”Ceci est un monde” Le partage des jeux en ligne : conceptions, techniques et pratiques

Vinciane Zabban

▶ **To cite this version:**

Vinciane Zabban. ”Ceci est un monde” Le partage des jeux en ligne : conceptions, techniques et pratiques. Sociologie. Université Paris-Est, 2011. Français. NNT : 2011PEST0077 . pastel-00712658v2

HAL Id: pastel-00712658

https://theses.hal.science/pastel-00712658v2

Submitted on 19 Jun 2012

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.

UNIVERSITÉ PARIS-EST

ÉCOLE DOCTORALE ORGANISATIONS, MARCHÉS, INSTITUTIONS

THÈSE NOUVEAU RÉGIME POUR LE DOCTORAT DE SOCIOLOGIE

Présentée par :

Vinciane ZABBAN

Sujet de la thèse :

« CECI EST UN MONDE. »

LE PARTAGE DES JEUX EN LIGNE : CONCEPTIONS, TECHNIQUES, ET PRATIQUES

Thèse présentée et soutenue à l'Université Paris-Est Marne-la-Vallée le 04 mars 2011 devant le jury composé de :

Patrice FLICHY. Professeur de sociologie à l'Université Paris-Est Marne la Vallée (Directeur de thèse).

Franck COCHOY. Professeur de sociologie à l'Université Toulouse II (Rapporteur).

Éric MAIGRET. Professeur de sociologie à l'Université Sorbonne-Nouvelle, Paris 3 (Rapporteur).

Nicolas AURAY. Maître de conférences en sociologie à Télécom ParisTech.

Dominique CARDON. Chercheur en sociologie à Orange Labs.

Laboratoire Techniques, Territoires et Sociétés
UPEMLV/ENPC/CNRS (UMR 8134) 5 boulevard Descartes - Champs-sur-Marne
77454 Marne-la-Vallée Cedex2 (France)

« CECI EST UN MONDE. »
LE PARTAGE DES JEUX EN LIGNE : CONCEPTIONS, TECHNIQUES, ET PRATIQUES

Mots Clés

Jeu, Usage, Conception, Pratique, Technique, Médiations, MMOG, Monde Social, Monde Virtuel, Arène, Technique, Pratique, Médias, Massification.

Résumé

Les jeux électroniques sont intimement liés au développement des technologies informatiques, apparaissant parmi les premières applications des innovations réalisées dans ce domaine depuis la fin des années 1960. La technologie du réseau n'y a pas fait exception. Les univers fictionnels accueillant les connexions à distance de plusieurs joueurs, d'abord sous forme de texte via les « MUD » (« Multi-User Dungeons ou Dimension ») puis via une interface graphique, comptent eux aussi parmi les premières expériences de communication et de coopération a distance, médiatisées par les techniques informatiques. Longtemps réservés à un public d'initiés, ils connaissent une augmentation importante de leur public au milieu des années 2000, qui est accompagnée d'un intérêt croissant de la part des médias comme du monde académique. Novateur à plusieurs égards, ce genre déborde les cadres conceptuels jusqu'alors réservés au jeu électronique et force à renouveler les réflexions portées autant sur ces objets que sur les perceptions classiques de l'activité de jeu.

Les « MMORPG : Massive Multiplayer Online Role Playing Games » n'offrent au joueur ni exclusivement une ligne narrative avec laquelle interagir, ni uniquement une mécanique de jeu singulière à maîtriser. Les objets ici étudiés : *World of Warcraft* et *Age of Utopia* proposent avant tout un espace conçu pour la rencontre ludique, au sein duquel une population de joueurs aux profils variés (étudiants, salariés, joueurs expérimentés, novices, etc.) interagissent à divers degrés au travers d'activités hétérogènes (coopération, compétition, discussion, balade, etc.). De la même manière que se connecter ne signifie pas toujours jouer on observe que l'espace et les technologies proposées par les éditeurs ne couvrent pas intégralement les besoins des utilisateurs. Partant d'une base qui n'est que partiellement déterminante pour l'usage, le jeu est outillé et sa pratique se prolonge en ligne, via différents espaces et supports médiatiques (forums, bases de données, messageries instantanées). Dans ce contexte, les concepteurs des MMORPG, devenus fournisseurs du service de maintien et d'amélioration de ces espaces de rencontre ludique, doivent composer avec cette clientèle hétérogène d'abonnés qui investit l'univers de façon parfois inattendue. Mais ils doivent aussi composer avec l'histoire d'un projet singulier, les contraintes techniques et les aléas d'un processus de production qui s'étire sur plusieurs années. Les MMOG sont ainsi mis en perspective comme des mondes en partage, objets de processus de redéfinition continus.

