolescence : seule fille au milieu de trois frères « *bien machos* ».

Rencontrée à plusieurs occasions lors d'IRL, elle s'est cependant révélée bien plus timide, discrète et beaucoup moins « assurée » que dans le jeu. Redoutée pour « ses clash », sa capacité à mettre en boite les joueurs, elle fait fonction de GM dans sa guilde. Cependant, elle n'aime ni le PVE, ni s'occuper d'un forum, ni organiser des « soirées guildes ». Elle ne fait pas spécialement d'effort pour intégrer des nouveaux joueurs. Elle laisse le travail « *de recrutement aux autres GM. Déjà, j'aime pas ça. En plus, je suis une bille en PVE, donc faut pas compter sur moi pour expliquer. Je peux aider mais pas expliquer* ».

Initiée par son mari à *Dark Age of Camelot*, elle a « *plus accroché que lui* » qui a abandonné le jeu au bout d'un an pour un autre MMO. Elle incarne principalement, dans *DAOC,* une guérisseuse qui porte un nom assez proche du sien. Malgré le départ de son mari du jeu, elle a conservé dans son nom la marque de son union avec l'avatar de son conjoint : « Sonya épouse de Legard ». Mariés dans la vraie vie, ils s'étaient en effet mariés dans le jeu. Elle a plusieurs avatars mais elle leur consacre peu de temps. Elle est principalement attirée par le RVR et le combat de masse : « *faire des bons combats et faire des emotes, ouais, j'adore trop*. » Très bonne joueuse de RVR avec un avatar optimisé, elle est souvent sollicitée. Elle a joué avec différentes team fixes qu'elle a toutes quittées au bout de deux mois : « *je crois que c'est pas mon truc, les TF. Ça joue bien, même très bien, mais alors, faut voir les gars comment ils se la pètent. Ils se prennent la tête pour être le meilleur, ça, ça me gave. Je suis vraiment là pour me marrer* ».

Fan de football et supportrice du PSG[3], elle joue pratiquement tous les soirs de la semaine sauf quand son club favori est en lice. Peu importe le jeu, c'est le match et son club qui

[1] Opératrice de télémarketing
[2] Vient de l'anglais Weak, faible.
[3] Paris Saint Germain.

comptent : elle ne jouera pas. Cependant, il peut arriver qu'à la suite de la rencontre, elle se connecte dans le jeu si la victoire est pour Paris, afin de célébrer cette victoire ou, mieux encore, si l'Olympique de Marseille a perdu contre le PSG, elle se connectera pour se moquer des supporters de Marseille présents dans le jeu et se déconnectera aussitôt. A l'exception du football, Sonia ne regarde pas la télévision. Dans le cadre de certaines compétitions dans lequel le PSG n'est pas engagé, elle joue à *Dark Age* en regardant le match sur son téléphone portable. La télévision est dans le salon avec le PC sur lequel son mari, ouvrier chez un constructeur de pneus (mis au chômage partiel récemment), joue à un autre MMO. Sonia joue sur l'ordinateur qui est dans la chambre commune. Chacun a son espace de jeu, son ordinateur, à ceci près que, celui de Sonia, « *c'est l'ancien PC de mon mari et il commence à être trop vieux ; mon PC hein ? Pas mon mari* ». Elle joue plus que son compagnon dont le travail l'amène à rentrer plus tard qu'elle. Elle « *débauche vers 17 h* » pour être chez elle vers 18 heures, selon l'état de la ligne B du RER. Son mari rentre bien plus tard, vers 21 heures, parfois dans la nuit, « *quand ils font les trois-huit* ». Sonia lui prépare le plus souvent à manger : « *Il gueule par moment parce que quand il rentre, y a rien à manger* [rires]. *Souvent je fais un truc à manger qu'il réchauffe, sinon il se démerde. De toute façon, il va jouer aussi* ». Leur vie de couple en semaine est réglée : chacun rentre et joue, et ils se couchent sensiblement à la même heure, vers minuit. Le week-end, en revanche, est consacré à une activité à deux, sauf si l'un des deux exceptionnellement travaille : regarder des DVD, sortir au ciné, visiter la famille sont les activités privilégiées.

Comme Sonia, Pénélope fut l'une des premières joueuses à atteindre le plus haut niveau du jeu à *Dark Age of Camelot*. Comme Sonia, Pénélope fait figure « d'exception qui confirme la règle ». En effet, lors des IRL elle bouleverse souvent l'image et les stéréotypes que les joueurs se font des joueuses. Beaucoup de joueurs furent étonnés de découvrir que, derrière l'un des meilleurs joueurs de PVP, derrière le guerrier « ogre » au nom d' « Oncle Fétide » se cache une joueuse de 22 ans.

Célibataire, Pénélope est employée de commerce. Elle travaille dans une superette à Paris dans laquelle elle fait fonction tantôt de magasinière, tantôt « d'hôtesse de caisse ». Après un bac L, elle s'est installée avec son compagnon de l'époque et a voulu « *travailler directement* ». L'histoire s'étant arrêtée au bout d'un an, elle est venue vivre avec son frère, de deux ans son aîné, étudiant dans une école d'ingénieur. Son travail à la superette, c'est un « *job temporaire* ». Depuis qu'elle vit chez son frère, elle souhaite en effet « *reprendre ses études* », « *passer un concours ou reprendre une formation* » sans trop savoir quelle orientation choisir, « *peut-être dans le médico-social ou un truc comme ça* ». L'appartement dans lequel vivent Pénélope et son frère ressemble à un cybercafé. La pièce principale fait fonction de salon dans lequel il n'y a, à première vue, ni télé, ni chaine hi-fi mais 4 ordinateurs, tous connectés sur Internet, et tous en réseau local. Cependant, ces machines font fonction de télé et de chaine hifi. Pénélope et son frère utilisent deux ordinateurs quand ils jouent : un consacré au jeu, l'autre à des conversations sur MSN, à la télévision, au visionnage de DVD.

Avant *Dark Age of Camelot*, tous deux jouaient à *Counterstrike*, un jeu de tir, au sein d'un « clan » (l'équivalent pour ce jeu des guildes[1]). Son goût pour le jeu vidéo est ancien. En effet, le jeu vidéo pour elle, c'est une histoire de famille. Leur père (professeur de technologie), et leur mère (documentaliste) ont toujours eu des ordinateurs, « *des vieux ordinateurs qu'ils nous ont donnés, des … genre les vieux Amstrad 432, je sais plus. Mais c'est mon frère qui a accroché, moi j'adore le jeu vidéo mais c'est tout. Chez moi, l'ordinateur, ça a toujours été… très important. Mais c'est mon frère qui est furieux avec ça*

[1] Cf. Philippe Mora, « Derrière l'e-sport : un conflits d'experts et de jeux réseaux compétitifs », *op. cit.*

[rires]. *Moi, j'ai toujours … Oui, on aime ça, mais je veux pas en faire mon travail* ». Lorsqu'elle jouait avec son frère à *CounterStrike*, Pénélope a participé à plusieurs tournois, et s'est lancée quelque temps dans l'e-sport et le jeu en ligne à haut niveau. Son frère a cependant abandonné le jeu lorsque les études ont commencé à lui demander plus de travail. Pour sa part, Pénélope a joué quelques mois sans lui, mais a fini par arrêter : « *je commençais à tourner en rond* ». Elle a de nouveau suivi son frère lorsqu'il « *s'est mis à Dark Age* ». Là encore, son frère a joué quelque temps puis a arrêté pour jouer à WOW. Pénélope est restée sur DAOC.

Passionnée par le RVR et notamment par le 8V8, elle a rapidement intégré une team fixe, la meilleure du serveur. Pénélope n'en est pas le leader mais elle en est un élément essentiel. Elle joue un guerrier redouté, ayant le plus haut niveau sur le serveur (nos rencontres en face à face confirment nettement ses très grandes qualités). Sa team fixe est un élément important du jeu. Cependant, les relations, même si elle s'entend très bien avec deux joueurs (dont une joueuse) qu'elle a rencontrés IRL, restent avant tout liées au jeu. Le leader de sa team fixe, « *il est impressionnant, il joue comme un dieu, y a pas photo. C'est un bonheur de RVR avec lui. Mais je suis pas sûre que, dans la vie, on serait copain, non. Il est un peu jeune et puis très… pas toujours très plaisant quoi*. »

Elle participe parfois, à son « *corps défendant* », à des combats de masse, « *quand y a personne sur Agramon* ». Elle n'apprécie pas particulièrement le *roleplay* « *c'est trop bavard pour moi, je préfère le combat* ». Elle pratique le PVE, « *pas par plaisir mais pour faire progresser mes persos* » (deux principalement, un guerrier et une soigneuse, elle joue principalement son guerrier). Elle est très sensible au fait d'« *avoir le meilleur matos* » pour le combat et, régulièrement, elle change la spécialisation de son personnage *« pour trouver les meilleurs combinaisons possibles* ». Cependant, elle a réduit son temps de jeu. Depuis qu'elle a deux avatars bien équipés et de haut rang, elle joue « *essentiellement les soirs où y a team fixe, sinon, non, je déco, je fais autre chose, je regarde la télé, je bouquine* ». Elle aime par ailleurs, comme Sonia, venir « *charrier ses adversaires quand sa team gagne un combat* ». Cependant, contrairement à Sonia, elle le fait seulement « *avec les joueurs qu'elle connaît, avec qui j'ai déjà joué et qui savent que … que c'est pas méchant* ». Elle joue uniquement en semaine, jamais le week-end. La fin de semaine est réservée aux sorties en boîtes, avec ses amis. Depuis sa collocation avec son frère, les réseaux sociaux respectifs se sont mêlés, avec un net avantage pour celui de son frère. Depuis quelques mois, celui-ci a une « petite amie ». Il est moins présent à la maison. Pénélope devrait déménager, seule, dans un nouvel appartement et reprendre les études.

Ayhan (47 ans), Milo (10 ans) et Martial (26 ans) : « accrocs»

On peut enfin évoquer la famille d'Ayhan, son fils Milo et sa compagne, Patricia. Rencontrée à domicile, elle est assez remarquable par le contraste radical qu'elle présente avec toutes les familles rencontrées jusque-là. Ayhan, âgé de 47 ans est éducateur spécialisé, d'origine turque. Il habite Bordeaux avec sa femme, Patricia, 35 ans, éducatrice également, et son fils Milo (10 ans). Ils vivent tous les trois dans un appartement de 4 pièces, dont une est entièrement consacrée au jeu : 3 ordinateurs sont disponibles et plusieurs consoles sont présentes. Deux PC sont utilisés par Ayhan, le troisième appartient à Milo. Celui-ci joue au jeu vidéo depuis l'âge de 5 ans. Il passe essentiellement ses journées, son temps libre et ses loisirs à jouer avec ou à côté de son père. Ayhan est un passionné de jeu vidéo, et de MMO tout particulièrement. « *Fan* » de la première heure, Ayhan a essayé presque tous les MMO du marché depuis les premiers comme *Meridian 59* en 1996, qu'il a abandonné pour *Ultima* en 1997, puis la *4ème Prophétie*, *Dark Age of Camelot*, *World of Warcraft*, *Guildwars*, etc. Ayhan possède plusieurs comptes dans différents MMO aussi bien sur les serveurs anglophones que francophones. Dès qu'un nouveau jeu de rôle en ligne est disponible, il fait partie des testeurs qui ont le privilège d'essayer en exclusivité « la béta version ». Ayhan appartient depuis plus de 10 ans à la même guilde, une « *grosse guilde* » qui regroupe sur différents mondes virtuels plus de 500 joueurs

français.

Jusqu'à ce que son fils atteigne l'âge de 8 ans, Ayhan était le seul joueur de MMO du foyer. Milo jouait essentiellement à des jeux « solo », et à très peu de jeu en ligne. Il jouait cependant à des jeux « *de grand* », dès son plus jeune âge : *Starcraft*, *Diablo*, *Age of Empire*, etc. Depuis 2 ans, Milo joue à WOW. « *A force de voir jouer son père, il s'y est mis* », précise sa mère. Milo n'a aucune contrainte ou presque sur sa pratique vidéoludique ; d'ailleurs il a très peu de contraintes en général : il va se coucher « *quand il est fatigué* », « *il mange quand il veut* ». C'est un choix et une volonté pédagogique clairement assumée par les parents. Inspirés par la pédagogie d'Alexander Neill et « *les enfants de Summerhill* », Patricia et Ayhan ont toujours essayé, « au mieux », de laisser à leur fils unique « *le choix de ce qu'il veut faire* ». Toujours en accord avec ces principes éducatifs, ils reconnaissent cependant avoir traversé des périodes difficiles, notamment l'entrée de Milo au CP. En effet, Milo était jusque là gardé par ses parents, et l'école « *a été un peu dur pour lui, il comprenait pas qu'on l'oblige à faire des choses, qu'on lui demande de s'asseoir par exemple […] oui, ça a été très dur à un moment, on l'a même changé d'école mais maintenant ça va beaucoup mieux* », précise sa mère. Patricia ne joue absolument pas au jeu vidéo. Elle n'a ni l'envie ni le besoin : « *c'est leur plaisir à tous les deux et c'est très bien comme ça* ». En effet, Ayhan, non sans une certaine fierté, joue le soir avec son fils qui, précise-t-il, « *est bien meilleur que moi et que beaucoup d'autres joueurs, même certains hard gamers* ». Les heures de jeu de Milo ne sont ni contrôlées ni réglementées : *« il joue quand il veut. Mais je pense qu'il est moins accroc que moi* [rires]*».*

Initié par Ayhan, Martial, 28 ans, a d'abord été joueur de *DAOC* puis de *World of Warcraft*. Son initiation s'est produite dans un moment très particulier de sa vie. Alors en couple à Bordeaux, Céline, sa compagne, a été reçue sur dossier (et entretien) dans une prestigieuse école de cinéma à Paris. Finissant une maîtrise en sociologie, Martial et sa compagne ont fait le choix, pendant un an, de vivre séparément, l'une à Paris et l'autre à Bordeaux pour leurs études. Cette situation est temporaire, Martial rejoindra Céline l'année suivante. Tous deux d'origines modestes (le père de Martial est marin pêcheur), ils ne peuvent supporter la charge financière de deux loyers. L'oncle de Céline, Ayhan, propose de l'héberger pendant un an. « *En fait, j'aurais jamais dû* » précise Martial en riant, « *Ayhan est un type adorable et génial, mais il est fou. Il m'a fait essayer DAOC cette année là et j'aurais jamais dû mettre le doigt là dedans* ». Son année à Bordeaux est entièrement consacrée à *Dark Age of Camelot* : « *c'est simple je faisais plus que ça, mais vraiment que ça. Je branchais le PC et je jouais toute la journée. […] En plus, en maîtrise, on te demande pas grand-chose, donc autant te dire que ça a été … monstrueux* ».

Pour Martial, il n'y a pas de doute : « *j'étais complètement accroc* ». Le terme employé ne renvoie pas, comme chez certains joueurs, à une façon de parler de leur quantité de jeu, mais bien à un discours « pathologique » : « *vraiment, si je jouais pas, ça me manquait […] Les rares fois où j'allais à la fac, je pensais à ce que j'allais faire dans DAOC, en rentrant. Je sais pas comment tu dirais … heu, oui, dépendant, j'étais dépendant* ». Travail universitaire « *foutu en l'air* », Martial reconnaît également que « *tout ce que je faisais avant, je le faisais plus* ». Grand lecteur de bandes dessinées, amateur de films d'horreur, il n'en achète plus. « *Pour le cinéma ou la musique, pareil* ». Plus encore, sa pratique intensive du MMO a eu, selon Martial, un impact sur Céline : « *le pire, je crois, c'était qu'au lieu de monter la voir, je restais le week-end pour jouer. Et quand elle, elle venait, je jouais quasiment tout le temps. Elle en a souffert, je pense, mais elle a jamais rien dit* ».

Son année de maîtrise ratée, Martial décide tout de même de quitter Bordeaux pour rejoindre Céline sur Paris. A cette occasion, il décide d'arrêter de jouer de façon radicale. Il détruit ses avatars de haut niveau et, intentionnellement, il ne ramène pas son ordinateur dans leur nouvel appartement, « *pour décrocher complètement. Y avait juste l'ordinateur de Céline qui est un*

vieux truc, donc c'était parfait : je pouvais pas jouer ». A Paris, Martial continue ses études et réussit sa maîtrise pour enchaîner ensuite sur un DEA. Pendant deux ans, « *j'ai pas touché un MMO, même pas un jeu vidéo normal* ». Il pense que sa tendance à jouer de façon excessive n'est peut être pas complètement liée au MMO mais au jeu vidéo en général : « *j'avais déjà senti ça avant quand je jouais à Starcraft* ». Ayant réussi son DEA en sociologie du travail, Martial cherche un emploi. Après plusieurs « petits boulots », il trouvera un poste d'agent à l'ANPE. Il découvre alors *World of Warcraft* par le biais, encore une fois, d'Ayhan. Hésitant longtemps à « *s'y mettre* », il franchit quand même le pas, avec la crainte, toujours, d'être absorbé. A sa propre surprise, même s'il trouve le jeu « génial », il parvient à réguler sa pratique en s'imposant des contraintes. Il joue près de 15 heures par semaine mais « *en tout cas, je joue pas comme je jouais avant. Là, je me cale juste des soirs en semaine, et le week-end si Céline bosse* ». Il a mis son PC nouvellement acheté dans la pièce principale, le salon, « *pour être avec Céline quand elle travaille sur son PC, ou si elle regarde la télé, si y a un truc. Je suis une sorte de gros casual maintenant* ».

Lorsqu'il pense rétrospectivement à sa période « addictive » passée, Martial l'analyse de deux manières. A la fois il souligne les propriétés mêmes du jeu *(« c'est fait pour que t'accroches, c'est clair, tout est … t'as jamais fini de jouer quoi, y a pas de fin »*) mais il évoque également le caractère très particulier de sa vie à l'époque de DAOC : « *en fait c'était un peu un double départ. Mon père venait de mourir, bon, je le savais depuis un moment que… enfin, disons que c'était prévisible. Mais le coup de Céline qui se barre sur Paris. Je sais pas. Je vais croire que … ouais, il doit y avoir quelque de psychologique là-dedans* ». Lors de notre dernier contact, Martial ne jouait plus au MMO (juste quelques jeux « solo » sur sa console). Céline était enceinte.

MMO Vs pratiques culturelles : télévision, lecture, sport… un loisir invasif

A travers ces portraits brièvement esquissés, on peut voir comment les MMO s'insèrent dans des contextes sociaux et familiaux divers. Joueurs en couples, joueurs célibataires, joueurs parents, joueurs adultes, « ados », salariés, sans activités, étudiants, lycéens, collégiens… les configurations sont multiples[1]. Chaque situation structure, en partie, la pratique et configure le MMO dans des formes toujours particulières. Derrière ces spécificités, on peut cependant observer des processus communs et des tendances générales. En effet, quel que soit le contexte et le profil des joueurs, un des éléments communément observés et régulièrement cités par les joueurs est l'impact du MMO sur les autres loisirs, et tout particulièrement la télévision. La plupart des joueurs interrogés ont en effet cité la télévision comme pratique sur laquelle le MMO l'a emporté. Ainsi Faouzie[2] déclare : « *la télé ! Ça a pris sur la télé. Avec WOW, je regarde plus du tout, mais plus du tout la télé. Quelques séries, genre Prison Break, mais en Divx seulement, quand je joue pas*. » De la même façon, Cyrille[3] a « *largué la télé depuis que je joue. Disons, je travaille de nuit. Donc, je rentre chez moi, j'allume le PC et je trouve pas l'intérêt de regarder la télé. Avant, oui, je faisais que ça, mais depuis DAOC, non. Du coup, j'en ai plus*. »

Pour Sophie[4], c'est « la télé avec son mari » qui a été sacrifiée au profit du jeu : « *Mais c'est vrai que plutôt que de regarder des conneries avec lui à la télé, ben je suis mieux à jouer […] Y a eu des tensions, ouais. Mais bon ça s'est réglé. Mais la télé, je lui ai dit : "écoute, là je déconne, je m'amuse". Alors la telé … heu, non, c'est bon* ». Elle souligne par ailleurs que si

[1] Cf. quatrième partie, « Présentation de la population : quelques éléments descriptifs », p. 223.
[2] Faouzie, 20 ans, joueur de WOW étudiant en sociologie (première année), célibataire, père artisan (maçon), mère employée de commerce, entretien à domicile, Seine Saint Denis.
[3] Cyrille, 30 ans, célibataire, joueur de DAOC, joueur de WOW travaille de nuit dans une usine comme agent d'entretien, rencontré à Mont de Marsan, lors d'une LAN Party.
[4] Sophie, joueuse de DAOC, 41ans, mariée, mère au foyer, mari avocat, mère de deux enfants (11 et 16 ans), le plus âgé est joueur de DAOC, initiée à DAOC par l'aîné. Rencontrée lors d'un salon du jeu vidéo.

la dimension chronophage des MMO est souvent évoquée, la pratique est rarement mise en perspective avec la télévision en termes de temps et de contenus : « *ce qui est fou, je trouve, c'est …comment dire ? Que certains critiquent les MMO parce que tu fais moins de trucs, ça te prend sur ton boulot, tes gosses, d'accord. Mais quand tu regardes certains trucs… je sais pas moi, tiens, je te parlais de la télé tout à l'heure. Mon mari, au début, il comprenait pas. Mais franchement, je vois, les trucs qu'on regardait à la télé avec mon mari, honnêtement, il ferait mieux de jouer avec moi, c'est quand même moins con que les trucs sur M6. On passait un temps fou devant la télé, mais personne dit rien, on trouve ça normal. Mais bon, les MMO, après tout, c'est pas … ça fait peur, c'est pas bien quoi. Y un truc bien moral et bourgeois, là* ».

Si le temps consacré à la télévision n'est pas totalement réduit ou supprimé, le rapport est cependant transformé. La télé n'est plus une pratique centrale, mais devient l'objet d'une attention oblique, d'une observation flottante, d'un intérêt secondaire. Par ailleurs, on retrouve souvent l'idée chez les joueurs que certaines émissions se prêtent mieux que d'autres à une écoute partielle car elles exigent peu d'effort de concentration : « *la télé de temps en temps, ouais, enfin si, si y a une connerie à la télé en même temps, style Fogiel ou ce genre de truc. Mais je vais pas regarder un film pendant que je joue. Aussi, des fois, parce qu'il y a quelqu'un d'autre dans la maison qui la regarde* [le PC est dans la salon]. *Si je suis tout seul, soit je regarde une merde, soit j'éteins* ».[1]

Quand elle n'est pas supprimée, la télévision apparaît dans le discours et la pratique des joueurs tantôt comme un « bruit de fond », tantôt comme un support pour être commenté collectivement lors des séances de craft[2]. Ainsi, Akim[3] précise : « *ouais, ça a pris sur la télé. En fait, ce qui est marrant, c'est que je l'allume que quand des joueurs en parlent. Y a un pote dans le jeu, il mate tout le temps la télé. Quand on joue, il est toujours là à dire "vas-y mate la 2, mate la 3"*, *souvent quand y a un truc drôle ou un truc trop pourri […] Ça peut être n'importe quoi. Un chanteur tout moisi, la Star Ac … la dernière fois, c'était un truc, sur la 3, c'était sur, je sais plus quoi bien, avec des filles et des coupes de cheveux débiles…* »

Après la télévision, c'est paradoxalement « le temps consacré au jeu » qui est mis à mal par les MMO. Très souvent, dans les discours, apparaît en effet un « temps de jeu », réservé aux jeux vidéo ou à d'autres activités ludiques, que les joueurs s'allouent dans la semaine ou le mois, dans des proportions plus ou moins grandes selon les cas. Le jeu de rôle en ligne tend alors à prendre le pas sur d'autres pratiques (vidéo)ludiques. Ainsi René[4] déclare qu'il joue moins « à la console » depuis qu'il joue à WOW : « *Ouais, ça a pris ... d'abord, ça a fait que j'ai pratiquement arrêté de jouer à la play[station]. C'est surtout* Gran Turismo 4 *qui en a pâti. Et j'ai arrêté de jouer aux autres jeux auxquels je jouais sur l'ordi. Quand tu as une vie de famille et des gamins, tes temps de jeux, ils sont très contingentés. Et le temps de jeu que j'ai pour les jeux de plateaux, c'est du temps à plusieurs que je vais pas passer à jouer tout seul dans mon coin. Et donc, si je joue à WOW, ben je supprime forcément quelque chose. Donc, en fait, ça a pris sur le temps que je passais sur les consoles ou sur d'autres jeux sur*

[1] René, joueur de WOW, 41 ans libraire (directeur de la librairie), marié, deux enfants (un garçon de 14 ans, joueur de WOW également avec qui il partage le même compte), une fille de 9 ans qui joue de temps en temps. Sa compagne institutrice ne joue pas. C'est un joueur occasionnel (4-5 heures par semaine). Entretien à domicile, Bordeaux.

[2] Cf. quatrième partie : « Attention divisée, multitâche et présence distribuée : clavardage, films, téléphone, nourriture, travail, sommeil … ou l'art de « faire autre chose », p. 394.

[3] Akim, 31 ans, joueur de Daoc, installateur d'alarmes (domicile et entreprise), en couple (pacs), sa compagne, enceinte, (assistante bibliothécaire) ne joue pas. Souvent en déplacement, il joue dans les hôtels (il se renseigne préalablement si l'établissement est équipé de l'ADSL). Banlieue toulousaine. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.

[4] René, joueur de WOW, 41 ans libraire (directeur de la librairie), marié, deux enfants (un garçon de 14 ans, joueur de WOW également avec qui il partage le même compte), une fille de 9 ans qui joue de temps en temps. Sa compagne institutrice ne joue pas. C'est un joueur occasionnel (4-5 heures par semaine). Entretien à domicile, Bordeaux.

ordi. Mais ça a pas empiété sur une autre activité ». De la même façon, Emile[1], joue toujours autant mais a réduit la diversité des jeux vidéo pratiqués : « *Ben non, pas spécialement, en fait y a rien qu'a changé depuis que je joue. Je vois pas. C'est juste qu'en temps normal, des fois, j'aurais joué à* Painkiller*, ben là je joue à WOW. En fait, je joue moins de temps à un autre jeu et je joue plus à ça. Ca prend du temps comme un jeu normal ».*

Lorsque le MMO est une pratique vidéoludique exclusive, autrement dit lorsque les joueurs ne jouent pas (ou ne jouaient pas avant) à d'autres jeux vidéo, ce sont d'autres activités ludiques qui ont été diminuées : jeux de rôles sur table, jeux de figurines, jeux de cartes, poker, jeux de sociétés, sport, etc. « C*a a empiété sur le jeu de rôle sur table, ça, c'est évident. Et puis, je fais un peu moins de plateau avec les amis.* »[2] De la même façon, Sofiène remarque que ses pratiques vidéoludiques ont été réduites et que le sport a été éradiqué : « *Alors d'abord sur les autres jeux vidéo, et un peu sur mes loisirs, surtout le basket. Avant, je faisais beaucoup de basket, depuis j'en fais quasiment plus.* » Si le MMO apparaît ainsi comme un facteur qui n'est pas sans effet sur la santé physique des joueurs, Olivier, nous en propose cependant un bienfait : depuis qu'il joue il fume moins. De son point de vue, « le MMO est bon pour la santé ».

Entretien avec Olivier[3], joueur de WOW

Depuis que tu joues à WOW, est-ce qu'il y a des choses que tu fais moins ?

… Je serais tenté de dire oui… Je passe beaucoup moins de temps, on va dire, sur d'autres jeux vidéo. Regarder la télé également. Travailler pour ma formation [rires]. Par contre, y a des habitudes que j'ai prises. C'est le petit thé ou la petite infusion pendant que je joue. Ça, je le faisais pas avant. Une chose que je fais beaucoup moins depuis WOW, c'est fumer. Ouais, je fume moins. Avant, je jouais à un jeu, genre un truc de hockey, je me faisais deux-trois matchs et j'allais me fumer une clope. Donc en gros, 45 minutes quoi. Là, ça m'arrive de rester deux-trois heures, sans ressentir le besoin de fumer. C'est bon pour la santé les MMO [rires].

Tu fumes pas dans ta maison ?

Non, ben je suis chez ma mère donc… Pas à l'intérieur. Mais par contre, je serais chez moi, y a des chances que je fume autant. Parce que c'est le reflexe d'être derrière un écran. Le cendrier, la clope. Là en fait, c'est parce qu'il faut se lever de l'écran et partir. Effectivement y a des choses … Enfin qui me captivent et, au final, je ressens plus le besoin de fumer. C'est plus ça.

Après la télévision et le sport, la lecture est citée comme pratique sacrifiée sur l'autel des loisirs. *« La lecture, parce qu'avant je passais mes soirées à lire, et maintenant je suis sur mon PC, et je lis quand je vais me coucher, mais bon, quand je vais me coucher à 5 heures du matin… je lis pas, donc la lecture a baissé. Et puis la télé. La télé, c'est pas grave, mais la lecture, oui, je lis moins de romans, ça c'est dommage ».*[4] Dans d'autres cas, il s'agit de lecture au sens large : magazines, informations, presse, articles sur Internet. Ainsi, Matthieu[5] précise que son temps de lecture de romans a été diminué mais également que son temps de lecture d'articles sur Internet est consacré essentiellement au jeu : « *ouais, ça prend sur plein de choses, sur la lecture parce que je finissais tard, donc j'avais plutôt envie de me coucher que de lire un bouquin. Ça a pris sur ça... la télé, je regardais pas trop la télé mais, là, je la regardais plus du tout. Ça a pris du temps aussi sur la pêche aux infos sur Internet, je surfais moins sur Internet. Ou alors j'y allais uniquement pour WOW, pour mon blog, pour des articles sur WOW ».*

[1] Emile, 12 ans, joueur de WOW, collégien, joue avec ses copains du lycée dans un cybercafé, ou sur le PC de son père (cadre à la poste, mère documentaliste). Données et conversations ethnographiques. Rencontré « IRL » dans un cybercafé.

[2] Cathy, joueuse de WOW, (joueuse de jeu de rôle), 28 ans, hôtesse de caisse, en couple, son conjoint (agent comptable) est joueur de WOW, parents d'un bébé de 4 ans. Données et conversations ethnographiques. Entretien à domicile.

[3] Olivier, joueur de WOW, 24 ans, célibataire, assistant d'éducation, (en formation d'animateur socioculturel). Entretien à domicile, Bordeaux.

[4] Anne, 25 ans, joueuse de WOW, mère au foyer, jeune maman (bébé de 9 mois), initiée par son compagnon, Benjamin, 27 ans, professeur d'histoire au lycée, joueur de WOW, Entretien à domicile, banlieue parisienne.

[5] Matthieu, 28 ans, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, ancien ingénieur réseau (bac+5), animateur socioculturel, en couple, sa compagne, enceinte (Delphine) joue à WOW également. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

Dans une perspective proche, d'autres insistent sur le fait que c'est leur « leur temps créatif » qui a été modifié. Ainsi Bertrand[1], peintre à ses heures (il réalise des aquarelles qu'il présente sur un blog), reconnaît que le MMO a pris sur ses activités artistiques : « *puis, heu, après moins de temps créatif sur le PC. Je passais énormément de temps à dessiner et à peindre sur Photoshop, c'est des temps qui sont passés à la trappe* ». De la même façon, Yohann[2], dessinateur « amateur », reconnaît que le MMO a pris sur son temps de création, à ceci près qu'il continue de dessiner sur un même volume horaire mais uniquement en lien avec le MMO : « *ça a pris sur le créatif. C'est un peu ça le problème. Alors il faut trouver le moyen de faire de la création sur le net dans un jeu, c'est ce que j'ai fait. Je dessine toujours autant mais c'est une BD sur WOW, je fais moins de trucs variés qu'avant* ».

Quelques joueurs insistent enfin sur la diminution du « *temps social* » : aller boire un coup avec les copains, sortir, aller au ciné … à ceci près que la relation entre jeu vidéo et activités sociales est toujours paradoxale. En effet, c'est un temps sacrifié pour les réseaux sociaux de la vraie vie au profit de temps sociaux avec d'autres joueurs dont certains sont issus de la vraie vie ou du jeu. Matthieu souligne assez bien cette complexité lorsqu'il précise que le MMO, dans son cas, a empiété sur *« le temps social : sortir, aller boire un verre, voir des gens, aller dans un bar avec des gens normaux, parler pour de vrai. Ça a pris un peu ce temps là, même si ... à cette époque, comme je te disais, je sortais plus trop. C'était un moment particulier de ma vie où je me suis un peu replié sur moi-même. Donc, quelque part, ça m'a un peu resocialisé peut-être. En plus, certains, on s'est connu IRL, donc c'est très bizarre. Mais je pense que c'est un des gros défauts de WOW et des MMORPG, c'est que ça bouffe un temps. Ca bouffe énormément de temps. WOW c'est un des plus … Ça bouffe un temps dingue. Parce que t'as affaire à des gens, parce qu'on discute, donc ça prend du temps »*. A quelques exceptions près, le MMO apparaît ainsi comme un loisir qui envahit les autres loisirs. Deux processus sont à l'œuvre. Tantôt le MMO a un effet parasitaire sur d'autres pratiques culturelles, telle que la télévision, la lecture ou le sport : il prend peu à peu le pas sur d'autres activités. Parfois, il a un effet symbiotique, c'est-à-dire qu'il se mêle avec une autre pratique : on écrit, on peint, on dessine sur WOW, on sort avec des amis du jeu.

Cependant, quelques joueurs soulignent que le MMO n'a pas eu une grande influence sur leurs loisirs. Il s'agit souvent de joueurs « casuals », occasionnels, qui sont autour de 7-8 heures de jeu par semaine. « *Vu ce que je joue par semaine, non, vraiment ça a rien pris sur… Je joue vraiment sur les temps morts*. »[3] Pour d'autres, comme Emilie[4] et son conjoint Sacha, le MMO s'insère « en creux », par défaut, dans le quotidien : « *ça n'a pas changé grand chose. On a changé de vie en même temps quand on a commencé WOW. J'ai eu un travail, donc mon rythme de vie a changé un petit peu. Et puis on est venu vivre à la campagne, alors qu'avant on était en ville. Donc, forcément, on a changé toutes nos habitudes au même moment. Donc, pour l'instant, on n'a pas vraiment rogné sur quelque chose de préexistant*. »

Entretien avec Delphine[5], joueuse de WOW :
Depuis que tu joues à WOW, est-ce que ça a pris du temps sur autre chose ?

[1] Bertrand, joueur de WOW, 42 ans, animateur socioculturel (en voie d'être directeur adjoint d'un centre social), en couple, sans enfant, son épouse ne joue pas, passionné de jeu, joueur de jeu de rôles et de jeux de plateaux, joue à WOW essentiellement sur des serveurs roleplay. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 544.

[2] Yohann, 33 ans, joueur de WOW, sans activité rémunérée, à la recherche d'un emploi, (ancien manutentionnaire en grande surface), sans diplôme, joueur de jeu de rôle, fan de bandes dessinées et de romans de SF, en couple, (sa compagne, professeure des écoles ne joue pas), entretien à domicile, Bordeaux.

[3] Lucas, 29 ans, joueur de WOW (casual : 8 heures par semaine, uniquement le week-end), kinésithérapeute, en couple (sa compagne est vétérinaire), non-joueuse, jeune papa. Nantes. Rencontré au festival du jeu vidéo, déguisé en mort vivant.

[4] Emilie, 26 ans, joueuse de WOW, éducatrice jeunes enfants, en couple, son mari est joueur, son beau-frère aussi qui les a initiés, joueuse occasionnelle (12 heures par semaine). Elle ne joue pas dans une guilde, et joue souvent « en solo », toute seule, entretien à domicile, banlieue bordelaise.

[5] Delphine, 25 ans, animatrice en centre social, en couple, (attend un enfant), son ami est joueur de WOW (ils jouent rarement ensemble), elle joue principalement une gnome démoniste, refuse de jouer dans une guilde, et joue souvent « en solo », toute seule. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

[Silence]. Heu, non.

Sur les livres ?

Heu, je lisais déjà pas beaucoup, donc non.

Sur la télé ?

J'ai pas la télé.

Sur la vie de couple ?

Non plus, mon copain est joueur [rires].

Les repas de famille ?

Non plus [rires], j'ai jamais été très repas de famille.

Bon, ben je sais pas moi [rires], tu cherches à contrarier la recherche c'est ça ? [rires]

Je suis désolée [rires], je suis vraiment désolée. J'aimerais bien te dire que j'ai plus aucune vie à cause du MMO mais non, vraiment.

Tant pis je ferais avec…

Pour Chloé[1], enfin, le MMO, c'est du temps « inutile » qui a été remplacé par du temps « inutile »: « *Non, pas plus que ça. En fait, j'ai toujours été branchée sur mon PC, le soir. Que ce soit sur MSN, des conneries comme ça, ou à surfer. Je regarde pas la télé. Ca a juste remplacé du surf sur Internet, parfois inutile, et du coup je fais moins de MSN. En fait, au lieu de regarder n'importe quoi sur le net ou de dire des conneries sur MSN, ben je joue* [rires]. *Remarque, l'un n'empêche pas l'autre. Je peux dire des conneries en jouant* [rires]*, donc ça change rien en fait* [rires]. »

Les MMO dans l'espace scolaire et professionnel : école, travail, sommeil

Face à cette invasion du MMO dans les loisirs, la logique peut être d'étendre le temps de jeu au détriment du sommeil. « *En période d'exams, c'est pas évident du tout et c'est le sommeil qui trinque* »[2]. Dans le cas des joueurs collégiens ou lycéens, en somme dans le cas des mineurs, certains jouent « clandestinement ». Ainsi, un joueur que nous avons rencontré[3] se connectait en plein milieu de la nuit pour jouer en « cachette » de son père. Ayant « groupé » plusieurs fois avec nous, il nous avait averti qu'il risquait « *quitter le jeu sauvagement* » si son père l'entendait jouer et entrait dans sa chambre. Il nous a précisé qu'il ne pouvait jouer que le mercredi après-midi, et que ce temps lui semblait bien insuffisant. Ses connexions clandestines se produisaient en moyenne une ou deux fois dans la semaine. Lorsque son père se levait, il coupait alors l'ordinateur pour courir au lit et feindre le sommeil.

Entretien avec Guillaume et Joachim[4], joueurs de WOW : temps de jeu et pratiques clandestines

Ça fait combien de temps que vous jouez ?

Joachim : par jour ? Ben, ça dépend en fait. La période "vacances", on joue beaucoup plus que la période "scolaire". Pendant les vacances, ça peut aller, genre 4-5 heures par jour. Par contre, dans les jours en périodes scolaires, ça dépasse pas les deux heures par jour. Mais les week-ends, c'est pareil qu'en vacances.

En période scolaire, vous jouez plutôt vers quelle heure ?

Guillaume: Quand on rentre du collège en fait. Vers les 7-9 heures. Des fois exceptionnellement après le dîner, vers 9 heures, mais pas plus tard en général.

Le week-end, c'est quoi vos horaires en général ?

Joachim : Le week-end en général, on peut se lever très tôt, genre 4-5 heures, des fois deux heures. Et on joue deux heures.

[1] Chloé, joueuse de WOW, 16 ans, lycéenne, célibataire, membre d'une guilde, a connu WOW en voyant une « pub télé ». Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une « IRL ».

[2] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=750525&page=6

[3] Nous étions alors à Vancouver. Il se connectait vers 3-4 heures du matin en France.

[4] Guillaume et Joachim, 15 ans, frères jumeaux, joueurs de WOW, lycéens en seconde, ils jouent seulement le week-end, parfois la nuit clandestinement « pendant que les parents dorment » ou pendant les vacances. Père architecte, mère publicitaire. Entretien mené à domicile (résidence secondaire), Dordogne.

Guillaume : le truc, c'est qu'une heure c'est pas beaucoup. Ça dépend de ce que tu veux faire. Si tu veux vraiment faire des choses intéressantes, c'est plus d'une heure. C'est pour ça qu'on se lève la nuit en général.

Vers quelle heure ?

Joachim: Ça dépend des fois.

Guillaume : deux heures, trois-quatre heures.

Du matin ?

Guillaume : ouais [rires des deux frères], on joue jusqu'à 6-7 heures, après on redort. Mais bon, le week-end, uniquement le week-end.

Vous le faites en cachette ?

Guillaume et Joachim [en chœur] : oui [rires].

Donc des fois, les weekends, vous vous levez pendant la nuit pour jouer. Et pendant les vacances, c'est quoi les horaire ?

Guillaume : c'est dès qu'on peut en fait.

Joachim: ouais, pendant les vacances, on peut jouer dans la nuit aussi.

Guillaume : Mais la nuit, c'est de temps en temps, on peut pas tout le temps quand même.

Joachim: en fait, le meilleur pour ce jeu là, c'est plutôt tard le soir, plutôt que tôt le matin où t'as personne vu que ... C'est plus dans le genre 11h-2h du mat, là t'as tout le monde, tu peux facilement trouver un groupe et tout. Mais bon, là, on peut pas jouer parce qu'on a pas forcément le droit.

Donc vos horaires, c'est fin d'après-midi, début de soirée. De temps en temps la nuit ?

Guillaume : c'est sûr que, la nuit, y a beaucoup plus de monde. C'est plus facile. En plus, on est pas dérangé par la famille, c'est plus pratique. Et c'est sûr qu'il y a beaucoup plus de monde. Le matin, le week-end, y a vraiment personne.

Joachim: le meilleur horaire ... le mieux, ce serait qu'on puisse jouer après le dîner jusqu'à une heure, deux heures. C'est là qu'il y a tout le monde, mais bon, ça, je sais pas quand est-ce qu'on aura le droit. Donc ça, on va négocier ça.

Guillaume : mais ça, on pourra pas, mais de toute façon, moi, je voudrais pas.

Joachim: ouais, pas en semaine, mais genre Vendredi soir ou Samedi soir.

Guillaume : de toute façon, nos parents, ils sont d'accord à partir du moment où on leur dit par exemple que "oui, j'aimerais bien, par exemple, vendredi à 20 heures être connecté." Parce qu'on leur explique qu'on fait un truc avec des joueurs. Voilà, ça va prendre trois-quatre heures. Et puis là, ils sont d'accord quand on leur dit. Enfin, généralement ils sont d'accord.

Si ce problème du temps du sommeil érodé par les jeux vidéo est souvent évoqué dans les médias à propos des adolescents, il faut souligner qu'il concerne tout autant les jeunes adultes salariés. Ainsi, l'un d'entre eux, livreur de pizza, précise sur un forum[1] : « *Moi, je me lève vers 10h30, boulot. Je rentre à 15h, je « rush » mon PC. A 18 heures, je repars au boulot, jusqu'à 22h30-23h en semaine et je reviens au PC jusque 3h-4h. Dodo et ainsi de suite. Après, c'est la tête dans le cul, genre mon chef me dira encore : "qu'est-ce que t'as fait de ta soirée ? Ben j'ai attaqué un fort sur DAOC ! C'était ultime !"* ». Derrière le MMO, c'est la question de la gestion du temps, difficilement extensible, qui est posée. « *Je saute sur l'ordi dès la rentrée du boulot jusqu'à 0h00-1h00. Le réveil, le matin, pénible, ça commence à faire beaucoup de retard au taff, quasi un jour sur deux* ». [2]

Lorsque les joueurs soulignent l'impact du MMO sur leur vie scolaire ou professionnelle, il faut cependant préciser qu'il s'agit souvent des premiers temps de la pratique. « *Quand tu commences, tu joues beaucoup. Je vois, je devais dormir genre 3-4 heures par nuit, et j'étais crevé au boulot. Après, tu te dis : "bon, allez pas après minuit", ou "pas quand je me lève à 5 heures". C'est pas évident des fois, mais tu t'organises.* » [3] A cette invasion du MMO dans

[1] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=750525
[2] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=750525
[3] Akim, 31 ans, joueur de DAOC, installateur d'alarmes (domicile et entreprise), en couple (pacs), sa compagne, enceinte, (assistante bibliothécaire) ne joue pas. Souvent en déplacement, il joue dans les hôtels (il se renseigne préalablement pour savoir si l'établissement est équipé de l'ADSL). Banlieue toulousaine. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.

l'espace scolaire et professionnel s'oppose tout un ensemble de discours sur une pratique régulée, ou du moins, inscrite et programmée peu à peu dans un quotidien. L'organisation de la pratique que s'imposent les joueurs est souvent mise en parallèle avec l'apprentissage et la découverte du jeu. « *Au début, je me faisais toujours avoir. Je commençais un raid, et on me disait "mais non, c'est bon, c'est vite fait". Et en fait tu meurs, ou alors c'est super long. Le problème, c'est que tu peux pas lâcher le jeu comme ça, parce qu'en fait si tu déco, tu laisses un peu tout le monde en plan, et ça se fait pas, c'est pas sympa. Donc maintenant, je sais que… si c'est une grosse instance à 22 heures, je dis non, "désolé, je peux pas"* ».[1] Apprendre à jouer c'est aussi apprendre à gérer son temps de jeu.

Cette question de l'organisation est un élément central dans la pratique et les discours des joueurs. On peut voir par ailleurs comment certaines guildes dans leur charte aux prescriptions parfois quasi-militaires, cherchent en fait à trouver un mode d'organisation de la pratique vidéoludique.

Charte de la guilde « les sentinelles » (World of Warcraft)[2]

1) Vous pouvez poster vos messages d'absence de longue durée (supérieure à quelques jours) dans la section du forum prévue à cet effet : Absence.

2) Il n'y a pas de présence minimum obligatoire par semaine actuellement. Toutefois, il est préférable d'être connecté 2-3 soirs par semaine minimum afin de permettre aux autres joueurs de vous connaître et de faire connaissance avec les autres membres et ainsi prouver votre investissement dans la guilde.

3) Nos raids se déroulent le mercredi et dimanche de 20h15 à 23h30 environ, jours auxquels s'ajoute un troisième raid déterminé le mercredi selon les disponibilités de chacun et en fonction de la formation des groupes. Ces horaires sont à respecter impérativement.

Après une période de jeu intensive, les joueurs cherchent un mode d'organisation. Ainsi, l'un d'entre eux écrit sur un forum communautaire[3] : « *disons que, après le lycée, si tu fais du sport entre 19h et 20h30, et que tu dois te log de 21h à minuit, tu ne peux pas gérer les devoirs, c'est pas possible. J'ai fait ça deux ans, tous les jours. Les fins de semaine étaient assez dures. Et c'est plus possible en BTS* ». De la même façon, un autre précise : « *Comme tous, sans doute, j'ai eu une période où je vivais DAOC, je mangeais DAOC, je rêvais DAOC etc. Puis ça m'est passé, je joue toujours pas mal mais seulement quand je n'ai pas autre chose à faire IRL, le soir, après la journée de boulot. J'ai toujours essayé de me fixer une seule règle : IRL First! Je ne refuse pas une sortie IRL (même avec une motivation moyenne) parce qu'il y a un truc IG de prévu... ça évite simplement de se désocialiser. Ceci dit, je suis toujours logué plus ou moins 18h par semaine, même si je ne joue pas : craft et AFK* ».

Au fur et à mesure du temps, certains joueurs apprennent, ou cherchent du moins, à domestiquer leur pratique. Sur un forum communautaire consacré au thème « Boulot/étude et DAOC », les joueurs présentent et échangent leur mode d'organisation autour du MMO. On peut voir une grande diversité des organisations, selon un ensemble de configurations sociales, familiales et géographiques complexes : joueurs en couple, célibataires, salariés travaillant de jour ou de nuit, étudiants ou lycéens habitant loin de leur lieu d'étude, etc.

Forum communautaire : thème consacré à « Boulot/étude et DAOC »[4]

Ticarotte/Teliko : Salut, Je voudrai savoir comment vous gérer votre vie irl en jouant à DAOC. Vous êtes du genre a rentré du boulot puis sauté au clavié de suite? Les Adolescent, vous ete du genre a rentré de l école a plongé sur votre clavier, ou tout court vous allé pas en cours ?

Aldwhine : Perso quand j'ai pas cours je suis sur DAOC rien de plus simple Et les choses irl que j'ai a faire je le fais entre 18-21h.

Raanna : je travaille de nuit, donc c'est selon mes heures de sommeille, en mâtiné et ensuite dodo sur le coup des midi, ou alors debout a 15-16h et je joue jusqu'à 21-22h si rien a faire IRL.

[1] Eude, 24 ans, joueur de WOW, célibataire, conseiller financier dans une banque. Conversations et données ethnographiques
[2] http://WOW-sentinelles.forumactif.fr/charte-de-guilde-f1/charte-de-la-guilde-t1.htm
[3] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=750525
[4] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=750525

J'ai pas le problème d'arriver complètement naze au travail a cause de DAOC, vu que je suis toujours naze avec mes horaires.....donc pas d'excuse a trouver.

Arhlok : Etant a mi-temps: Je me lève à 6h00

Je go boulot pour 7h00

Je rentre du boulot a 11h00

Je fait un peu de rangement / Ménage etc...

Je mange vers 12h30

J'allume le PC des que ma femme repart au boulot donc vers 13h30

Je joue de 13h30 a 18h30

Ma femme rentre donc je coupe et je passe la soirée avec elle... 2 soirées négociables / semaine si prévenu 2 jours avant...

abbadon : Je joue quand je rentre du boulot après avoir fait la vaisselle, sortis le chien, préparer a manger et jusqu'à ce que ma femme rentre.

Kylo : Levé 6H30 puis départ boulot à 7H40, retour le soir chez moi vers 20H, je joue environ 3H30 le soir et dodo Le week-end c samedi matin course/ménage, après midi DAOC ou activité IRL puis le dimanche c'est en général full DAOC !

Gryndel : levée 6h45

boulot 8h

fin du boulot 17h/18h (suivant les jours)

20h-20h30 mangé (faut bien)

20h30 préparation de la soirée: ravitaillement biscuits/café/clopes et 3h30 de DAOC

00h00 voir avant stop dodo pour recommencer le lendemain

J'ai 41h/semaine de boulot, le reste est partagé en 70/30 DAOC et le reste

adokhyel : pour ma part c'est levé vers 7h (enfin le réveil sonne à 7h) puis boulot jusque 18 h environ je rentre, je me branche sur DAOC (suis célibataire donc pas de madame pour me dire de stop ...) jusque vers minuit environ (sauf cas exceptionnels) et le week end DAOC quand rien d'autre prévu. Tout cela entre coupé des activités irl les soirs et week end (amis, ciné, courses, sport....)

N€anG : Si j'ai pas de Td, je joue l'aprem, s'il y a Td je ne joue pas. Vendredi soir et samedi soir réservés aux sorties comme le samedi aprem. En soirée je jouais jusqu'à 23h en principe pour avoir mes heures de sommeil et pouvoir bosser un peu.

Ene / Alystene : Je joue quand j'ai envie, surtout depuis que j'ai stop la TF en fin mai. Je fais des pauses de 4-5 mois, je joue 2 semaines, (ou un peu plus) en fonction de mon emploi du temps, des sorties prévues, de la saison, de la copine etc, je restop etc. Bref plus d'horaires fixes etc ^^

Toska : Je suis en recherche d'emploi (pas chômeur vu que j'ai pas travaillé), donc levé 10h, jusque 12/13h recherche sur le net, rédaction de lettre. Et l'aprem libre pour DAOC. Couché 23h pour être frais et dispo le lendemain. Le vendredi et le samedi libres, et le soir chez des potes, a mater des trucs et a rigoler (et pas boire vu que je reprend la route après)

Aguel / Sarcl : je me lève a 4H45 tout les matins et du lundi au samedi (boulot ds la grande distribution). Je rentre 11H30-12H00 tout les jours. Je ne joue pas le lundi après-midi ni le mercredi après-midi , vu que ma dulcinée est la et ma fille aussi . Le mardi je joue des que je rentre jusqu'à 14H30 et c'est tout . Le jeudi idem , le vendredi un peu plus , le samedi je joue pas. LE dimanche, 1 heure l'apres midi . Je ne joue jamais le soir , je reste avec ma femme , l'après midi je joue au max jusqu'a 15H après , je reste avec ma femme et ma fille . Le week end c'est idem . Donc c'est grand max 2H par jour , 3 Jour par semaine . Et d'ici peu , je vais plus jouer du tout vu que j'ai un BTS a passer via le CNED et je prend du retard a cause de DAOC.

Blodhungr : Moi tout dépend du jour, je suis au en terminale, donc mes horaire ne sont pas tout les jours les même :

Lundi : Debout 7H30, arrivée au lycée pour 8H (j'habite à côté)

Je rentre à 11H pour préparer à manger et déjeuner

Je repars à 12H05 et Revient à 15H10, fin de la journée de cour

là : -soit des ami(e)s viennent

-sois je vais sur DAOC

-soit Je bosse

19H10, là je vais au code. (à19H15 mais c'est juste à côté)

Je reviens pour 20H20. Je dîne Je joue jusque 22H30/23H

Je fais les devoir "courts" pour le lendemain, il y en a que très peux, j'ai 3H de cour le mardi... Dodo
Mardi : lycée 8H-10H

préparation du repas et DAOC et un peu la physique pour l'aprem, si pas fait la veille.

lycée de 13H à 14H

Retour 14 H avec ou sans amis, idem que le lundi

code de 18H10 à 19H20

dîner
Je joue jusque 22H/22H30

Dodo
Mercredi: lycée 9H-11H

DAOC/JoL 11H-12H

lycée 12H 13H10

13H15 cour de japonais, je mange en route.

Je rentre chez moi vers 17H ou 19H selon si je passe en ville ou non. Travail DAOC Dodo 23H

jeudi/vendredi : lycée 8H-18H

code à 18H10 le jeudi, 19H10 le vendredi

après boulot, revision, DAOC

dodo 23H30

Samedi : lycée 8H-10H ou 11H ou 12H

DAOC
déjeuner

Crystalium : J'ai commencé DAOC en mode chômeur donc c'était assez chaotique … Depuis deux ans et demi ça donne

- 7h21 (oui, 7h21 précises, le réglage de mon vieux réveil est à chier sur les minutes, donc flemme d'y toucher sinon faut défoncer la touche avec un stylo ..) donc réveil

- je joue pas à DAOC le matin, j'aime avoir le temps avant de partir au taff, au pire je regarde le résultat des ventes de la nuit

- 9h je go au taff

- 18h30 rentré maison, pareil jtraine, jme fais un café, je tape dans mon sac de frappe, je larve en matant des animes/films/vidz a la con avec le chat sur les genoux. Parfois au lieu de rentrer à la maison je sors boire un verre ou jfais des courses, passionnant quoi.

- 20h50 TF DAOC qu'on a repris depuis lundi

- 00h fin de la TF

Si j'ai un truc prévu un soir de TF, je préviens que je serais pas là et je vais au truc irl. Pas vraiment sorcier à organiser tout ça

Mich / Gatzu : Levée 6H15. Travail 7H30. Je rentre chez moi sur le coup de 20 h, je me douche, je lance une vaisselle/lessive. Je me fait à manger, que je déguste ensuite. C'est déja 20H30. Du coup je joue uniquement le week end, je peut pas me permettre de dormir 5 heures par nuit et aller travailler la tête fatiguée.

BatNia : matin levé 9h boulot de 10H30 à 19H30. Le soir je rentre (ou pas suivant si on me propose de sortir) pour manger. 20H45 je me log je joue jusqu'a minuit et dodo. du lundi au jeudi pour la TF.

vendredi samedi soir : je sors me bourré la gueule

Dimanche : dodo pour rattrapé de la veille et je quand je me leve jusqu'a 00H

Boulot : Coiffeur

Thorv : alors le boulot, du lundi au vendredi avec les horaires suivant : 8h-12h et 14h-18h

Ensuite vers 18h30 et jusqu'a 20H je joue a DAOC. Pause miam. Ensuite si il y a un truc potable a la télé je regarde avec ma douce (genre les experts etc ...) sinon DAOC jusqu'a 23h30 environ , douche et dodo. Le week-end ca peut varier je peut passer de 1 a 24 h de DAOC sur un samedi dimanche voir pas du tous.

Insipid : 3/4 soir par semaine de 21H à 00H00, jamais le vendredi et samedi soir (sortie!) quand j'ai pas entraînement de natation, sinon lever à 7H quand je décide d'aller en cours, et généralement je squatte la BU jusqu'à 19h histoire de rien avoir à faire chez moi quand je rentre car trop de tentations. (guitare/lecture/pc/dvd/fiesta...Toujours mieux que de bosser!) Le Week-End jamais le temps/envie de jouer car toujours d'autres trucs à faire. Bouffe/ménage faites entre 19H30 et 20H45 en général, samedi+dimanche énorme grasse mat'.

Come One ! : Comment arriver à gérer sa vie irl et ig en même temps? Je dirais que ça dépend de l'âge et de la maturité de chacun. Moi je vais à tous mes cours (Fac, donc pas énormément ;d), je suis donc levé assez tôt le matin! Les après-midi de libre, si rien de prévu (copines, potes, etc) je joue. A peu prêt deux aprems par semaine en gros. Le week end je ne joue généralement pas, le sport me prenant souvent une journée, ma copine une autre, plus l'entraînement le dimanche soir. Je joue en fixe de 21h à minuit, du lundi au jeudi, et j'ai pas envie d'arrêter quand je vois ce que font les gens lambdas le soir (kikoo navarro ;( ). Ces quatre soirs sont quelque chose dont je ne ferai pas abstraction avant pas mal de temps, que ce soit sur ce jeu ou un autre!

Aaricia | Sayiko : ben pour ma part je suis cuisinier donc : Je me lève a 7 heure pour finir vers 15h. 2 h de pause pas le temps de rentrer chez moi. reboulot de 17h jusqu'a 22h30-23h je suis chez moi a 23h-23h30 je joue maximum une heure si je bosse le lendemain sa c'est une journee de boulot En repos : Je me lève a 10 h j'allume l'ordi je joue jusqu'a 00h (et plus si je bosse pas le lendemain) et généralement je mange pas ou presque rien... suis je un no life ? ...

unco//medusae : en semaine : 4/5h (suivant le jour) je me lève en speed parce que je suis en retard. ... 5h05/6h05 j arrive au taff, je me fait engueuler parce que je suis en retard et je me met gentiment au travail. 13h->20h retour chez moi, je comate, je lis quelques forum, papote msn, je joue en duo avec ma keupine, je fait ma sieste je me lave ou autres choses (chaque choses suivant l humeur/fatigue/ect). 20h je mange. 20h-> je me lave si c est pas déjà fait, je papote msn,... Le week end : mode no life, ou des que je peux direction gare pour aller voir ma keupine

Sisk0: Levé 6h20, départ pour le taf a 7h, je taf de 7h45 à 12h et de 13h à 17h. Ensuite une petite heure de route de nouveau et je suis a la salle de sport et je rentre chez moi vers 20h, à partir de la, j'ai peu être éventuellement un peu de temps pour DAOC entre manger, doosh, fiancée, tv, sortie.... (ouais en bref ca arrive jamais que je joue la semaine quoi) donc tout ça fois 5jours de la semaine. Sinon le samedi, matin c'est courses pour la semaine, l'après midi c'est promenade/shopping avec ma copine/potes, plus sport en fin d'après midi. Et le dimanche matin sport 10h-12h, et l'après midi c'est DAOC la plus-part tu temps, après la soirée est réservée à ma fiancée. En bref je joue 3/4heures maxi par semaine.

Thetismite : Avec le boulot, la vie de famille et le sport, je ne donne que +/- 6 h par semaine à DAOC. Ca marche bien depuis plus de 4 ans déjà . En fait je ne peux jouer que en congé repos et en congé maladie. DAOC ne sera jamais une priorité et restera toujours le truc qui passe en dernier.

Le MMO dans les couples : « libertés individuelles » et logiques de vie à deux

Avec les loisirs, le travail et l'école, l'autre domaine de la vie sociale, transformé, « menacé », mis à mal, ébranlé ou structuré par le jeu est la vie de couple. Certains joueurs expliquent, de façon assez radicale parfois, que celle-ci n'a pas survécu au MMO : « *à une époque, au début, je faisais entre 8 et 10 heures par jour. J'étais un no-life. A l'époque, j'étais facteur, donc je travaillais le matin, donc il me restait du temps l'après midi et le soir. Mais bon, j'étais souvent naze le matin. Je faisais plus que ça. D'ailleurs ma copine est partie à cause de ça. Maintenant je fais un peu plus gaffe avec ma copine actuelle. Bon, là, j'ai plus de PC, parce que je déménage sur Paris pour taffer, mais dès que je l'aurai, pareil ça me fera 3-4 heures par jour* »[1].

Si les cas de rupture suite au jeu sont rares (au regard de notre échantillon), certains joueurs insistent cependant sur l'impact du MMO dans leur couple[2] : « *à un moment, ça me bouffait beaucoup de temps avec ma copine et elle commençait à me le dire. Parce que, heu, je ne faisais que me connecter que pour jouer, mais alors que pour jouer. J'allais à peine lire mes messages, j'envoyais plus de mail, je n'allais plus faire de recherche sur Internet. J'étais plus curieux de rien sur Internet. Le net me servait que de connexion au jeu. Tu vois, j'arrivais, je branchais le PC du bas pour voir qui était en ligne et dire "ah le salaud il est déjà en ligne, le gros pourri, il faut que je me dépêche de manger". A force, elle a commencé à péter un câble,*

[1] Nicolas, joueur de DAOC, agent de la poste (facteur), 26 ans, en couple (sa compagne ne joue pas). Entretien lors d'un salon du jeu vidéo.

[2] Lors d'entretien à domicile, la compagne d'un joueur interviewé, non-joueuse, nous a explicitement demandé de l'aider à ce que son compagnon joue moins.

et ça été très très tendu à un moment ».[1]

Entretien avec Alexandre, joueur de WOW[2] : jeu vidéo et couple

Qu'est-ce que tu fais moins depuis que tu joues ?

Alexandre : [regarde Justine, sa compagne qui est arrivée dans la pièce depuis quelques minutes et rit] On a pas prévu d'interviewer les filles.

Justine : [rires] Ah, mais moi, je suis prête. Sur les jeux de rôles et les mecs ! [fous rires] Non, mais ils sont débiles avec leur truc là : piou piou, je te tue [rires]

Alexandre : ce que je fais moins. Je sais pas, je vois pas.

Justine : Ah, mais je te le dirais bien ce qu'il fait moins, mais je sais pas si vous le garderez à l'antenne [rires]

Alexandre : mais quoi ! [rires] Vas-y, laisse nous !

Justine : bon, ok, je vous laisse [rires]. Mais si vous avez besoin d'infos sur les joueurs de jeux de rôles ou de trucs virtuels, pas de souci, je veux bien répondre. Moi, je joue pas mais j'ai plein plein de trucs à dire [rires]. Je suis dans le salon si vous avez besoin [elle quitte la pièce] […]

Donc qu'est-ce que tu fais moins ? Télé ?

Alexandre : Oui, oui, télé. Le vendredi soir, je ne regarde plus la télé. Elle regarde ses conneries, toute seule, maintenant. Lecture non. Je lis toujours autant. Après, des fois, clairement, je préfère jouer que sortir. Des fois, je dis "ah non, ça fait quinze jours que j'ai pas joué", je préfère clairement rester à la maison pour jouer, y a machin et y a truc qui sont dispos, ça va me faire plaisir de jouer avec eux. Et j'ai pas spécialement envie d'aller dehors, clairement, c'est vrai que ça arrive.

Tout le paradoxe des MMO dans l'espace domestique est de produire des sociabilités à domicile, dont l'autre, s'il n'est pas joueur, est exclu. Quand l'ordinateur est dans la chambre ou le salon, autrement dit dans une pièce commune, ce n'est pas parfois sans créer chez l'autre un sentiment d'exclusion. Une joueuse de WOW, rencontrée lors d'une conférence sur les jeux vidéo (et sur les MMO), nous a ainsi confié qu'elle s'était mise à *World of Warcraft* parce que son fils et son mari y jouaient tous les deux (plus le mari que le fils, semble-t-il). L'une des façons, nous dit-elle, « *de parler à mon mari, de ne pas se sentir exclue et de faire un truc avec eux, ça a été de jouer* ». Rapidement, elle s'est prise au jeu et a fini par créer un deuxième avatar qui, contrairement au premier, ne lui ressemblait pas « physiquement ». Le premier avait été crée, en effet, de façon volontairement homologique, comme une sorte de « rappel » de son image à son entourage. Le second avatar avait été créé pour des logiques de jeu, de PVP tout particulièrement.

Les joueuses en couple se retrouvent tout autant que les joueurs dans des rapports conflictuels à propos du jeu. Ainsi, pour Sophie, il y a eu des tensions à l'origine de sa pratique, notamment lorsque le MMO empiétait sur la vie familiale.

Entretien avec Sophie[3], joueuse de DAOC, monde du jeu : jeu vidéo et vie familiale

Ton mari t'a suivie dans le jeu ?

Non, pas moyen. Ça fait deux ans que je tanne mon mari pour qu'il joue, mais y a rien à faire. Au début, il a râlé pour le nombre d'heures que je passais. Il faisait même la gueule au départ. Souvent, tu vois tous les discours que t'entends sur « comment essayer de convaincre sa nana de jouer à DAOC » [rires], mais on parle pas du tout des nanas qui jouent toutes seules à DAOC, mais y en a pas énormément. Y en a beaucoup qui jouent en couple en revanche. Là, je suis venu avec des nénettes, donc si tu veux interroger d'autres nénettes.

Donc t'as joué par le biais de ton fils pas par ton mari, comme c'est souvent le cas…

Ah ouais, non, là mon mari maintenant, il garde les enfants le soir. Là, il m'a dit « oui, va te faire plaisir, va au monde du jeu, fais toi plaisir va retrouver tous les gens que t'aimes bien ». Au début,

[1] Bertrand, joueur de WOW, 42 ans, animateur socioculturel (en voie d'être directeur adjoint d'un centre social), en couple, sans enfant, son épouse ne joue pas, passionné de jeu, joueur de jeu de rôles et de jeux de plateaux, joue à WOW essentiellement sur des serveurs roleplay. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 544.

[2] Alexandre, 35 ans, joueur de WOW, juriste, en couple (pacs), père d'un jeune enfant (6 mois), joueur de rôle, sa compagne ne joue pas (ni au MMO ni au jeu de rôle). Entretien à domicile Paris. Cf. portrait p. 544.

[3] Sophie, joueuse de DAOC, 41ans, mariée, mère au foyer, mari avocat, mère de deux enfants (11 et 16 ans), le plus âgé est joueur de DAOC, initiée à DAOC par l'aîné. Rencontrée lors d'un salon du jeu vidéo.

il a un peu tiqué, et puis, après, il a accepté tant que ça empiète pas sur la vie de famille. […] Au début, les repas et les week-ends : je bouffais et je filais jouer.

Vraiment il a jamais voulu essayer ?

Non, mais vraiment j'adorerais jouer avec lui, mais ça l'a jamais branché, c'est pas son truc.

Comme le souligne Sophie, il existe une stratégie chez les joueurs et les joueuses qui consiste à essayer de faire jouer son/sa conjoint(e). Il n'est pas rare de trouver par ailleurs des forums communautaires sur lesquels les joueurs échangent leur « trucs et astuces pour convaincre sa copine de jouer au MMO ». « *Y a beaucoup de gens en fait qui ont un copine et qui mettent la copine à DAOC. C'est aberrant. Après, la copine devient carrément accroc. Mais bon, c'est rare. Après, pour moi, les filles à la base, c'est pas tellement le genre de personne qui aime les jeux vidéo. J'en vois beaucoup qui accrochent. Mais bon, après, ça aide à la survie du couple* »[1]. Faire jouer sa compagne ou son compagnon est souvent pensé par les joueurs et les joueuses comme un (bon) moyen d'éviter certains conflits et de conserver certaines « *libertés* ».

Entretien avec Nicolas[2] et Stéphane[3] : faire jouer sa copine

T'as essayé de faire jouer ton amie à Dark Age ?

Nicolas : ouais, mais elle accroche pas. Mais bon, elle me laisse quelques libertés. Mais le top serait qu'elle accroche. Mais bon, on fait des compromis.

Stéphane : ouais, moi, là je suis célibataire. Mais quand on est célibataire, on cherche une copine et quand on a une copine, des fois, on se dit « merde putain, j'ai plus autant de liberté ». Le bon truc c'est de jouer avec sa copine

Si l'on observe la place du jeu vidéo dans le couple, elle se pose de façon plus aigüe dans les couples « mono-joueurs », autrement dit lorsque seul l'un des deux fréquente les mondes virtuels. Dans le cas des couples joueurs, le MMO s'inscrit dans une logique quotidienne d'échange et de pratique partagée. On parle de son personnage, on s'entraide, on se fait des « cadeaux ». Ainsi Delphine[4] précise : « *Ouais, très souvent, si on joue pas ensemble, on se raconte nos trucs. Au petit déj' : "alors ta soirée ? T'as fait quoi ? T'as pris un niveau ?" Et des fois il me fabrique des bijoux qu'il m'envoie dans le jeu. Ou on parle de son perso, enfin voilà, on s'en parle comme ça. Quelque part, on suit les aventures de l'un ou de l'autre. Parce que, moi, de l'entendre jouer ou de l'entendre souffler, forcément, je sais qu'il est en train de galérer, donc je viens l'aider* ».

Les couples joueurs connaissent ainsi des difficultés souvent bien différentes des autres. Les tensions se portent moins sur le temps de jeu que sur la qualité du jeu lui-même et les façons dont le conjoint joue. Ainsi Delphine, précise qu'elle est agacée parfois par le fait que son compagnon utilise les services de Goldfarmers, autrement dit qu'il achète des biens et de l'or virtuel : « *c'est de la triche, pour moi, y a pas d'autres mots. Lui il pense que non, que… que c'est comme s'acheter un truc dans la vraie vie, mais moi je pense pas. Si le jeu est comme ça, t'as pas à acheter de l'or ou des armes en plus à côté. En plus ça coûte des ronds* ».

Forum consacré au MMO et à la vie de couple [5] : une joueuse fait part de son agacement lié au fait que son compagnon « est mauvais joueur »

Bonsoir a tous Mon homme a eu WOW par sa sœur a noël, donc il a acheter un compte […] J'ai

[1] Daniel, 39 ans, terrassier, joueur de DAOC, en couple, père d'un enfant (8 ans) qui joue de temps en temps un avatar de son père (le soir avant d'aller se coucher), joue plus de 26 heures en semaine, jamais le week-end. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.

[2] Nicolas, joueur de DAOC, agent de la poste (facteur), 26 ans, en couple (sa compagne ne joue pas). Entretien lors d'un salon du jeu vidéo.

[3] Stéphane, 23 ans, peintre en bâtiment, joueur de DAOC, vit avec son frère (étudiant). Conversations et données ethnographiques. Rencontré lors d'un salon du jeu vidéo.

[4] Delphine, 25 ans, animatrice en centre social, en couple, (attend un enfant lors de l'entretien), son ami est joueur de WOW (ils jouent rarement ensemble), elle refuse de jouer dans une guilde et joue souvent « en solo », toute seule, entretien à domicile, banlieue bordelaise.

[5] http://forum.doctissimo.fr/psychologie/cyberdependance/comment-faire-retomber-sujet_311_1.htm

commencer en même temps que lui. Quand il a eu ca il a pensé que ce serait + fun si on jouait a 2, comme nous l'avons fait pour Final *Fantasy* XI online. Donc on m'a acheté un compte aussi. Au début tout aller bien, on s'amusait bien. Puis on a commencer a augmenter les niveaux...Moi perso je me suis arreter a lv 33. Je trouvais ca trop facile (Aprés avoir jouer a Final *Fantasy* vous me comprendrez!). Mais je joues des fois pour faire plaisir a mon homme. Puis comme il est plongé dans ca dés qu'il rentre du boulot, ca me permet de discuter avec lui. Mon probleme ce n'est pas qu'il y joue trop... Certes, il y joue beaucoup, mais moi aussi j'aime bien m'accorder une aprem detente sur Final *fantasy* XI (il m'a initier a ca quand on s'est rencontré, et je suis vite devenue accro!! Mais lui a lacher prise quand il a trouver WOW). Le probleme, c'est qu'il prend tout ca bien trop au serieux d'aprés moi. Genre avec son nouveau compte lv 70 sur server PvP, il adore demonter les perso adverses, mais il ne supporte pas la defaite. En effet monsieur est mauvais perdant, et il s'enerve facilement. Je dis que c'est un probleme, parce que c'est moi qui en fait les fraits. Dés qu'il perd, il s'enerve, me gueule dessus, et on passe une soirée de merde. Enfin bon...Les MMO ca peut etre fun, mais il faut bien se rendre compte que ce n'est qu'un jeu, et qu'on a une vie a coté.

On peut, enfin, citer des conflits dans les couples joueurs lorsqu'ils partagent ou se prêtent leur compte. Ainsi, Sonia[1] précise à propos de son mari : « *des fois, il prend ma healeuse, et ce con, il me change les compétences pour aller RVR. Parce que lui, il joue en spé « heal/appai » et moi je joue « heal/buff ». Ce qui me gave, c'est que des fois il me remet pas mes armes en place, faut que je le fasse moi-même. Non mais c'est vrai, c'est chiant* [rires] ». Les couples joueurs n'échappent pas complètement à la question de la chronophagie du MMO. Certains déclarent en effet éprouver la même difficulté quant à l'invasion du MMO sur la vie de couple, à ceci près, qu'à la différence des couples « mono-joueurs », il y a une « *compréhension mutuelle* ». Ainsi Emilie[2], dont le compagnon est joueur de WOW, raconte qu'*« à un moment, il m'a dit "bon attends, faut qu'on parle un peu, là ça suffit", parce que tu vois, moi pendant un moment, j'étais très accrochée. Il m'a dit "bon allez ça suffit, t'arrêtes un peu". Parce qu'en fait lui, il travaillait pas dans la journée, il révisait, donc il pouvait jouer dans la journée, fastoche ! C'est cool ! Moi je rentre, j'étais là : "je veux jouer, je veux jouer"* [rires]. *Après ça l'a fait aussi dans l'autre sens, c'était lui qui … Ça s'est fait dans les deux sens du coup. Donc, vraiment, y a une compréhension mutuelle du coup ».*

Qu'il s'agisse de couples « mono-joueurs » ou de couple joueurs, un dernier problème est parfois évoqué : la « jalousie », notamment lors « des mariages pour de faux ». Les relations entre union « pour de vrai » et « pour de faux » sont complexes, nous l'avons vu[3]. Les frontières sont parfois confuses, ou du moins difficiles à repérer, d'autant plus pour les non-joueurs. On retrouve en conséquence cette difficulté évoquée sur des forums qui concernent les MMO mais également sur des forums consacrés à la vie sentimentale, aux problèmes de couple, et tout particulièrement les forums « féminins ».

Forum « auféminin.com », rubrique « jalouse de WOW »[4]

Bulletofsoap[5] : Bon voila le petit problème, tout est dans le titre, mon copain joue a WOW... et il pense a tout autre chose, quant je lui parle il me parle de ses amis virtuels.

Azi2702 : Coucou je suis une fille et je joue à WOW je ne dragues pas c juste un moyen de libérer son esprit de penser à autre chose que la routine je comprends c messieurs qui parfois ont envie de décompresser. Les filles vous n'avez pas de passions ou un truc qui vous plait ? Genre les sorties entre filles le ciné les fringues les maquillages ou autres moi perso je préfére voir un homme jouer avec des perso certe iréel mais s'eclater plutot que de le voir s'eclater dans des café

[1] Sonia, 32 ans, joueuse de Daoc, « télémarketeuse » (opératrice téléphonique), mariée, sans enfant, initiée par son mari (ouvrier chez un constructeur de pneus), ils ne jouent pas au même MMO (son mari joue à Age of Conan). Données et conversations ethnographiques. Rencontrée lors d'une IRL. Cf. portrait p. 548.

[2] Emilie, 26 ans, joueuse de WOW, éducatrice jeunes enfants, en couple, son mari est joueur, son beau-frère aussi qui les a initiés, joueuse occasionnelle (12 heures par semaine). Elle ne joue pas dans une guilde, et joue souvent « en solo », toute seule, entretien à domicile, banlieue bordelaise.

[3] Cf. quatrième partie, « 4 Mariages et 2 enterrements », amours pour de vrai dans des univers pour de faux : flottements, ruptures et conflits de cadre », p. 439.

[4] http://forum.aufeminin.com/forum/f342/__f4556_f342-Jalouse-de-WOW.html

[5] 19 ans, d'après les indications sur le forum (rubrique « profil »)

ou sortir à pas d'heure. Il est la prés de vous donc ne soyez pas personnel

Missade71 : La galère! Mon copain aussi jouait à WOW, des heures et des heures à ne plus en finir, un jour on s'est pris la tête car j'en avais marre de parler à un mec qui était à fond dans ce jeu, et maintenant, il a totalement arrêté de joué car il m'a dis qu'il à perdu du temps avec moi. Bisous! j'espère que ça ira mieux!

Vali233 : WOW quel m… Mon copain jouais aussi sans arrêt (quand je dit sans arrêt, c'était des heures en continu) sur WOW, mais il ne draguais pas. Je lui ai demandé de ralentir car ça ne pouvais plus durer. Au début il l'a mal pris mais maintenant il joue encore certes mais 1h par jour. Je ne peux pas lui demander d'arrêter totalement, ça serait égoïste de ma part

Pitchou44 : Ton copain est un geek !!! Il ne pense qu'à jouer et ne fait pas attention à toi c'est ça ??? Dis lui clairement que tu veux qu'il ralentisse le jeu !! Cela peut poser pas mal de problème dans un couple, j'ai du demandé au mien de ralentir parce que je ne le supportais plus !!S'il t'aime, il t'écoutera !!! Bon courage, et tiens nous au courant !!

Justvia : Raaaa les hommes et leur jeux vidéos parles en avec lui!

bulletofsoap : Geek... je lui en ai déjà parler il ma dit que c'est "amis" sont sympa et que c'est pour sa qu'il ne veut pas arrêter. Il va même sur le forum de sa guilde et poste des photos de lui et commente des photos. genre il y a une fille très belle et il lui écrit "tu est magnifique enfin une belle fille dans WOW!"

Pitchou44 : Ahh il dragues sur WOW ??? Ca change tout ... Alors le jeu est une chose, la dragues en est une autre !!! Dis lui qu'il n'a pas à faire ça, demande lui si ça lui plairait que les rôles s'inversent et que ce soit toi qui dragues ... Dis lui que le but est de jouer, pas d'aller voir d'autres filles !! Bon courage

Cette question de la jalousie concerne également les couples joueurs mais dans des logiques différentes. Ainsi, Emilie[1] a son compagnon marié dans le jeu, « pour de faux ». Cependant, la situation est un peu différente. En effet, si elle a eu un doute au départ quant à la nature des relations tissées, elle a, contrairement à une de ses amies, cadré le mariage comme un jeu. Le fait d'être elle-même joueuse, précise-t-elle, lui a permis de comprendre à quelle logique renvoyait cette union. « *Ça m'a interpellé quelque part, tu vois, comme le fait qu'il joue tout le temps avec cette nana, ça m'a interpellé. Mais je suis pas une vraie jalouse, je suis ... non non je suis pas ... tu vois, ça m'a amusée qu'il se marie. Par contre, je crois que* [elle réfléchit] ... *ouais, c'est ça. L'ami d'enfance, là, qui est mon voisin, je sais que sa chérie, sa future femme, a refusé qu'il se marie* [rires]. *Elle refusait qu'il se marie dans le jeu mais elle, elle joue pas du tout : "non non, tu te maries pas dans le jeu ! C'est hors de question !" Mais moi, j'avoue que pour moi, c'est tellement un jeu, que voilà* ». Pour sa part, Delphine raconte que lorsqu'elle a rencontré son ami, il était à l'époque marié dans le jeu. Sans jamais lui avoir avoué complètement sa gêne, elle reconnaît cependant avoir été troublée, sinon agacée, par cette relation virtuelle : « *Oui* [rires]. *Ça m'énervait un peu. Mais bon, c'était au tout début où on était ensemble donc ... mais voilà, j'aime pas dans WOW, des fois, y a trop de la vie perso. Mais maintenant, je m'en fous, en jouant j'ai compris que c'était un gros Robert qui était derrière, j'étais contente*. »

A un premier niveau d'analyse, le MMO dans l'espace amoureux n'est donc pas sans poser des difficultés aux couples, avec une différence cependant assez nette entre les couples joueurs et non-joueurs. On peut cependant se demander s'il s'agit là d'une spécificité du MMO et de problématiques spécifiquement créées par le jeu, ou si le jeu n'est pas un révélateur de problèmes plus généraux en arrière-plan. En effet, s'arrêter à ces conflits cités et ces instantanés de vie, serait une analyse tout à fait incomplète. Si l'on regarde sur le long terme, on peut voir comment le jeu devient peu à peu objet de régulation et de négociation dans le couple. Si beaucoup de joueurs en couple, rencontrés dans le jeu et/ou « IRL », évoquent des tensions selon des degrés divers, des conflits des plus « larvés » aux plus ouverts, tous soulignent la régulation, les négociations et les rapports de forces qui ont fini par

[1] Emilie, 26 ans, joueuse de WOW, éducatrice jeunes enfants, en couple, son mari est joueur, son beau-frère (il les a initiés tous deux), joueuse occasionnelle (12 heures par semaine). Elle ne joue pas dans une guilde et joue souvent « en solo », toute seule. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

« normaliser » la pratique dans l'espace domestique. Ainsi, pour Sophie[1], il a fallu réguler au début sa passion pour que la pratique empiète le moins possible sur les « choses essentielles » : « *Ben ça s'est régulé. Surtout pour la vie de famille, c'est le truc qui était le plus gênant. En fait, au début, c'est comme un nouveau jouet. Comme dans toute nouvelle activité, t'as une passion au début puis après, t'arrives à reprendre, à garder un peu la tête sur les épaules, enfin normalement, j'espère* [rires]. *Non mais y a vraiment une grande richesse dans ce jeu, et maintenant j'arrive à peu près à faire un peu de tout de ce que je faisais avant et surtout à pas empiéter sur la famille* ». De la même façon, pour Bertrand[2], « *ça n'empiète plus parce qu'elle a mis le hola et que, maintenant, je me force à me connecter à 21 heures, 21 heures 30. A me connecter quand elle est pas là. Mais si, ouais, ça a empiété un moment. J'ai régulé, enfin j'ai régulé par force parce qu'elle a commencé à gueuler* ». Comme dans le cas de l'invasion du MMO sur le temps de sommeil, l'école ou la vie professionnelle, on peut voir comment, peu à peu, la pratique se régule, comment un cadre s'impose. Peu à peu le jeu est « domestiqué ».