En s'appuyant sur un travail de récolte de données autour de la conception et de la réception de l'un de ces univers (*AoU ;* 2006-2008 : observation participante en entreprise, entretiens, documents, questionnaire en ligne) et sur une observation participante en jeu (*WoW* ; 2006-2010), c'est au final le rôle que jouent des technologies de l'information et de la communication dans l'élasticité des cadres de l'activité, ici ludique, que ce travail de thèse propose d'explorer.

MES REMERCIEMENTS

À Patrice Flichy, qui a accepté de diriger et de soutenir, avec patience, ce travail thèse. Pour sa disponibilité, sa rigueur, sa pertinence, mais surtout pour avoir acceuilli avec une véritable curiosité et un véritable sérieux la proposition du jeu comme objet de recherches;

À l'équipe TIO, à tous les membres du Latts, à qui ce travail doit beaucoup, et plus largement à tous ceux qui, à l'université de Marne la Vallée et ailleurs, m'ont permis, au fil du temps, de comprendre la richesse du métier d'enseignant-chercheur. Merci tout particulièrement à Ashveen Peerbaye, Eric Dagiral et Pierre-Henry Gomont qui ont accompagné et enrichi ma progression en laboratoire comme en jeu ou dans la "vie réelle", bien au-delà de ce que je pourrai exprimer ici. Merci aussi à Sylvain, Julien, Leslie, Thomas, Aurélie, Manuel et Lionel;

À Xavier, qui m'a ouvert l'accès à plus d'une coulisse, et plus d'une piste de réflexion. Merci plus largement aux travailleurs d'Age of Utopia, à g0eth, Aya, Hamster, Yog, Steph, Duff, Mitch, Qrrl, et à tous ceux que je ne peux citer, de m'avoir acceuillie dans la confidence de leur œuvre. Merci aux Songeurs, d'avoir également répondu à mes questions, et d'encore faire tourner ce si joli monde;

À tous les joueurs croisés, traversés, fréquentés le temps d'une vente, d'une instance ou d'une guilde sur Les Sentinelles. À *Veni Vidi Aggro* pour une première expérience de guilde, aux *Pirates du Nord* pour avoir transformé Caracole d'elfe de sang en une pirate aguerrie aux mœurs de l'Innomable, à *Azeroth Assistance* et sa pleiade de reroll, au *Peuple Fremen* pour ses petits drames quotidiens, au *Cri du Sang* pour m'avoir presque emmenée aux portes du Roi Liche. Merci à Steppe, Lavidia, Carmage, Carquois, Actaeon, mais merci aussi aux Rox0r77, lëgöläs et autres k3v1n;

À Gauthier pour avoir, presque toujours, supporté avec bon sens mes doutes. Merci à mes parents, Aldo et Marie-Louise, à mes sœurs, Marie-Amélie et Annabelle, et à ceux qui les accompagnent, notamment pour avoir souvent revu leur emploi du temps afin que je puisse achever ce travail;

À Salem, Ali, Aïssa, au petit monde du Muguet, pour sa Chouffe à bon prix, les discussions stériles, et celles qui changent la vie. Aux esthètes de la Job team, à Christophe, Seb et Arthur, à qui je dois mon intérêt critique pour le jeu vidéo.

"The problem of too serious or not serious enough arises in game encounters not because a game is involved but because an encounter is involved. (…) As far as gaming encounters and other gathering are involved, the most serious thing to consider is the fun in them. Something in which the individual can become unself-consciously engrossed is something that can become real to him."

Erving Goffman. "Fun in games". Encounters. 1961 pp. 69-72.

SOMMAIRE

INTRODUCTION GENERALE 10

« CE N'EST QU'UN JEU ! » 10
LE JEU, OBJET UTILE OU FUTILE ? 10
LE JEU, FORME SOCIALE PURE 12
LE JEU, CADRAGE SINGULIER DES INTERACTIONS 13
JEUX EN LIGNE MULTIJOUEURS A UNIVERS PERSISTANT 15
CE QUE CHANGENT LES « NOUVELLES » TECHNOLOGIES 19
PLASTICITE DES PRATIQUES, TECHNIQUES ET ESPACES MEDIATIQUES 20
L'ARENE D'UN MONDE EN PARTAGE 23
TERRAINS, METHODES, ET MATERIAUX 28
AGE OF UTOPIA : STILLNODE, ONIRIS ET LES SONGEURS 28
WORLD OF WARCRAFT : CARACOLE ET AUTRES AVATARS 31
TERRAINS ET RAPPORTS AU TERRAIN 35
DES MONDES EN PARTAGE ? 36