Derrière la question de la place des MMO dans les couples, c'est plus largement celle des « libertés », comme dit un joueur, qui est posée. Pour le dire autrement, derrière la question du jeu vidéo, c'est aussi le couple et son organisation qui se jouent. On voit bien en effet comment les joueurs, souvent jeunes rappelons-le, cherchent, tâtonnent derrière le MMO un mode d'organisation d'une « vie à deux ». Comment organiser une vie collective avec des pratiques solitaires ? Quelle place accorder aux loisirs de l'autre ? Les logiques sont complexes et varient selon les cas. Si l'on reprend les analyses de Kaufmann sur la formation des couples, le MMO peut s'insérer dans différentes étapes[3], tantôt dans le « temps des découvertes », les premières rencontres, ce moment « d'incertitude et de découvertes nappées de sentiment », tantôt dans le « temps de l'ambigüité » lorsque le couple commence à se construire sans que le processus soit explicite, tantôt dans le « temps du confort » lorsque l'on sait « ce que l'on peut attendre et de quoi devrait être fait l'avenir ».

Lorsque le MMO arrive au temps de la « découverte » ou de « l'ambigüité », il est le plus souvent considéré par le couple comme une pratique qui se fait (ou devrait se faire) en dehors des temps collectifs. Ainsi, la compagne (non-joueuse) d'un joueur de MMO précise sur un forum communautaire : « *Récemment on s'était grave pris la tête parce que, dès que j'allais chez lui, il jouait, du coup, j'y allais plus et il s'est réveillé. Faut lui mettre un coup de pieds aux fesses ... c'est clair.* » [4] Le temps de la découverte du couple est marqué, comme le souligne Kaufmann, par l'écriture « d'une histoire d'amour », par l'exaltation du sentiment et par une centration très forte sur les pratiques communes aux deux membres. Dans cette période, le MMO n'a donc pas sa place dans les moments « à deux ». Il peut ainsi être l'objet d'un arrêt net ou d'une longue pause au début de la rencontre. Ainsi Cyrille[5] a fait une pause d'un an : « *Ben parce que, comme je t'ai dit, j'avais rencontré, la fille, une fille et… elle demandait beaucoup d'attention, franchement. Et je crois que ça a même bien marché. Et puis bon, elle était pas tellement pour que… disons qu'on se connaissait juste, donc j'ai arrêté comme ça* ». Même dans le cas de couples qui se forment dans le jeu, il n'est pas rare que le projet de vivre ensemble soit l'objet d'un arrêt définitif ou provisoire. Ainsi Solas, 20 ans,

[1] Sophie, joueuse de DAOC, 41ans, mariée, mère au foyer, mari avocat, mère de deux enfants (11 et 16 ans), le plus âgé est joueur de DAOC, initiée à DAOC par l'aîné. Rencontrée lors d'un salon du jeu vidéo.

[2] Bertrand, joueur de WOW, 42 ans, animateur socioculturel (en voie d'être directeur adjoint d'un centre social), en couple, sans enfant, son épouse ne joue pas, passionné de jeu, joueur de jeu de rôles et de jeux de plateaux, joue à WOW essentiellement sur des serveurs roleplay. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 544.

[3] Avec les réserves que Jean-Claude Kaufmann émet lui-même : « définir trois temps du cycle conjugal et signaler quelques jalons marquant les premières étapes doit bien être compris comme un exercice pour rendre intelligible une réalité sociale qui dans le concret se révèle touffue et complexe ». Jean-Claude Kaufmann, *Sociologie du couple*, *op. cit.*, p.77.

[4] http://forum.aufeminin.com/forum/f342/__f4556_f342-Jalouse-de-WOW.html

[5] Cyrille, 30 ans, célibataire, joueur de DAOC, joueur de WOW travaille de nuit dans une usine comme agent d'entretien. Entretien à Mont de Marsan, lors d'une LAN Party.

« hard gamer » (plus de 50 heures de jeu par semaine) possédant l'avatar le plus haut du serveur a rencontré sa compagne dans le jeu, Chelsie. Ils ont décidé tous deux d'arrêter DAOC pour s'installer ensemble.

Forum communautaire : Solas, joueur avec l'avatar ayant le plus haut « rang » du serveur, fait ses adieux.[1]

Solas : Adieux. J' étais encore connecté parfois mais pas pour mon propre plaisir juste pour être avec une personne Bien sur, je serais sur MSN mais pour DAOC c est la fin merci a tous.

Chelsie : oui le soleil vient de ce levée sur une nouvelle vie a 2 avec moi Solas c'est mon homme. Mais DAOC ce n'est pas 1 vie , ça nous bouffes justement la vie , c'est du temps perdue et due gâchis . Maintenant a nous la vie a 2, A nous le début des études et de reprendre le travaille . Ce que je veux dire c'est que c'est grâce a DAOC que on c'est rencontre, il a up 13L et moi j'ai toujours été PvE , que ca soit lui ou moi on a passer des bons comme des mauvais moment sur DAOC maintenant faut penser a nôtres avenir , a nôtres nouvelles vie Sa nouvelle vie c'est moi et pour lui c'est terminé tous les jeux MMORPG

Doeh : Ha ba dis donc ! Byou Soso !

Simmy : bye bye et bonne continuation alors !

Aerys: Bonne chance Irl à toi.

Schoen: bye bye Solas, LE monument du serveur

Falon : Ca fait bizarre de plus voir Solas et je crois que c est une grosse perte pour le serveur

Ouik. : Adieux mon sosinou, merci pour tous ces bons moments passé vraiment merci , bonne chance ou que tu sois

Nuptia :Ce fut souvent des crises de nerfs de jouer contre toi à l'époque, mais il n'en reste pas moins que tu resteras un des joueurs qui auront contribué au fait que j'ai combattu en RVR avec tant de "ferveur" dirons nous, un dino de moins, on oubliera ce que j'ai pu cracher sur TS parfois contre toi en RVR pour ne garder que le fait que tu as été un personnage important de celui-ci. Je te souhaite GL[2] pour la suite et re-bienvenue dans le monde réel.

Mil@dy: il reviendras quand il seras a nouveaux dans le célibat!!

Pheb : Bonne route à toi et ta chérie

Vil le strel: Dommage, Bonne chance a toi dans ce que tu entreprends, peut-être à un de ces jours, qui sait?

Mr.Feni : Erf un grand nom du serveur nous quitte

Selz : Bye Solas et good luck irl !

Sh@n@ : Bonne chance à vous deux

Fiodon : Héhé Solas on en avait parlé longuement sur MSN, tu verras l'IRL c'est quand même sympa, on en reprend vite goût. Bonne chance pour la suite !

Ixy : Bonne continuation Irl avec ta chérie et bonne chance dans votre nouveau départ.

MrSpock : Bonne chance l'ami , bon choix pour vos études aussi tout ça ^^.

Aterus : même si ça n'a jamais été le grand amour entre nous , je suis un peu déçu que tu stoppes le jeu , te rencontrer était souvent synonyme de combat sympa

Priceless: Bonne chance irl à vous deux

Lorsque le MMO arrive dans « le temps du confort », c'est-à-dire dans des couples déjà formés et « installés », la logique est parfois différente. S'il peut être l'objet d'arrêts, de ruptures, de conflits également, il est le plus souvent objet de négociations et de mises en place de règles collectives. On retrouve les logiques décrites précédemment à propos du MMO dans l'espace professionnel et scolaire. Ainsi Paul[3] précise qu'il « *joue le lundi après-midi, le mardi matin, quand Anne bosse ou va à la gym ou quand elle sort avec ses copines. Le reste de la semaine c'est vie de famille mais je joue un peu le soir si tout le monde dort* ».

[1] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=770508&highlight=adieux
[2] Initiales de Good Luck, bonne chance
[3] Paul, joueur de DAOC, 27 ans, pompier, en couple, sa compagne ne joue pas, jeune papa, Marseille. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.

Même dans le cas des couples joueurs, le MMO est objet de règles et de procédures. Emilie[1] précise que, désormais, la règle est de « *demander "Est-ce que tu veux qu'on fasse un truc ensemble ?" En général on se le demande. Avant on disait "j'ai envie de jouer". Donc après, suivant le cas, voilà. Ça arrivait qu'on se dise "bon t'arrêtes un peu". Maintenant, c'est bon* ». Le modèle le plus cité par les joueurs est celui du don et du contre-don, un temps libre accordé en échange d'un temps libre accordé, d'une visite en famille, etc.

Entretien avec Alexandre[2], joueur de WOW : « régulation dans le couple »

Ta copine, elle joue ?

Oula non, absolument pas. Elle est absolument pas joueuse.

Est-ce que ça a été objet de tension, le jeu ?

Ouais, bien sûr. Surtout en période de pic, où tout le monde était impliqué à fond dans la guilde. Ouais, là c'est clair que... Mais bon, je te dis, c'était pareil à un moment pour le jeu de rôle sur table. Là, c'est plus tendu parce qu'on a le bébé.

Ça se négocie comment ?

Bah, il faut trouver l'équilibre quoi. Entre sortir, passer du temps en couple et passer du temps sur le PC à jouer. La laisser faire les trucs qu'elle aime bien, trouver un terrain d'entente quoi.

Vous vous êtes déjà engueulés avec ta copine à propos du jeu ?

Ben oui, carrément [rires] mais c'est pas le MMO. En fait, quand je faisais du jeu de rôle, c'était pareil. Et puis ça fait partie des négociations normales. Elle fait des trucs que j'aime pas, voilà quoi, mais ca fait partie du couple, enfin je pense. Mais on en rigole entre nous, des fois avec Manu [copain d'enfance avec qui il joue], on se marre. En période de Star Ac, on se dit « ouais c'est bon ». Il me dit « la tienne elle est devant la Star Ac ? », « ouais, ouais, la mienne aussi, c'est cool » [rires]. Ouais, ça c'est marrant. Enfin voilà, c'est des négos après. Le vendredi soir, y a un truc à la télé ou bien je joue plus tard quand elle va se coucher vers 11 heures-minuit, des trucs comme ça.

Pour certains joueurs, comme Alexandre, le problème ne tient pas tant au MMO lui-même ou à des propriétés addictogènes réelles ou supposées, mais à la question du loisir en général dans le couple, à la construction et à l'organisation de la vie à deux. Paul[3] souligne ainsi : « *oui oui, disons qu'il a fallu préciser certaines choses. Avant c'était la course qui me bouffait mon temps. Bon, en même temps, avec le MMO, l'avantage c'est que je suis à la maison, donc du coup… c'est un peu moins tendu. Avec le bébé en plus, ça fait que… ben que je suis là et que je peux jouer quand tout le monde dort* ».

Que le couple soit dans le temps de la découverte, de l'ambiguïté ou du confort, qu'il soit en cours de construction ou établi depuis longtemps, chaque nouvelle pratique dans le couple, comme le souligne Kaufman, est un moment ou se (re)définissent les rôles et les tâches de chacun : « Tout un monde nouveau structurant les gestes élémentaires doit être mis en place dans une période relativement brève : les deux individus sont désormais inscrits dans un ensemble qui les entraîne par sa logique intrinsèque, logique d'accumulation de règles d'interactions, toujours plus serrées, débouchant sur les rôles constitué du temps du confort ».[4] Pour certains joueurs et joueuses, la mise en place du jeu dans la vie de couple s'opère sans difficulté apparente. Pour d'autres, cette construction et cette négociation des loisirs dans le couple sont plus difficiles, plus longues et plus conflictuelles. Le conjoint, et tout particulièrement la conjointe, peut se sentir exclu(e) et mis(e) à l'écart. En plus des tâches ménagères, qui restent malgré tout un « territoire féminin »[5], le MMO peut aussi contribuer à

[1] Emilie, 26 ans, joueuse de WOW, éducatrice jeunes enfants, en couple, son mari est joueur, son beau-frère aussi qui les a initiés, joueuse occasionnelle (12 heures par semaine). Elle ne joue pas dans une guilde, et joue souvent « en solo », toute seule, entretien à domicile, banlieue bordelaise.

[2] Alexandre, 35 ans, joueur de WOW, juriste, en couple (pacs), père d'un jeune enfant (6 mois), joueur de rôle, sa compagne ne joue pas (ni au MMO ni au jeu de rôle). Entretien à domicile Paris. Cf. portrait p. 544.

[3] Paul, joueur de DAOC, 27 ans, pompier, en couple, sa compagne ne joue pas, jeune papa, Marseille. Données et conversations ethnographiques. Entretien en ligne par Skype.

[4] Jean-Claude Kaufmann, *Sociologie du couple*, *op. cit.*, p. 83

[5] « Malgré la référence égalitaire qui est dans les esprits, la répartition concrète plus équitable des tâches domestiques ne progresse qu'extrêmement lentement ». Jean-Claude Kaufmann, *Sociologie du couple*, *op. cit.*, p.94.

asseoir une certaine domination masculine. Au final, le MMO est pris dans un contexte domestique autour duquel se construit une organisation. Dans certains cas, le jeu s'inscrit dans des rapports déjà établis, des distributions des tâches et des rôles. Dans d'autres, il est objet d'une négociation, tantôt silencieuse tantôt explicite.

Entretien avec Emilie[1], joueuse de WOW :

Pas de conflit donc autour du MMO dans ton couple ?

Non, pas vraiment, juste il a fallu qu'on se donne des règles tous les deux. Mais mon beau-frère, il passait, enfin il y passait parce qu'il a arrêté là, c'était de la folie quoi. Il a 3 enfants maintenant ... Et puis son boulot en plus, il est son propre patron, enfin son patron entre guillemets, c'est-à-dire qu'il gère son temps. Donc le matin, il se levait, il jouait une heure à WOW, il allait bosser, il partait en rendez-vous, le midi il remettait en vente, il voyait, et le soir il rentrait, enfin il rentrait, comme il bosse dans sa maison. Moi, je lui ai pas dit, mais je trouvais que ... ses enfants sont baignés par WOW.

Ses enfants jouent ?

Non, ils sont petits, ils ont cinq ans. Mais si, si, Eliott, le premier, il joue. Il a cinq ans mais on le met dans Hurlevent et il ballade son personnage. Il le ballade partout, et là il joue moins donc il en parle moins, mais y a eu une période où tout était imprégné. Il disait « le griffon de mon papa », « le chevalier ».

Et sa copine joue ?

Ma sœur ? Pas du tout. Elle joue pas du tout. Et puis voilà, c'était même trop, entre guillemets. C'est-à-dire que ...

Ils s'engueulaient à cause de ça ?

Non, bah non, ma sœur, elle dit rien [rires], elle s'occupe de la maison. C'est ma sœur, une bonne mère au foyer. Elle est plus âgée, elle a neuf ans de plus que moi. Et du coup, elle s'occupait de la maison, elle râle un peu, elle disait « bon, tu pourrais t'occuper un peu des enfants ou quoi que ce soit » et du coup, lui, ça arrivait que ... voilà. Il rentre, il décroche de son boulot il arrive à la maison, enfin son bureau est dans une autre partie, il rentre à la maison, il se met à WOW, il joue une heure, deux heures pendant qu'elle s'occupe du bain, des trucs comme ça. Alors, après, des fois, il a su... là elle était enceinte, elle vient juste d'avoir un troisième enfant, donc la période où elle était trop crevée, il s'est mis à faire des choses, un petit peu, mais dans leur vie telle qu'elle est organisée, c'est un truc, par exemple, avec Sacha, je supporterais pas. D'ailleurs ça se passe pas comme ça. Mais pour lui, il trouve pas ça anormal, mais il dit que c'est ... D'ailleurs, d'ailleurs, on ne jouait pas sans l'accord de l'autre.

En somme, le jeu vidéo est pris dans une construction sociale complexe, à travers laquelle il s'agit de trouver une place pour le MMO, mais plus largement la place de chacun dans une « vie à deux ». La problématique du MMO dépasse largement celle du jeu lui-même : c'est la question du loisir personnel, des libertés de chacun, des rôles et de la distribution des tâches qui, au travers du jeu, se jouent plus particulièrement dans le couple.

Le MMO dans l'espace familial : parents, enfants et jeu vidéo

Si l'on s'intéresse plus spécifiquement aux modes d'organisation dans l'espace familial, et aux rapports entre parents et enfants autour du MMO, on constate à un premier niveau d'observation une assez grande diversité des pratiques familiales. D'un côté, on peut distinguer des familles, assez rares au regard de note échantillon, dans lesquelles le MMO n'est pas objet de préoccupations majeures, et dans lesquelles le jeu mais aussi les loisirs et les pratiques numériques des adolescents sont peu contrôlés. On peut ainsi penser à Harry[2] dont la marge d'autonomie et de liberté est assez grande dans ce domaine. Le MMO ne génère pas d'inquiétude particulière mais s'inscrit parmi d'autres activités de loisirs choisies par l'enfant. Dans le cas d'Harry, ni le MMO ni les loisirs, ni les jeux vidéo, ni l'accès au réseau mondial ne posent de difficultés ou du moins ne sont objets de réglementations fortes. Plus

[1] Emilie, 26 ans, joueuse de WOW, éducatrice jeunes enfants, en couple, son mari est joueur, son beau-frère aussi qui les a initiés, joueuse occasionnelle (12 h par semaine). Elle ne joue pas dans une guilde, et joue souvent toute seule, entretien à domicile, banlieue bordelaise.

[2] Cf. portrait p. 535

encore, on peut également penser à la famille d'Ayhan et Milo[1], marginale au regard de notre échantillon, mais néanmoins révélatrice de l'extrême diversité des pratiques et de la place particulière du jeu au sein de la famille. Le MMO est une pratique partagée, valorisée par le père, et l'autonomie de Milo, sans être totale, est très grande.

A l'opposé, on trouve des règles familiales concernant le MMO plus directives : système de contrôle parental, PC dans le bureau des parents (du père le plus souvent), ordinateur dans le salon, autorisation de jouer uniquement pendant les vacances, etc. Même dans le cas de parents joueurs, le contrôle est bien présent. On le voit tout particulièrement dans certaines familles, celle d'Evan, par exemple[2], dont le père joue également à *WOW* : le contrôle parental est en place, l'ordinateur est dans la pièce commune, dans l'espace partagé, sous le regard des membres de la famille (qui est une forme même involontaire de surveillance). Des temps de jeu sont alloués, accordés, négociés et tolérés dans des proportions et des formes différentes selon les cas. On retrouve assez bien certains des modes de régulation décrits et analysés par Frédéric Dajez et Nathalie Roucous : « Certaines heures peuvent être interdites, certains jours aussi, mais ces interdictions délimitent de fait le temps du possible car elles ne sont toujours que partielles. Même si les contraintes sont fortes, comme ici, apparaît toujours le temps du jeu légitime ou toléré. »

A l'exception de quelques familles comme Milo, l'autonomie est très souvent relative à l'école en termes d'horaires mais surtout de réussite scolaire. Une certaine liberté est accordée sous réserve que les résultats scolaires ne baissent pas, ce qui n'est pas sans poser de difficulté quand il s'agit d'appliquer les règles, comme dans le cas de Pierre[3]. On retrouve assez bien les trois premiers modes de régulation qu'avait proposés Elisabeth Fichez[4] dans son analyse du jeu vidéo dans l'espace familial[5] :

- degré 0 : aucune régulation
- degré 1 : régulation défensive : le MMO est accepté chez les amis ou dans un cybercafé
- degré 2 régulation offensive : contrôle du temps de jeu, chantage à l'école et aux notes

Cependant, si des règles sont mises en place, du moins dans les discours, il existe, comme le souligne Frédéric Dajez et Nathalie Roucous, tout un ensemble de ruses et de « stratégies adaptées » des jeunes pour les contourner. Comme le soulignent les deux auteurs, les enfants comprennent assez vite les limites, voire les paradoxes et les failles des règles familiales : « Dans le cadre institué, les enfants interprètent à leur manière ces limites et ces règles. Ils en tiennent généralement le plus grand compte pour construire leurs stratégies d'accès en apprenant petit à petit à reconnaître les situations et les moments où leurs parents laissent ouverte la porte du jeu »[6]. Ainsi, Emile[7] précise que ses parents le *« laissent jouer au jeu vidéo, 2 heures le mercredi, et 4 heures le week-end. Sinon on joue dans un cybercafé. Après*

---

[1] Cf. portrait p. 550
[2] Cf. portrait p. 535.
[3] Cf. portrait p. 538.
[4] Elisabeth Fichez, Alain Dubus, Germain Pauwels, « Les jeux vidéo dans l'espace familial, le point de vue des parents », *op. cit.*
[5] Cf. deuxième partie, « Laurent Trémel, dans une étude sur les joueurs de jeu vidéo sur PC souligne également les sociabilités liées au jeu vidéo : « il est indéniable que cette pratique présentait des aspects socialisateurs : en dehors du fait même de jouer, les jeunes discutaient entre eux de leur progression dans les scénarios programmés sur les différents logiciels et échangeaient des "codes de triche" pour progresser plus rapidement, etc. On remarquait aussi que le jeu sur ordinateur amenait les pratiquants à bricoler leur machine : pour la rendre plus performante, changer des composants (mémoire, carte graphique) afin d'éviter d'avoir à en acheter une autre. »
Le jeu vidéo dans l'espace familial : tensions, régulations et pratiques partagées », p. 134. Le degré 3, en tant que « régulation discriminante », est peu pertinent ici.
[6] Frédéric Dajez et Nathalie Roucous, « la collection de jeux numérique », *Actes du colloques de Limoges « Les jeux vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture »*, à paraître.
[7] Emile, 12 ans, joueur de WOW, collégien, joue avec ses copains du lycée ou sur le PC de son père (cadre à la poste, mère documentaliste). Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.

je joue à ce que je veux, mais des fois j'arrive à jouer plus, surtout quand les copains sont là. Je dis à mes parents "non, non, je joue pas, je leur montre WOW" ». On peut ainsi voir des jeunes joueurs négocier, ruser avec le système parental ou encore jouer clandestinement en se levant au milieu de la nuit, ou encore en jouant dans des cybercafés avec des cartes prépayées, espace en dehors du contrôle parental. Le cybercafé occupe ainsi une place essentielle chez les jeunes joueurs : non seulement il est un espace de sociabilité entre pairs (du même âge ou entre joueurs de WOW) mais également une « stratégie adaptée » pour jouer loin du regard parental et, en conséquence, échapper à certaines règles[1].

Cependant, si des ruses et des stratégies de contournement existent, il faut tout autant souligner les « contre-attaques » parentales. Le jeu vidéo peut alors devenir un objet de tensions radicales, de conflits forts, parfois physiques comme dans le cas de Pierre[2], au point que la pratique est supprimée ou temporairement arrêtée.

Forum communautaire [3] : un joueur annonce son arrêt (temporaire) de *Dark Age of Camelot*

Arret definitif [sans etre completement total]

Kikoo a tous les joueurs, je vous annonce mon départ pour cause de rebéllion parentale face a l'authorité DAOCienne :x En faisant des gros kiss a tous les montagnards, les anarchystes, Crazy en particulier et tous ceux que j'oublie Je repasserait quand meme vous voir de tps en tps. Kisssss

On trouve en conséquence un ensemble de pratiques, de règles et d'organisations familiales diverses des plus « permissives » au plus « prohibitives », selon les cas. Tout comme Elisabeth Fichez, on constate une certaine homogénéité des préoccupations parentales face au jeu vidéo quel que soit le milieu socioculturel. La plupart ou presque s'en soucient. Il existe cependant des variables et configurations familiales, sociales et culturelles complexes qui influencent non pas tant les règles elles-mêmes que la nature des préoccupations qui sont l'origine de ces règles. Plusieurs logiques sont à l'œuvre.

A un premier niveau d'observation, on peut voir une séparation assez nette, comme pour le couple, entre d'un côté les familles dans lesquelles un des parents (voire les deux, ou parfois un frère ou une sœur) est joueur de jeu vidéo ou de MMO et, de l'autre, celles dont seul le fils ou la fille sont joueurs. C'est une variable importante. Dans le cas des familles non-joueuses, il existe tout un ensemble de représentations fortes, associées à ces mondes virtuels. On retrouve assez bien certains des « discours types » que le travail d'Elisabeth Fichez ainsi que l'étude plus récente de Frédéric Dajez et Nathalie Roucous ont pu révéler sur la question des jeux vidéo en général (jeu en ligne ou non)[4] : violence, déréliction, morbidité… avec cependant quelques différences. En effet, la question de la violence réelle ou supposée des MMO et la dimension hypersexuelle des avatars ne sont jamais ou que très rarement évoquées (sinon par les joueurs eux-mêmes). Parmi les préoccupations principales des parents, c'est d'abord la chronophagie qui est mise en avant (« *ça prend trop de temp*s »), suivie de celle de « l'invasivité » du MMO sur les autres pratiques culturelles (« *il ne fait plus que ça* »), puis la déréliction (« *y a que ça qui l'intéresse* ») et enfin la dimension commerciale (« *ça coûte cher* »). Cependant, à ces discours types, on peut en ajouter un autre qui concerne plus

[1] On peut se demander si ces cybercafés n'occupent pas la même fonction qu'avaient auparavant les « salles d'arcade ». Des lieux de rencontres entre pairs, de socialisations « marginales », peu appréciées des parents pour la dimension clandestine, « mal famée » supposée des ces lieux. Cf. Erkki Huhtamo « Slots of fun, Slots of Trouble : An Archaeology of Arcade Gaming », *op. cit.* Cf. également Simon Gottschalk, « Videology : video-games as postmodern Sites/Sights of ideological reproduction », *op. cit.*

[2] Pierre, 19 ans, joueur de WOW, (près de 25 heures par semaine), chef de guilde, célibataire, bachelier en attente de passer des concours, son père ouvrier (usine à papier) et agriculteur, sa mère fait des ménages, Charente. Rencontré à domicile Cf. portrait p. 538.

[3] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=227769&highlight=arr%EAt

[4] Cf. Frédéric Dajez et Nathalie Roucous, « la collection de jeux numérique », *op. cit.* L'étude monte bien l'importance de la question de la violence.

particulièrement les MMO et moins les jeux vidéo en général : la question des rencontres sur Internet et la difficulté pour l'adulte de « savoir ce que le jeune y fait ».

Le MMO est en effet souvent associé à cet ensemble flou qu'est « Internet », aux craintes et aux inquiétudes associées au réseau mondial (pédophilie, pornographie, violence). On peut renvoyer, à titre d'illustration de ces préoccupations, à la publicité[1] commandée par les pouvoirs publics (secrétariat aux familles, CSA et union européenne). Ce message publicitaire met en scène un certain nombre de dangers « incarnés » de l'internet. On voit ainsi venir sonner à la porte des *skinheads*, puis des prostituées (ou des acteurs/actrices de films X), un robot de jeu vidéo, et enfin un homme dont on suppose qu'il est pédophile. Tous demandent à aller dans la chambre d'Arthur ou d'Anna, ce à quoi la mère répond favorablement. Le message final est : « *Ne laissez pas le danger entrer chez vous. Protégez vos enfants, activez le contrôle parental sur Internet* ».

Le MMO, comme nombre des pratiques sur Internet, n'est pas sans susciter la crainte chez les parents que le jeune soit confronté à des problèmes délictueux. Contrairement à ce qu'avait pu souligner Sefton-Green et Willet dans leur étude sur le monde virtuel Habbo Hotel[2], la pédophilie n'a pas été citée ou mentionnée au cours de notre étude. Cependant, il apparaît dans le discours des parents et des adultes un ensemble de craintes liées à un espace où il leur est difficile, à moins d'être joueur, de savoir « ce qui s'y passe », « ce qu'il se dit », « ce qu'il s'y trame ». Dans un contexte de surveillance de plus en plus grand des enfants, sous l'effet d'une précarité qui accroît la pression de l'école sur les jeunes, et dans une société où les pratiques enfantines et adolescentes se font de plus en plus sous le regard des adultes[3], le MMO apparaît comme un espace inquiétant en ce que la pratique se fait en dehors du regard des éducateurs. Plus encore, comme le souligne Elias[4], si dans les sociétés modernes la violence tend à diminuer, ce qu'il reste de violence tend à être perçu comme « insupportable ». L'angoisse se porte aujourd'hui de plus en plus sur la représentation symbolique de la violence. Avec la postmodernité, les craintes sur l'activité enfantine se focalisent non plus seulement sur la rue ou l'extérieur mais dans l'espace domestique lui-même : la question des risques « à la maison » est devenue une dimension importante dans les discours sur les adolescents. On retrouve bien cette conception « postmoderne »[5] dans la publicité sur le contrôle parental : on peut en effet remarquer que non seulement elle suppose que tous les enfants ont un accès Internet dans leur chambre, elle estime dans le même temps que la représentation des dangers est aussi dangereuse que la réalité elle-même mais, plus encore, elle met au même plan jeu vidéo, pornographie et pédophilie.

A certains égards, le MMO apparaît dans le discours des parents comme un terrain vague dangereux. Cependant, le rapport de certains adultes à l'égard des mondes virtuels est pris parfois dans un double discours. Hors du regard des éducateurs, les jeunes s'y retrouvent pour y faire « on ne sait trop quoi », à ceci près que c'est un terrain vague à domicile. Le paradoxe du MMO est lié au fait qu'il ouvre une fenêtre vers un espace « hors de vue des parents » mais dans la maison. Le MMO apparaît comme un lieu entre deux mondes, inquiétant parce qu'il est en dehors de l'univers des adultes (dans le cas des familles non-joueuses), mais rassurant parce qu'il se produit, à l'exception des pratiques dans les cybercafés, au domicile parental. On peut voir par ailleurs comment les parents sont parfois partagés entre, d'un côté, le fait d'avoir l'enfant à la maison, derrière l'écran, sans toujours savoir ce qu'il fait, et, de

[1] On peut consulter la publicité ici : http://videos.nouvelobs.com/video/iLyROoafYfAS.html
[2] Julian Sefton-Green, Rebekah Willet, « Vivre et apprendre dans un salon de discussion », *op. cit.*, p. 71.
[3] Cf. Justine Cassel et Henri Jenkins (dir.), *From Barbie to Mortal Kombat*, *op. cit.* Cf. également l'entretien avec Henry Jenkins sur le site de l'association Transfert. Disponible sur http://www.transfert.net/a498. : « Ce qui a changé c'est le niveau de surveillance des adultes dans un monde où les enfants ont moins de terrains vagues pour s'amuser. »
[4] Norbert Elias *La civilisation des mœurs, op. cit.*
[5] Cf. deuxième partie, « le jeu vidéo comme « phénomène social » : modernité et postmodernité, entre continuité et rupture », p. 152.

l'autre, l'idée que cela est toujours préférable que s'il « était dehors » : « *je préfère ça que s'ils traînent dehors, c'est sûr* », précise ainsi la mère de Guillaume et Joachim[1].

Ces inquiétudes sont formulées plus particulièrement chez les familles non-joueuses ou peu familières avec le monde du jeu vidéo et le réseau Internet. L'amalgame entre MMO et cyberespace est en effet moins fréquent chez les familles joueuses. En soulignant cela, il ne s'agit pas de dire qu'il n'y pas de régulation ou de conflits dans les familles joueuses, mais de souligner que les discours ne sont pas les mêmes et que les règles établies ne se basent pas sur les mêmes connaissances. Dans un cas, les règles s'appuient sur un ensemble de présupposés liés au cyberespace, dont le MMO fait partie, dans l'autre, sur une expérience et une connaissance du jeu. Dans le cas des familles de joueurs, la pratique est souvent un espace de partage. On peut bien sûr citer le cas d'Ayhan[2], ou de Thierry[3] qui jouent avec leurs enfants, avec cependant des différences assez nettes. Pour Ayhan, il n'y a pas de temps de jeu accordé, son fils dispose de son propre compte et d'un PC personnel et peut en l'occurrence établir son propre emploi du temps de jeu. Dans le cas de Thierry, la pratique se fait avec son fils, sur son ordinateur, et sous son regard le week-end seulement. Par ailleurs, il n'est pas rare que Thierry, pour tout ce qui concerne les vannes ou les vantardises bravaches, précise aux joueurs présents « *d'y aller mollo parce que c'est le petit qui joue* ».

Que la pratique soit régulée ou non, contrôlée ou pas, le MMO dans les familles joueuses apparaît souvent comme un moment de complicité entre parents et enfants, mais qui peut parfois exclure le conjoint qui ne joue pas. Ainsi, Sophie[4] précise que le fait de jouer à *Dark Age of Camelot*, comme son fils, « *ça crée une complicité. Mais, en même temps, une certaine jalousie. Ouais, de la part de mon fils, quelque part, comme j'ai des gros persos, des hauts rangs de royaume, quelque part, il les a pas, ça le défrise un petit peu quand même, mais d'un autre côté, il est content de dire "ma mère, elle joue à DAOC", tu vois ça le … ça me permet aussi de conserver un dialogue avec lui, on parle des mêmes choses. Mais alors, mon mari, il est complètement largué. Quand on commence à parler le Daocien, … il dit "heu, les abysses c'est quoi ?"* »

Cependant, cette connaissance du MMO n'est pas une variable qui suffit à expliquer la présence de règles ou non. Sophie précise à propos de la pratique de son fils que « *c'est toujours conditionné aux résultats scolaires. C'est-à-dire que si jamais il a les résultats qui baissent, il sait que … c'est fini, quoi. En fait, ça le motive.* ». Le point de vue « éclairé » des parents ne suffit donc pas à effacer la question centrale pour la très grande majorité des parents : la réussite scolaire. Comme dans le cas de Sophie, le MMO est souvent utilisé comme argument dans la négociation entre parents et enfants.

Quel que soit le degré d'expertise des parents, c'est la question de la réussite de l'enfant à l'école qui domine les discours parentaux et la crainte que le MMO ne fasse décrocher l'enfant. Cette question est commune à tous les milieux sociaux rencontrés, joueurs ou non joueurs. Cependant, la variable socioculturelle n'est pas sans effet sur les modes de régulation au sein des familles. Lorsque dans certaines situations, comme dans la famille de Pierre, les parents sont peu diplômés, la tension est d'autant plus forte que l'école leur apparaît nettement comme un lieu de promotion, de reconnaissance et d'ascension sociale. Ils se

[1] Guillaume et Joachim, 15 ans, frères jumeaux, joueurs de WOW, lycéens en seconde, ils jouent seulement le week-end, parfois la nuit clandestinement « pendant que les parents dorment » ou pendant les vacances. Père architecte, mère publicitaire. Entretien mené à domicile (résidence secondaire), Dordogne.

[2] Ayhan 47 ans, éducateur spécialisé, joueur de WOW, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, fan de MMO (ancien joueur d'Everquest, T4C, Ultima, etc.), marié, un enfant (10 ans), joueur de MMO également. Cf. portrait p. 550.

[3] Thierry, 33 ans, joueur de WOW, adjoint de sécurité (RATP), marié, père de deux enfants (8 ans et 6 ans), sa conjointe a joué à DAOC, puis a arrêté pour jouer à WOW. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'un IRL. Cf. portrait p. 540.

[4] Sophie, joueuse de DAOC, 41ans, mariée, mère au foyer, mari avocat, mère de deux enfants (11 et 16 ans), le plus âgé est joueur de DAOC, initiée à DAOC par l'aîné. Rencontrée lors d'un salon du jeu vidéo.

sentent à la fois désemparés face au MMO mais également face au système scolaire dont les logiques d'orientations, de filières, de niveaux, apparaissent comme un univers aussi obscurs et flous que celui des MMO.[1] La familiarité, l'aisance de certaines familles à l'égard du monde scolaire peut rendre d'autant plus hostile ou bienveillante la perception du jeu de l'enfant.

Comme pour les joueurs en couple, le jeu vidéo en ligne s'inscrit dans des configurations sociales complexes, qui dépassent largement la question du MMO. Parfois, il ne s'agit pas seulement d'inquiétudes liées au cyberespace ou à l'école, mais de questionnements qui concernent plus généralement des principes éducatifs, la vision que les parents se font de la « jeunesse » et la représentation qu'ils ont de la notion de « loisir ». Le MMO est-il un loisir comme une autre ? Quelle liberté accorder à l'enfant ? A partir de quel âge peut-il y jouer ? Dans certains cas, le MMO est considéré comme un jeu vidéo comme un autre. Il est alors l'objet d'une régulation qui peut être celle liée au jeu vidéo en général. Ainsi Thierry précise que son fils « *les mercredis et les dimanches, il a le droit de jouer soit à la DS, soit à la Play[station] ou sur l'ordi* ».

Dans d'autres cas, le MMO est rattaché au domaine des « écrans ». Il est mis au même plan que la télévision par exemple. Emile[2] dispose ainsi d'un « *temps d'écran. Mes parents surveillent surtout le temps que je passe derrière les écrans. Je peux regarder la télé, ou faire de la console ou jouer à WOW* ». Parfois, le MMO est associé au réseau mondial, « à l'Internet », aux pratiques numériques et c'est à ce titre qu'il est objet ou non de régulation. Dans le cas d'Evan,[3] son père distingue ainsi le temps « jeu vidéo », le temps du MMO, le temps des jeux de plateaux, de la télévision. Selon les familles, le MMO est catégorisé de différentes façons. Au cours de notre étude, c'est plutôt du côté des classes moyennes supérieures que l'on a observé des distinctions plus nombreuses en termes de « jeu vidéo », « écran », « loisir actif », « loisir passif », etc. En conséquence, les degrés de régulation du MMO, plus ou moins offensifs ou défensifs, renvoient en partie au domaine dans lequel les parents rattachent cet objet complexe, à la fois jeu vidéo mais aussi pratique sur Internet, à la fois « écran » et « sociabilité avec des copains ». Comme dans le champ scientifique, définir le jeu vidéo, et plus encore le MMO, est une entreprise complexe : est-ce un jeu, un film, un divertissement… comment penser le jeu vidéo ?

A cette catégorisation, parfois difficile, du MMO s'ajoute la volonté de faire « plaisir » et de « gâter » les enfants. La régulation du jeu de rôle en ligne renvoie à la représentation que les parents ont de l'enfance ou de l'adolescence (par opposition, souvent, à ce qu'est un adulte). Ainsi, pour le père d'Evan, la passion de son fils lui rappelle la sienne pour le jeu de rôle à son âge. Pour Pierre[4], la logique est différente. Si son père lui offre régulièrement des cadeaux, il estime qu'ils l'« *ont peut être trop gâté* ». Pour sa part, « *à son âge, il travaillait* ». Cette image que les parents ont de l'adolescence tantôt construite sur leur souvenir et leur expérience, tantôt sur une vision littéraire, « scientifique », psychologique ou pédagogique comme dans le cas de Milo ou Harry, est un élément qui façonne l'hostilité ou la bienveillance des parents à l'égard de la pratique en ligne. De la même façon, le MMO est parfois pris plus largement dans la problématique des loisirs, du temps libre, et de l'autonomie accordée aux adolescents. Qu'il s'agisse de sport, de sorties avec les copains, de musiques, la question qui

[1] Après nous avoir demandé des conseils pour réduire la pratique de Pierre, la question a été de savoir si son orientation pour la gendarmerie était la bonne.

[2] Emile, 12 ans, joueur de WOW, collégien, joue avec ses copains du lycée dans un cybercafé, ou sur le PC de son père (cadre à la poste, mère documentaliste). Données et conversations ethnographiques. Rencontré « IRL » dans un cybercafé.

[3] Evan, 14 ans, collégien, joueur de WOW, joue avec son père René (qu'il a initié et avec qui il partage le compte), sa sœur (9ans) joue de temps en temps. Entretien à domicile, Bordeaux. Cf. portrait p. 535.

[4] Pierre, 19 ans, joueur de WOW, (près de 25 heures par semaine), chef de guilde, célibataire, bachelier en attente de passer des concours, son père ouvrier (usine à papier) et agriculteur, sa mère fait des ménages, Charente. Rencontré à domicile Cf. portrait p. 538.

est alors posée est non seulement celle du « droit au temps libre » mais plus précisément celle de l'âge, des seuils et des limites. Là encore, les attitudes sont diverses. Dans certains cas, les parents s'imaginent eux à l'âge de leur fil(le)s (ils reconstruisent plus ou moins fidèlement des souvenirs) et pensent alors à ce qu'ils faisaient à cette époque et auraient fait avec ce jeu. Parfois, l'âge inscrit sur les boîtiers (12 ans pour WOW[1]) est la règle. Parfois, ce seuil est l'objet de négociations régulières avec l'enfant lui-même qui, comme Emile,[2] fait valoir « *que des copains de mon âge y jouent* ». Dans certains cas, plus rares, comme pour Milo ou Harry, les parents laissent l'enfant décider si le jeu lui convient.

Toutes ces variables sociales, culturelles, familiales, amènent certaines familles à imposer (ou pas) un ensemble de règles, de modes de fonctionnement et d'organisation du jeu extrêmement divers selon les cas, et plus ou moins permissifs ou prohibitifs selon les familles. Il ne s'agit pas de juger du bienfondé de ces règles ni de la légitimité de ces inquiétudes mais de souligner tous les raisonnements, les principes en amont qui traversent ces pratiques ludiques. Comme pour le couple, ces univers s'inscrivent dans des constructions et des problématiques sociales qui dépassent la dimension « chronophagique » du jeu : le rapport des familles au monde du travail, leur familiarité au monde scolaire, leur culture ludique, leur relation au monde du loisir et du jeu vidéo, leur représentation de l'adolescence et leur rapport, parfois, à leur propre enfance.

« Addiction », « dépendance », « aliénation », « jeu excessif »… quand les joueurs en parlent

Sans rentrer directement dans le débat (houleux) de l'addiction, notion discutable et discutée dans la communauté scientifique[3], nous ne saurions terminer cette analyse des MMO dans le quotidien sans évoquer la question des pratiques « excessives », en l'abordant non pas sous l'angle d'une réalité objective, mais du point de vue des joueurs, lorsqu'eux-mêmes en parlent. Certains joueurs n'hésitent pas en effet à associer des échecs scolaires, professionnels ou sentimentaux à la pratique vidéoludique. Ils parlent alors d'addiction : « *Ça fait 2 ans que je joue à World of Warcraft, j'ai perdu mon job et ma copine m'a quitté, comment faire pour sortir de mon addiction ?* »[4] On trouve parfois cette question de « l'addiction », de la dépendance, « du jeu excessif », évoquée sur les forums communautaires et les sites de guildes, mais également sur des forums consacrés à la « santé ».

Forum « doctissimo.fr » : des (ex) « accrocs » parlent de *World of Warcraft*[5]

Baloo28 : Je joue a WOW depuis a peu près 1 ans et demi. […]Les mois passaient, et petit à petit, je ne pensait plus qu'à WOW. On commençait même à ne discuter que de WOW au lycée, enfin, moi et les quelques personnes qui pouvaient me comprendre (les MMO, c'est un langage un peu spécial quelques fois), chose qu'on ne faisait pas au début, pour ne pas passer pour des "geeks" devant les autre. Bref, tout ça pour dire que WOW prenait de plus en plus de place dans ma vie. […]C'est pourquoi, j'ai décider d'arrêter de jouer début mars (on arrête pas WOW du jour au lendemain, ou en tout cas, c'est trop dur pour moi :s). […] Cela fait maintenant 24 jours que je n'ai plus touché à mon compte, ni a aucun MMO, mais ce n'est pas facile : en me voyant jouer, mon frère et ma sœur se sont aussi mis a jouer, ce qui fait qu'à la maison, c'est WOW non-stop autour de moi. A l'école, mes amis y jouent encore , et n'arrêtent pas d'en parler aux récrés, entre midi et 14h, et comme si sa ne suffisait pas, tentent de me faire retomber dans le jeu (les 2 "nouveaux" sont de mon niveau, et veulent se mesurer a moi ^^) Je ne sais plus quoi faire pour resister, et je n'ai pas envie de reprendre (le bac de Français approche) mais le fait de ne pas jouer a WOW crée un gros vide dans ma vie, que je ne sais pas comment combler... Quelles

[1] Chaque nouvelle extension est considérée comme un nouveau jeu et doit en conséquence passer au crible du système d'évaluation, PEGI.

[2] Emile, 12 ans, joueur de WOW, collégien, joue avec ses copains du lycée dans un cybercafé, ou sur le PC de son père (cadre à la poste, mère documentaliste). Données et conversations ethnographiques. Rencontré « IRL » dans un cybercafé.

[3] Cf. première partie « Le jeu vidéo comme pathologie : la question de « l'addiction »

[4] http://fr.answers.yahoo.com/question/index?qid=20080929024136AAl2ibH

[5] http://forum.doctissimo.fr/psychologie/cyberdependance/comment-faire-retomber-sujet_311_1.htm.
Voir également : http://forum.doctissimo.fr/psychologie/cyberdependance/addiction-etude-sujet_352_1.htm

seraient vos idées pour ne pas retomber dans ce jeu abrutissant?

Isienda : Quand je te lis j'ai l'impression de lire ce que j'aurais écris. Moi j'ai arreté surtout a cause du vrai BAC et parce que je me suis rendu compte que je sacrifiais tout pour ce jeu débile. En fait il faut te poser les bonnes questions et savoir quels sont les véritables raisons de ton arrêt du jeu. Je trouve ce jeu amusant certes mais débile au possible, il n'a pas de fin il faut toujours jouer jouer et encore jouer pour devenir plus fort et faire le kktd devant les copains. Je suis exactement dans le même cas que toi là mes potes qui jouent au jeu essayent de me faire replonger mais ça ne prendra pas. Je te donne l'exemple d'un pote ses notes sont plus proche de 0 que de 10 il a le bac a la fin de l'année.... fait il au moins quelques efforts pour améliorer ses résultats ? non il joue a WOW se réfugie complètement dans le jeu, n'a pas de vie sociale et ne fait rien chez lui a part jouer... Quand je vois ça me donne vraiment pas envie de rejouer. Je sais tres bien que c'est facile pour moi de devenir comme lui avec ce jeu et j'en ai pas envie.

Dans certains cas assez rares, les joueurs, adolescents ou adultes, en couple ou célibataires, ont un sentiment de culpabilité face à l'invasion du jeu dans leur vie familiale, sociale, professionnelle, scolaire, dans leurs loisirs et annoncent en conséquence tantôt leur arrêt définitif du jeu, tantôt une baisse de fréquentation.

Forum de la guilde « les Anciens »[1] (*DAOC*) : un joueur annonce aux membres de la guilde qu'il diminue son temps de jeu et leur demande de « l'aider ».

Grosbill : Nolife,,,, c'est le mot qui me vient à l'esprit ces derniers temps. Comme vous l'avez constaté sans doute, je suis moins présent depuis quelques jours. Cela fait quelques temps que des questions existentielles me hantent ! Je joue depuis plus de 5 ans il me semble. Mon fils a 9 ans et ma fille bientôt 4. L'autre jour j'étais en train de jouer avec vous un samedi matin, les deux nains n'avaient pas école. Chacun leur tour essayait de capter mon attention en me parlant, montant sur les genoux, demandant des trucs, un peu chiant comme tous les gosses quoi ! Je leur avais pourtant mis la tv, donné a mangé et tout et tout. Mais visiblement ça ne leur suffisait pas. J'ai fini par me fâcher un peu plus (ben ouai, combat RVR un peu rude -on a rip- normal- faut pas déconner!) Mon fils a fini par emmener ça petit soeur par la main pour aller dans leur chambre et je l'entendais dire d'un air un peu dépité, triste : « de toute façon, papa, soit il est a la clinique, soit il est derrière son ordi...» J'ai ressenti comme un froid dans le coeur... J'avais effectivement passé une semaine de folie au boulot (mais finalement comme bcp). Rentré vers 20h tous les jours, échangé deux ou trois mots et vite allumé l'ordi pour être co à 20h30. Les gosses vite expédiés au lit (pas le temps de lire un livre, désolé, mais papa est fatigué), une douche, un truc avalé vite fait et me voilà prêt à 21h pour jouer toute la soirée ! Ma femme tente bien de m'adresser la parole également, (elle essaye entre 20h30 et 21h, elle a enfin fini par connaître les horaires au bout de toutes ces années!). Vers 22h, 22h30 elle me fait un pti signe pour dire bonsoir (auquel je répond de la tête, j'étais en pleine discutions sur ts). Je me couche un peu avant minuit, sans trop faire de bruit car elle dort depuis un pti moment. Le lendemain, au bloc a 7h (pas le temps de voir les pti avant de partir c'est trop tôt), journée comme d'hab, rentré comme d'hab, et soirée... ben voir plus haut… Ouf le week-end Cool , je vais pouvoir jouer […]

Et la semaine recommence, avec un sentiment de déjà vécu. Combien de semaines identique depuis 5 ans ? (peut être pas aussi caricaturale, mais bon,,,) Combien d'heures mes enfants ont passé a coté de moi sans qu'on se parle ? Combien de bisous fait quand ils sont déjà endormis ? Combien d'histoire non lue ? Combien de fois ma femme s'est couché seule ? Sur une vie d'un enfant de 9 ans, ça représente bcp,,, et tout pour une petite de 4 ans. Elle m'a connu comme ça depuis sa naissance. Occupé par le boulot et le jeux. Oh bien sur, je suis un père exemplaire, je fais la bouffe, je leur donne le bain, je fais les devoirs, je lis une histoire souvent avant qu'ils s'endorment, je joue parfois avec , mais de moins en moins car mes créneaux de temps libres se réduisent comme une peau de chagrin. Et je parle même pas des semaines de vacances où les journées sont assés similaires si on ne part pas un peu : DAOC matin, après midi et soir la plus part du temps. (super , je suis bien classé dans les stat !!!) Les stat,,, les stat du jeu sont un peu plus glorieuse que les stat de ma vie. (ben ouai, je frag plus avec mon mago qu'à la clinique, même si les mauvaises langues disent le contraire!) Alors j'ai l'impression de me réveiller un peu depuis quelques temps. Si ce type d'addiction (car s'en est une, fait pas se leurrer) m'avait pris pendant les 11 années de fac ou pendant le lycée, aurais-je le métier que j'ai actuellement ? Combien de jeunes n'ont pas cette chance d'avoir fini leurs études avant d'être phagocyté insidieusement par ce type de jeu ? Je veillerai à ce que mes enfants ne tombes pas dedans (du moins pas trop tôt,,,) voilà, c'était un peu 36 15 my life, mais il me semblait important de vous faire part de ce sentiment de nolife qui m'a pris depuis un pti moment. Je ne juge pas votre façon

[1] http://DAOC-anciens.forumactif.com/la-taverne-des-anciens-f15/nolife-t2138.htm

je jouer, de gérer votre vie autour, mais je me dis qu'une partie de ce que je ressent est peut être partagée par d'autre. Je ne regrette pas les bon moments de jeu, les amitiés qui se sont créés, les personnes que j'ai rencontré irl et auxquelles je suis attaché mais bon... Ce sentiment de louper quelques chose, de louper des heures qui cumulées finissent par se compter en années,,, et gaffe car certaines années comptent plus que d'autre. Que ce soit les années d'études ou les années où les enfants grandissent, les années de jeune marié, ou de célibataire qui s'étonne de le rester... Je ne laisse pas tomber le jeu, je viendrais avec plaisir, mais plus sur le même rythme ou alors c'est que je replonge, et je compte sur vous pour m'avertir !

Proto : quel courage pour avoir eu une période assez "hard" (en gros je rentrais du lycée je posais le sac je jouais, deco minuit, je reprends le sac le lendemain matin) c'est tout sauf viable :/ mais c'était difficile de me l'avouer.

mrzed : Que dire? ... c'est tellement criant de vérité ... tu as quelque part raconté la vie de milliers de joueurs, mais quel courage de l'avouer ac autant d'émotion , je me sent concerné a 200% par ce que tu vis .. ma femme , mes enfants, tt ce que je rates etc ... et surtout tt ce que je leur fais ratés . Je pense que tu t'es exorcisé et vacciné par tes propos qui m'ont franchement retournés le coeur ... Je te souhaite tt le bonheur possible a toi et a tte ta petite famille , et au plaisir de te voir de tps en tps pas forcement ig mais lors de nos irl.

Citrono Pipo Je crois qu'on se retrouve tous dans ton message qui est criant de vérité meme pour moi je dois l avouer.... J ai une copine et surtout un bébé depuis presque 5 mois et c'est vrai que ton message me touche aussi tres profondément car on a tous un peu vecu ou vivons ta situation. Profites de tes enfants le plus que tu peux et de ta femme aussi

Danselune : ton post m'a beaucoup émue et je me suis bcp[1] reconnue dans cette vie de nolife il y a quelques mois. Cela m'a couté une vie de couple de sept ans un appart et tout a recommencer et ma santé aussi un peu je crois. j'ai eu la chance de rencontrer quelqu'un a nouveau mais il est vrai que nous fesons attention a ne pas jouer tout le temps et a se préserver souvent des moment a nous ou l'on ne joue pas trop. Je n'ai pas d'enfants mais ce que tu a dis a propos des tiens ma serrée le cœur et je te souhaite trés fort de te retrouver, de les retrouver de vous retrouver et ensembles de reconstruire ce que l'un jeu peux briser parfois. Ta femme je pense t'aime trés fort pour avoir accepté la situation surtout ne jouant pas elle même et c'est vrai que moins e jeu pourrais surement lui faire trés plaisir . On est tes amis, mais la famille et l'irl avant tout donc je te soutiens a 100% dans ta décision. Gros poutou et rien ne t'empeche de temps a autre de venir nous bisouter

Ineex : Que dire ? Je pense que nous sommes tous plus ou moins conscient de la situation à laquelle une dépendance à un jeu video ou à autre chose nous mène. Cependant ça reste un sujet tabou, car après tout on est entre "nolife", donc on évite d'en parler mais quelle claque ça mets quand l'un d'entre nous ose enfin aborder le sujet, il n'y'a qu'à voir les reactions à ce post et le moral dans les chaussettes que l'on a depuis qu'on l'a lu C'est pour ca aussi que je considère egalement DAOC comme une formidable aventure humaine de part les rencontres que l'on fait bien sur, mais aussi le fait d'appartenir à une guilde et d'y être fidèle prouve que l'on se retrouve dans des valeurs comunes et ce quelque soit le milieu d'ou l'on vient, le passif que l'on a, les idées que l'on a... Mais je pense nous avons tous traversé une période comme tu la decris si bien.

La tonalité et les types d'expression ne sont pas sans rappeler à certains égards des groupes d'alcooliques anonymes[2] : on se présente soi, sa vie passée, présente, future, ses résolutions, ses solutions. Ainsi, un joueur fait part de son expérience d'ancien « accroc du jeu » et rapporte la façon dont il s'en « est sorti »[3] : « *Il faut avoir une excellente organisation pour pouvoir coordonner sans trop de difficultés DAOC, en gros joueur, et la vie sociale et les études... Lorsque j'ai commencé DAOC, il doit bien y avoir 4 ans, j'étais encore lycéen, bon, j'ai toujours su choisir mes priorités, de manière générale au niveau scolaire. Mais j'ai subi, comme beaucoup je pense, pas mal de grosses déceptions amoureuses à cause du jeu et du temps qu'il me prenait à l'époque. Il agissait comme une réelle drogue. Prenez la définition et comparez. Après, c'est un cercle vicieux, déception IRL=DAOC=renfermement. C'est que*

[1] Bcp, raccourci pour « beaucoup »

[2] On retrouve assez bien des éléments de l'étude de Carol Cain, reprise et analysée par Jean Lave et Etienne Wenger. Les membres se rassemblent pour faire face à ce qu'ils perçoivent comme une maladie incurable. Ils rejoignent l'organisation, participent aux réunions et adoptent petit à petit une identité dans le groupe des A.A. Au début silencieux, ils prennent peu à peu la parole, tout en apprenant une façon singulière et spécifique de raconter leur histoire. Jean Lave, Etienne Wenger, *Situated Learning : Legitimate Peripheral Participation, op. cit.*

[3] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=750525&page=3

vers la fin de la terminale, vers le bac, que je me suis plus consacré à l'IRL! Juste des passades. Actuellement en math spé, je taff non-stop, vivement la fin. J'ai aussi une copine mais qui fait des études demandant autant de taff perso que moi. Tout en mettant la priorité à l'IRL, je trouve quand même que j'arrive à jouer de manière conséquente...sauf rares fois comme cette semaine par exemple! En bref, tout est une question d'organisation, de choix, peut-être de chance aussi. A une époque, j'aurais trouvé ça impossible, plus maintenant. »

Beaucoup de joueurs qui se déclarent (anciens) « accrocs » rattachent souvent leur pratique à un moment particulier de leur existence : « ruptures amoureuses difficiles », « précarité du travail », « décès d'un proche »[1]. Ainsi, Matthieu[2], joueur de WOW, explique sa pratique « *de fou* » par le fait *« c'était un moment particulier de ma vie où je me suis un peu replié sur moi-même* ». Ancien ingénieur en électronique, le MMO est arrivé lorsqu'il rejetait un monde professionnel qui, d'après lui, l'aurait fait se réfugier dans le monde virtuel.

Entretien avec Matthieu, joueur de WOW :

Ton parcours professionnel et scolaire ?

Dans le secondaire, j'étais un élève « moyen plus ». J'ai fait un bac scientifique et technique, les anciens bac E. J'hésitais entre chimie à l'IUT et physique/chimie à l'université. Et en même temps, je m'étais inscrit pour passer le concours dans une école d'ingénieur, parce qu'on le faisait tous dans ma classe, ça nous préparait pour le bac. Et il se trouve que j'ai été pris, alors que j'étais pas la plus grosse tronche en math, physiques et techno. Mais j'étais dans une classe de gros bourrins et de grosses tronches en math et techno et, moi, je me démarquais en français et en histoire où j'étais le major de toute la classe, tout ce qui était littéraire et tout ça. Donc, j'ai fait l'école d'ingénieur pendant 6 ans, 6 ans à Nantes, c'était vachement bien, j'ai découvert le monde associatif. Ingénieur en électronique, j'ai le diplôme. Quand je suis sorti, je savais pas trop ce que j'allais faire, et j'ai cherché du boulot. J'en ai trouvé à Pau, ça a duré un an et demi.

Tu faisais quoi ?

Ingénieur en électronique, ingénieur d'étude. Donc, en gros, je développais une carte électronique comme un PC mais pas un système PC, mais un peu la même chose : la mémoire, le processeur, les sorties machin, les bus et tout le bordel ... Au bout d'un an et demi, mon contrat s'est terminé. Et j'étais sûr d'une chose, c'est que je voulais plus jamais faire ça. Parce que j'ai passé un an et demi à essayer de m'intégrer dans une boîte mais c'est une boîte de dingue. Ils sont fous. C'est n'importe quoi. J'ai vu des trucs ... et c'est là que j'ai joué comme un fou à WOW. J'avais pas envie de voir les collègues, ni les potes. Juste rentrer chez moi pour jouer et être tranquille.

En termes de pression au boulot?

Ouais, non, en même temps c'était pas une boîte parisienne. C'était pas une pression de dingue, mais c'était une sorte de pression sociale. J'étais bien payé, pas de souci. Au niveau du salaire, c'est royal. Moi, j'ai pas besoin de beaucoup plus pour vivre. Mais après huit heures de boulot, j'avais plus envie de ... enfin je passais trois heures à envoyer des mails à mes potes parce que je m'emmerdais. Je savais pas ce que je faisais là. Je passais toujours pour un alien, les gens comprenaient pas. Je me coupais les cheveux trop courts et tout le monde me disait : « hé mais t'as les cheveux trop courts ». Fallait surtout pas sortir du cadre. Ca, ça m'énervait. Le lendemain où j'ai fini, je me suis fait poser un piercing pour me promettre en gros que je ferais plus jamais ça.

Et tu jouais au MMO à cette époque ?

Oui. Et là le MMO me permettait vraiment de penser à autre chose, de faire autre chose. Et là je me suis défoncé, chose que j'ai jamais faite dans mon boulot. Parce que là je savais pourquoi je le faisais. Dans le boulot, ce qui me saoulait c'était de pas savoir pour qui je bossais. Bosser pour des actionnaires, bosser pour des industriels ... Je faisais une carte, je savais même pas si ça allait équiper des chars ou des… J'étais un maillon de la chaîne. Je déteste pas le boulot, mais le cadre du boulot. Ce qui compte c'est le pourquoi du boulot, pourquoi je le fais, comment je le fais, la finalité du boulot. J'aime bien me défoncer au travail. J'ai travaillé sur des festivals, où c 'était vraiment dur. Après, j'ai fait un peu de radio mais c'était des magouilles d'asso. Donc il m'ont pas embauché. Ensuite j'ai bossé dans une école primaire et c'était la dernière expérience professionnelle qui m'a intéressé. […] Pour les gamins, j'étais un grand frère [...] et là étonnamment, ben j'ai joué beaucoup moins à WOW, mais vraiment beaucoup moins.

[1] C'est ainsi que Martial analyse son activité de jeu passée : comme « un double départ ». Cf. portrait, p. 550.

[2] Matthieu, 28 ans, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, animateur socioculturel, en couple, sa compagne, enceinte (Delphine) joue à WOW également. Entretien à domicile, banlieue bordelaise.

Tout en se considérant « accrocs », certains joueurs insistent sur les sociabilités développées dans les MMO, voire les relations, affectives, sentimentales ou amoureuses dont ils seraient devenus dépendants. Ainsi, un joueur met en parallèle addiction au jeu et sentiments pour une joueuse. Il écrit sur un forum[1] : « *c'est une drogue, je le sais, je ne peux pas arrêter... Sinon comment voir et communiquer avec cette amie proche, que je vais d'ailleurs rencontrer sous peu, elle aussi. MSN? Communications trop rares, les contacts MSN se perdent... Uniquement réels? A 500 km de distance, j'en doute. Téléphonique? Ne nous voilons pas la face, on espacera les appels petit à petit. Par écrit? Autant prendre MSN, les lettres, pour moi, se résument à cartes postales.* » D'autres, enfin, remettent en cause l'idée que c'est le MMO qui aurait des propriétés addictives, mais plus largement les jeux vidéo : « *j'avais un peu ce problème avec Pro évolution Soccer 6, mais en voyant des compétitions et les joueurs au teint blafard, avec des cernes horribles qui savaient presque pas aligner trois mots en français, je me suis dit que je voulais vraiment pas finir comme eux* »[2].

Si certains joueurs évoquent ainsi la question de l'addiction ou de la dépendance, cette notion est, tout comme dans la communauté scientifique, loin de faire l'unanimité chez les joueurs ou les ex-joueurs. Face à ces discours, certains en effet restent assez sceptiques.

Forum « doctissimo.fr », consacré au thème de l'addiction au MMO[3] :

pas d'accord avec vous... je joue depuis plus d'une année, j'ai toujours une vie sociale à coté, je réussis haut la main mes études de droit, je bosse mes exams sans problème, car j'ai un bon rapport au jeu : j'ai pas joué durant 2 mois pour mes exams, je reprends maintenant, je suis contente mais ca m'a pas manqué plus que tant... or, je suis ce qu'on appelle une casual, je joue quelques heures par jour, 2-3, un peu plus le week end évidemment, et je suis full épique... donc oui on peut jouer peu et jouer intelligemment pour arriver à un bon niveau être ou non addict, c'est dans la tete, si on est posé irl, y a pas de blem ig...

Sur des horaires de jeu comparables, certains parlent d'abord de plaisir et estiment que le temps consacré au MMO est affaire de « philosophie » : « *moi je dis que le but dans la vie, c'est de se faire plaisir du moment que tu es heureux et que tu ne perds pas ton temps. Moi, perso, je suis heureux sur WOW, Counterstrike et Civilisation 4. Professionnellement, ça me dérange pas, après, il faut voir* »[4]. Certains revendiquent le caractère excessif de leur pratique mais tout en pensant (à tort ou raison) qu'il s'agit là d'un moment temporaire, un intervalle particulier de leur existence dont il faut « profiter » : « *je bosse pas en ce moment donc j'essaye de profiter à fond tant que je peux... ce jeu sera pas éternel donc j'essaye d'y passer le plus de temps possible afin de n'avoir aucun regret le jour où je devrai stop* » précise un joueur sur un forum communautaire[5]. Quelques-uns insistent ainsi sur la dimension joyeuse, festive et partagée de leur pratique.

Forum de la guilde « les Anciens »[6] (*Dark Age of Camelot*) : une joueuse répond au sentiment de dépendance que certains éprouvent dans la guilde

Je vais répondre sinon vous allez penser que c'est parce je n'ose pas m'avouer.... heu je sais plus quoi..... Alors, je ne me sens pas du tout concernée... car le jeu ne mange pas ma vie: ex: je fais régulièrement les courses avec mon homme (: "ohhhh une nouvelle harpe, tu me l'achètes stp stp stp stp stp "). Nous nous promenons ensemble, allons à la chasse au dragon, au géant, aux liches, aux finns,... Nous allons parfois à la neige aussi ensemble ("Oh un schreck géant"). Enfin voilà, et si le reste de ma famille veut me voir ils peuvent créer un beau celte . Enfin 3615 my life, j'ai toujours gardé une place importante pour l'irl : ma famille, mes amis, mon sport et le jeu trouvent chacun leur place ....

[1] http://forum.doctissimo.fr/psychologie/cyberdependance/addiction-etude-sujet_352_1.htm
[2] http://fr.answers.yahoo.com/question/index?qid=20080929024136AAl2ibH
[3] http://forum.doctissimo.fr/psychologie/cyberdependance/addiction-etude-sujet_352_1.htm
[4] http://forum.doctissimo.fr/psychologie/cyberdependance/comment-faire-retomber-sujet_311_1.htm
[5] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=750525&page=4
[6] http://DAOC-anciens.forumactif.com/la-taverne-des-anciens-f15/nolife-t2138.htm

Comme dans le champ des « spécialistes », l'addiction est ainsi débattue. On peut voir, par ailleurs, une certaine lassitude, voire un agacement des joueurs, lorsqu'un chercheur ou un spécialiste de la question intervient sur des forums pour un questionnaire sur ce thème :

Forum communautaire (*World of Warcraft*) : un étudiant demande aux joueurs de remplir un questionnaire

WOW.etude : Bonjour à tous et toutes, Je suis actuellement étudiant dans le cadre de mes études je souhaite analyser le comportement des joueurs en réseau et plus particulièrement ceux de WOW (en effet je suis un joueur aussi). Je me permets donc de vous proposez ce questionnaire. Les réponses sont à remplir directement dessus (des casses sont fait pour avec un menu déroulant) et en à peine 10 min c'est fini. Ceci n'est pas fait dans un bute lucratif et vos réponses resteront anonymes. PS : Si vous avez des questions, hésitez pas à les communiquer lors de avec le mail qui renverra votre questionnaire. Merci d'avance et bon jeu.

Elessar / Bernie : Pour le questionnaire en lui-même, pas grand chose à dire: ça commence soft, les questions de bases, puis on retrouve ce bon vieux "êtes-vous un addict ?" "torturez-vous des petits animaux pour le plaisir ?". J'exagère, mais l'idée y est. J'ai une réponse toute faite pour les personnes qui ne comprennent pas les joueurs (et là je parle en général, ne le prend pas pour toi): Je préfère passer 4h de ma soirée en raid à m'amuser, plutôt que de regarder une émission abrutissante de TF1 (ou assimilé) pour savoir si la pouffe de service va tromper son copain, ou si l'abruti de la semaine va sortir du loft. Les MMO sont sources d'addiction, personne ne peut le nier, mais ni plus ni moins que la télé, le café, le sexe (woot j'ai réussi à caler "sexe" dans mon message) le modélisme les mots-croisés ou n'importe quoi d'autre

WOW.etude : Merci a toi . Mon étude est effectivement sur l'addition mais souhaite aller plus loin que simplement dire c'est mal d'être accroc mais expliquer les véritables leviers et freins de la dépendances pas pour les juger mais juste pour mieux comprendre.

Dame Belladona : Déjà trop vu sur JoL ce genre d'étude, à croire que c'est la poule aux oeufs d'or quand on manque d'idées Je ne répondrais pas cette fois, genre les conneries "IRL,vous appelle-t-on par votre pseudo WOW ?" je suis rassasiée ...

WOW.etude : Désolé Dame Belladona, Je cherche pas détruite l'image des joueurs ou les prendre pour des "guiks", les questions sont faire pour remplir un modèle sur Amos, certes le sujet peut paraître redondant mais bon je suis pas le premier ni sûrement le dernier à essayer de faire un sujet qui me touche et auquel je connais un peu plus qu'un présentateur de TF1 (sans aire de pub) qui nous fait passer pour des larves . Sur ce bonne soirée, je vais jouer.

Crao: Peut être que si avec nos SMIC à environ 1300 euros on pouvaient se payer un resto on serais de meilleur "gentil consommateurs sociables" ....mais on peut pas!! donc on se trouvent des activités moins dépensières. Je t'exulte a stopper ton étude qui est une grosse farce , aucun de nous n'est "malade" , mais bel et bien la société qui nous as mis au monde. Des gens soit disant respectable et socialement correct tuent des gens chaque soir en rentrant du restaurant complètement bourrés ; si je guéris de l'addiction WOW , vais je aller tuer des gens sur la route aussi? La vérité des un est souvent le mensonge des autres.J'espère que tu pousseras plus loin ton étude et que tu chercheras les vrais raisons de cet engouement pour les MMOs. Amicalement,

WOW.etude : Le thème de mon étude est l'addiction et la satisfaction L'addiction est définie comme une « dépendance » ou « toximanie », elle se rattache d'un coté a l'habitude envahissante et de l'autre à la passion dévorante. Il existe 2 façons différentes de définir l'addiction : d'une part la dépendance signifie le fait de ne pas pouvoir se passer d'une substance, sous peine de souffrir de la privation, d'autre part l'addiction est un phénomène de dépendances psychologiques et psychiatriques qui correspond à un état ou le sujet place l'objet de sa dépendance au centre se son existence. Dans ce sen parler de WOW, comme un jeu pouvant crée de l'addiction me parait justifié, comme on parle de la dépendance au sexe, à l'amour (ou on peut le dissocier), au sport, à certains individus, aux drogues, au clope ... la liste est large. Désolé si je t'ai froissé, je ne porte aucun jugement, je cherche juste à obtenir des donnés. PS : je tiens à remercier les 30 personnes qui ont déjà répondu a mon questionnaire (imparfait il est vrai) et j'espère en recevoir de nombreux autres.

K-F4rD : J'étais partie pour le remplir et le renvoyer. Je l'ai téléchargé, j'ai lu les questions, j'ai trouvé ça mal fait, j'ai refermé. Les questions de ton formulaire ne sont pas terribles : certaines sont trop vagues, parfois on passe du coq à l'âne, parfois on a l'impression qu'on nous fait la morale. Bref, ton formulaire est à retravailler. Il fait trop vite l'amalgame entre joueur et drogué. C'est comme dire que tout ceux qui fument des cigarette fument de la drogue, tous ceux qui boivent de l'alcool deviennent accro ou meurtrier du volant. Stop les raccourcis. Je suis joueur, j'ai conscience de l'éventuel danger des jeux, comme un tas d'autres activités. C'est une étude plus générale sur les comportements addictifs pour échapper à la vie morose créée par la société qu'il faut que tu étudies. Faire du sensationnel sur le thème à la mode du moment, vu et revu, sauce

TF1, ça n'apporte rien de plus et ça ne risque pas de t'attirer la palme de l'originalité pour ton épreuve.

WOW.etude : Relis ce poste plz, encore une fois si j ai du faire des raccourcis c'est juste pour permettre d'avoir le maximum de dimensions à mon modèle. Je ne porte aucun jugement, ce questionnaire n'est pas parfait je l'admet mais bon j'ai fais de mon mieux. L'addiction ne veut pas forcément dire drogue, je te conseil de relire ma définition, l'addiction sans drogues sa existe. Je sais ce que j'ai fais n'est pas parfait mais ce questionnaire a le mérite d'exister alors renvoi le.

Jiyu : C'est dingue comme quelques heures sur JoL peut rendre quelqu'un aigri. Le problème ici WOW.etude c'est que tu touches un point très sensible, tu manques cruellement de tact dans ton questionnaire, demande toi si tu posaient ce genre de questions revu dans le contexte de l'alcoolisme sur un forum d'amateur de vin, quels types réactions cela entraînerait-il. Les personnes ici ne sont pas forcément addicts, et en proposant ce questionnaire à toute la communauté JoL, tu en heurtes/vexes/touches plus d'un. Il est donc normal après d'avoir des réponses agressives envers ton post initial. PS: Je n'ai pas renvoyé ce questionnaire.

WOW.etude : Salut, Je suis moi même un joueur, voire même un gros joueur et j'assume mon temps de jeu. Je suis aussi fumeur et si on me propose un questionnaire pour étudier mon comportement cela me dérange pas...je suppose que j'ai plus de recule et encore j'en suis pas sur ou alors je suis moins susceptible et encore la rien n'est moins sûr Je comprends tout à fait l'inquiétude et la tension que peut crée ce genre de questionnaire mais bon soyons sérieux 2 sec ... WOW n'est qu'un jeu. Encore un fois je fais aucun jugement, je pause juste des questions qui correspondent à des standards. Je ne veux heurter la sensibilité de personne mais si ce questionnaire vous touche tellement c'est peu-être car il y a une part d'accro en vous (personnellement en moi, oui...on est tous addict à quelque chose c'est la vie).

Kalysthie : Je rejoins les divers commentaires, je n'y trouve rien d'intéressant dans t'on étude, quéstionnaire sans interêt, du déjà vue.. C'est la même chose d'année en année, de plus, je trouve ça gonflé, ceci étant mon avis personnel, d'arriver avec un nom de compte "WOW.etude".

K-F4rD : Y'a une question qui m'a beaucoup marqué quand je l'ai lu. C'est un truc du genre : Avez vous conscience qu'il vous est difficile d'arrêter de jouer ? Avec des réponses du type "Souvent", "Assez souvent"... Donc déjà, je lis le machin, on m'accuse d'être addict... Bon, et si je le suis pas ? Je réponds quoi s'il ne m'est pas difficile d'arrêter ? C'est peut-être ton cas, mais n'englobe pas tous les joueurs de WOW dans ton problème d'addiction. Il y en a d'autres des questions de ce type dans ton formulaire. Donc je corrige ma phrase, ne fait pas l'amalgame entre jeux video et addictions. Ton questionnaire manque totalement de neutralité et est complétement subjectif. Tu es peut-être addict, mais tous les joueurs de WOW ne le sont pas. Et c'est bien contre ces idées reçues de merde @ TF1 je fais de l'informations à base de désinformation qui m'agace. Je t'accorde que tu restes courtois et polis malgré les attaques. Elles sont en revanches construites et tu devrais les prendre en compte. Revois tes questions, recentre ton questionnaire, essaye de le faire remplir par quelqu'un qui joue peu voir plus à WOW. Tu verras qu'il ne tient pas la route. Soit ton étude porte sur une population de joueur pour estimer le degré moyen d'addiction, soit tu fais une étude sur l'addicition elle-même, mais dans les deux cas, ton questionnaire est incohérent. En espérant que ces remarques t'aideront.

WOW.etude : Je n'ai jamais prétendu que tous les joueurs était accro, se serait complètement stupide par ce questionnaire j'essaie juste avec les moyens que j'ai de mesurer des liens entre les différentes dimensions de l'addiction et de la satisfaction. Mon objectif (je me répète) n'est pas de faire une étude type TF1 ou la violence des jeux et les jeux vidéos en général sont responsable de tout. Pour ce qui est du nom, autant ne pas se voiler la face, j'ai besoin d'aide alros autant être clair et honnête et prendre un nom qui affiche mes intentions =). Depuis le début, tu es le seul à avoir fait une remarque constructive sur un problème que je n'avais pas remarqué en effet la question 16 aurait du avoir une réponse : n'est pas concerné.

-F4rD : Quand je me relis des fois, même après avoir essayé d'être le plus soft possible dans mes propos, je me dis que y'a tjs plusieurs façon de comprendre les phrases et que ça peut être blessant. Bref, ce que je cherchais à dire, c'est que ton questionnaire est difficile à cerner, on ne comprend pas bien où on veut en venir et pourquoi on y répond. Tu devrais revoir certaines questions. EVoilà, j'arrête la de t'embêter et je te souhaite bon courage avec ton étude

Torn : Encore une "étude" bidon, aux questions bidons, orientées, mal posées, tout ça pour se chopper un 4 en sociologie. Bref, ton sujet est nul. Tu n'as rien compris au principe d'une étude, tu suggères les réponses, tu tournes tes phrases d'une telle façon que le lecteur se sent insulté, dégradé. En plus, c'est bourré de fautes et le sens est même parfois incompréhensible. Bref, c'est bidon. WOW.etude, si tu veux vraiment faire une étude sérieuse, t'es mal barré.

Klendahtu : Tu peux déjà déduire des réponses qu'il y a ici que le joueur de WOW est susceptible, volontiers critique, expert en étude sociologique, et sujet au complexe de persécution.

Eno (modérateur) : vu comment tourne le sujet je ferme. Tu peux me pm pour plus d'infos, mais je crois que ça n'avancera plus de toute façon. Bon courage à toi.

Certains joueurs remettent radicalement en cause l'idée que le MMO rende « accroc » et sont sensibles au fait que le jeu est d'abord affaire de régulation dans l'espace social, familial et conjugal.

Forum « doctissimo.fr », consacré au thème de l'addiction au MMO[1] :

Franchement je vous lis par hasard au grès de mes recherches sur le web et PAF ! ! ! la claque en vous lisant. Je NE vous comprends PAS; [….] Pourtant je JOUE A WOW TOUS LES SOIRS, et je ne suis pas un véritable no-life. On peut jouer à WOW (ou n'importe quel jeu d'ailleurs) et continuer d'avoir une vie normale derrière son écran; chez moi c'est l'éclate; mon perso est 69 (un chasseur) j'ai un stuff plus ou moins pourri et des "amis virtuels" un peu partout dans le jeu, je fais mes quêtes tranquille, j'aide les autres, je rigole bien quelques fois en discutant tout en jouant,etc.etc... Mais ma vie de l'autre côté n'en est pas affectée pour autant. Certe je ne fais pas de sport (j'attends de me payer un super vtt de-la-mort) ce qui ne m'empêche pas d'avoir une hygiène de vie plus que correcte.

Les comportements excessifs relèvent non seulement d'une organisation personnelle mais aussi d'une question de « maturité » selon certains. Ainsi, un joueur précise sur un forum[2] : « *Comment arriver à gérer sa vie IRL et IG en même temps? Je dirais que ça dépend de l'âge et de la maturité de chacun ».* Plus encore, parler d'addiction au MMO pour certains, c'est une façon de déplacer une causalité interne vers l'externe. Il s'agit selon quelques-uns d'une question de « responsabilité ».

Forum « doctissimo.fr », consacré au thème de l'addiction au MMO[3]

Est ce que, éventuellement, il serait possible un jour que les gens se responsabilisent un peu. Quand tu joue beaucoup, c'est pas le jeu qui te fais jouer, c'est toi qui joue ... à priori si les gens prenaient la peine de reflechir à minimum et surtout de moin regarder tf1, il se rendraient compte que mettre tout ses problèmes (sociaux notament) a vie sur le dos d'un jeu, c'est un racourcis facile. On est tous accrocs à quelque chose, certain c'est navarro sur tf1, d'autre c'est le café. Tout le problème c'est le comportement excéssif desgens et ça dans tout les domaines. Alors pour une fois arrettons de diaboliser les jeux vidéos en général : non ça ne fais pas mal au yeux et ça ne rend pas miope, non ça ne rend pas associal, ça ne rend pas plus con non plus. Si certains se transforment en mongoloides chronique c'est parcqu'ils l'ont bien voulu.

exemple : on emmerde tout les joueurs de MMO en les fesant passer pour des drogués, si bien que quand tu lâche dans une conversation " moi je jou en ligne " c'est un peu comme si t'avais un virus contagieux. Et la tecktonik dans tout ça ? ça rend des miliers de petits josés accrocs, ça coute horiblement cher et ça enrichi vraiment pas l'esprit, en plus ça pique les yeux et je suis pas sur que ça favorise le progrés social. Mais là, grosse difference : "au moin ils sont pas devant leur pc"... Société quand tu nous tient !