PARTIE 1 / CONNEXIONS 39

CHAPITRE 1 : DE NOUVELLES TECHNOLUDIES 42

I. JEUX ELECTRONIQUES 43

I.1. JEUX DE LABORATOIRE 44
I.2. LA MISE EN PLACE D'UNE INDUSTRIE 47
I.2.1. JEUX D'EXTERIEURS ET CONSOLES DE SALON 47
I.2.2. LE KRACH DES ANNEES 1980 ET LA RESTRUCTURATION DU SECTEUR 49
I.2.3. LA GENERATION NINTENDO 51
I.3. LE TOURNANT PROFESSIONNEL DES ANNEES 1990 53

II. CONNECTER LES JOUEURS 58

II.1. L'ELITISME CULTUREL ET TECHNOLOGIQUE DES PREMIERS UNIVERS EN LIGNE 58
II.1.1. PLATO, ILLINOIS, ÉTATS-UNIS 59
II.1.2. MULTI-USERS DUNGEON, ESSEX, ROYAUME-UNI 63
II.1.3. MULTI-USER DIMENSION, INTERNET 63
II.2. COMMERCIALISATION DES UNIVERS EN LIGNE 66
II.2.1. DES RESEAUX PRIVES AU WORLD WIDE WEB 67
II.2.2. MASSIVEMENT MULTIJOUEURS ET PERSISTANTS 69

CHAPITRE 2 : JEUX VIDEO ET CULTURE 72

I. RICHESSE DES TECHNOLOGIES, MONDES COMMUNS 74

I.1. L'INTERACTION LUDIQUE : TECHNIQUES ET SAVOIRS 74
I.2. CONVERGENCE DES PRATIQUES 77
I.2.1. MONDES FICTIONNELS 79
I.2.2. TECHNIQUES 81
I.2.3. PRATIQUES 83

I.3. DES UNIVERS PARTAGES ET MASSIFS 85

II. L'ESSOR DES GAME STUDIES 91

II.1. LE JEU COMME OBJET VULGAIRE, UNE EPOQUE REVOLUE ? 92
II.1.1. LE JEU COMME SIMULATION ET LES PLAY STUDIES 94
II.1.2 LUDOLOGIE CONTRE NARRATOLOGIE 94
II.2. LE JEU EN VAUT-IL LA CHANDELLE ? 95
II.2.1. LE RATTACHEMENT PROGRESSIF DU JEU VIDEO A LA SPHERE MONDAINE 96
II.2.2. L'URGENCE A TRAITER LE PHENOMENE LUDIQUE COMME UN PHENOMENE SOCIO-CULTUREL 97
II.3. TERRAINS DE JEU : LES LABORANTINS DU CYBERESPACE 98
II.3.1. LES ETHNOGRAPHES DU VIRTUEL 98
II.3.2. LE POTENTIEL EXPERIMENTAL ET QUANTITATIF DES NOUVEAUX MONDES 99
II.3.3. LE RAPPEL A LA PRISE EN COMPTE DU CONTEXTE TECHNIQUE DE LA PRATIQUE DES JEUX VIDEO 100

PARTIE 2 / FABRIQUE 103

CHAPITRE 3 : LA FACTURE D'AGE OF UTOPIA 106

I. D'UN MONDE DE DISCOURS A UN MONDE-OBJET 109

I.1. ÉLABORATION D'UN DISCOURS SUR LE MEILLEUR DES MONDES 110
I.1.1. SE DEMARQUER : DISTINGUER LE PRODUIT AU SEIN D'UNE OFFRE NOUVELLE 111
I.1.2. LES PERSPECTIVES COMMUNES D'AGE OF UTOPIA 112
I.2. LA GUERRE DES MONDES : CONCEPTEURS A L'ŒUVRE 115
1.2.1. L'ENTRE-DEUX DE LA DEFINITION DU PROJET 117
1.2.2. QUI COMPRENDRA LES JOUEURS ? OU LA « MISE AU PLACARD » DES GAME DESIGNERS 118
I.3. REFORMULATIONS 123
1.3.1. ÉVOLUTIONS CONJOINTES DE L'ORGANISATION ET DE SON PRODUIT 124
1.3.2. TRACES OU TRAME DU PASSE ? 127