Au final, qu'il s'agisse de la définir ou de la contester, la notion d'addiction fait parler les joueurs. En effet, ce qui est souvent frappant dans ces forums consacrés au thème du « jeu excessif, » c'est la capacité des joueurs à parler de leur « pratique », à l'analyser, la « théoriser » et à promulguer conseils, aides et solutions[4]. Dans ces discours, la réalité que recouvre le mot d'addiction ou de dépendance est multiple. On voit bien comment le terme même s'inscrit tantôt dans le registre de la pathologie, tantôt dans le domaine du fun et du divertissement. Cette ambivalence, nous semble-t-il, révèle la difficulté de penser des phénomènes très divers sous un même nom, mais plus encore le risque de « psychologiser » des problèmes souvent sociaux : décrochage scolaire, précarité, bas salaire, monde du travail… Pour des mêmes temps de jeu et sur des pratiques comparables, les joueurs se perçoivent ou non comme « accrocs ». Derrière le terme « d'addiction », tel que les joueurs l'emploient, il nous semble ainsi important de souligner la diversité des réalités sociales que recouvre le mot. S'arrêter sur certains cas contribuerait assez bien à la vision médiatique du MMO qui ravage la vie sociale et rend « addict ». L'image est d'autant plus spectaculaire lorsque l'on prend les joueurs sur un instant T, sans étudier la progression, l'évolution et la

[1] http://forum.doctissimo.fr/psychologie/cyberdependance/comment-faire-retomber-sujet_311_1.htm
[2] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=750525&page=4
[3] http://forum.doctissimo.fr/psychologie/cyberdependance/addiction-etude-sujet_352_1.htm
[4] Certains joueurs ont consacré des sites entiers dédiés à cela.

domestication de la pratique dans le temps. Il s'agit là d'un apprentissage, difficile parfois, mais bien réel.

Métiers difficiles, construction du couple, espace de sociabilité pour des joueurs handicapées ou malades, « carrières de joueurs et estime de soi »[1], espace de compensation, « moratoire à la vie active », espace de sport et de compétition, lieux de rencontres amoureuses, pratique partagée dans une famille … les MMO sont pris dans des agencements complexes dont le contexte apparaît, bien plus nous semble-t-il que des « propriétés addictogènes », l'élément important, sinon majeur, dans la construction de l'expérience vidéoludique des joueurs et de leur rapport parfois douloureux à la pratique.

Conclusion : les MMO dans l'espace social : tensions, régulations et pratiques partagées.

L'insertion des MMO dans la vie des joueurs prend des formes diverses selon les lieux où il est pratiqué : objets de sociabilités, de plaisirs, de flow, mais aussi de préoccupations, d'inquiétudes, d'angoisses... le jeu vidéo est pris dans des univers sociaux qui configurent en partie les pratiques, les discours et les usages. Si le MMO apparaît parfois comme un loisir « invasif », il faut tout autant souligner les modes de régulation et de domestication de la pratique. Plus encore, contrairement à ce que certaines analyses supposent,[2] les jeux de rôle en ligne ont une fin et les joueurs arrêtent de jouer. Même si certains peuvent s'y engager profondément, le jeu de rôle en ligne est souvent une pratique provisoire et temporaire. Sur un ton parfois solennel, des joueurs, régulièrement, annoncent leur départ et leur arrêt du jeu sur les forums de guilde ou les forums communautaires.

Forum communautaire[3] : un joueur annonce son départ

Salut à tous c'est Azzuka le guerrier nain. La nuit tombée sur le royaume , Azzuka le nain se ballade depuis toute la journée quand la défaite arriva. Déçu il rentra chez lui , le moral à son seuil minimum et se posa des questions. Cinquante printemps qu'il se bat , jours après jours. Il est temps de dire au roi que son champion prendra sa retraite ... Voilà actuellement je pensais simplement faire une pause et revenir , mais je vous annonce que c'est la fin de mon petit guerrier nain qui malgré les critiques (noob , leavers et j'en passe) s'est bien amusé . Je ne retournerai plus sur DAOC , e tourne la page mon nain restera chez lui à boire des bières et à raconté des histoires aux enfants de ses aventures J'aimerai remercié les joueurs pour ces moments inoubliable , pour toutes ces fous rire , ces engueulades , les insultes à mon égard ( ) , l'alliance , les mids , les albs les hibs , et les ponts sans qui beaucoup de monde aurais moins de niveau

Lors de ces départs, diverses raisons sont invoquées. Parfois, nous l'avons vu, c'est une prise de conscience d'un jeu « excessif » qui est à l'origine de l'arrêt. Dans ce cas, le traitement est radical, quelques-uns décident de supprimer leur compte.[4]

Forum communautaire[5] : un joueur annonce son départ et détruit son compte

Là, il faut que je stop DAOC, et pensé a mon avenir, surtout si je veux passé mon bac en bonne condition. Je supprime mon compte. Je sais que si je récupère mon compte je serait bien sur tenté de rejouer, et ma sage décision pour mes études aura été vaine. Hier ou aujourd'hui j'ai reçut mon bulletin et là je me suis dis « aie ». DAOC maintenant que j'y repense a pourri quand même mes études et ma vie social (No life inside !!). Il est l'heure pour moi de passé à autre chose. Par contre je n'oublierais jamais se MMORPG. Sur ce message je vous dis Adieu, mais je reste biensûr sur le forum vous faire un petit coucou, espérant que je pourrai retrouvé une vie social lol

Dans certains cas, c'est un changement de vie, un nouveau travail qui arrête le jeu.

---

[1] Cf. Julien Rueff, « Penser les modes de socialisation médiatisée : de l'estime à la réputation dans les mondes numériques », in Actes du colloques de Limoges « Les jeux vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture », à paraître.
[2] Cf. quatrième partie, « Le « pex »: des progressions et des combats sans fins ? La thèse de l'infinitude », p. 265
[3] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=770882
[4] Ici un joueur organise un jeu pour gagner ses avatars de « hauts niveaux » :
http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=853380&highlight=adieu
[5] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=768517

Forum communautaire[1] : un joueur annonce son départ du jeu pour son nouveau métier, l'armée

Bien le Bonjour à tous , je viens perturber vos activités diverses et variés pour annoncer mon départ de DAOC, hélas je me suis engagé dans l'armée de terre et je n'aurais plus le temps pour m'investir dans ce jeu.

Parfois, il s'agit de départ suite à un flow, un plaisir ludique et une sociabilité qui n'y sont plus.

Forum communautaire[2] : un joueur arrête le jeu par manque de « motivation »

Coucou tout le monde. Après 5 années passées sur DAOC, je tire ma révérence. Mon abonnement n'est que suspendu, donc je ne dis pas que je ne reviendrai jamais. Il y a aujourd'hui un manque de motivation, des changements trop importants dans le jeu, qui ne m'ont pas convenu, et une guilde au point mort qui rajoute encore à la démotivation. Je vais essayer de relancer les deux autres GM pour qu'ils voient s'ils souhaitent maintenir la guilde. Sur ce, adieu à tous et merci pour ces 5 années.

Malgré les efforts des éditeurs, les joueurs « font le tour » des MMO et ont des attentes qui dépassent celles programmées par le logiciel. La lassitude, ennemie du jeu, s'installe.

Forum communautaire[3] : un joueur arrête WOW sous l'effet « d'une lassitude »

Pour moi aussi le moment est venu de vous quitter. Beaucoup me manqueront j'ose pas citer des noms sinon je risque d'en oublier. Comme beaucoup j'éprouve une profonde lassitude je prends de moins en moins de plaisir à me connecter. J'espérais beaucoup un peu trop peu être.

A des raisons personnelles, sentimentales, scolaires ou professionnelles à l'origine des départs, s'ajoute parfois le sentiment d'avoir « tout vu » du monde. Comme lors des migrations saisonnières, on peut voir, avec l'arrivée d'un nouveau jeu, des joueurs partir, déménager et se déplacer vers un autre monde.

Forum communautaire [4]: un joueur annonce son « déménagement » pour un autre MMO

Bonjour, voila cela fait 4 an que je vie au milieu de vous dans l'aventure DAOCienne, mais maintenant il est grand temps de tournée une page. je déménage pour Age of Conan, Pour cela je dit au revoir a tous se que j'ai pu rencontrer dans le jeux

Lors de ces départs, il s'agit le plus souvent d'un mélange complexe de différentes raisons : un jeu qui n'intéresse plus, une sociabilité, une « tribu » ou une communauté de pratique évaporée, des exigences « IRL » plus grandes qui ne permettent plus une pratique régulière.

Forum communautaire[5] : un joueur explique les diverses raisons de son départ

Voilà, désolé d'importuner les inévitables râleurs, je veux dire au revoir aux derniers anciens que je connaissais encore. Sans rentrer dans les détails les années passent, le jeu évolue peu et la lassitude s'installe; de nouvelles occupations, ou préoccupations (travail ET études) prennent du temps; le départ des amis incite à faire en partie de même... Bref, le départ des 3/4 de la guilde dont j'étais le GM pour WOW, ont affaiblis la guilde Les dragons de Kalidors, mais elle a survécu et j'espère qu'elle survivra encore avec cette fois Zilke, Gelmir et Spyke comme GM. C'est difficile de couper le cordon, les 2ans et demis avant WOW furent très intenses, je m'étais beaucoup beaucoup impliqué, c'est ce qui m'a plus dans DAOC, le jeu collectif, mais bon, c'est pas nouveau c'est de plus en plus individuel; mais je ne crache pas dans la soupe j'ai ADORE DAOC. Un dernier adieu aux amis qui me restaient sur DAOC, je ne cite pas les autres qui sont partis depuis longtemps, tous les Dragons de Kalidors (gelmir, zilke, psaumess, spyke, nildorn, littleviolette, tilleul, richnou, findanut...), les Cendres (Dansevie), Vitaliz, Lohra (5ans qu'on joue ensemble, merci pour tout et ton super esprit), Miiscis, les lurikeens, Bigfoots et les cendres, Tarode... Voilà je ne peux pas citer tout le monde.

Je vous emporte ainsi que ces 5ans dans mes souvenirs.

[1] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=822834
[2] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=919731
[3] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=539298
[4] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=894850
[5] http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=852857

Lorsqu'ils arrêtent le MMO, les joueurs se retrouvent en possession d'un capital symbolique, leur compte, fruit de leur pratique ludique et du temps passé à jouer. Dans certains cas, les joueurs les conservent « *dans l'idée un jour de m'y remettre*» [1]. D'autres les revendent pour « *en finir une bonne fois pour toutes* » [2]. L'avatar apparaît comme une symbolisation de la compétence du joueur mais également d'une période de leur vie, d'un moment particulier de leur existence.

[1] Benoit, 22 ans, joueur de DAOC, sans emploi (titulaire d'un BEPC), hard gamer (temps de connexion de plus de 50 heures de jeu par semaine, connecté dès le matin jusqu'à tard dans la nuit. Possède l'avatar ayant le plus haut rang sur un serveur. Il est reconnu par l'ensemble des joueurs comme le « meilleur gamer ». A arrêté de jouer 3 ans après le début de notre étude. A rencontré « sa copine » dans le jeu et ont décidé d'arrêter tous deux le MMO pour emménager à Nantes. Données et conversations ethnographiques. Rencontré lors d'une IRL.

[2] Véronique, 30 ans, ancienne joueuse de WOW, en couple (son compagnon actuel ne joue pas, c'est son ancien mari avec qui elle jouait qui l'a initiée), mère au foyer (3 enfants dont deux en bas âge), a arrêté de jouer depuis 6 mois au moment de l'entretien. Entretien à domicile, banlieue parisienne.

3. CONCLUSION TROISIEME PARTIE : JEU VIDEO ET APPRENTISSAGES INFORMELS

Que les départs soient « tristes » ou « joyeux », solennels ou factuels, provisoires ou définitifs, au cœur de ces discours d'adieux, c'est la notion d'expérience qui est présente, avec l'idée que ces moments de jeu, ces communautés, ces univers ont pris une place importante dans la vie des joueurs. A l'image de voyages initiatiques, ces univers les ont « changés », « marqués », c'est la fin d'une « étape », « on tourne la page », le compagnonnage se termine. Derrière ce discours emprunt d'une vision parfois romantique sur leur parcours de vie, il y a l'idée qu'au cours de leur pratique, il s'est joué autre chose que ce en quoi consiste l'activité ludique. Les MMO se définissent comme des univers agoniques, marqués par le faire-semblant, le carnaval et la frivolité. Pourtant derrière ces pratiques « pour de faux », quelque chose d'important s'est produit « pour de vrai » : des rencontres, des amitiés, des conflits, des relations soutenues, des échanges, des interactions … les joueurs ont l'impression d'avoir vécu provisoirement dans le cadre d'un jeu, une histoire collective et partagée d'apprentissage. Et c'est peut-être là que se situent en partie les notions d'éducation et d'aprentissages informels : ce dont on se souvient c'est moins les savoirs acquis que les personnes, le groupe, les anecdotes, les rires, les tensions, les conflits, les activités au cours desquels et avec lesquels ces savoirs se sont construits ou transmis, au travers desquels des apprentissages se sont produits.

Si l'on s'en tient au discours et à l'observation des pratiques des joueurs, on peut identifier tout un ensemble d'apprentissages. Des connaissances ludiques d'abord. En effet, jouer au MMO, suppose de savoir développer un avatar, de le faire progresser, de l'équiper, de lui calculer le meilleur équipement possible[1]. Pour cela, il s'agit de trouver des ressources, de chasser, d'explorer un monde et de connaître géographiquement tout un univers. Cette pratique suppose également d'appliquer des stratégies pour venir à bout des créatures. Comme dans le domaine du sport, la pratique vidéoludique suppose à un certain niveau l'incorporation de schèmes sensori-moteurs. « Gameplay », « teamplay », « gameskills », les joueurs mettent en évidence un inévitable apprentissage « par corps »[2] de stratégies, de compétences et de techniques. Il s'agit de savoir – sans y penser – se placer, anticiper, choisir les bonnes cibles, cliquer rapidement. Le corps du joueur de jeu vidéo est pleinement engagé dans la pratique vidéoludique. En paraphrasant Loïc Wacquant, on pourrait ainsi dire que devenir joueur de MMO, « c'est s'approprier par imprégnation progressive un ensemble de mécanismes corporels et de schèmes mentaux si étroitement imbriqués qu'ils effacent la distinction entre le physique et le spirituel ».[3]

Incarner un avatar numérique, c'est également apprendre un cadre de l'expérience particulier, celui du jeu : savoir être un méchant « pour de faux », « charrier ses adversaires »[4], se moquer de ses ennemis, savoir coder et décoder les provocations mais aussi être *fairplay*. De la même façon, faire du *roleplay* dans les jeux de rôles en ligne, c'est être apte à interpréter un rôle au second degré et être capable de participer à un carnaval[5]. Enfin, jouer au MMO c'est devenir maître dans « l'art de faire autre chose en jouant »[6] : regarder la télé, faire son ménage, préparer à manger… Il s'agit d'apprendre à être multitâche et de savoir distribuer sa présence pour réduire certains aspects laborieux du jeu, le craft par exemple, mais aussi pour communiquer avec les avatars présents. Le langage si particulier que

[1] Cf. quatrième partie, « le pve, « Player Versus Environment » : apprendre à vivre dans un monde virtuel », p. 257.
[2] Cf. quatrième partie, «« Sc », « Gameskills », « gameplay » : « apprendre par corps » », p. 345.
[3] Loïc Wacquant, *Corps et âme : carnets ethnographiques d'un apprenti boxeur,* Marseille : Agone, 2002, p.20.
[4] Cf. quatrième partie, «Vantardise bravache, fanfaronnade et provocation : relâchement du contrôle social et « rupture de cadre » », p. 360.
[5] Cf. quatrième partie, « Un monde de fêtes : le roleplay « carnavalesque »», p. 457.
[6] Cf. quatrième partie, « Attention divisée, multitâche et présence distribuée : l'art de « faire autre chose » en jouant. », p. 394.

partagent les joueurs est probablement l'un des apprentissages premiers. Mêlant acronymes, abréviations, anglicismes, ce sociolecte au carrefour de l'oralité et de l'écrit, permet non seulement aux joueurs de se coordonner rapidement dans le jeu, mais il contribue dans le même temps à marquer une appartenance. Etre joueur de MMO c'est maîtriser un vocabulaire précis que seuls ceux « qui en sont » sont capables de décrypter[1].

Les apprentissages ne se limitent cependant pas à l'univers. Ainsi peut-on souligner le développement et l'acquisition dans certains cas de savoirs techniques, informatiques, littéraires, graphiques ou artistiques quand les joueurs écrivent et rapportent leurs aventures sur des sites, des blogs ou des forums[2]. Développer des machinimas, des vidéos ou des textes implique un ensemble de savoir-faire que les joueurs de MMO échangent. Les forums de discussions occupent une place importante dans la transmission de savoirs : conseils informatiques, astuces techniques, coups de main pour un logement, discussions autour d'expériences personnelles, intimes et parfois douloureuses… autant de savoirs « minuscules » qui circulent dans les communautés de joueurs[3].

Enfin, en dehors du réseau Internet, les MMO sont objets de rencontres et de sociabilités qui ne sont pas sans effets en termes d'apprentissages. En confrontant l'image mentale que les joueurs se sont forgés de leurs compatriotes numériques avec « la vraie vie », ils éprouvent leurs catégories de pensée et mettent à l'épreuve leurs principes de vision et de division du monde social. En somme c'est tout autant le jeu, en tant qu'activité, réglée, fictive et incertaine qui leur a enseigné des choses, ou du moins restera dans leur « souvenir » que tout ce qui l'entoure : son méta-jeu, ses rencontres IRL, ses sociabilités, ses communautés de pratique, ses tribus.

Cependant, au-delà de ce qu'en disent les joueurs et de ce que l'on peut en constater en observant certaines pratiques, une question théorique doit être posée. Peut-on dire que tous les joueurs ont « appris » quelque chose ? Peut-on réellement parler d'apprentissage dans une perspective scientifique ? Tout dépend... non pas des lieux, des acteurs ou des communautés, mais, en réalité, de la théorie et de la conception que l'on a de la notion d'apprentissage. En effet, si l'on pense que celui-ci se définit en termes d'acquisition de savoirs, de schèmes, de compétences, de stades dans le développement, repérables, évaluables, quantifiables, que l'apprentissage est transfert de connaissances et qu'il est, dans une perspective cognitiviste, un passage de connaissances déclaratives à des connaissances procédurales[4], on peut rester relativement sceptique sur les apprentissages dans ces loisirs numériques, ou du moins être confronté à des problèmes méthodologiques et scientifiques considérables pour les mettre en évidence.

Si l'on cherche par exemple à établir des analogies entre compétences dans le jeu et compétences dans d'autres domaines tels que le travail ou l'école, la transférabilité est souvent peu probante. On peut être leader d'une communauté virtuelle en manifestant des compétences de « management » et de « chef » et être dans le même temps un employé timide, parfaitement anonyme, mal payé, au plus bas de l'échelle sociale dans une entreprise, ou bien encore être un lycéen solitaire, effacé, et se révéler dans le jeu un véritable « meneur de troupes ». Notre recherche sur le monde des joueurs de jeu de rôles en ligne révèle en effet autant d'« indicateurs » de transferts que de non-transferts, autant d'analogies que d'oppositions[5]. Dans cette perspective, on ne peut qu'émettre tout un ensemble de doutes et de réserves quant à la relation entre jeu vidéo et apprentissage. Dans le cas des pratiques

[1] Cf. quatrième partie, « Intégrer une guilde de joueurs : organisation, fonctionnement, lois et nétiquette », p. 484.
[2] Cf. quatrième partie, « « Faiseurs de mondes » et « faiseurs d'histoires » : des joueurs/auteurs, p. 321.
[3] Cf. cinquième partie, « Des communautés de parole : vie ludique et vie privée sur les forums», p. 491.
[4] J.R. Anderson, *The architecture of cognition,* Cambridge, *op. cit.*
[5] Cf. cinquième partie, « « C'est *toi Actarus* ? », « Mais *t'es une fille ? » :* les rencontres IRL comme « expériences sociologiques », p. 509.

économiques des MMO (vendre et revendre des biens) par exemple[1], certains développent des compétences et une compréhension assez fine des mécanismes boursiers, tandis que d'autres évitent soigneusement cette pratique et toute compréhension des logiques en amont. Si l'on considère l'apprentissage comme une transformation des comportements, la question de la preuve se pose inévitablement. Certains joueurs, en incarnant des avatars du sexe opposé, développent une forme de réflexivité sur le genre et l'identité sexuelle, d'autres produisent et reproduisent des stéréotypes et des caricatures confirmant leur « scripts culturels »[2] et leur habitus. Enfin, on peut s'interroger sur la nature des savoirs acquis dans les MMO, qu'il s'agisse de connaissances ludiques, techniques, graphiques ou artistiques. Ces savoirs sont-il transférables dans d'autres domaines ? Rien ne permet de l'affirmer clairement. Pour certains, il y a apprentissage. Dans d'autres cas, c'est plus complexe. Non seulement certains appliquent des connaissances acquises ailleurs, mais d'autres ne développent aucun nouveau savoir.

En somme, si l'on juge l'apprentissage des joueurs à l'aune de la forme scolaire[3] (nature des apprentissages, évaluation, quantification de ce qu'il y a « dans la tête », transférabilité) nous n'aurons probablement que des déceptions, ou sinon des doutes sur la valeur scientifique des études qui en soulignent la dimension éducative. Comment penser alors cette relation entre pratique et apprentissage ? Doit-on l'abandonner ? Peut-être s'agit-il de penser différemment cette problématique en acceptant de remettre en cause, dans les traces des théoriciens de l'apprentissage situé[4], la notion de transfert des connaissances, au profit d'une analyse de l'apprentissage en termes de *participation* à des pratiques sociales. En effet, face aux sciences cognitives et aux modèles théoriques qui souhaitent comprendre ce qui « se passe dans la tête des acteurs » s'oppose la notion d'*apprentissage situé* développée sous l'impulsion de psychologues interculturels comme Michael Cole, Barbara Rogoff[5] et Jean Lave, particulièrement sensibles aux « ethno-sciences » (le plus souvent les mathématiques), c'est-à-dire au développement et à l'utilisation de savoirs et de procédures peu théorisés, incorporés et fabriqués par les acteurs dans des pratiques au quotidien.

Que ce soit en étudiant les enfants Kpelle[6], des tailleurs de l'ethnie Vai au Libéria[7], des vendeurs de rues de Recife[8] ou des mères de famille américaines faisant leurs courses au supermarché[9], ces différents chercheurs ont non seulement mis en évidence l'utilisation – par différents groupes sociaux – de procédures cognitives complexes dans des pratiques quotidiennes, mais également la difficulté qu'ils éprouvent à reproduire ces procédures dans d'autres situations, et plus spécifiquement dans le cadre de situations scolaires (en situation de tests, où il s'agit de les confronter aux mêmes problèmes). Face à ce constat d'un décalage entre situation pratique et situation scolaire, certains chercheurs (Lave, Rogoff, Brown, Duguid, Greenfield et d'autres[10]) remettent alors en cause la notion même de *transfert de connaissances* en proposant celle d'*apprentissage situé (Situated Learning)*. De leurs points

---

[1] Cf. quatrième partie, « De la différence entre simuler et jouer », p. 419.
[2] Jodi O'Brien, « Writing in the body : gender (re)production in online interaction », *op. cit.*
[3] Guy Vincent (dir.), *L'éducation prisonnière de la forme scolaire? Scolarisation et socialisation dans les sociétés industrielles,* Lyon: PUL, 1994.
[4] Pour une histoire plus détaillée de ce courant théorique, nous renvoyons à l'article que nous avons rédigé (et dont nous reprenons ici quelques éléments) : Vincent Berry, « Les communautés de pratiques : note de synthèse », *op. cit.*
[5] Barbara Rogoff, Carolyn Goodman Turkanis, Leslee Bartlett, *Learning Together : Children and Adults in a School Community*, New York: Oxford University Press, 2001.
[6] Michael Cole, John Gay, Joseph A. Glick, Donald W. Sharp, *The cultural context of learning and thinking*, New York : Basic Books, 1971.
[7] Jean Lave, Etienne Wenger, *Situated Learning : Legitimate Peripheral Participation, op. cit.*
[8] Terezinha Nunes Carraher, David William Carraher, Analucia Dias Schlieman, « Mathematics in the streets and in the schools », *British Journal of Developmental Psychology,* n°3, 1985, pp. 21-29.
[9] Jean Lave, *Cognition in Practice: Mind, Mathematics and Culture in Everyday Life*, Cambridge: Cambridge University Press, 1988.
[10] Jean Lave, Barbara Rogoff (dir.), *Everyday Cognition : its Development in Social Context,* Bloomington: Iuniverse, 1999.

de vue, un « apprenant » ne se constitue pas un corps de savoirs abstraits dans lequel il va piocher pour le transférer ailleurs selon les situations, mais construit des compétences en s'engageant dans des pratiques sociales.

Ce qui caractérise ce mouvement de recherches en psychologie culturelle, c'est une critique du modèle cognitiviste de type piagétien au profit des perspectives ouvertes par Vygostski : l'apprentissage ne peut se réduire à des processus individuels « d'intériorisation » ou d'assimilation, mais il se construit dans l'interaction avec un pair ou un « plus expert », dans une logique de guidage. Le savoir, de ce point de vue, est indissociable d'une pratique sociale ; dans cette perspective, il n'est pas affaire d'acquisition de savoirs, de stades ou de transfert de connaissances, modèle sur laquelle repose en grande partie l'école[1]. C'est un processus d'*incorporations* de savoirs qui a lieu au travers d'un engagement continu dans une pratique, dans un espace social, dans des *communautés de pratique* …. C'est toute la thèse de Jean Lave et Etienne Wenger dans *Situated Learning* publié en 1991. La théorie de l'apprentissage situé et, dans ses traces, *la théorie des communautés de pratique*[2] proposent une vision différente – sans être radicalement nouvelle – de la connaissance humaine et de l'apprentissage qui n'existe pas *in fine,* en tant que tel, et qui invite en conséquence à (dé)placer le regard du chercheur non plus sur « l'apprenant » ou sur le savoir, mais dans un entre-deux, entre l'agent et la structure.

L'une des conséquences de ce paradigme est de relativiser certaines oppositions que l'on établit traditionnellement dans le champ de l'éducation, entre les connaissances « pratiques » et « théoriques », « manuelles » et « intellectuelles », « procédurales » et « déclaratives », savoirs fondamentaux et savoirs mineurs. L'apprentissage situé veut éviter un tel découpage du réel. Tout savoir, toute connaissance, quand bien même elle semble la plus théorique, la plus modélisable et la plus « pure », est le produit d'un espace social et d'une pratique sociale. Ces oppositions ont peu de sens dans la mesure où les savoirs et les apprentissages ne sont, selon ces théoriciens, que des éléments co-substantiels à une *praxis*[3] et au développement d'une identité au sein d'une communauté On retrouve dans ces analyses l'influence des travaux du sociologue des sciences Bruno Latour : « on peut même prendre comme règle qu'il n'y aura rien de théorique dans la production d'une théorie puisqu'il faut justement une pratique comme pour toutes les activités : des corps habiles, des collègues, des inscriptions, des lieux instrumentés, etc. »[4]

Dans cette perspective, l'institution scolaire est considérée comme un espace d'apprentissage parmi d'autres. A ceci près que le contexte si particulier de l'école – lieu par excellence de la transmission et de l'apprentissage – rend son analyse plus complexe et nécessite une réflexion à part. Tout d'abord, la visée dominante de l'institution est un enseignement de concepts décontextualisés. Or, selon des auteurs comme Brown et Duguid[5], en dehors de l'école, il n'existe rien de tel. Tout apprentissage est selon eux fondamentalement une activité contextualisée et rattachée à une pratique sociale. Pour Lave, la plus « localiste » de ce mouvement, l'idée de *transfert de connaissances* sur laquelle repose l'école est en quelque sorte un artefact scientifique, une fiction de chercheur : « l'individu qui apprend n'acquiert

---

[1] John Seely Brown, Paul Duguid, « Situated cognition and the culture of learning », *Educational Researcher*, vol. 18, n°1, pp. 32-42, 1989.

[2] Etienne Wenger, *La théorie des communautés de pratique. Apprentissage, sens et identité*, *op. cit.*

[3] Ils inscrivent leur analyse dans une tradition de la sociologie marxiste ou néo-marxiste : l'individu, son identité, son rôle, ses comportements et ses valeurs sont déterminés, inscrits et rattachés à une pratique et à un groupe de pratique. A cet égard, ils se rapprochent - et convoquent explicitement - la sociologie de la pratique de Pierre Bourdieu et dépassent comme ce dernier le clivage du déterminisme radical contre un individualisme méthodologique, en liant les structures sociales à la cognition. Au fur et à mesure de la progression d'un individu dans une communauté de pratique, les apprentissages s'opèrent et l'individu « se fabrique ». Pierre Bourdieu, *Esquisse d'une théorie de la pratique, op. cit.*

[4] Bruno Latour, « Sur la pratique des théoriciens », in Jean-Marie Barbier (sous la dir.), *Savoirs théoriques, savoirs d'action*, Paris, PUF, 1996, p. 135.

[5] John Seely Brown, Paul Duguid, « Situated cognition and the culture of learning », *op. cit*.

pas un ensemble connaissances abstraites qu'il pourra transférer et appliquer à nouveau dans des contextes ultérieurs. Il apprend à faire dans un processus concret de réalisation »[1]. Ainsi l'école n'apparaît pas dans cette approche théorique comme le lieu privilégié de l'éducation ou de la transmission des savoirs, mais comme une pratique culturelle parmi d'autres, particulièrement valorisée et légitimée dans nos sociétés. Elle apparaît comme un espace singulier au carrefour de différents univers culturels et sociaux, et de différentes communautés de pratique, avec d'un côté une communauté de pratique, celle des élèves dont la pratique et le sens qu'ils donnent à leur activité est bien souvent de pratiquer leur *métier d'élève*[2] et, de l'autre, des enseignants dont la pratique est d'enseigner des savoirs académiques[3] et de rendre leur pratique d'enseignant possible.

L'apprentissage dans cette perspective théorique est donc loin d'être la propriété exclusive de l'institution éducative, de l'enfance et de l'adolescence[4]. Il est considéré comme un processus continu, tout au long de la vie, en termes de participations à des pratiques sociales et à des communautés de pratique. « Un autoexamen permettrait de brosser un tableau assez fidèle de celles [les communautés de pratique] que nous avons fréquentées dans le passé et de celles qui seront susceptibles de nous attirer dans le futur. Nous avons également une bonne idée des gens qui en font partie ainsi que des critères d'adhésion. En outre, il est possible de distinguer celles dont nous sommes devenus membres à part entière de celles dont nous demeurons en périphérie ».[5] Dire que l'on peut apprendre en dehors de l'école, à tout âge, « tout au long de la vie » peut sembler à un premier niveau banal et résonner comme un sophisme. Mais ce que permettent précisément les notions de communauté de pratique et d'apprentissage situé est une théorisation de cette idée « tenace », que l'on apprend ailleurs qu'à l'école (loisirs, sports, etc.), et que l'on trouve le plus souvent en sciences de l'éducation sous le terme *d'éducation informelle*.

C'est d'ailleurs dans ce champ de recherche, et dans la littérature anglo-saxonne le plus souvent (*informal learning*), que cette théorie de l'apprentissage trouve une forte résonance.[6] Cette distinction éducation formelle/informelle, souvent problématique quand il s'agit de la définir[7], est un élément que cette perspective théorique permet de repenser autrement qu'en termes de savoirs acquis *dans* ou *hors* d'une institution, *avec* ou *sans* intentionnalité éducative. L'opposition formelle/informelle n'est plus considérée dans ce cas comme une dualité mais comme une polarisation en termes de participation à des communautés de pratique plus ou moins formalisées, c'est-à-dire plus ou moins « mises en forme » et légitimée par la société, plus ou moins réifiées de l'extérieur. Le deuxième renversement important qu'opère cette théorie de l'apprentissage au regard des modèles cognitivistes est la notion de participation comme modalité d'apprentissage. Quel type de participation autorise une communauté de pratique ? Quelle légitimité accorde-t-elle aux nouveaux entrants ? Quelle identité développe-t-elle et en conséquence quels apprentissages s'opèrent-ils ? Certains théoriciens de l'apprentissage situé vont ainsi s'intéresser à la notion de participation pour en proposer plusieurs types et en comprendre les effets cognitifs telle Barbara Rogoff, qui propose la notion de *participatory appropriation*, « l'appropriation par la participation », ou de *guided participation,* de « participation guidée »[8].

---

[1] Jean Lave, Etienne Wenger, *Situated Learning : Legitimate Peripheral Participation, op. cit.*, p. 14.
[2] Philippe Perrenoud, *Métier d'élève et sens du travail scolaire*, Paris : ESF, 1994.
[3] Mary R. Lea, « Communities of Practice in Higher Education : useful heuristic or Educational Model ? », in David Barton, Karin Tusting (dir.), *Beyond Communities of Practice : language, power, and social context*, Cambridge, Cambridge University Press, 2005 p.180-197.
[4] Cette théorie est objet de débats, de critiques et de discussions dans le champ scientifique. Cf. Vincent Berry, « Les communautés de pratiques : note de synthèse », *op. cit*.
[5] Etienne Wenger, *La théorie des communautés de pratique. Apprentissage, sens et identité*, *op. cit.*, p. 5.
[6] Julian Sefton-Green, « Literature Review in Informal Learning with Technology Outside School », *op. cit.*
[7] Gilles Brougère, Hélène Bézille, « De l'usage de la notion d'informel dans le champ de l'éducation », *op. cit.*
[8] Barbara Rogoff, 1995, « Observing sociocultural activity on three planes : participatory appropriation, guided participation

Si l'on analyse les pratiques des joueurs à l'aune de cette perspective théorique, on peut comprendre plus précisément les relations entre ces mondes virtuels et la notion d'apprentissage. Ce qui caractérise la pratique des joueurs, c'est un engagement profond dans le jeu, bien sûr, mais aussi dans des groupes sociaux. Jouer, c'est participer à des communautés de pratique, les guildes bien sûr mais plus largement l'ensemble de la communauté des joueurs de MMO, au sein desquelles les joueurs occupent d'abord une place périphérique, qui devient peu à peu centrale au fur et à mesure de la progression de leurs avatars. Beaucoup des apprentissages décrits au cours de ce travail (ludiques, techniques, minuscules) sont ainsi inextricablement liés à l'activité ludique elle-même et au développement d'une identité dans le monde et dans la communauté des joueurs : on passe du statut de « noob », à celui de « casual », « hard gamers », à « PGM »… autant de termes qui marquent là les étapes d'une carrière de joueur au sens de Becker[1].

En effet, ces mondes virtuels fonctionnent comme des microcosmes sociaux, dans lesquels il existe des parcours de joueurs, marqués par un ensemble d'étapes (les niveaux des avatars) et de grades (les titres des joueurs dans les guildes). A chacune des progressions, des nouvelles compétences (celles de l'avatar) et de nouvelles possibilités d'actions sont offertes au joueur. Les MMO et les communautés de joueurs proposent des carrières, des récompenses, des gratifications, … en somme, autant d'éléments qui favorisent la participation et l'engagement dans une pratique : « Etre attendu, sollicité, accablé d'obligations et d'engagements, ce n'est pas seulement être arraché de la solitude ou à l'insignifiance, c'est éprouver, de la manière la plus continue et la plus concrète, le sentiment de compter pour les autres, d'être *important* pour eux, donc en soi, et trouver dans cette sorte de plébiscite permanent que sont les témoignages incessants d'intérêt – demandes, attentes, invitations – une sorte de justification continuée d'exister. »[2]. C'est l'engagement dans une praxis ludique et dans des communautés de pratiques qui produisent des apprentissages. « Ce faisant, on apprend sans nécessairement s'en rendre compte, sans toujours le vouloir. Ce qui prime c'est de participer, de faire avec les autres, d'être membre d'une communauté de pratique ».[3]

Ce qui apparaît cependant comme tout à fait singulier dans ces communautés de pratique, c'est le cadre de l'expérience et le second degré qui traversent les pratiques. Les joueurs se « soumettent » à l'autorité « d'un maître », parce que, précisément, la relation relève du jeu et du faire-semblant. La participation des joueurs est d'autant plus grande qu'elle est frivole et ludique. Les guildes de joueurs mettent en scène l'apprentissage et empruntent de façon plus au moins fidèle et mythique un modèle d'organisation et un dispositif d'apprentissage traditionnel : le compagnonnage[4]. A ceci près qu'il est ici au « second degré ». En somme, les guildes maximisent des processus d'apprentissages situés en mettant au cœur de leur regroupement la notion de participation, d'apprentissage et de jeu.

---

and apprenticeship », in James V. Wertsch, Pablo Del Rio, Amélia Alvarez (dir.), *Sociocultural studies of mind*, New-York, Cambridge University Press, pp. 139-164. Cf. également Barbara Rogoff, « Questions à Barbara Rogoff », in Gilles Brougère, Anne-Lise Ulmann, *Apprendre de la vie quotidienne*, Paris : Presses Universitaires de France, 2009, pp. 276-277.

[1] Terme qu'il emprunt à E. Hugues lorsqu'il analyse des groupes de fumeurs de marijuana ou encore des joueurs de musique. Cette notion désigne « les facteurs dont dépend la mobilité d'une position à une autre, c'est-à-dire aussi bien les faits objectifs relevant de la structure sociale que les changements dans les perspectives, les motivations et les désirs de l'individu ». Howard Becker, *Outsiders. Etude de sociologie de la déviance*, Paris, édition A. M Metailié, 1985.

[2] Pierre Bourdieu, *Méditations Pascaliennes, op. cit.*, p. 283.

[3] Gilles Brougère, « Une théorie de l'apprentissage adaptée : l'apprentissage comme une participation » in Gilles Brougère, Anne-Lise Ulmann (dir.), *Apprendre de la vie quotidienne,* Presses Universitaires de France, 2009, p. 272-273.

[4] Cf. quatrième partie, « Apprentissages « guidés » : conseils, tutorat, mentorat et compagnonnage», p. 287.

Conclusion générale : les cadres de l'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un monde virtuel

En cherchant à comprendre ce qu'elle « fait et fait faire aux joueurs », notre analyse de la pratique des MMO nous a conduit à étudier le jeu sous plusieurs aspects, et, en conséquence, à apporter différents éclairages à certains des débats qui traversent la littérature. Notre première contribution est la description d'une population, celle des joueurs francophones de MMO[1]. Composée majoritairement de jeunes adultes (hommes), passionnés par la *fantasy* et marqués par une forte culture ludique (science-fiction, *fantasy*, jeux de rôles et jeux vidéo), elle révèle cependant en son sein une certaine diversité : ouvriers, employés, cadres, joueurs en couple, (pré)adolescents, adultes, parents… La population concernée n'est plus, comme elle le fut auparavant, celle de jeunes adultes célibataires citadins passionnés par l'informatique, issus des classes moyennes supérieures. Le public des joueurs de MMO a changé (il s'est rajeuni, notamment avec WOW) et concerne un plus grand nombre de catégories sociales. Cette diversité n'est d'ailleurs pas sans effet sur les pratiques. Selon que l'on soit homme ou femme, adolescent ou adulte, salarié, étudiant ou sans emploi, tout un ensemble de facteurs structure la pratique en termes de temps de jeu, de fréquences de connexion, mais également en termes d'activités ludiques pratiquées et de façons de s'y engager. Certaines variables telles que le lieu de la pratique ou l'équipement, aussi anecdotiques qu'elles peuvent paraître, ont un effet sur l'expérience, le plaisir et le discours des joueurs. A la différence de ce que certaines études, de type ethnométhodologique[2], ont pu souligner, un ensemble de variables sociales et culturelles issues du monde réel configurent préalablement les usages et les pratiques ludiques : sexe, âge, situation familiale et professionnelle, milieu social, habitus et culture ludique. Cette dernière apparaît comme un facteur important pour comprendre la présence ou non des joueurs dans ces pratiques, et la façon dont ils s'y engagent.

De la même façon, l'insertion et la place des MMO dans la vie des joueurs renvoie à des logiques diverses. Parfois, le jeu de rôle en ligne apparaît clairement comme un espace de compensation. Handicaps, précarité, situations professionnelles pesantes, décrochage scolaire, moratoire à la vie active… le MMO marque, le temps du jeu, une rupture avec un monde social parfois difficile[3]. Ailleurs, il apparaît comme une pratique partagée dans un couple, prise dans une logique familiale ou dans des sociabilités préalables. Le MMO peut être une façon de prolonger un groupe d'amis, « les potes du bahut » ou les « collègues de boulot ». Dans d'autres cas, il permet d'entretenir des liens avec des réseaux sociaux géographiquement éclatés, des « copains d'enfance »[4] ou « la famille » par exemple. Parfois, le jeu vidéo en ligne est l'occasion de créer de nouvelles sociabilités et de se constituer de nouveaux réseaux sociaux, autres que ceux de la « vraie vie »[5].

L'expérience et le plaisir liés au jeu vidéo sont pris dans des agencements complexes. Certains joueurs sont sensibles au *flow*, à l'expérience optimale produite par les affrontements entre joueurs dans des perspectives compétitives, voire sportives[6]. D'autres apprécient plus particulièrement la dimension exploratoire du jeu et font figure de « voyageurs

[1] Cf. quatrième partie, « Présentation de la population : quelques éléments descriptifs », p. 223.
[2] Cf. troisième partie, « Un débat méthodologique et épistémologique, p. 179.
[3] Cf. cinquième partie, « Yves (43 ans) et Thierry (33 ans), « boulots de merde » : le MMO comme exutoire », p. 540
[4] Cf. cinquième partie, « Bertrand (42 ans) et Alexandre (35 ans) : joueurs de jeu de rôles. », p. 544.
[5] Cf. cinquième partie, « Robin (26 ans) et Romuald (51 ans) : des sociabilités à domicile », p. 545.
[6] Cf. quatrième partie, « Flow », « puissance » et « agencement » : des plaisirs vidéoludiques », p. 383.

immobiles »[1], prêts à découvrir, visiter et conquérir un monde. Quelques-uns insistent sur le plaisir narratif, et font part de leur sentiment de vivre et de participer à une histoire à la fois individuelle et biographique (celle de leur avatar), collective (l'histoire de leur guilde et de leur regroupement) et globale : celle de l'univers du MMO qui, au gré d'extensions, de patches de mises à jour (mais aussi de produits dérivés) ne cesse de s'agrandir[2]. D'autres joueurs, enfin, sont plus sensibles aux provocations verbales, au *roleplay*, aux pratiques de faire-semblant et au carnaval, en somme au relâchement du contrôle social que ces activités permettent[3]. Si toutes ces dimensions traversent, selon des degrés divers, l'expérience ludique des joueurs, elles sont plus ou moins importantes et valorisées selon les cas. Comme il n'existe pas une seule pratique des MMO, les significations que les joueurs leur accordent sont diverses, et sont tout autant à trouver dans les propriétés du jeu lui-même que dans l'environnement social et culturel des joueurs.

Contre une vision et une lecture postmodernes des communautés, des mondes virtuels et du réseau Internet, notre travail a mis en évidence l'importance du « réel » dans ces pratiques numériques. On peut ainsi constater que les MMO sont peuplés de joueurs qui se connaissent préalablement : amis, familles, collègues de travail… Toutes sortes de réseaux et de relations préalables au jeu se prolongent et se transforment dans celui-ci. Dans le même temps, d'autres groupes se constituent essentiellement dans l'univers. Ces communautés présentent une certaine mixité sociale, mêlant des joueurs d'âges et de milieux sociaux différents. Dans le cadre du jeu, le profil « du joueur » derrière l'écran importe peu, même si certains y sont attentifs et même si tous se forgent une image mentale (juste ou fausse) des joueurs. Le jeu vidéo peut mettre entre parenthèse, le temps de la connexion, les logiques *d'homophilie* au profit d'une « ludophilie »[4] : recherche d'un partenaire de jeu, d'une collaboration, d'une « association » au sens wébérien[5].

Cependant, avec la pratique, ces différents types de regroupements se croisent. Les groupes d'amis se mêlent avec des communautés essentiellement construites dans le jeu. Dans le même temps, les relations deviennent au cours du jeu de moins en moins « virtuelles », au sens d'absence de représentation « physique » : les joueurs postent leur photo, parlent de leur vie privée sur les forums… et se rencontrent dans « la vraie vie ». Contre la thèse du cyberespace comme processus de *déréalisation* du monde[6], il apparaît clairement que les sociabilités construites dans les MMO ne sont pas circonscrites au réseau Internet mais se développent dans l'IRL, dans la vraie vie. Plus que d'autres types d'activité sociale, le jeu est susceptible de développer de forts sentiments d'appartenances. En effet, jouer c'est toujours faire éprouver collectivement aux joueurs quelque chose d'exceptionnel. « La communauté joueuse accuse une tendance générale à la permanence, même une fois le jeu terminé. Non que le moindre jeu de billes ou la moindre partie de bridge conduise à la formation de clubs. Toutefois, le sentiment de vivre ensemble dans l'exception, de partager ensemble une chose importante, de se séparer ensemble des autres et de se soustraire aux normes générales, exerce sa séduction au-delà de la durée du seul jeu. Le club appartient au jeu comme le chapeau au chef. »[7] Le MMO produit des sociabilités tribales, en crée de nouvelles, en prolonge d'anciennes, et donne la plupart du temps aux joueurs le sentiment de vivre et de partager avec d'autres des aventures uniques, rares, exceptionnelles et mémorables[8].

Lorsque ces relations virtuelles se transforment en rencontres réelles, ce sont à la fois des

---

[1] Cf. quatrième partie, « Une invitation au voyage : touristes virtuels et voyageurs immobiles », p. 274.
[2] Cf. quatrième partie, « Conclusion. Jeu vidéo et storytelling : narrations et récits vidéoludiques », p. 339.
[3] Cf. quatrième partie, « Un monde de fêtes : le roleplay « carnavalesque »», p. 457.
[4] Cf. quatrième partie, « Une sociabilité ludique : entre choix et contraintes », p. 260.
[5] CF. cinquième partie, « Les relations sociales : entre sociation et communalisation », p. 527.
[6] Cf. troisième partie, « Mondes virtuels et simulacre : la disparition du réel», p. 154.
[7] Johan Huizinga, *Homo Ludens, op. cit.*, p. 33.
[8] Cf. cinquième partie, « Entre communautés de pratique et tribus », p. 531.

moments de « socialisation par frottement »[1], mais aussi des « expériences sociologiques »[2] au cours desquelles les joueurs confrontent, mettent à mal ou confirment leurs catégories de pensée et leurs façons de classer et de diviser le monde social. Toutefois, dès lors que les joueurs passent à une logique affinitaire et à la constitution de « groupes d'amis dans la vraie vie», les processus d'agrégations sociales reprennent souvent le dessus et l'homophilie redevient la règle.

Notre étude réinterroge ainsi la notion de « virtuel » au sens qui lui est parfois attribué par la littérature. Distinguer le réel du faux, le vrai du simulacre, renvoie à des analyses certes stimulantes, mais qui s'éloignent souvent du sens pratique et de l'usage du mot. Les joueurs ponctuent leur discours par les termes « IRL », « in real life », qu'ils opposent le plus souvent à celui de « IG », « in game », pour marquer là une différence. Il s'agit moins pour eux de parler d'une déréalisation du monde que d'une façon de distinguer plus simplement l'espace de jeu de l'espace de la vie sociale. Par ces ponctuations, par leurs discours et par leurs pratiques, les joueurs nous rappellent qu'il s'agit bien là d'un espace qui se distingue des autres domaines de l'existence. Le MMO renvoie selon eux d'abord à un univers de jeu, de faire-semblant dont ils ne cessent de rappeler la dimension fictive. « Contrairement au simulacre (dans lequel il y a illusion, tromperie), la fiction est un acte de simulation dans lequel on sait que l'objet n'est pas ce qu'on prétend qu'il est, mais dans lequel on accepte de faire comme s'il l'était. Jouer à la poupée, c'est faire comme si le morceau de caoutchouc et de tissu était un enfant, tout en sachant pertinemment qu'il n'en est rien ; de même, lire une œuvre de fiction, c'est savoir que les évènements que l'on découvre ne sont qu'une invention de leur auteur qui tente de les rendre convaincants grâce à son art de l'écriture »[3]. La thèse selon laquelle les MMO seraient des simulacres[4] qui en viendraient à remplacer la réalité est difficilement défendable dans le cadre des pratiques observées. Elle est aveugle au caractère ludique des mondes virtuels. C'est prendre au premier degré ce qui relève du second, c'est confondre l'acteur avec le comédien. On peut d'ailleurs penser, dans les traces de Goffman et de Bourdieu, que ce que différencie la réalité de la fiction, c'est avant tout un commun accord entre les acteurs sociaux à considérer ce qui est réel et ce qui est fictif. « La réalité à laquelle nous mesurons toutes les fictions n'est que le référent reconnu d'une illusion (presque) universellement partagée »[5].

Le « virtuel » ne renvoie donc pas seulement à un dispositif technique, informatique mais plus à une façon de donner du sens à une pratique, de tenir un rôle, d'interagir, mais également d'attribuer un degré d'importance à ce qui se joue... en somme, en empruntant le concept à Goffman, le virtuel apparaît ici comme *un cadre secondaire de l'expérience,* marqué par le jeu, le faire semblant et le carnaval. La connexion dans l'univers marque l'entrée dans un « cercle magique »[6], dans une activité cadrée, « séparée du flux des évènements en cours par des parenthèses ou marqueurs conventionnels. Ces parenthèses conventionnelles délimitent l'activité dans le temps en lui donnant un avant et un après. A l'instar du cadre en bois d'une photographie, ces marqueurs ne font pas vraiment partie intégrante du contenu […] Et, pendant tout le temps du spectacle, le monde de l'action se déploie à l'intérieur des limites physiques de la scène »[7]. Jouer au MMO suppose ainsi de disposer d'un certain nombre de repères, de ressources culturelles, mais aussi de maîtriser une métacommunication, les *smileys* ou les *emotes* par exemple, pour rentrer et agir dans le cadre du MMO mais aussi pour distinguer les modalisations et les transformations au second degré. Comme dans d'autres domaines de la vie, il y a des ruptures, des conflits ou des flottements de cadres : des mariages « pour de

[1] Terme de François de Singly*, Libres ensemble. L'individualisme dans la vie commune,* Paris, Nathan, 2000, p. 42-43.
[2] Cf. « C'est *toi Actarus* ? », « Mais *t'es une fille ? » :* les rencontres IRL comme « expériences sociologiques », p. 509.
[3] Matthieu Letourneux, « Le devenir livre des jeux et des jouets », *op. cit.*, p. 81.
[4] Cf. deuxième partie, « Mondes virtuels et simulacre : la disparition du réel », p. 154.
[5] Pierre Bourdieu, *Méditations Pascaliennes, op. cit.*, p. 71.
[6] Johan Huizinga, *Homo Ludens, op. cit.*
[7] Erving Goffman, *Les cadres de l'expérience*, *op. cit.,* p. 246.

faux », des enterrements « pour de vrai », des escroqueries réelles dans des univers de faire-semblant. Ce qui rend ce terrain propice aux ruptures et aux flottements de cadre, c'est que le « hors jeu » se produit sur le terrain de jeu pendant la partie même. Les transformations, les modalisations et les passages du premier au second degré (et inversement) sont parfois rapides, confus et plus troublants encore pour celles et ceux qui ne disposent pas des repères pour cadrer l'activité.

Dans cette perspective, lire les mondes virtuels (et les jeux vidéo) à l'aune d'une grille théorique[1] exclusivement critique, c'est manquer une dimension essentielle du jeu : le cadre, le second degré, le carnaval et la culture populaire qui traversent ces univers. A l'évidence, les jeux vidéo sont porteurs d'un ensemble de présupposés, de stéréotypes de genre et de caricatures. Certains joueurs contestent par ailleurs certains aspects du jeu (l'hypersexualisation des avatars par exemple[2]), d'autres l'approuvent, quelques-uns l'ignorent. On retrouve assez bien les différents niveaux de lecture de Stuart Hall.[3] A ceci près que les stéréotypes et les caricatures sont aussi à lire au regard du jeu qu'ils permettent. Jouer avec les stéréotypes c'est aussi jouer contre, autrement dit les contester, les critiquer, les parodier[4], etc. Aussi s'agit-il de ne pas lire à contresens les formes idéologiques présentes dans les MMO. Comme pour le *Monopoly*, *Barbie* ou *G.I. Joe*, le jeu vidéo est une façon d'éprouver et d'expérimenter certaines idéologies dominantes. Les joueurs et les joueuses distinguent, dans leur pratique et leur discours, les logiques qui relèvent du jeu de celles qui relèvent du premier degré, le vrai « sexisme » du « sexisme pour de faux » par exemple, ou « la vraie insulte » de la « fausse ». Pour un certain nombre d'entre eux, la question des stéréotypes et des idéologies renvoient au domaine du carnaval. Dans les pratiques de *roleplay* par exemple, le MMO est une célébration de la caricature, de l'exagération, de l'outrance. Le jeu apparaît parfois comme une forme (post)moderne de la culture populaire et du *carnavalesque* bakhtinien, qui inverse le haut et le bas, le distingué et le vulgaire[5].

On retrouve en effet dans les pratiques de *roleplay* des éléments profonds de la culture populaire en tant que « prédominance exceptionnelle du principe de la vie matérielle et corporelle : images du corps, du manger et du boire, de la satisfaction des besoins naturels, de la vie sexuelle. De surcroît, ces images sont excessivement outrées, hypertrophiées. »[6] Certains joueurs sont sensibles à ces parenthèses sociales pendant lesquelles les hommes deviennent des femmes, les femmes deviennent des hommes : les rôles, les comportements, les stéréotypes sont échangés et exagérés. Le masque numérique des joueurs, l'avatar, comme celui du carnaval, « traduit la joie des alternances et des réincarnations, la joyeuse relativité, la joyeuse négation de l'identité et du sens unique »[7]. Les joueurs se « charrient », s'insultent, se provoquent dans un cadre qui autorise temporairement ces comportements. Comme pour le carnaval, « le caractère éphémère de cette liberté ne fait qu'intensifier l'effet de fantastique et de radicalisme utopique des images nées dans ce climat particulier. » [8] Parmi toutes les analyses de la culture vidéoludique, il ne s'agit pas de préférer une approche plutôt qu'une autre, mais de les mettre en perspective : les jeux vidéo sont tout autant vecteurs de références culturelles et idéologiques des game designers et des industries, engagés dans une danse folle orchestrée par le marketing[9] mais aussi porteurs d'éléments d'une culture ludique et populaire bien plus ancienne que l'émergence du jeu vidéo et des technologies de réseau.

---

[1] Cf. deuxième partie, « le jeu vidéo comme idéologie : analyses de contenus et commentaires de textes », p. 99.
[2] Cf. deuxième partie, « Sexisme vidéoludique : des stéréotypes de genre », p. 425.
[3] Cf. deuxième partie, « Les *cultural studies :* codages et décodages », p. 125.
[4] Cf. quatrième partie, « De la différence entre simuler et jouer », p. 419.
[5] Cf. quatrième partie, « Un monde de fêtes : le roleplay « carnavalesque », p. 457.
[6] Mikhaïl Bakhtine, *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au moyen âge et sous la renaissance, op. cit.*, p.27.
[7] *Ibid.*, p.49.
[8] *Ibid.*, p. 97.
[9] Cf. quatrième partie, « Stratégie industrielle, saturation marketing et postmodernité », p. 316.

Enfin, il nous semble important de souligner que la pratique des joueurs de MMO se caractérise par une participation et un engagement fort dans la construction d'un univers culturel, non seulement en jouant, mais également en créant des vidéos, des textes, des musiques. En empruntant les analyses à Howard Becker sur « les mondes de l'art »[1], les MMO apparaissent comme des « mondes du jeu » entendus comme des monde sociaux qui produisent des objets et des pratiques ludiques ayant des caractéristiques telles qu'un grand nombre d'acteurs s'accordent à considérer qu'il s'agit là d'un jeu. Savoir si tel objet est un jeu ou non, si telle pratique est ludique ou non, fait partie des enjeux de ce monde du jeu : « Quand on se demande par exemple si le jazz est vraiment de la musique et si la photographie est vraiment un art, si le free jazz est vraiment du jazz et donc de la musique, et si la photographie de mode est vraiment de la photographie et donc un art, l'enjeu des débats est, entre autres, de décider si les gens qui font du free jazz peuvent jouer dans des clubs de jazz devant leur public attitré, et si les photographies de mode peuvent être exposées dans des musées ou dans des galeries importantes »[2]. On trouve des débats similaires chez les joueurs, notamment en ce qui concerne les produits dérivés (est-ce que tel roman est une bonne contribution au *background ?*[3]) ou encore, à propos de certaines pratiques de *roleplay* (est-ce que mimer l'acte sexuel fait partie du jeu ?). Ce monde du jeu abrite les mêmes confrontations que celles qui animent un monde de l'art lorsqu'il s'agit de qualifier « d'art » telle ou telle œuvre. Un des enjeux du monde du jeu est entre autres de définir ce qui relève du monde du jeu ou non, ce qui n'est pas sans rappeler les analyses de Bourdieu autour de la notion de champ, et notamment de champ scientifique : « être philosophe c'est maîtriser ce qu'il faut maîtriser de l'histoire de la philosophie pour savoir se conduire en philosophe dans un champ philosophique».[4]

Ce monde du jeu, comme tout monde « de l'art », possède ses conventions, ses traditions et ses modes d'organisation « du travail ». La notion de convention ludique apparaît clairement dans les productions des joueurs et des éditeurs. Si chaque MMO possède son univers de référence, Tolkien, nous l'avons vu, fait figure de référence centrale. Cependant, l'œuvre de l'écrivain britannique est elle-même porteuse d'un ensemble de références culturelles hétérogènes, issues des mythologies européennes. Ainsi, derrière *World of Warcraft* ou *Dark Age of Camelot*, apparaissent des conventions, issues de la littérature fantastique, de la science-fiction du jeu de rôles, du jeu de société et de traditions plus anciennes. Ces univers s'appuient sur un ensemble de références, anciennes ou contemporaines, plus ou moins explicites, que connaissent aussi bien les joueurs que les éditeurs. Les elfes sont grands, minces, élancés, aristocratiques ; les nains sont bourrus, grincheux, portés sur la boisson ; les trolls sont en pierre, grands et stupides, etc.[5] Ce monde du jeu révèle ainsi, comme dans tout monde de l'art, un ensemble de conventions et de traditions sur lesquelles s'appuient les joueurs et les éditeurs pour se coordonner. Ces ressources ne sont cependant pas figées, immuables mais toujours en tension, reconstruites par les éditeurs mais aussi par les joueurs par leurs créations graphiques et littéraires. On voit régulièrement des débats émerger de ce monde du jeu lorsque les conventions sont modifiées, notamment lors des extensions. Comme dans un monde de l'art, se dessinent dans le discours des joueurs, des camps, entre les « jeunes » et les « vieux », les modernes et les anciens. Un ensemble de discussions animent régulièrement les communautés des joueurs. Apparaissent des arguments et des positionnements qui ne sont pas sans évoquer ceux du monde de la haute couture, entre jupe-courte et jupe-longue, hétérodoxes et orthodoxes, arrière-garde et avant-garde… bref, « entre

[1] Howard Becker, *Les mondes de l'art*, *op. cit.*
[2] *Ibid.*, p.151.
[3] Cf. quatrième partie, « Les produits dérivés comme « exhausteurs de jeu » : points de vue des joueurs », p. 318.
[4] Pierre Bourdieu, « Quelques propriétés des champs », in *Questions de sociologie, op. cit.*, p. 119.
[5] Cf. quatrième partie, « Background » *et* « storyline » : des joueurs/lecteurs, p. 309.

le consacré et l'hérétique »[1].

Une caractéristique forte de ce monde du jeu est la collaboration et les relations étroites entre joueurs et éditeurs. Celles-ci s'opèrent à plusieurs niveaux et selon des modalités diverses. A un premier niveau, les éditeurs recueillent et sollicitent régulièrement les avis des joueurs pour développer l'activité, qu'il s'agisse d'idées d'animations, de quêtes, de *background*. Cette logique de coopération n'est pas propre aux MMO mais elle est ici radicalisée et facilitée par le medium même, qui permet des analyses en temps réel, des échanges massifs de courriels à partir de bases de données élaborées dès l'inscription. Cette relation étroite entre joueurs et éditeurs est d'autant plus forte que tous partagent le même espace. Il faut ainsi souligner le rôle des joueurs bénévoles, ces joueurs « frontières »[2] entre le monde des éditeurs et celui des usagers, qui ont, entre autres fonctions, celle de rapporter les dysfonctionnements, les points de vue des joueurs. Il y a aussi, nous l'avons vu, les *games masters,* présents dans le monde avec leurs avatars, pour veiller au bon déroulement du jeu. Enfin les joueurs eux-mêmes par leur pratique dans le jeu, leurs animations *roleplay*, leurs créations et leurs fanfictions apportent des dimensions supplémentaires, voire des idées aux concepteurs.

Si l'on peut ainsi repérer des collaborations étroites et des formes de co-construction, s'y limiter serait une analyse tout à fait incomplète de ce monde social, et accréditerait l'idée d'un univers harmonieux où des acteurs collaboreraient dans une parfaite entente. Pour ne pas évacuer de l'analyse les hiérarchies, les relations de pouvoir et les conflits qui animent ces univers, il faut donc rappeler que les éditeurs restent malgré tout les propriétaires de ces mondes numériques, décideurs des évolutions du *background*, rédacteurs de la charte d'utilisation, et gardiens de ce que l'on pourrait appeler « l'ordre ludique ». Ainsi, si l'on peut voir des phénomènes d'intégration des contributions des joueurs[3], on trouve autant d'exemples de refus. Il n'est pas rare de voir les joueurs déplorer à chacune des extensions de *WOW* ou de *DAOC* le manque de prise en considération de leurs points de vue sur l'univers en question.[4] Les éditeurs demeurent, comme le précise un game master de *DAOC*, les « *gardiens du temple* »[5]. Il se confirme ici que le monde du jeu fonctionne comme un champ, au sens de « réseau de relations objectives (de domination ou de subordination, de complémentarité ou d'antagonisme, etc.) entre des positions. »[6]

Au regard des productions et des intentions des joueurs, ce sont en partie les mêmes logiques que celles qui animent les industries. Tous contribuent à « la ronde des jeux » et à la construction de ce monde du jeu : non seulement certains joueurs font feu de tout bois pour faire circuler l'univers du jeu dans d'autres sphères culturelles – certains cherchent à gagner de l'argent, d'autres une notoriété au sein du groupe – tout en mêlant parodies et productions « sérieuses »[7]. Ainsi, à un niveau certes moins visible que les industries, les joueurs contribuent à « une danse folle » de productions. Les joueurs sont pris dans un jeu, au sens propre et au sens figuré, qui les amènent à créer et s'approprier des contenus. Pour les observateurs les plus enthousiastes, ces appropriations et ces créations sont des manières d'inverser le système actuel et de rendre d'une certaine façon la propriété de la culture aux publics. Cette analyse s'inscrit bien sûr dans l'optimisme d'une forme de littérature plus généralement consacrée à Internet, et qui parle de village mondial, de nouvelles formes de production, de nouvelles utopies, de nouvelles économies, etc. Pour d'autres, plus critiques,

---

[1] Pierre Bourdieu*,* « Haute couture et Haute culture », in *Questions de sociologie, op. cit.*, p.200.
[2] Cf. quatrième partie, « Animations officielles : professionnels, bénévoles et « joueurs frontières »», p. 305.
[3] Cf. quatrième partie, « Des contributions à une culture ludique », p. 330.
[4] De la même façon, dans le cas des produits dérivés, la société Blizzard supervise ces produits. Elle a un droit de regard sur les règles, le packaging, l'évolution des produits.
[5] Cédric, 22 ans, Game Master à DAOC, célibataire, possède un DUT « multimédia », a commencé comme bénévole dans le jeu puis a postulé sur le site de Goa après un appel à candidature. Conversations et données ethnographiques. Entretien lors d'un salon du jeu vidéo.
[6] Pierre Bourdieu, *Les règles de l'art, op. cit.*, p.378.
[7] Cf. quatrième partie, « Parodies et caricatures : une culture populaire », p. 334.

derrière ces logiques de créations, il existe des relations de pouvoir : il peut s'agir d'une exploitation de joueurs passionnés, (le playbour), d'une idéologie, d'un recul du droit d'auteurs, d'une mise à mal de la création artistique, etc.[1] Au regard des éléments développés dans notre étude, on peut cependant penser que ces deux caractéristiques ne s'excluent pas, et que les MMO se construisent précisément dans cette tension. A cet égard, ils sont à la fois des espaces de collaboration, de coproduction, mais aussi de luttes, de pouvoirs et de hiérarchies. Plus encore, on peut se demander s'il s'agit là d'une spécificité du réseau internet ou s'il ne s'agit pas plus généralement d'un monde social qui, comme bien d'autres – art, haute couture, sport ou science[2] – est à la fois un espace de coopération, de collaboration mais aussi de luttes, de concurrence de pouvoirs.

Souligner ainsi l'existence d'un monde du jeu, c'est comprendre en partie les relations entre mondes virtuels et apprentissage. En effet, c'est en s'engageant dans les communautés de pratique qui composent ce monde social que les joueurs « apprennent ». C'est leur participation (et la possibilité de participer) qui contribue en partie à ce que les joueurs développent, construisent et transmettent des connaissances, ceci pour gagner le droit d'« en être ». Ce qui caractérise en effet ce monde du jeu, c'est de mettre au cœur de l'activité la participation des joueurs et de proposer des « carrières ». Parce qu'ils participent de la construction d'un univers social, les joueurs s'engagent dans des processus d'apprentissages. Les MMO apparaissent comme des espaces d'apprentissages informels, non pas tant parce qu'ils proposent des dispositifs didactiques particuliers ou exceptionnels (qui sont principalement le compagnonnage[3], l'apprentissage par frayages[4] et le « coup de pied au cul »[5]), mais parce que l'univers n'a de sens que si les joueurs y participent.

Ce qu'apprennent ainsi les joueurs au cours de leur pratique, c'est d'abord à jouer mais aussi une façon de participer à un monde social. Devenir un joueur de MMO suppose en effet un ensemble de connaissances liées à la pratique bien sûr, le « skill » et le « gameplay »[6], mais pas seulement. Ils apprennent à écrire un texte sur leur avatar, à entretenir une certaine distance au rôle, à s'engager dans des sociabilités particulières et à participer à la construction de l'univers. En paraphrasant Pierre Bourdieu sur le monde des philosophes[7], on pourrait ainsi dire que les joueurs apprennent « tout ce qu'il faut savoir pour se conduire en joueur dans un monde du jeu » et être reconnus comme tels par les communautés qui le constituent. Contrairement à l'univers de la haute couture, de la peinture ou de l'art contemporain dont les « prix d'entrée » sont élevés économiquement mais aussi culturellement, ce monde du jeu suppose un droit d'entrée économique plus faible (un abonnement et du matériel) et un moindre capital culturel (une culture ludique). Cependant, souligner cela ne signifie pas que tous soient dotés de la même façon. Que l'on soit fille ou garçon, « ado » ou « adulte », que l'on soit joueur de jeu de rôle ou non, lecteur de romans de *fantasy*, inscrits dans des milieux sociaux et culturels plus ou moins favorisés, les cadrages, les investissements et les réceptions sont différents. Cependant, on peut voir comment, avec le temps certaines distinctions s'effacent, et comment l'habitus (vidéo)ludique, entendu dans ce travail comme la capacité à rentrer dans le cadre du jeu, se fabrique. Celui-ci n'est pas figé, mais se construit et (trans)forme au fur et à mesure de la pratique[8].

Pourquoi des individus s'engagent aussi intensément dans ce monde du jeu ? Nous ne saurions répondre complètement à cette question. Certes, il y a des facteurs sociaux,

---

[1] Cf. deuxième partie, « Entre collaboration et exploitation : *« gameworkers »* et *« playbour »*», p. 95.
[2] Pierre Bourdieu*,* « Haute couture et Haute culture », *op. cit.*
[3] Cf. quatrième partie, « Apprentissages « guidés » : conseils, tutorat, mentorat et compagnonnage », p. 287.
[4] Cf. quatrième partie, « Apprentissages par frayage : imitation, observation, imprégnation », p. 282.
[5] Geneviève Delbos, Paul Jorion, *La transmission des savoirs*, *op. cit.*
[6] Habileté, compétence.
[7] Cf. supra.
[8] Cf. quatrième partie, « Quelques éléments de réflexions sur le cadrage de l'activité : âge, sexe et habitus », p. 475.

biologiques, culturels ou psychologiques selon les théoriciens, mais aucune des explications proposées n'arrive jamais à expliquer complètement pourquoi les joueurs jouent (et pourquoi d'autres ne jouent pas). « Est-il possible en effet de comprendre la séduction qu'exercent presque universellement les hochets symboliques – décorations, médailles, palmes ou rubans –, et les actes de consécration qu'ils marquent et pérennisent, ou même les soutiens les plus ordinaires de l'investissement dans le jeu social – mandats ou missions, ministères ou magistères – sans prendre acte d'une donnée anthropologique que les habitudes de pensées conduisent à rejeter dans l'ordre de la métaphysique, à savoir la contingence de l'existence humaine, et surtout sa finitude, dont Pascal observe que, bien qu'elle soit la seule chose certaine dans la vie, nous mettons tout en œuvre pour l'oublier, en nous jetant dans le divertissement, ou en nous réfugiant dans la société […] On peut ainsi, sans sacrifier à l'exaltation existentielle du « Sein-Zum-Tode », établir un lien nécessaire entre trois faits anthropologiques indiscutables et indissociables : l'homme est et se sait mortel, la pensé qu'il va mourir lui est insupportable ou impossible […] il est un être sans raison d'être, habité par le besoin de justification, de légitimation, de reconnaissance. Or, comme Pascal le suggère, dans cette recherche de justification d'exister, ce qu'il appelle « le monde », ou « la société », est la seule instance capable de concurrencer le recours à Dieu. »[1] Au-delà de déterminants sociaux, biologiques ou psychologiques, peut-être s'agit-il de voir que le jeu – comme le pense Huizinga[2] – est un élément de la culture et qu'en ce sens, il est un divertissement comme un autre qui permet, parmi d'autres pratiques culturelles et sociales, des plus légitimes aux moins savantes, de donner un sens à l'existence.

La dernière contribution de ce travail aux débats scientifiques qui traversent la littérature aura été méthodologique. Pour mener à bien cette étude nous avons dû nous interroger sur la possibilité et les conditions de faisabilité d'une « ethnographie du virtuel »[3]. Les choix que nous avons faits et les postures que nous avons adoptées ont été en partie construits sur ce que la littérature en disait, mais aussi dans une logique d'expérimentation, de tâtonnement, d'essais/d'erreurs et sous les conseils des joueurs. Pour comprendre les relations entre pratique ludique et apprentissage, il est rapidement apparu que se limiter à une observation en ligne ne permet de percevoir que la partie émergée de l'iceberg. A moins de s'inscrire dans le paradigme de la postmodernité (ou de l'hypermodernité), dans la théorie du simulacre ou dans une approche radicalement constructiviste des pratiques humaines, les mondes virtuels s'ancrent dans le monde « physique » et dans un quotidien bien « réel » qu'il s'agit de saisir. Se limiter à une ethnographie des pratiques en ligne, c'est se rendre aveugle aux relations sociales qui se construisent autour du jeu et aux arrière-plans sociaux et culturels dans lesquels le MMO s'insère. De la même façon, ne pas rencontrer les joueurs « IRL », c'est surestimer le pouvoir du dispositif ludique au risque de « psychologiser » les problèmes sociaux en arrière-plan, lorsque les joueurs parlent de « jeu excessif », de dépendance, voire d'addiction. Les MMO sont pris dans des logiques sociales complexes que les entretiens en face à face et à domicile permettent parfois de recueillir : construction du couple, arrivée dans la vie active, scolarité, etc. Derrière le jeu vidéo, d'autres jeux sociaux se jouent.

La participation aux MMO fut première dans ce travail. Celle-ci n'a visé aucune « indifférence » ou « neutralité ». Nous nous sommes pleinement engagé dans la pratique avec notre mauvaise et notre bonne foi (de joueur et de chercheur) et notre tempérament. Cette disposition est moins le fruit d'une posture scientifiquement élaborée que d'une nécessité imposée par le jeu lui-même. Celui-ci suppose en effet de participer pleinement à l'activité avec une certaine subjectivité. L'une des principales limites d'une participation à un monde virtuel est assurément la probabilité d'agrégation avec des joueurs socialement proches, et le fait de prendre ainsi une expérience particulière – la sienne – comme un

[1] Pierre Bourdieu, *Méditations Pascaliennes, op. cit.*, p. 282.
[2] Johan Huizinga, *Homo Ludens, op. cit.*, p. 33.
[3] Cf. deuxième partie, « Ethnographie du virtuel », p. 177.

processus général. Quand bien même le chercheur fait preuve de bonne volonté en cherchant à rencontrer des profils différents de joueurs, tout un ensemble de logiques structurelles encouragent certaines rencontres. Que l'on travaille de nuit, de jour, que l'on soit célibataire, en couple, parent, étudiant, lycéen, collégiens ou retraité, que l'on vive au Canada, en Martinique ou en France métropolitaine, tout un ensemble de contraintes horaires et sociales configurent les pratiques et la participation du chercheur. En ce sens, les questionnaires sont apparus comme inévitables. Ils ont permis en partie de vérifier si ce que nous pouvions observer en jouant et si les données recueillies au cours du jeu relevaient du général ou du particulier. En somme, il nous est apparu qu'il n'existe pas de « bonne » méthodologie pour l'observation des pratiques sur Internet, sinon le croisement des méthodes et des approches qui compensent les limites respectives de chacune et engagent le chercheur à déplacer son regard hors de sa propre expérience.

En conclusion, nous serions tenté de nous demander si, au-delà de notre objet, certaines des analyses que nous avons développées à propos des MMO ne concernent pas d'autres pratiques sur Internet. On peut en effet se demander si les notions de second degré, de communauté de pratique et d'apprentissages informels ne caractériseraient pas plus généralement la relation entre Internet et éducation. Le réseau mondial, dans bien des pratiques qu'il recouvre, radicalise des formes d'apprentissage *situé* et développe des *communautés de pratique* au travers de forums de discussion, de salons, de mailing-lists, de blogs ; dans ce cadre s'opèrent une transformation et une modalisation, que le caractère distancié, numérique et ludique (utilisation de surnoms et de pseudonymes dans les adresses e-mail, d'icônes de types *smileys* dans les correspondances, etc.) rend possible. En cela, le réseau partage des propriétés communes avec le jeu. Les relations sont « mises à distance » par l'écran, maîtrisées et réglées par le caractère plus ou moins asynchrone et réversible des échanges, symbolisées par l'utilisation d'avatars, moins « impliquantes » que dans la vie réelle, et relèvent toujours d'un second degré et d'une métacommunication dont l'absence corporelle et l'utilisation de l'écrit renforcent les codes et la dimension *fictive* et *carnavalesque*. Internet, sans être strictement un espace de jeu, possède des caractéristiques proches de celles d'une activité ludique. La notion de « virtuel », souvent associée aux pratiques en ligne, renvoie souvent à un cadre de l'expérience qui prend pour modèle un cadre de la vie sociale ordinaire, mais le transforme et le modalise au second degré. Peut-être alors d'autres pratiques sur le réseau mondial se définissent-elles non pas comme des jeux, mais comme des cadres secondaires de l'expérience. Dans cette perspective, le réseau Internet pourrait être étudié comme autant d'opportunités d'explorer et de s'engager dans des pratiques sociales, d'expérimenter des sociabilités, des identités et de rentrer dans des communautés de pratique. En ce sens, il serait un lieu important d'apprentissages informels.

BIBLIOGRAPHIE

A

ALVAREZ Julian, *Du jeu vidéo au serious game : Approches culturelle, pragmatique et formelle,* Thèse en sciences de l'information et de la communication, Université Toulouse 2 et 3, 2007.

AMATO Etienne Armand, « Quelle ethnométhodologie appliquée aux jeux vidéo multijoueurs persistants ? », *Cahiers d'ethnométhodologie*, n°1, Janvier 2007, pp. 23-46.

ANDERSON John. R., *The architecture of cognition,* Cambridge : Harvard University Press, 1983.

AUDRAN Jacques, « Le chercheur et son forum, un point de méthode », *Acte du Congrès international AREF* (Actualité de la Recherche en Education et en Formation), Symposium « Processus de socialisation en ligne », Strasbourg 2007. Disponible sur http://www.congresintaref.org/actes_pdf/AREF2007_Jacques_AUDRAN_138.pdf

AUGE Marc, *Anthropologie des mondes contemporains*, Paris : Flammarion, 1999.

AURAY Nicolas, « de l'éthique à la politique : l'institution d'une cité libre », *Multitudes*, n°8, 2002

AURAY Nicolas, « Miroir magique et balai de sorcière », in Franck Beau (dir.), *Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP, 2007, p.100-108.

B

BAHUAUD Myriam, *Dessin animé, jouet : des produits dérivés*, Paris : L'Harmattan.

BAKHTINE Mikhaïl, *l'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au moyen âge et sous la renaissance,* Paris : Gallimard, 1970

BARBOZA Pierre, « Fiction interactive, "métarécit" et unités intégratives », in BARBOZA Pierre, WEISSBERG Jean-Louis (dir.), *L'image Actée : scénarisation numérique,* 2006, pp.99-122.

BARTHES Roland, « Introduction à l'analyse structurale des récits », *Communications* n° 8, 1966. Consulté sur en ligne sur :
http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1966_num_8_1_1113

BARTLE Richard, *Designing Virtual Worlds,* Berkeley : New Riders, 2004.

BATARD Annick, *La critique journalistique des cédéroms « culturels », entre promotion commerciale et invention d'un genre*, Thèse en sciences de l'information et de la communication, Université Paris 13, 2003.

BATESON Gregory, *Vers une écologie de l'esprit, Tome 1*, Paris : Seuil, 1995.

BAUDRILLARD Jean, *La société de consommation,* Paris : Denoël, 1970.

BAUDRILLARD Jean, *Simulacres et Simulation*, Paris : Galilée, 1981.

BAUDRILLARD Jean, « Entretiens », *Le magasine de la Philosophie,* n°18, 2008, pp.48-54.

BEAU Franck, « la galaxie des univers » in BEAU Franck (dir.), *Culture d'Univers : jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique,* Limoges : FYP, 2007, p. 20-38.

BEAU Franck, « Les mondes virtuels : données générales », in BEAU Franck (dir.), *Culture d'Univers : jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique,*

Limoges : FYP, 2007, pp. 40-46.

BEAU Franck, « L'âge du craftware », in BEAU Franck (dir.), *Culture d'Univers : jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique,* Limoges : FYP, 2007, pp. 269-282.

BEAU Franck, GILLES Laurent, « La mutation industrielle des jeux », in BEAU Franck (dir.), *Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP, pp.164-172.

BEAUD Michel, DOLIFUS Olivier, GRATALOUP Christian, *Mondialisation : les mots et les choses*, Paris : Katharla, 1999.

BEASLEY Berrin, STANDLEY Tracy C., « Shirts vs. Skins: Clothing as an indicator of gender role stereotyping in video games », *Mass Communication & Society*, vol. 5, n°3, 2002, pp. 279-293.

BECKER Howard, *Outsiders. Etude de sociologie de la déviance*, Paris, édition A. M Métailié, 1985

BECKER Howard, *Les mondes de l'art*, Paris : Flammarion, 1988.

BENNETT Stith H., *On becoming a rock musician*, Amherst : University of Massachusetts Press, 1980.

BERRY Vincent, BROUGERE Gilles, « Play and Virtual Communities », *Actes du colloque Internet, jeu et socialisation*, [actes colloque en ligne], Paris : Groupe des Ecoles des Télécommunication, 2002. Disponible sur : http://www.get-telecom.fr/archive/77/ActesBerry.pdf

BERRY Vincent, *Etude ethnographique d'un jeu de rôle en ligne : apprentissages et communautés de pratiques dans un monde virtuel*, Mémoire de Master « Sciences humaines et sociales, mention sciences de l'éducation, Université Bordeaux 2, 2004.

BERRY Vincent, « Les Guildes de joueurs dans l'univers de Dark Age of Camelot : Apprentissages et transmissions de savoirs dans un monde virtuel », *Revue Française de Pédagogie,* n° 160, 2007, p. 75–86

BERRY Vincent, « De *Pong* à *World of Warcraft* : construction et circulation de la culture (vidéo) ludique », in Gilles Brougère, *La rondes des jeux et des jouets,* Paris : Autrement, 2008, pp. 22-42.

BERRY Vincent, « Une cyberculture ludique collaborative et paradoxale », *Mediamorphoses,* n°22, février 2008, pp. 55-61

BERRY Vincent, « les communautés de pratiques : note de synthèse », *Pratiques de formation : Analyses*, n°54, mai 2008, pp. 12-47

BERRY Vincent, « Loisirs numériques et communautés virtuelles : des espaces d'apprentissage ? », in BROUGERE Gilles, ULMANN Anne-Lise (dir.), *Apprendre de la vie quotidienne,* Presses Universitaires de France, 2009, pp. 143-153.

BERRY Vincent, « Communautés et mondes virtuels : entre sociabilité ludique, agrégation homogène et carnaval », *Mana : revue de sociologie et d'anthropologie*, n°16, 2009, pp. 215-233.

BERRY Vincent, GUITARD Marie-Pierre, ROUCOUS Nathalie, *Le jeu vidéo en ludothèques : Équipements, services et pratiques*, Rapport d'enquête, Université Paris 13, 2008.

BILLET Stephen, « Les pratiques participatives sur le lieu de travail : apprentissages et remaniement de pratiques culturelles », *Pratiques de Formations : Analyses,* n° 54, mai 2008,

p. 149-164.

BLANCHET Alexis, « « Des films aux jeux vidéo, quand le jeu impose ses règles », in

BROUGERE Gilles (dir.), *La ronde des jeux et des jouets,* Paris : Autrement, 2008, pp. 59-76.

BOLTANSKI Luc, CHIAPELLO Eve, *Le nouvel esprit du capitalisme,* Paris : Gallimard, 1999.

BONENFANT Maude, « Des espaces d'appropriation », *Mediamorphoses,* n°22, 2008, pp. 63-67.

BOURDIEU Pierre, *Esquisse d'une théorie de la pratique,* Genève : Librairie Droz, 1972.

BOURDIEU Pierre, *La Distinction*, Paris: Editions de Minuit, 1979.

BOURDIEU Pierre, *Le sens pratique*, Paris, les éditions de Minuit, 1980.

BOURDIEU Pierre, *Question de Sociologie,* Paris : les éditions de Minuit, 1984.

BOURDIEU Pierre, « Espace social et genèse des "classes" » in *Actes de la recherche en sciences sociales*, Année 1984, Volume 52, Numéro 1, p. 3-14.

BOURDIEU Pierre, *Choses dites,* Paris: les éditions de Minuit, 1987.

BOURDIEU Pierre, *Réponses*, Paris : Seuil, 1992.

BOURDIEU Pierre, « Comprendre » in Pierre Bourdieu (dir.), *La misère du Monde*, Paris, Éditions du Seuil, collection Points, 1993, p. 1389-1447

BOURDIEU Pierre, *Méditations Pascaliennes,* Paris : Seuil, 1997.

BOURDIEU Pierre, *les règles de l'art,* Paris: édition du Seuil, 1998.

BOURDIEU Pierre, CHAMBOREDON Jean-Claude, PASSERON Jean-Claude, *Le métier de sociologue* : Paris Mouton, 1983.

BOURDIEU Pierre, WACQUANT Loïc, « la nouvelle vulgate planétaire », *Le Monde Diplomatique,* Mai 2000*,* pp.6-7.

BOUTET Manuel, « Des jeux d'adultes ? Corporéités et sociabilités dans les cyberespaces ludiques », in Roustan Mélanie (dir.), *La pratique du jeu vidéo* : réalité ou virtualité *?*, Paris : L'Harmattan, 2003, pp. 99-113.

BRETON Philippe, *Une histoire de l'informatique,* Paris : Seuil, 1990

BRETON Philippe, *La Tribu informatique,* Paris : Metailié, 1991.

BROUGERE Gilles, *jeu et éducation,* Paris : L'Harmattan, 1995.

BROUGERE Gilles, « Le jeu entre domestication et idéalisation », in GLAUMAUD-CARRE Martine (dir.), *Plaisir d'enfances*, Paris : Syros, 1996, p. 31-41.

BROUGERE Gilles, *Jouets et Compagnie,* Paris : Stock, 2003.

BROUGERE Gilles, « Préface » in FORTIN Tony, MORA Philippe, TREMEL Laurent, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux*, Paris : L'Harmattan, 2005, pp. 9-13.

BROUGERE Gilles, « Préface » in FORTIN Tony, MORA Philippe, TREMEL Laurent, *Les jeux vidéo : pratique, contenus et enjeux,* Paris : L'Harmattan, 2005, p.11.

BROUGERE Gilles, *Jouer/apprendre,* Paris : Economica, 2005.

BROUGERE Gilles, « De Tolkien à Yu-Gi-Oh : la culture populaire, du livre aux cartes », *Communications*, n°77, 2005, pp. 167-181.

BROUGERE Gilles, « Le jouet, un objet pour la sociologie de l'enfance ? », in Régine Sirota (dir.), *Eléments pour une sociologie de l'enfance*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes,

2006, pp. 257-266.

BROUGERE Gilles, « Barbie, GI Joe, Pokémon et les autres ; Les jouets et les mutations de la culture enfantine contemporaine », *Actes du colloque international « Mutations des industries de la culture, de l'information et de la communication »,* Paris, 2006.

BROUGERE Gilles, BEZILLE Hélène, « De l'usage de la notion d'informel dans le champ de l'éducation », *Revue Française de Pédagogie,* n° 158, 2007, pp. 117-160.

BROUGERE Gilles, « jeux vidéo et mise en scène du jeu », *Mediamorphoses,* n° 22, février 2008, pp. 85-90.

BROUGERE Gilles, « La ronde de la culture enfantine de masse », BROUGERE Gilles (dir.), *La ronde des jeux et des jouets,* Paris : Autrement, 2008, p.5-21.

BROUGERE Gilles, « Et si Superman n'était qu'un jeu », in Gilles Brougère (dir.), *La ronde des jeux et des jouets,* Paris : Autrement, 2008, p. 140-152.

BROUGERE Gilles, « Vie quotidienne et apprentissages », in BROUGERE Gilles, ULMANN Anne-Lise (dir.), *Apprendre de la vie quotidienne,* Presses Universitaires de France, 2009, pp. 21-31.

BROUGERE Gilles, « Une théorie de l'apprentissage adaptée : l'apprentissage comme une participation » BROUGERE Gilles, ULMANN Anne-Lise (dir.), *Apprendre de la vie quotidienne,* Presses Universitaires de France, 2009, p. 267-278.

BROWN John Seely, DUGUID Paul, « Situated cognition and the culture of learning », *Educational Researcher*, vol. 18, n°1, pp. 32-42, 1989

BRUCKMAN Amy, « Gender Swapping on the Internet », in LUDLOW Peter (dir.), *High Noon on the Electronic Frontier. Conceptual Issues in Cyberspace,* Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1996, pp. 317-326. Consulté sur : <http://www.cc.gatech.edu/elc/papers/bruckman/gender-swapping-bruckman.pdf>

BRUNO Pierre, *Les jeux vidéo*, Paris : Syros, 1993.

BRUNO Pierre ; « Les jeux vidéo se "délitterarisent" », entretien en ligne, 2004. Disponible sur le site *Planetjeux* : http://www.planetjeux.net/index.php3?id=article&rub=read&article=064

BRYCE Joe, RUTTER Jason, « Gendered Gaming in Gendered Space » GOLDSTEIN Jeffrey, RAESSENS Joost (dir.), *Handbook of Computer Game Studies*, London : MIT Press, 2005, pp. 301-310.

BUCHANAN Elizabeth, « Ethics, Qualitative research, and ethnography in virtual space », *Journal of information ethics*, 2000, vol. 9, no2, pp. 82-85

BURNHAM Van, *Supercade : A visual History of the videogame age*, Cambridge MA : MIT Press, 2001.

BUSCA Didier, TOUTAIN Stéphanie, *Analyse factorielle simple en sociologie*, Bruxelles : De Boeck, 2009.

C

CAÏRA Olivier, *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*, Paris : CNRS, 2005

CALVERT Sandra, « Cognitive effects of video Games » in GOLDSTEIN Jeffrey, RAESSENS Joost (dir.), *Handbook of Computer Game Studies*, London : MIT Press, 2005, pp. 125-132.

CAUNE Jean, « La médiation culturelle : une construction du lien social », *Les enjeux de l'information et de la communication*, en ligne. Article en ligne, 2000. Disponible sur : <http://w3.ugrenoble3.fr/les_enjeux/2000/Caune/index.php>.

CAHUZAC Alexandre, *Le placement de produit et de marques dans les jeux en ligne massivement multi-joueurs,* Mémoire de Master Professionnel en Information et Communication, Université de Paris-Sorbonne (Paris IV), 2005/2006.

CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes* : *le masque et le vertige*, Paris : Gallimard, 2000, (1ère Ed 1958).

CAIRNCROSS Frances, *The Death of Distance : How the Communication Revolution Will Change Our Lives*, London : Orion, 1997.

CARRAHER Terezinha Nunes, CARRAHER David William, SCHLIEMAN Analucia Dias, « Mathematics in the streets and in the schools », *British Journal of Developmental Psychology, 3*, 1985, pp. 21-29.

CASSELL Justine, JENKINS Henry, « Chess for girls? Feminism and computer games », in CASSELL Justine, JENKINS Henry (dir.), *From Barbie to Mortal Kombat,* Boston: The MIT Press, 1998, pp. 4-46

CASSELL Justine, « Genderizing HCI », in JACKO Julie, SEARS Andrew (dir.), *Handbook of Human-Computer Interaction,* Mahwah : Lawrence Erlbaum, pp. 402-411. Consulté sur : http://www.soc.northwestern.edu/justine/publications/gender.hci.just.pdf

CASTRONOVA Edward, *Synthetic Worlds,* Chicago : University of Chicago Press, 2005.

CASTRONOVA Edward, « Entretien avec Edward Castronova » in BEAU Franck (dir.), *Culture d'Univers : jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique,* Limoges : FYP, 2007, pp. 206-209

CATHELAT Bernard, *Les Screenagers*, Paris : Plon, 2000.

CEFAÏ Daniel, PASQUIER Dominique, « introduction », in CEFAÏ Daniel, PASQUIER Dominique (dir.), *Les sens du public. Publics politiques, publics médiatiques,* Paris : Presses Universitaires de France, 2003, pp. 13-59.

CHALARD-FILLAUDEAU Anne, « Cultural Studies et géométrie des sphères », *ATALA*, mars 2004, n°5, Rennes, Cercle de Réflexion Universitaire du Lycée Chateaubriand, 2004. Disponible sur : http://www.lycee-chateaubriand.fr/cru-atala/publications/Chalard.htm.

CHARNET Chantal, VEYRIER Clair-Antoine, « Virtual ethnography methodology for researching networked learning », *Acte du 6ème colloque international sur le « Networked Learning»*, 2008, pp.32-37 (ISBN No: 978-1-86220-206-1).

CHATEAU Jean, *Le jeu de l'enfant,* Paris : Vrin, 1947.

CHERON Antoine, « Quel statut juridique pour le jeu vidéo ? », 2006, [document en ligne]. Article disponible sur le site de l'Agence Française du Jeu vidéo : http://www.afjv.com/juridique/031126_jeu_video.htm

CHERVIER Clément, *Exploration et jeu : Rapports, proximités et distinctions*, Mémoire de DESS en sciences du jeu, Université Paris 13, 2000.

CLAIS Jean-Baptiste, ROUSTAN Mélanie, « "Les jeux vidéo, c'est physique !" Réalité virtuelle et engagement du corps dans la pratique vidéoludique », in ROUSTAN Mélanie (dir.), *Le jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris : L'Harmattan, 2003, pp. 35-52.

CLARK Lynn Schofield, « Dating on the net : teens and the rise of « pure » relationships », in Steve Jones (dir.), *Revisiting Computer-Médiated Community and Technology*, London : Sage, 1998, pp. 129-158.

COHENDET Patrick, CREPLET François, DUPOUET Olivier, « Innovation organisationnelle, communautés de pratique et communautés épistémiques : Le cas de Linux », in *Revue Française de Gestion*, n°146, 2003, pp. 99-121.

COLE Michael, GAY John, GLICK Joseph A., SHARP Donald W., *The cultural context of learning and thinking*, New-York : Basic Books, 1971.

CORNELIUSSEN Hilde, MORTENSEN Torill Elvira, « The Non-sense of Gender in Neverwinter Nights », *Acte du colloque Women in Games*, Dundee, Scotland, 2005. Disponible sur : http://tilsett.hivolda.no/tm/Neverwinter_Nights.pdf

CORREL Shelley, « The Ethnography of an Electronic Bar : the Lesbian Café », *Journal of Contemporary Ethnography*, vol. 24, n° 3, 1995, pp. 270-298.

COULANGEON Philippe, *Sociologie des pratiques culturelles,* Paris : La Découverte, 2004.

CRAIPEAU Sylvie, LEGOUT Marie-Christine, « la sociabilité mise en scène, entre réel et imaginaire », in Mélanie Roustan (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris : L'Harmattan, 2003, pp. 115-128.

CRAIPEAU Sylvie, DUBEY Gérard, COSTER Raphaël, « Maîtrise du jeu, contrôle de soi : une quête à corps perdu » *Quaderni*, n°67, 2008, pp. 93-100.

CRAIPEAU Sylvie, « Les jeux vidéo, des utopies expérimentales », *Psychotropes, vol. 15,* 2009, pp. 59-75

CRAWFORD Chris, *The art of computer game design*, Emeryville : Mcgraw-Hill Osborne, 1984. Le livre est disponible en version électronique :
http://www.erasmatazz.com/free/AoCGD.pdf

CRICHTON Susan, KINASH Shelley, « Virtual Ethnography : Interactive Interviewing Online as Method », *Canadian Journal of Learning and technology* [périodique en ligne], vol.29, n°2, 2003. Disponible sur : http://www.cjlt.ca/index.php/cjlt

CROZIER Michel, FRIEDBERG Erhard, *L'acteur et le système,* Paris : Seuil, 1992.

CSIKSZENTMIHALYI Mihaly, *Vivre* : *la psychologie du bonheur*, Paris : Robert Laffont, 2004.

CUNNINGHAM Helen, « Mortal Kombat and Computer Game Girls », in CALDWELL John (dir.), *Electronic Media and Technoculture*, New Brunswick: Rutgers, 2000), p. 213-226.

CURTIS Pavel, « MUDding: Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities », *Acte du colloque Direction and Implication of Advanced Comuting,* 1992. Disponible sur : http://w2.eff.org/Net_culture/MOO_MUD_IRC/curtis_mudding.article

D

DAJEZ Frédéric, « La figurine interfacée à propos de l'odyssée d'Abe » in BARBOZA Pierre, WEISSBERG Jean-Louis (dir.), *L'image Actée : scénarisation numérique,* 2006, pp. 23-34.

DAJEZ Frédéric, ROUCOUS Nathalie, « Montre moi tes jeux vidéo », in Julie Delalande (dir.), *Des enfants entre eux. Des jeux, des règles et des secrets*, Paris : Autrement, 2009, pp.74-91.

DAJEZ Frédéric, ROUCOUS Nathalie, « la collection de jeux numérique », in Actes du colloques de Limoges « Les jeux vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture », 2009, à paraître.

DALL'ARMELLINA Luc, *Des champs du signe. Du design hypermédia à une écologie de l'écran*, Thèse de doctorat en Sciences de l'information et de la communication , Université

Paris 8, 2003. Disponible sur : <http://tel.archives-ouvertes.fr/docs/00/27/47/21/PDF/cds.pdf

DANET Brenda, « Text as a mask : gender, play and performance on the Internet » in Steve Jones (dir.), *Revisiting Computer Mediated Community and Technology*, London : Sage, 1998, pp. 129-158.

DAUPHRAGNE Antoine, « Dynamiques ludiques et logiques de genre : les univers de *fantasy* », in BROUGERE Gilles (dir.), *La ronde des jeux et des jouets,* Paris : Autrement, 2008, pp. 43-58.

DE CASTERA Bernard, *Le compagnonnage,* Paris : Presses Universitaires de France, 1998.

DE CERTEAU Michel, *L'invention du quotidien. Arts de Faire*, Paris : Editions 10/18, 1980.

DELALANDE Julie, *La cour de récréation : pour une anthropologie de l'enfance,* Rennes : PUR, 1991.

DELALANDE Julie, « la cour de récréation : lieu de socialisation et de culture enfantines », in BROUGERE Gilles, ULMANN Anne-Lise (dir.), *Apprendre de la vie quotidienne,* Presses Universitaires de France, 2009, pp. 69-80.

DE LA VILLE Valérie-Inès (dir.), *L'Enfant consommateur*, Paris : Vuibert, 2005.

DELBOS Geneviève, JORION Paul, *La transmission des savoirs*, Paris : Editions de la Maisons des sciences de l'homme, 1984.

DELEUZE Gilles, GUATTARI Félix, *L'anti-Œdipe,* Paris : les éditions de Minuit, 1973.

DELEUZE Gilles, « La puissance, le droit naturel classique ». [retranscription du cours du 09/12/1980]. Disponible sur :
http://www.webdeleuze.com/php/texte.php?cle=9&groupe=Spinoza&langue=1

DELEUZE Gilles, GUATTARI Félix, *Mille Plateaux,* Paris : les éditions de minuit, 1980

DELEUZE Gilles, *Différences et répétitions,* Paris : Presses Universitaires de France, 2000.

DE MUL Jos, « The Game of Life : Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games », in GOLDSTEIN Jeffrey, RAESSENS Joost (dir.), *Handbook of Computer Game Studies*, London : MIT Press, 2005, pp. 251-266.

DE SINGLY François*, Libres ensemble. L'individualisme dans la vie commune,* Paris, Nathan, 2000.

DIETZ Tracy, « An examination of violence and gender role portrayals in videogames : implication for gender socialization and aggressive behaviour », *Sex roles,* vol.38, n° 5-6, 1998, pp. 425-442

DONNAT Olivier, *Les Français face à la culture. De l'exclusion à l'éclectisme*, Paris : La Découverte, 1994.

DOUGLAS Mary, *Comment pensent les institutions* (suivi de *La connaissance de soi* et *Il n'y a pas de don gratuit*, Paris : La découverte, 1999.

DOSTALER Gilles, « de la domination de l'économie au Néo-libéralisme », *Possibles*, vol. 24, n° 2-3, printemps-été 2000, pp. 11-26.

DOWNS Edward, SMITH Stacy, « Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis », *Actes du colloque annuel de l'International Communication Association,* Sheraton, New York City, 2005. Disponible sur :
http://www.allacademic.com/meta/p14888_index.html

DUBET François, MARTUCELLI Danilo, *À l'école. Sociologie de l'expérience scolaire*, Paris, le Seuil, 1996.

DUCHENEAULT Nicholas, NICKELL Eric, MOORE Robert J., YEE Nicholas, « Une solitude collective : observations sur le capital social dans un jeu vidéo multijoueurs, World of Warcraft », in BEAU Franck (dir.), *Culture d'Univers : jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique,* Limoges : FYP, 2007, pp.47-64.

DUCROQ-HENRY Samuelle, « les nouvelles tribus ludiques : éthique et sports électroniques », 2004. Article en ligne.
Disponible sur : http://www.ludisme.com/media/article_expertiseSDH.pdf

DUERR Hans Peter (dir.), *Nudité et pudeur : le mythe du processus de civilisation*, Paris : Maison de sciences de l'homme, 2000.

DUFLO Colas, *Jouer et philosopher,* Paris : Presses Universitaires de France, 1997.

DUPONT Florence, *Homère et Dallas : introduction à une critique anthropologique*, Paris : Kimé, 2005.

DURKHEIM Emile, « Communauté et société selon Tönnies » in DURKHEIM Emile, *Textes. Eléments d'une théorie sociale*, p. 383 à 390, Paris, Éditions de minuit, 1975.

E

EVERETT Anna, « Serious play : Playing with Race in Contemporary Gaming Culture » in Jeffrey Goldstein, Joost Raessens (dir.), *Handbook of Computer Game Studies,* London : MIT Press Cambridge, 2005, pp. 311-326.

ECO Umberto, *De Superman au surhomme,* Paris : Grasset, 1993.

ELIAS Norbert, *La civilisation des mœurs,* Paris : Calman-Levy, 1973.

ELIAS Norbert, « Sport et Violence », *Actes de la recherche en sciences sociales,* vol. 2, n°6, 1976, pp. 2-21.

ELIAS Norbert, DUNNING Eric, *Sport et civilisation, la violence maitrisée*, Paris : Fayard, 1986.

F

FAYON David, *Clés pour Internet*, Paris : Economica, 2006.

FEDERICI Ario, « Fair-play et sport, valeurs sans frontières », *Revue EP.S,* n°314, juillet-août 2005, pp. 68-72. Consulté sur : http://www.frsel.be/IMG/pdf/S_Revue_EPS_314_-_Fair-play_et_sport_valeurs_sans_frontieres.pdf.

FICHEZ Elisabeth, DUBUS Alain, PAUWELS Germain, « Les jeux vidéo dans l'espace familial, le point de vue des parents », in Elisabeth Fichez, jacques Noyer (dir.), *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo*, Lille : éditions du conseil scientifique de l'université Charles-de-Gaulle Lille 3, 2001, p. 23-76.

FLANAGAN Mary, « Une maison de poupée virtuelle capitaliste ? *The Sims* : domesticité, consommation et féminité », in Mélanie Roustan (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris : L'Harmattan, 2003, pp. 175-188.

FORTIN Tony, « French Deconnection », Article en ligne sur le site *Planetjeux*, 2004.

Disponible sur : http://www.planetjeux.net/index.php3?id=article&rub=read&article=043

FORTIN Tony, TREMEL Laurent, « Les jeux de » civilisation » : une représentation du monde à interroger », in FORTIN Tony, MORA Philippe, TREMEL Laurent, *Les jeux vidéo : pratique, contenus et enjeux,* Paris : L'Harmattan, 2005, p.123-167.

FORTIN Tony, « Guerres à la portée de tous », *Le monde diplomatique,* Juillet 2007, p. 27.

FREUD Sigmund, « Au-delà du principe de plaisir », in *Essais de psychanalyse*, Paris : Editions Payot, 1968, pp 7-82. Edition électronique consultée sur le site des « classiques des sciences sociales » :

http://classiques.uqac.ca/classiques/freud_sigmund/essais_de_psychanalyse/Essai_1_au_dela/au_dela_prin_plaisir_tdm.html

FUGER Zoe, *Les communautés en ligne massivement multi-joueurs*, Mémoire de Maîtrise en communication, Université Paris 3-Sorbonne Nouvelle, Octobre 2003.

G

GABORIAU Patrick, GABORIAU Philippe, « Bernard Lahire, *La Culture des individus. Dissonances culturelles et distinction de soi* », *L'Homme*, pp. 177-178, janvier-juin 2006. Disponible sur : http://lhomme.revues.org/index2313.html.

GALLAND Olivier, *Les jeunes*, Paris : la Découverte, 1984.

GAON Thomas, « Jeux vidéo : l'avenir d'une illusion », *Adolescence*, 2004, n°47, p.9-32. Consulté sur : <http://www.omnsh.org/spip.php?article15>.

GAON Thomas, « Des paradis artificiels », in Franck Beau (dir.), *Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP, 2007, pp. 116-129.

GARCIA Alain, *Sanctionner au lycée : quels rappels à quel ordre ?*, mémoire de master 2 recherche, université Victor Segalen-Bordeaux II, 2008.

GARON Denise, *Le système ESAR : Guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et jouets*, Paris : éditions du Cercle de La Librairie, 2002.

GALIEN Laurent, BROUGERE Gilles, « La grande dérive postmoderne du jouet », in DE LA VILLE Valérie-Inès (dir.), *L'Enfant consommateur*, Paris : Vuibert, 2005, p. 215-233.

GEE James, *What Video Games have to teach us about literacy and Learning*, New-York : Palgrave Macmillan, 2003.

GEE James, « Video Games, Mind and Learning », *The International Digital Media & Arts Association Journal*, vol. 1, n° 3, 2005 pp. 37-42. Disponible sur :

http://www.idmaa.org/journal/pdf/iDMAa_Journal_Vol_2_No_1_screen.pdf>.

GEE James, « Questions à James Gee », in BROUGERE Gilles, ULMANN Anne-Lise (dir.), *Apprendre de la vie quotidienne,* Presses Universitaires de France, 2009, p. 148-149.

GEERTZ Clifford, *Bali* : *interprétation d'une culture*, Paris : Gallimard, 1983.

GELLEREAU Michèle, « Jeux vidéo et éducation familiale quand la presse magasine s'adresse aux parents» in FICHEZ Elisabeth, NOYER Jacques, *La construction sociale de l'univers des jeux vidéo*, Lille : Université Charles de Gaulle –Lille3, 2001, pp. 77-89

GENSOLIEN Michel, « Vers une propriété Virtuelle ? » in BEAU Franck (dir.), *Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP, 2007, p.229-250.

GERGEN Kenneth J., *The Saturated Self : Dilemmas of identity in Contemporary Life*, New-Yok: Basic Books, 1992.

GENVO Sébastien, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo,* Paris : L'Harmattan, 2003.

GENVO Sébastien, « Les conditions de validité de l'immersion vidéoludique : pour une approche descriptive de la jouabilité », *Conférence du colloque Ludovia,* 2006, Saint-Lizier.

Disponible surhttp://www.omnsh.org/article.php3 ?id_article=88

GENVO Sébastien, *Le game design de jeux vidéo, approche communicationnelle et interculturelle*, Thèse en sciences de l'information et de la communication, Université Paul Verlaine - Metz, 2006.

GENVO Sébastien, « réflexions ludologiques », *Mediamorphoses*, n°22, février 2008, pp. 95-101.

GENVO Sébastien, « Histoire et culture des jeux vidéo », *Mediamorphoses,* n°22, février 2008, pp. 21-23.

GHIGLIONE Rodolphe, MATALON Benjamin, *Les enquêtes sociologiques : théories et pratiques*, Paris : Armand Colin, 1999.

GHODBANE Ismaël, « Le sound system, un laboratoire de métiers », *Actes du 7ème Colloque européen sur l'Autoformation, Ecole Nationale de Formation Agronomique*, Auzeville (Toulouse), 18-19-20 mai 2006. Disponible sur :
<http://www.enfa.fr/autoformation/rub-comm/pdf/ghodbane.pdf>.

GIBSON James J., *The ecological approach to visual perception*, Boston : Hougton Miflin, 1979.

GIMBERT Virginie, ROHMER Arnaud, « Les classes moyennes en quête de définition », *La note de veille*, n°54, 2007. pp. 1-4.
Disponible sur : http://www.strategie.gouv.fr/IMG/pdf/NoteVeille54.pdf

GILLES Laurent, « La mutation industrielle des jeux », in BEAU Franck (dir), *Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP, pp.164-172.

GLASSEY Olivier, PREZIOSO Stéfanie, « La guerre en ligne », in ROUSTAN Mélanie (dir), *la pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité,* Paris : L'Harmattan, 2003, pp. 189-202.

GLAUBKE Christina, MILLER Patti, PARKER McCrae A., ESPEJO Eillen, *Fair play? Violence, gender, and race in video Games*, Oakland : Children Now, 2001. Disponible sur http://www.childrennow.org/media/video-games/2001/#race)

GLEVAREC Hervé, MACE Eric, MAIGRET Eric, « les cultural studies : source et ressource productives », in GLEVAREC Hervé, MACE Eric, MAIGRET Eric (dir.), *Cultural Studies, Anthologie*, Paris : Armand Colin, 2008, pp. 6-17

GOFFMAN Erving, *les cadres de l'expérience*, Paris : les éditions de Minuit, 1991.

GOLDSTEIN Jeffrey, « Violent Video Games », in GOLDSTEIN Jeffrey, RAESSENS Joost (dir.), *Handbook of Computer Game Studies,* London : MIT Press Cambridge, 2005, pp. 341-358.

GOOD Judith, ROBERTSON Judy, « Learning and motivational affordances in narrative-based game authoring », *4th International Conference for Narrative and Interactive Learning Environments* (NILE), Edinburgh, 2006, pp. 37-51.

GOTTSCHALK Simon, « Videology : Video Games as postmodern sites/sights of ideological reproduction », *S*ymbolic Interaction*,* vol. 18, 1995, pp. 1-18.

GRAMEAU Jean, « La cyberdépendance : mythe ou réalité », *La lettre du Psy* [magasine électronique]*,* vol.3, n°10, 1999.

Disponible sur : http://www.redpsy.com/infopsy/cyberdependance.html

GRANER-RAY Sheri, *Gender inclusive game design. Expanding the market,* Hingham Massachusetts : Charles River Media, 2004.

GRANJON Fabien, *L'internet Militant : mouvement social et usages des réseaux télématiques*. Rennes: Editions Apogée, 2001.

GREENFIELD Patricia, « Action video games and informal education : effects on strategies for dividing visual attention », *Journal of Applied Developmental Psychology*, vol.15, 1994, pp. 105-124.

GRELLIER Delphine, « Particularité des jeux de simulation de rôles dans la sphère ludique : analyse au regard de la théorie de Roger Caillois. », *Klesis – Revue philosophique*, volume 6, n°1 (« Philosophie et sociologie »), décembre 2007. Consulté sur : http://www.omnsh.org/spip.php?article123

GRIFFITH Mark D., DAVIES Mark N., CHAPELL Darren, « Breaking the stereotypes », *Cyberpsychology & Behavior*, vol. 6, n° 1, 2003, pp. 81-91.

GRIFFITH Mark D., DAVIES Mark N., « Does Video Game Addiction Exist ? », in GOLDSTEIN Jeffrey, RAESSENS Joost (dir.), *Handbook of Computer Game Studies*, London : MIT Press, 2005, pp. 359-373.

GUIGONI Alessandra, « Recherche ethnographique et communautés virtuelles », *Esprit Critique* [périodique en ligne], vol.4, n° 5, 2002. Disponible sur :

http://www.espritcritique.fr/0405/entretien01.html

H

HAINES Lizzie, *Why are there so few women in games? Research for North Media Training*, [rapport de recherche en ligne], Septembre 2004, p. 4.
Disponible sur : http://www.igda.org/women/MTNW_Women-in-Games_Sep04.pdf

HALL Stuart, « Codage/Décodage », in GLEVAREC Hervé, MACE Eric, MAIGRET Eric, *Cultural Studies-Anthologie*, Paris : Armand Colin, 2008, pp. 25-40. Le texte proposé dans ce livre est une reprise de la traduction de l'article de Hall (1973), traduit par Michèle Albaret et Marie-Christine Gamberini, dans la revue *Réseaux*, n° 68, p. 1994. La version complète est disponible en ligne : http://enssibal.enssib.fr/autres-sites/reseaux-cnet/68/02-hall.pdf

HALL Justin, « Future of Games : Mobile gaming », in GOLDSTEIN Jeffrey, RAESSENS Joost (dir.), *Handbook of Computer Game Studies*, London : MIT Press, 2005, pp. 47-58.

HARTMANN Tilo, KLIMMT Christoph, « Gender and computer games: Exploring females' dislikes », *Journal of Computer-Mediated Communication, vol. 11, n°*4, 2005. Disponible sur : http://jcmc.indiana.edu/vol11/issue4/hartmann.html.

HAYDEE Silva « Éléments pour une étude historique, des billes et des jeux de billes », in Gilles BROUGÈRE, (dir.), *Jouets et objets ludiques. Les champs de la recherche*, Angoulême : Université Paris-Nord - Centre Universitaire de la Charente, 1998, p. 26-35. Disponible sur : http://silva8a.googlepages.com/Billes.pdf

HAYES Elisabeth, « Women and video gaming: Gendered identities at play », *Games & Culture*, vol.2, n°1, 2005, pp. 23-48

HEAS Stéphane, MORA Philippe, « Le corps dans l'e-sport », *Journées d'études Internet, jeu et socialisation,* décembre 2002.
Disponible sur : http://www.institut-telecom.fr/archive/156/Mora.pdf

HEEKS Richard, *Current Analysis and Future Research Agenda on "Gold Farming": Real-World Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games*, Rapport d'étude, Université de Manchester, 2008. Disponible sur :
http://www.sed.manchester.ac.uk/idpm/research/publications/wp/di/di_wp32.htm

HEMERY Delphine, COCHIN Stéphanie, MARTINEAU Joëlle, *Le concept d'affordance :*

définition et application au développement de l'enfant, *ANAE (Approche neuropsychologique des apprentissages chez l'enfant)*, 2004, n°76-77, pp. 134-142.

HENNION Antoine, « Ce que ne disent pas les chiffres… Vers une pragmatique du goût » in DONNAT Olivier, TOLILA Paul (dir.), *Le(s) public(s) de la culture. Politiques publiques et équipements culturels*, DEP/Ministère de la culture/OFCE-Fondation nationale des sciences politiques, Paris : Presses de Sciences Po, 2003, pp 287-304

HENNION Antoine, « Public de l'œuvre, œuvre du public ? », *L'Inouï*, Revue de l'IRCAM, n°1, mai 2005, pp. 64-68.

HENRIOT Jacques, *Sous couleur de jouer*, Paris : José Corti, 1989.

HERRING Susan C., « Gender and Democracy in Computer-Mediated Communication », *Electronic Journal of Communication,* vol.3, n°2, 1993, pp. 476-489. Consulté sur : http://www.cios.org/EJCPUBLIC/003/2/00328.HTML

HINE Christine, *Virtual Ethnography*, London : Sage, 2000.

HOGGART Richard, *La culture du pauvre,* Paris : les éditions de Minuit, 1970.

HOLLAND Dorothy, LACHICOTTE William, SKINNER Debra, CAIN Carole, *Identity and agency in cultural worlds*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1998.

HOPKINS Susan, *Girl Heroes: The New Force, Popular Culture,* Annandale NSW: Pluto Press Australia, 2002.

HUIZINGA Johan, *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu,* Paris : Gallimard, 1951.

HUHTAMO Erkki « Slots of fun, Slots of Trouble : An Archaeology of Arcade Gaming » in GOLDSTEIN Jeffrey, RAESSENS Joost (dir.), *Handbook of Computer Game Studies,* London: MIT Press, 2005, pp. 3-21.

HUTT Corinne, « Exploration and Play » in SUTTON-SMITH Brian (dir.), *Play and learning*, New-York, Gardner Press, 1979.

I-J

ILLICH Ivan, *Une société sans école*, Paris : Seuil, 1971.

IVORY James, « Still a Man's Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games », *Mass Communication and Society*, 2006, n°*9*, pp. 103-114.

JANSZ Jeroen, MARTIS Raynel G., « The Lara Phenomenon : Powerful Female Characters », Sex Roles 2007, vol. 56, n°3-4, pp. 141-148.

JAUREGUIBERRY Francis, PROULX Serge, *Internet, nouvel espace citoyen ?*, Paris, L'Harmattan, 2002.

JENKINS Henry, « Games, The New Lively Art », in GOLDSTEIN Jeffrey, RAESSENS Joost (dir.), *Handbook of Computer Game Studies* : London : MIT Press, 2005, pp. 175-189

JENKINS Henry, « la filk et la construction sociale de la communauté des fans de science-fiction », in GLEVAREC Hervé, MACE Eric, MAIGRET Eric, *Cultural Studies, Anthologie*, Paris : Armand Colin, 2008, pp. 212-222.

JÄRVINEN Aki, HELIÖ Satu, MÄYRÄ Frans, *Communication and Community in Digital Entertainment Services*, Rapport de d'étude, Université de Tampere (Laboratoire Hypermédia), 2002. Disponible sur : http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5432-4.pdf.

JOLIVALT Bernard, *Les jeux vidéo*, Presses Universitaires de France, Paris, 1994.

JONES Quentin, *The boundaries of virtual communities: From virtual settlements to the discourse dynamics of virtual publics*, Thèse de doctorat, Université d' Haïfa, Israël, 1997.

JUUL Jesper, « Games Telling Stories ? », in Jeffrey Goldstein, Joost Raessens (dir.), *op. cit.*, 2005, in GOLDSTEIN Jeffrey, RAESSENS Joost (dir.), *Handbook of .Computer Game Studies* : London : MIT Press, 2005, pp. 219-226.

K

KAUFMANN Jean-Claude, *Sociologie du couple*, Paris : Presses Universitaires de France, 1993.

KAUFMANN Jean-Claude, *l'entretien compréhensif*, Paris : Nathan université, collection 128, 1996.

KAUFMANN Jean-Claude, *Corps de femmes, regards d'hommes*, Paris : Nathan, 1998.

KELMAN Nick, *Jeux vidéo : l'art du XXIe siècle*, Paris : Assouline, 2005.

KELLNER Catherine, 2000, *La médiation par le cédérom « ludo-éducatif*, Thèse en Sciences de l'information et de la communication, université de Metz, 2000.

KELLNER Catherine, *Les cédéroms, pour jouer ou pour apprendre ?*, Paris : L'Harmattan, 2007.

KENDALL Lori, « "Are you Male or Female?" Gender performances on Muds », in Jodi O'Brien, Judith A. Howard (dir.), *Everyday Inequalities Critical Inquiries*, London : Blackwell, 1998, pp. 131-154.

KENNEDY Helen W., « Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis », *Game Studies*, vol. 2, 2002, p.1-12. Consulté sur :

http://gamestudies.org/0202/kennedy

KENT Steven, *The ultimate history of videogames*, Roseville : Prima Publishing, 2001.

KLEIN Naomi, *No Logo : la tyrannie des marques*, Paris : Actes Sud, 2001.

KLINE Stephen, *Out of the Garden. Toys and Children in the Age of TV Marketing,* Toronto : Garamond Press, 1993.

KLINE Stephen, DYER-WHITEFORD Nick, DE PEUTER Greig, *Digital Play – The interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montreal & Kingston : MC Gill-Queen's University Press, 2003.

KROTOSKI Aleks, *Chicks and joysticks: An exploration of women and gaming*, London : Entertainment & Leisure Software Publishers Association, 2004.

KÜKLICH Julian, « Un phénomène de MOD : les travailleurs précaires de l'industrie des jeux vidéo » in BEAU Franck (dir.), *Culture d'Univers : jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique,* Limoges : FYP, 2007, pp. 259-268.

KURZ Andrew, « Ideology and interpellation in the Firt-Person Shooter », in STRICKLAND Ronald (dir.), *Growing Up Postmodern* : *Neoliberalism and the War on the Young*, Boston : Rowman and Littlefield, 2002, pp. 107-129.

L

LAFRANCE Jean-Paul, « Quelques problèmes épistémologiques autour des jeux vidéo », A*ctes du colloque de l'ACFAS, Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué ?,* Université de Trois-Rivières, avril 2007. Disponible sur :
http://www.homoludens.uqam.ca/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=5>.

LAHIRE Bernard, *La culture des individus ; dissonances culturelles et distinction de soi*,

Paris : La découverte, 2004.

LARGIER Alexandre, « La guilde dorée : une organisation de joueurs en ligne », *Actes du colloque : Internet, jeu et socialisation*, Paris, Groupe des Ecoles des Télécommunication, 2002.

LATOUR Bruno, « Sur la pratique des théoriciens », in BARBIER Jean-Marie (sous la dir.), *Savoirs théoriques, savoirs d'action*, Paris, PUF, 1996.

LAUDOUAR Janique, « Cherchez l'histoire ! La production fictionnelle collective des amateurs des *Sims* sur Internet », in BARBOZA Pierre, WEISSBERG Jean-Louis (dir.), *L'image Actée : scénarisation numérique,* 2006, pp. 161-188.

LAUREL Brenda, *Computers as Theatre*, Reading, MA: Addison-Wesley, 1991.

LAUREL Brenda, « An interview with Brenda Laurel », in CASSELL Justine, JENKINS Henry (dir.), *From Barbie to Mortal Kombat,* Boston: The MIT Press, 1998, pp. 118-135.

LAVE Jean, *Cognition in Practice: Mind, Mathematics and Culture in Everyday Life*, Cambridge: Cambridge University Press, 1988.

LAVE Jean, WENGER Etienne, *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation,* Cambridge : Cambridge University Press, 1991.

LAVE Jean, ROGOFF Barbara (dir.), *Everyday Cognition : its Development in Social Context,* Bloomington: Iuniverse, 1999.

LAYET Maxence, « Voyage au début du virtuel » in BEAU Franck (dir.), *Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP, 2007, pp. 109-115.

LEA Mary R., « Communities of Practice in Higher Education : useful heuristic or Educational Model ? », in BARTON David, TUSTING Karin (dir.), *Beyond Communities of Practice : language, power, and social context*, Cambridge, Cambridge University Press, 2005, p.180-197.

LEARD Franck, «Les contenus autoproduits : vers une régénérescence des industries culturelles par l'amateurisme ? », *Actes du Colloque international, « Mutations des industries de la culture, de l'information et de la communication »*, 2006. Disponible sur : <http://www.observatoire-omic.org/colloque-icic/omic_icic_atelier35.php>

LE BRETON David, *Passions du Risque,* Paris : Métailié, 2000.

LECLERC Stefan, « Nietzsche, Deleuze et le sport », *Portique* [En ligne], n° 1, 2003. Consulté sur : http://leportique.revues.org/index580.html

LE DIBERDER Alain et Frédéric, *L'univers des jeux vidéo,* Paris : La Découverte, 1998

LE DIBERDER Alain et Frédéric, « La création de jeu vidéo en France en 2001», *Développement Culturel*, n°139, juillet 2002 [dossiers thématique du ministère de la culture]. Consulté sur : < http://www.culture.gouv.fr/culture/editions/r-devc/dc139.pdf>.

LEE Kwan Min, PARK Namkee, JIN Seung-A, « Narrativity and Interactivity in Computer Games », in VORDERER Peter, BRYANTS Jennings, *Playing Video Games*, Mahwah : Lawrence Elbaums Associates, 2006, pp. 259-274.

LE FOULGOC Aurélien, « La circulation des programmes télévisés par les réseaux Bittorrent : genèse, structuration et usages », *Actes du colloque international « Mutations des industries de la culture, de l'information et de la communication »*, Paris, 2006. Disponible sur : <http://www.observatoire-omic.org/colloque-icic/pdf/LeFoulgoc3_1.pdf>

LEGRAND Jean-Louis, « note de lecture : *La communauté, histoire critique d'un concept*

dans la sociologie anglo-saxonne», in Pratique de Formation analyses, n° 54, pp. 191-193.

LEMOS André, « Les Communautés virtuelles », *Société*, Paris, n° 45, 1994, p. 253-261.

LEROUX Yann, « Le travail du jeu vidéo », Article en ligne, Octobre 2007. Disponible sur : http://www.psyapsy.org/index.php?option=com_content&task=view&id=383&Itemid=1.

LEROUX Yann, « Le jeu vidéo, un ludopaysage », *Enfances et Psy,* n°38, 2008, pp.129-136.

LETOURNEUX Matthieu, « Le devenir livre des jeux et des jouets », », in BROUGERE Gilles (dir.), *La ronde des jeux et des jouets,* Paris : Autrement, 2008, pp. 77-91.

LEVINE Lawrence, *Highbrow/Lowbrow: the emergence of cultural hierarchy in America*, Harvard Cambridge : University, 1988.

LEVY Pierre, *Cyberculture :* rapport au conseil de l'Europe, Paris: Odile Jacob, 1997.

LEVY Pierre, *L'intelligence collective : pour une anthropologie du cyberespace*, Paris, la Découverte, 1997.

LIPOVETSKY Gilles, CHARLES Sébastien, *Les temps hypermodernes,* Paris : Grasset, 2004.

LONGUET Patrick, « le choix des adolescents en matière de jeu vidéo », Document de l'institut National de la Jeunesse et de l'Education Populaire (INJEP), 1996.

LORDON Frédéric, *Jusqu'à quand ? Pour en finir avec les crises financières*, Paris : Raisons d'agir, 2008.

LUCIANI Mathéa, « Qualification juridique du jeu vidéo », 2008. Disponible sur site de l'Agence Française du jeu vidéo. Disponible sur :
http://www.afjv.com/juridique/080422_qualification_juridique_jeux_video.htm.

LYOTARD Jean-François, *La Condition postmoderne*, Paris : éditions de Minuit, 1979.

M

MABILLOT Vincent, *Les mises en scène de l'interactivité: représentations des utilisateurs dans les dispositifs de médiations interactives*, Thèse en Sciences de l'information et de la communication, Université Lyon 2, 2000.

MABILLOT Vincent, « Points d'action et points de vue : artifices de la perméabilité sémiotique dans quelques jeux vidéo », in BARBOZA Pierre, WEISSBERG Jean-Louis (dir.), *L'image Actée : scénarisation numérique,* 2006, p.35-49.

MAFFESOLI Michel, *Le temps des tribus : Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*, Paris : Méridiens-Klincksieck, 1988.

MALLIET Steven, DE MEYER Gust « The History of the Video Game », in GOLDSTEIN Jeffrey, RAESSENS Joost (dir.), *Handbook of Computer Game Studies,* London: MIT Press, 2005, pp. 23-46

MANGENOT François, « New Literacies in Language Learning & Teaching", *Alsic,* Vol. 6, n° 2, décembre 2003, pp. 117-125.
Disponible sur : http://alsic.u-strasbg.fr/Num11/mangenot/alsic_n11-poi1.htm.

MANOVICH Lev, *The language of New Media*, Cambridge: MIT Press, 2001.

MARCHESNAY Michel, « Hypermodernité, hypofirme et singularité », *Revue management et avenir,* 2004, n° 2, pp. 7-26.

MARCOCCIA Michel, « les communautés en ligne comme communautés de paroles », *Actes du colloque : Internet, jeu et socialisation*, Paris, Groupe des Ecoles des Télécommunication, 2002. Disponible sur : http://www.institut-telecom.fr/archive/156/ActesMarcoccia.pdf

MARCOTTE Jean-François, « Communautés virtuelles et sociabilité en réseaux : pour une redéfinition du lien social dans les environnements virtuels », in *Esprit critique* [en ligne], Automne 2003, Vol.05, No.04, ISSN 1705-1045. Disponible sur : http://www.espritcritique.fr/0504/esp0504article04.htm

MASON Bruce, « Issues in Virtual Ethnography Cardiff University», in. K Buckner(dir.)., *Ethnographic in Real and Virtual Environments: inhabited Information Spaces and connected communities*, Edinburgh : Queen Margaret College, 1999, p.61-69.

MASON Bruce, Amanda Coffey, ATKINSON Paul, *Qualitative Research And Hypermedia: Ethnography For The Digital Age*, London : Sage, 2005.

MATHIAS Paul, *La cité Internet,* Paris : Presses de Sciences Po, 1997.

MATTELARD Armand, NEVEU Erik, « Cultural studies' stories. La domestication d'une pensée sauvage ? » *Réseaux*, Volume 14, Numéro 80, 1996, pp. 11-58.

MATTELARD Armand, NEVEU Erik, *Introduction aux cultural studies,* Paris : La Découverte, 2003.

MATYSIAK Jean-Claude, VALLEUR Marc, 2003, *Sexe passion et jeux vidéo*, Paris : Flammarion, 2003.

MAUCO Olivier, « La médiatisation des problématiques de la violence et de l'addiction aux jeux vidéo », *Quaderni, n°67/automne,* MSH-Sapientia, 2008, pp. 19-32.

MEHL Jean-Michel, *Les jeux aux Royaumes de France,* Paris : Fayard, 1990.

MEILLER Eric, « La cession de biens virtuels » in BEAU Franck (dir.), *Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP, 2007, pp.221-228.

MERCKLE Pierre, *Sociologie des réseaux sociaux*, Paris : La découverte, 2004.

MIEGE Bernard, *L'information-communication, objet de connaissance,* Bruxelles : De Boeck, 2004.

MIEGE Bernard, *La société conquise par la communication, Tome 2 : La communication entre l'industrie et l'espace public*, Grenoble : Presses universitaires de Grenoble, 1997.

MIGNON Patrick, « De Richard Hoggart aux cultural studies : de la culture populaire à la culture commune », *Esprit*, n°3-4, 2002, p. 179-190.

MILLER Daniel, SLATER Don, *The Internet: an ethnographic approach*, Oxford : Berg, 2000.

MITCHELL William J., *City of Bits : Space, Place, and the Infobahn*, Cambridge, Massachusetts : MIT Press, 1996.

MIURA Gregory, « les enjeux du travail de mémoire », *Mediamorphoses, n°22,* pp.39-45.

MOUNIR Hakima, « un exemple d'apprentissage de la vie quotidienne : des apprentissages domestiques au Maroc », in BROUGERE Gilles, ULMANN Anne-Lise (dir.), *Apprendre de la vie quotidienne,* Presses Universitaires de France, 2009, pp. 33-42.

MONNOT Catherine, « les filles et la chanson pop : entre industries et identités in BROUGERE Gilles (dir.), *La ronde des jeux et des jouets,* Paris : Autrement, 2008, p.92-106.

MONNOT Catherine, *Petite filles d'aujourd'hui,* Paris : Autrement, 2009.

MORA Philippe, HEAS Stéphane, « Du joueur de jeu vidéo à l'e-sportif : vers un professionnalisme florissant de l'élite ? », in ROUSTAN Mélanie (dir.), *la pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris : L'Harmattan, 2003, pp. 131-146.

MORA Philippe, « Derrière l'e-sport : un conflit d'experts de jeux réseaux compétitifs », in FORTIN Tony, MORA Philippe, TREMEL Laurent, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux*, Paris : L'Harmattan, 2005, pp. 25-121.

MORINEAU Thierry, « Eléments pour une modélisation du concept d'affordance », *Actes des Journées d'étude en Psychologie ergonomique*, Nantes, IRCCyN, France, 29-30 Octobre 2001, pp.71-82. Disponible sur : http://www.sfpsy.org/spe-grape/Actes-epique-2001-article-morineau.pdf

MOISY Magali, MORA Philippe, « Rencontre avec les champions : les goodgame », in BEAU Franck (dir.), *Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP, 2007, p.141-147.

MUNIZ Cristiano, *jeux de société et activités mathématiques chez l'enfant.* Thèse de doctorat, Université Paris 13, 1999.

MURRAY Janet H., *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*, New-York : The Free Press, 1997.

N

NACHEZ Michel, SCHMOLL Patrick, « Violence et sociabilité dans les jeux vidéos en ligne », *Sociétés : Revue des Sciences Humaines et Sociales,* 2003, n° 82, p.5-17.

NATKIN Stéphane, « les jeux de demain : télévision ou cinéma interactif ? » in GENVO Sébastien, *Le Game Design de jeu vidéo : approches de l'expression vidéoludique*, 2006, p. 27-36.

NEGROPONTE Nicholas, *Being Digital,* London : Hodder and Stoughton, 1995.

NEITZEL Britta, « Narrativity in computer Games », in GOLDSTEIN Jeffrey, RAESSENS Joost (dir.), *Handbook of Computer Game Studies,* Londres : MIT Press, 2005, pp. 227-250.

NGUYEN Dan Thu, ALEXANDER Jon, « The coming of cyberspacetime and the end of the polity », in Rob Shields, *Culture of the Internet,* London : Sage, 1996, pp. 99-124.

NOYER Jacques, « Jeux vidéo et presse spécialisée : structuration d'un champ et univers de sens », in Elisabeth Fichez et Jacques Noyer, *La construction sociale de l'univers des jeux vidéo,* Lille : Université Charles de Gaulle –Lille3, pp. 90-108.

O

O'BRIEN Jodi, « Writing in the body : gender (re)production in online interaction », in SMITH Marc A., KOLLOCK Peter, *Communities in Cyberspace*, London: Routledge, 1999, pp. 76-106.

OLIVER Mary B., WEAVER James B., SARGENT Stephanie L., « An examination of factors related to sex differences in enjoyment of sad films », *Journal of Broadcasting and Electronic Media, vol.44* (2), 2000, pp.282-300.

ORKIN Jeff, « Common Sense Video Game Authoring », MIT Media Lab, 2006. Disponible sur :
<http://web.media.mit.edu/~lieber/Teaching/Common-Sense-Course-06/Cria-06-Projects/Cria-06-Projects.html>

OSGERBY Bill, « A Caste, a Culture, a Market : Youth, Marketing and Lifestyle in Postwar America », in STRICKLAND Ronald (dir.), *Growing Up Postmodern: Neoliberalism and the War on the Young,* 2002, pp. 15-33.

P

PARLEBAS Pierre, *Jeux, sports et sociétés*. Paris : INSEP-Publications, 1999.

PASQUIER Dominique, *La culture des sentiments. L'expérience télévisuelle des adolescents*, Paris : La Maison des sciences de l'homme, 1999.

PASQUIER Dominique, « Les savoirs "minuscules" : le rôle des medias dans l'exploration des identités de sexe », *Education et Société,* n°10, février 2002, pp. 35-55.

PASQUIER Dominique, « la culture comme activité sociale », in MAIGRET Eric, MACE Eric (dir.), *Penser les médiacultures*, Paris, Armand Colin, 2005. Consulté sur : http://www.unige.ch/ses/socio/pdrs/programme/20072008/collectifsmorges/Pasquier2.pdf

PASSERON Jean-Claude, « Présentation », in Richard Hoggart, *La culture du pauvre,* Paris : les éditions de Minuit, 1970, pp. 7-25.

PASSERON Jean-Claude, « Littérature et sociologie : retour sur Richard Hoggart », in MENGER Pierre Michel, PASSERON Jean-Claude (dir.), *L'Art de la recherche*, Paris : La Documentation française, 1994, p. 289

PASSERON Jean-Claude, « Quel regard sur le populaire ? Entretien avec Jean-Claude Passeron », *Esprit, n°3-4, mars-avril 2002*, pp. 145-161.

PAUL Christiane, *L'Art Numérique*, Paris : Thames and Hudons, 2004.

PAZZONI Marion, CAVAILLES Sébastien, *La Qualification Juridique des Jeux vidéo*, Rapport de recherché réalisé sous la direction de Guy DROUOT, IREDIC (Institut de Recherches et d'Etudes en Droit de l'Information et de la Communication), Université Paul Cézanne, Aix-en-Provence, 2008.

PETERSON Richard A., « Understanding audience segmentation: from elite and mass to omnivore and univore », *Poetics*, 1992. 21, pp. 243-258.

PERRENOUD Philippe, *Métier d'élève et sens du travail scolaire*, Paris : ESF, 1994.

PERRIAULT Jacques, *Éducation & nouvelles technologies. Théorie et pratiques*, Paris: Nathan, 2002.

PEYRON David, « Auteurs fans et culture geek, un nouveau rapport entre producteurs et consommateurs dans la culture de masse contemporaine », Article en ligne, 2008. Disponible sur : http://www.omnsh.org/spip.php?article151

PFEIFFER Aurélien, « Gouvernance des mondes virtuels : communautés virtuelles et organisations politiques », in Franck Beau (dir.), *Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP, 2007, pp.76-91.

PFEIFFER Aurélien, « Les MMORPG comme vecteur idéologique », [article en ligne], 2006. Disponible sur : http://www.jeuxonline.info/article/2626/mmorpg-comme-vecteur-ideologique

PFEIFFER Aurélien, WANG Lingyun, BEAU Frank « L'économie des détrousseurs de monstres » in BEAU Franck (dir.), *Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP, 2007, pp. 198-220.

PIGEASSOU Charles, *Le tourisme sportif: cadre d'analyse et contexte*. *L'exemple de la France*, Publication de l'Université de Montpellier, 2002.

Disponible sur : http://www.cs.unitn.it/confrence.pdf

PIGEON-BORMANS Anne, « L'œuvre multimédia, vers un statut particulier ? », [document en ligne]. Article disponible sur : http://www.pigeon-bormans.com/L-oeuvre-multimedia-vers-un-statut.html

PILUSO Lilian, « Le jeu en réseau : une activité soumise à l'opinion **»,** Extrait de mémoire de maîtrise, Université de Provence. Disponible sur : http://www.omnsh.org/spip.php?article38

PLOWMAN Lydia, « Hey, Hey, Hey ! It's Time to Play », in GOLDSTEIN Jeffrey, BUCKINGHAM David, BROUGÈRE Gilles, *Toys, Games and Media*, Mahwah : Lawrence Erlbaum Associates, 2004, pp.207-223.

PODETTI Laurent, « Usage d'Internet et production de rapports sociaux dans l'analyse comparée des pratiques de lycéens de Paris et de sa banlieue », *Actes du colloque international « mutation des industries de la culture, de l'information et de la communication »*, La plaine Saint Denis, Septembre 2006.

Disponible sur : http://www.observatoire-omic.org/colloque-icic/pdf/Podetti3_3.pdf

POOLE Steven, *Trigger Happy : Videogames and the Entertainment Revolution***,** New-York**,** Arcade Publishing, 2004.

PRENSKY Marc, « Computer Games and Learning : Digital Games-Based Learning », in GOLDSTEIN Jeffrey, RAESSENS Joost (dir.), *Handbook of Computer Game Studies,* London : MIT Press, 2005, pp. 97-124.

PROULX Denise, « les jeunes et l'internet : Cyberkids », *Réseau* (magasine de l'université du Québec), n°1, 2004, p.16-18. Disponible sur :

http://www.uquebec.ca/mag/mag2004_10/doss2-2004_10.pdf

PROVENZO Eugene F., « The video generation », *American School Board Journal, n°179*, 1992, pp. 29–32.

Q-R

QUEAU Philippe, Eloge de la simulation, Paris : Champ Vallon, 1993.

RAYNAULT Isabelle, « Click reading : screenwriting and screen-reading practices in film and multimedia fiction », in GOLDSTEIN Jeffrey, RAESSENS Joost (dir.), *Handbook of Computer Game Studies,* London : MIT Press, 2005, pp. 81-96.

RAESSENS Joost, « Computer Games as Participatory Media Culture », in GOLDSTEIN Jeffrey, RAESSENS Joost (dir.), *Handbook of Computer Game Studies,* London : MIT Press, 2005, pp. 373-388.

REEVES Stuart, LAURIER Eric, BROWN Barry, « L'art de jouer à Counterstrike », in BEAU Franck (dir.), *Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP, 2007, pp. 130-140.

REZA Yasmina, *Art,* Paris : Magnard, 2002.

RHEINGOLD Howard, *La réalité virtuelle*, Paris : Dunod, 1993.

RHEINGOLD Howard, *Les communautés virtuelles*, Paris, Addison-Wesley France, 1995.

RICHARD Birgit, ZAREMBA Jutta, « Gaming with grrls : looking for sheroes in computer games », in GOLDSTEIN Jeffrey, RAESSENS Joost (dir.), *Handbook of Computer Game Studies,* London : MIT Press, 2005, pp. 283-300.

ROCHER Guy, *Introduction à la sociologie générale*, *Tome 1 :l'action sociale*, Paris : Seuil, 1970.

ROGOFF Barbara, TURKANIS Carolyn Goodman, BARTLETT Leslee, *Learning Together : Children and Adults in a School Community*, New York: Oxford University Press, 2001.

ROGOFF Barbara, « Questions à Barbara Rogoff », in BROUGERE Gilles, ULMANN Anne-Lise, *Apprendre de la vie quotidienne*, Paris : Presses Universitaires de France, 2009, pp. 276-277.

ROUSTAN Mélanie, « La réalité virtuelle vidéoludique : expérience sensible, pratique sociale

et phénomène culturel, in ROUSTAN Mélanie (dir.), *La Pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité,* Paris : L'Harmattan, 2003, p.13-29.

RUEFF Julien, « Où en sont les game studies ? », *Réseaux,* vol. 26, n° 152, 2008 pp.139-166.

RUEFF Julien, « Penser les modes de socialisation médiatisée : de l'estime à la réputation dans les mondes numériques », *Actes du colloques de Limoges « Les jeux vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture »,* 2009, à paraître.

RUSHKOFF Douglas, *Media Virus !,* New-York : Ballantines Books, 1996.

RUSSEL Adrienne, « Digital Communication Networks and the Journalistic Field: The 2005 French Riots », *Critical Studies in Media Communication*, Vol. 24, no. 4, October 2007, pp. 285-302.

S

SALEN Katie, ZIMMERMAN Eric, « Game Design and Meaningful Play », in GOLDSTEIN Jeffrey, RAESSENS Joost (dir.), *Handbook of Computer Game Studies,* London : MIT Press, 2005, pp. 59-80

SALEN Katie, ZIMMERMAN Eric, *Rules of Play*, Massachusetts : The MIT Press, 2004

SAXE Joël, « Violence in Videogames: What Are The Pleasures? », *Papier présenté à la conférence internationale sur la violence dans les médias*, St. John's University, New York, 1995. Disponible sur : <http://web.archive.org/web/20000815110856/http://www.media-awareness.ca/eng/issues/violence/resource/reports/gamedoc.htm>

SCHAEFFER Jean Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris : Édition du Seuil, 1999.

SCHARRER Erica, « Virtual violence: Gender and aggression in video game advertisement», Mass *Communication and Society,* n°7*,* 2004, pp. 393-412.

SCHMOLL Patrick, « Communautés de joueurs et mondes persistants », *Mediamorphoses,* n°22, 2008, pp.69-75.

SCHRECKER Sherry, *La communauté : histoire critique d'un concept dans la sociologie anglo-saxonne*, Paris, L'Harmattan, 2006

SCHRECKER Sherry, « Qu'est-ce que la communauté ? Réflexions sur le concept et son usage », *Mana : revue de sociologie et d'anthropologie*, n°16, 2009, pp. 31-50.

SCHROEDER Randy, « Play Space Invader : Huizinga, Baudrillard and Video Game Violence », *Journal of Popular Culture*, vol. 30, n°3, p.143-153.

SCHUGURENSKY Daniel, « Vingt mille lieues sous les mers : les quatre défis de l'apprentissage informel », *Revue Française de Pédagogie,* n°160, 2007, p.13-27

SEFTON-GREEN Julian, WILLET Rebekah, « Vivre et apprendre dans un salon de discussion », *Education et société,* n°10, 2002, pp. 57-77.

SEFTON-GREEN Julian, « Literature Review in Informal Learning with Technology Outside School », *A NESTA Futurelab Series,* n°7, 2004. Disponible sur : http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/lit_reviews/Informal_Learning_Review.pdf

SIROTA Régine, « la socialisation au quotidien : les enjeux d'une ethnographie du minuscule », in BROUGERE Gilles, ULMANN Anne-Lise (dir.), *Apprendre de la vie quotidienne,* Presses Universitaires de France, 2009, pp. 245-254.

SHERMAN Sharon, « Perils of the Princess: Gender and Genre in Video Games », *Western Folklore*, Vol. 56, No. 3/4, pp. 243-258.

SLATER Michael D., « Alienation, aggression, and sensation seeking as predictors of

adolescent use of violent film, computer, and website content », *Journal of Communication,* vol.53, 2003, pp. 105-121.

STOCKBURGER Axel, *The Rendered Arena: Modalities of Space In Video and Computer Games*, Thèse de Doctorat, Université des Arts de Londres, 2006. Disponible sur : <http://www.stockburger.co.uk/research/abstract.html>.

RHEINGOLD Howard, L*es communautés virtuelles,* Paris, Addison-Wesley France, 1995.

SMADJA Isabelle, BRUNO Pierre, *Harry Potter : ange ou démon,* Paris : Presses Universitaires de France, 2007.

SMITH Christine B., « Casting the Net: Surveying an Internet Population », in *Computer Mediated Communication* [en ligne], 1997.
Disponible sur : < http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue1/smith.html >

SORENSEN Birgitte Holm, JESSEN Carsten, « It isn't real: Children, computer games, violence and reality », in VAN FEILITZEN Cecilia, CARLSSON Ulla (dir.), *Children in the New Media Landscape* : *Games, Pornography, Perceptions*, Goteborg : UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen, 2000, pp. 119-122.

STONE Allucquere R., « Virtual Systems », in CRARY Jonathan, KWINTER Sanford (dir.), *Incorporations*, New-York : ZONE, 1992, pp. 608-625.

STONE Allucquere R., « Sex and death among the disembodied : VR, cyberspace, and the nature of academic discourse », in STAR Susan Leigh (dir.), *The culture of Computing*, 1995, pp. 243-255.

STORA Michael, « Histoire d'un atelier jeu vidéo : Ico, un conte de fée interactif pour des enfants en manque d'interactions », Article en ligne, Juin 2004. Disponible sur : http://www.omnsh.org/spip.php?article84

STORA Michael, *Guérir par le virtuel : une nouvelle approche thérapeutique,* Paris : Presses de la Renaissance, 2005.

STRICKLAND Ronald, « What's left of Modernity? », in STRICKLAND Ronald (dir.), *Growing Up Postmodern: Neoliberalism and the War on the Young,* 2002 pp. 1-14.

SUDNOW David, *Pilgrim in the Microword*, London : Warner Books, 1984.

SUTTON-SMITH Brian, *The Ambiguity of Play,* Cambridge : Harvard University Press, 1997

T

TAYLOR T. L., « Multiple Pleasures: Women and Online Gaming », Convergence, Vol. 9, No.1, 2003, pp. 21-46.

TAYLOR T. L., *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture,* Cambridge Massachusetts : MIT press, 2006.

THIN Daniel, *Quartier populaire : l'école et les familles*, Lyon : Presses Universitaires, 1998.

THOMPSON Kimberly M., HANINGER Kevin, « Violence in E-rated video games » *Journal of the American Medical Association*, n°286, pp. 591–920.

THORNE Barrie, *Gender Play, Girls and Boys in School*, Buckingham : Open University Press, 1993.

TOBIN Joe, « An American Otaku (or, a boy's virtual life on the net) », in SEFTON-GREEN Julian (dir.), *Digital Diversion: Youth Culture in the Age of Multimedia*, Londres : Routledge, 2004, p. 106-127.

TURKLE Sherry, *The Second Self : Computers and the Human Spirit,* New York: Simon and

Schuster, 1984.

TURKLE Sherry, *Life on the screen: identity in the age of the Internet*, New-York : Touchstone, 1995.

TREMEL Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Paris : PUF, 2001.

TREMEL Laurent, « la pratique du jeu vidéo : un objet d'études sociologiques ? », in ROUSTAN Mélanie (dir.), *la pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris : L'Harmattan, 2003, p.157-169.

TREMEL Laurent, « Les jeux de rôles, les jeux vidéo et le cinéma : pratique sociales, reproblématisation de savoirs critiques », *Education et Société,* n°10, 2002, p.53.

TREMEL Laurent, Sylvain, DOLISI « Dialogues vidéoludiques » in FORTIN Tony, MORA Philippe, TREMEL Laurent, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux*, Paris : L'Harmattan, 2005, p. 201-217.

TREMEL Laurent, « GTA IV serait-il éducatif ? », [article en ligne], 2008.

Disponible sur le site de Philippe Meirieu : http://www.observatoire-omic.org/colloque-icic/pdf/Batardrelu3_1.pdf

TRUANT Cynthia, « Rites, compagnonnages et politique en 1848 », *Socio-Anthropologie* [en ligne], 2003, n°4.

U- V

URRICHIO William, « Simulation, History and Computer Games » in GOLDSTEIN Jeffrey, RAESSENS Joost (dir.), *Handbook of Computer Game Studies,* London : MIT Press, 2005, pp. 327-340.

VALLETEAU DE MOULLIAC Delphine, « Définir l'œuvre multimédia », 2004, [document en ligne]. Disponible sur http://www.pigeon-bormans.com/Definir-l-oeuvre-multimédia.html.

VALLEUR Marc, VELEA Dan, « les addictions sans drogue », *Revue Toxibase,* n° 6, juin 2002. Disponible sur : <http://www.toxibase.org/Pdf/Revue/Valleur_Velea2002.pdf>.

VALLEUR Marc, « La Cyberaddiction », in ASSOUN Paul-Laurent, TINLAND Olivier, PHAR Patrick, ENGEL Pascal (dir.), *Les Nouvelles addictions : Addiction sexuelle, cyberdépendance, dépendance affective, addiction aux thérapies, achat compulsif*, Paris : édition Scali, 2007, pp. 65-71

VAN DER MAREN Jean-Marie, *Méthodes de recherche pour l'éducation*, Bruxelles : De Boeck, 1996.

VAN GELDER Lindsy, « The Strange Case of the Electronic Lover », in KLING Rob *Computerization and Controversy : Value Conflicts and Social Choices*, Boston, Academic Press, 1991, p. 533-546.

VIGARELLO Georges, *Du show ancien au jeu sportif*, Paris : le seuil, 2001

VINCENT Guy (dir.), *L'éducation prisonnière de la forme scolaire? Scolarisation et socialisation dans les sociétés industrielles,* Lyon: PUL, 1994.

VIROLLES Benoit, « L'addiction aux jeux vidéo : Mythe et réalité », 2007, Article en ligne. Disponible sur : <http://www.omnsh.org/spip.php?article116>

W

WACQUANT Loïc, « un mariage dans le ghetto », *Actes de la recherche en sciences sociales,* n° 113, 1996, p.63-84.

WACQUANT Loïc, *Corps et âme : carnets ethnographiques d'un apprenti boxeur,* Marseille : Agone, 2002.

WALTHER Bo Kampmann, « La représentation de l'espace dans les jeux vidéo : généalogie, classification et réflexions », in ROUSTAN Mélanie (dir.), *la pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris : L'Harmattan, 2003, pp. 205-218.

WEISSBERG Jean-Louis, *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*. Paris : L'Harmattan, 2000. Consulté sur : http://hypermédia.univ-paris8.fr/Weissberg/presence/6.html#fn1

WEISSBERG Jean-Louis, « Introduction générale», in BARBOZA Pierre, WEISSBERG Jean-Louis (dir.), *L'image Actée : scénarisation numérique,* 2006, pp. 9-20.

WEBER Max, *Économie et Société/1*, Paris : Pocket, 1995.

WENGER Etienne, McDERMOTT Richard, SNYDER M.William, *Cultivating communities of practice*, Boston MA.: Harvard Business Scholl Press, 2002.

WENGER Etienne, *La théorie des communautés de pratique. Apprentissage, sens et identité*, Sainte-Foy, Presses de l'Université Laval, 2005.

WHANG Sang-Min « Youth culture in Online Game World : Emergence of cyber lifestyles in Korean Society » in Stephanie Fahey, (dir.), *Transition : The Challenges of Generational Change in Asia*, Bangkok : UNESCO Bangkok, 2005, pp. 95-115.

WINNICOTT Donald W., *Jeu et réalité,* Paris : Gallimard.

WITTGENSTEIN Ludwig, *Tractatus logico-philosophicus* (suivi des *Investigations philosophiques*), Paris : Gallimard, 1961.

WOLF Mark J.P., « The subcreation of transmedia world », *Compar(a)ison*, vol.2, 2002, pp. 89-101.

Y

YEE Nick, « Motivations of Play in Online Games », *Journal of CyberPsychology and Behavior*, vol.9, 2007, pp.772-775.

YEE Nick, « Gameworkers : une exploration de la frontière entre le jeu et le travail » in BEAU Franck (dir.), *Culture d'Univers : jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique,* Limoges : FYP, 2007, p. 254-258.

YOUNG Kimberly, *Caught in the Net : How to recognize the signs of Internet addiction, and a winning strategy for recovery*, New York : John Wiley, 1998

Références audiovisuelles

BOUTANG Pierre André, PARNET Claire, *l'abécédaire de Gilles Deleuze*, [DVD], Paris : Editions Montparnasse, 2004

CARLES Pierre, *Attention Danger travail*, [DVD] Montpellier : CP Productions, 2003

Chiffres, données statistiques, consommation, marché du jeu vidéo :

AGENCE FRANCAISE DU JEU VIDEO, étude de marché, statistiques, ventes, enquête de consommation. Disponible sur :< http://www.afjv.com/index.htm>

ARVERS Isabelle (commissaire d'exposition art et nouveaux médias), « La question juridique liée aux Machinimas », [article en ligne], 2008. Disponible sur http://junon.u-3mrs.fr/u3ired01/Main%20docu/tableronde2008/tr2008-iarvers.pdf

BIGOT Régis (2003), « La diffusion des technologies de l'information dans la société française », [étude du CREDOC en ligne], Document réalisé à la demande du Conseil Général

des Technologies de l'Information du Ministère de l'Economie, des Finances et de l'Industrie et de l'Autorité de Régulation des Télécommunications (ART). [Réf. du 15 janvier 2003]. Disponible sur : < http://www.art-telecom.fr/publications/etudes/et-credoc-2003.zip>

CARIO Erwan, LE DIBERDER Alain, *L'année du jeu vidéo en 2004,* Paris : Calmann Lévy, 2004.

EUROSTAT*, Consumer in Europe,* Luxembourg : Statistical Book [Document de la communauté européenne], 2009. Disponible sur : <http://epp.eurostat.ec.europa.eu/cache/ITY_OFFPUB/KS-DY-09-001/EN/KS-DY-09-001-EN.PDF>

FRIES Fabrice, « Propositions pour développer l'industrie du jeu vidéo en France » rapport ministériel à l'attention M. Francis Mer, [mission d'étude sur le développement de l'industrie du jeu vidéo en France], 22 décembre 2003. Document en ligne disponible sur :<http://www.telecom.gouv.fr/documents/rapportfries.pdf>

HENNO Jacques (2002), *Les jeux vidéo*, Paris, Le cavalier bleu.

LE DIBERDER Alain et Frédéric, « La création de jeu vidéo en France en 2001*»,* Développement Culturel, n°139*,* juillet 2002 [dossiers thématique du ministère de la culture]. Disponible sur : < http://www.culture.gouv.fr/culture/editions/r-devc/dc139.pdf>.

LEVASSEUR Vincent, « Etude d'une population : les joueurs de Massive Multiplayer Role Playing Game (MMORPG) » [Enquête d'un étudiant en IUP Miage, dans le cadre de l'enseignement "Analyse des Données" (Pôle Mathématiques) en ligne], 2004. [Réf. du 2 mai 2004]. Disponible sur : http://liondrys.imingo.net/index.php

LOVINFOSSE , *Les meilleurs jeux sur micro-ordinateur,* Paris : Marabout, 1990.

SOFRES (2004), « Le marché français des jeux vidéo auprès des adolescents et des adultes » [étude Sofres en ligne], étude réalisée en novembre 2004. Disponible sur : </www.tnssofres.com/etudes/it/181104_jeuxvideo_n.htm>

SYNDICAT DES EDITEURS DE LOGICIEL DE LOISIRS, marché, statistiques, meilleurs vente, enquête de consommation. Disponible sur :<http://syndicat.pubao.com/index.php3>

VANDROUX Karine, « Le jeu vidéo », *Jouet Mag*, n°18, 2002. Disponible sur : <http://www.musee-du-jouet.com/jouetmag/video.doc>

Tableaux, graphiques et Figures

1 Nationalité des joueurs interrogés 223
2. Résidence des joueurs interrogés 224
3. Répartition géographique de la population interrogée en France métropolitaine 225
4. Horaires, durées et fréquences de connexion 226
5. Activité des joueurs de MMORPG 228
6. Age de la population interrogée 229
7.Répartition Hommes/femmes 230
8. Nombres de réponses selon le sexe (effectifs cumulés) sur la période de mise en ligne du questionnaire 230
9. Pourcentage de joueurs et de joueuses de notre échantillon ayant répondu sur la période de mise en ligne du questionnaire 231
10. Temps de jeu par semaine selon le sexe 231
11. Professions et catégories socioprofessionnelles 232
12. Professions intermédiaires 232
13. Cadres et professions intellectuelles supérieures 232
14. Employés 233
15. Ouvriers 233
16. Niveaux de diplômes de la population active occupée 233
17. Joueurs interrogés en situation d'étude ou d'apprentissage 234
18. Filières suivies par les étudiants 235
19. Baccalauréat suivie par les lycées 235
20. Joueurs sans activité rémunérée 236
21. Niveau de diplôme des personnes à la recherche d'un emploi 236
22. Joueurs sans activité rémunérée (autres que chômeurs) 237
23. Adultes: joueurs célibataires et joueurs "en couple" 238
24. Pratique du MMO chez les joueurs "en couple" 238
25. Couples joueurs : pratique partagée ou solitaire 238
26. Situation familiale selon le sexe 245
27. Accès à World of Warcraft : « comment es-tu arrivé à WOW? » 239
66. Parents et enfants "joueurs": pratique collective ou individuelle 240
67. Pratique partagée dans les foyers 241
30. Personne(s) du foyer qui joue(nt) au MMO 241
68. Pratiques ludiques et MMO 242
32. Pratiques ludiques en plus des MMO 242
33. Films « préférés » ou « cultes » cités par les joueurs (25 premiers) 243
34. Livres « cultes » ou « préférés » cités par les joueurs (25 premiers) 246
35. Groupes ou chanteurs « préférés » ou « cultes » cités par les joueurs (25 premiers) 248
36. Temps de jeu selon l'activité sociale 255
37. Temps de jeu selon la situation familiale 255
38. Point de vue des joueurs sur l'optimisation des avatars 270
39. Point de vue des joueurs sur l'optimisation des avatars selon le sexe 271
40. Point de vue des joueurs sur l'exploration du jeu 274
41. Apprentissage du jeu 284
42. Utilisation du manuel du jeu 286
43. Apprentissages guidés : aides et conseils reçus dans le jeu 288
44. Apprentissage par la guilde 290
45. Lecture des forums Internet consacrés au jeu 296
46. Points de vue des joueurs sur le PVE 300
47. Points de vue des joueurs sur les quêtes 304
48. Points de vue des joueurs sur le background 309
49. Points de vue des joueurs de DAOC sur le PVP 341
50. Points de vue des joueurs de WOW sur le PVP 341
51. Points de vue des joueurs sur le PVP selon le sexe 342
52.Point de vue des joueurs sur le craft 392
53. Simultanéité des activités chez les joueurs de MMO 398
54. Activités simultanées citées par les joueurs 399
55. Point de vue des joueurs sur le *roleplay* 439
56. Points de vue des joueurs sur le *roleplay* selon le sexe 439
57. Sexe du premier avatar selon le sexe du joueur 466
58. Races du premier avatar selon le sexe du joueur 466
59. Type de classe de l'avatar selon le sexe du joueur 467
60. Nombre de guildes auxquelles les joueurs appartiennent 481

61. Rencontres des joueurs de MMO dans "la vraie vie" _____ 508
62. Opportunités de rencontres. _____ 508
63. Joueurs proches dans l'entourage _____ 512
64. Composition des 20 plus grandes guildes selon les PCS. _____ 512
65. Horaires de connexions « privilégiés » cités par les joueurs croisés avec la moyenne d'âge _____ 516

Résumé/Abstract :

Cette étude analyse la pratique des joueurs francophones de *Dark Age of Camelot* et *World of Warcraft*. Qui sont-ils? À quoi jouent-ils ? Quels sens donnent-ils à leurs pratiques ? A partir de données quantitatives (questionnaires) et qualitatives (entretiens et observations), la première partie décrit la population des joueurs en termes d'âges, de sexe, de milieu social. Que l'on soit homme ou femme, adolescent ou adulte, salarié, étudiant ou sans emploi, fan de *fantasy,* un ensemble de variables structurent les usages. Dans un second temps, l'activité est analysée au regard des théories du jeu et du loisir. Espaces d'affrontements et de faire-semblant, les MMO sont aussi des univers « carnavalesques » permettant un certain relâchement du contrôle social. La troisième partie analyse la place du jeu dans l'espace social, familial, parental, amoureux. Pour certains, le MMO se pratique avec des « copains » dans un cybercafé, à la sortie des cours. Pour d'autres, c'est une pratique solitaire, le soir, en sortant « d'un boulot difficile ». Ailleurs, c'est une pratique de couple, le week-end. Contre la thèse postmoderne du cyberespace comme processus de *déréalisation* du monde, des sociabilités se développent dans le jeu et dans la « vraie vie ». Elles sont des moments de « socialisation par frottement » et d'« expériences sociales » qui ne sont pas sans effets sur la construction de savoirs et de façons de penser le monde social. Cette étude montre ainsi comment, en proposant « des carrières », ces « mondes du jeu » sont des espaces d'apprentissages informels mais aussi de (trans)formation d'habitus (vidéo)ludiques et de construction de nouveaux cadres de l'expérience.

Mots clés : apprentissages informels, loisirs numériques, sciences du jeu, communautés virtuelles, mondes numériques, sociologie des pratiques culturelles, jeux vidéo, communauté de pratiques, culture populaire, habitus, ethnographie du virtuel, fanfiction, cyberculture, réseaux sociaux, cadre de l'expérience

The virtual Experience: Playing, Living and Learning in digital worlds.

A study of the French-speaking gamers of *Dark Age of Camelot* and *World of Warcraft*

This study analyzes the practice of French-speaking gamers of *Dark Age of Camelot* and *World of Warcraft*. Who are the players? What kind of game do they play? What meanings do they bring to their practices? Based on quantitative (questionnaires) and qualitative data (interviews and observations), the first part describes the gamer population in terms of age, gender and social class. Being a man or a woman, a teenager or an adult, being employed, a student or unemployed, being a fan of *fantasy* or not, a multitude of variables structure the gamers' practices. Secondly, the activity is analyzed with respect to game and leisure theories. Being spaces of confrontations and make believe, MMOs are also "carnavalesque" universes allowing a certain loosening of social control. The third part analyzes the place of the game within social, family, parental and romantic life. For some gamers, the MMO is practised with "friends" in a cybercafe, after school. For others, it is a solitary practice, at night, upon finishing a "difficult day at work". In other instances, it is a practice played by a couple, weekends only. Against the postmodern thesis of cyberspace as a process of "derealisation" of the world, social networks are constructed in the game and also in "real life". These social networks are moment of "socialization by friction" and "social experiences" which have effects on the construction of knowledge and the way that the gamers think of the social world. This study therefore shows how, by proposing "careers", these "game worlds" are spaces of informal learning but also of transformation of video-play habitus and of new frames of analysis.

Keywords : Informal learning, digital leisure, game study, virtual communities, digital worlds, sociology of cultural practices, video games, community of practice, popular culture, habitus, virtual ethnography, fanfiction, cyberculture, social networks, frame analysis.