II. UTOPIA COMME ARENE, OU OBJET COMMUN A DES MONDES HETEROGENES. 131

II.1. L'APPARENTE CHRONIQUE D'UNE MORT ANNONCEE. 132
II.1.1. DE L'AGE D'OR A L'AGE TRAGIQUE 132
II.1.2. UN DEVELOPPEMENT SOUS PERFUSION 137
II.2. MAIS LE MONDE TOURNE 142
II.2.1. L'ENTREE DES USAGERS DANS L'ARENE 143
II.2.2. RECONFIGURATIONS A L'ŒUVRE 145

CHAPITRE 4 : LES JOUEURS D'UTOPIA 150

I. L'USAGE EN CONCEPTION 152

I.1. LA FIGURE DU JOUEUR 153
I.1.1. DE MAUVAIS MAITRES 154
I.1.2. TOUS LES CONCEPTEURS SONT DES JOUEURS ? 155
I.2. À QUOI SERVENT LES JOUEURS ? 157
I.2.1. LE JOUEUR COMME PREUVE ET ARGUMENT D'AUTORITE 158

I.2.2. LES QUALITES CONTRAIGNANTES DE LA FIGURE DU JOUEUR 159
I.2.3. VEILLE SUR LE MONDE DES JOUEURS 162

II. JOUEUR TYPE ET TYPES DE JOUEURS 166

II.1. JOUEUR TYPE : LA VIE REELLE DES SONGEURS. 168
II.1.1. UNE POPULATION PARTICULIEREMENT DISPONIBLE AUX LOISIRS ? 169
I.1.2. UNE POPULATION ELECTIVE ? 174
II.2. TYPES DE JOUEURS 177
II.2.1. DU TEMPS A L'ACTIVITE EN JEU. 178
II.2.2. LES FACTEURS D'INFLUENCE SUR LES TYPES D'ACTIVITE EN JEU 186

PARTIE 3 / PRATIQUES 195

CHAPITRE 5 : JOUER, C'EST FAIRE QUOI ? 197

I. JOUER, C'EST FAIRE … QUOI ? 199

I.1. LE JEU COMME ESPACE INFORMATIONNEL ET COMMUNICATIONNEL 199
I.1.1. MON ONIRIS : PREMIERS PAS DANS L'ESPACE CLOS DE LA FICTION 200
II.1.2. NOTRE ONIRIS : RENCONTRE AVEC UN SONGEUR 201
I.1.3 ONIRIS COMME ESPACE D'ACTIVITES ET DE RENCONTRES LUDIQUES 203
I.2. SE CONNECTER N'EST PAS JOUER : ACTIVITES PRESCRITES ET PRESTIGE DES ACTIVITES 205
II.2.1. PRATIQUE ROUTINIERE, ACTIVITES INDETERMINEES 206
II.2.2. DU BON USAGE DU JEU : ACTIVITES PRESCRITES ET PRESTIGE DES ACTIVITES 207

II. JOUER ENSEMBLE 219

II.1. JEU COLLECTIF, JEUX DE ROLES 219
II.1.1. COMPOSITION D'UN GROUPE D'ACTION 220
II.1.2. DES ROLES POUR LA COORDINATION DE L'ACTION 222
II.1.3. DE LA QUESTION DES ROLES A CELLE DE L'INTERCONNAISSANCE 228
II.2. DE L'INTERCONNAISSANCE A LA PERENNISATION DU COLLECTIF 230
II.2.1. L'ACCES AUX RAIDS 231
II.2.2. CONTRAINTES PESANT SUR LES MODALITES DE L'ORGANISATION DE L'ACTION DE RAID 231
II.2.3. LA GESTION DES RISQUES PAR L'INTERCONNAISSANCE 233

CHAPITRE 6: TECHNOLOGIES DU JOUER ENSEMBLE 237

I. LES TECHNOLOGIES DEPLOYEES EN ACTION. 239

I.1. SEQUENCES ET ORGANISATION DE L'ACTION COLLECTIVE 239
I.1.1. METTRE EN SCENE L'ACTION COLLECTIVE 242
I.1.2. UNE SCENE D'ACTION COMMUNE, DES INTERFACES SINGULIERES. 248
I.2. GESTION DE L'INFORMATION : PLUS QUE SIMPLES OUTILS DE REPRESENTATION 251
I.2.1. UNE ERGONOMIE DELEGUEE AUX UTILISATEURS 252
I.2.2. « LE MEC NE PEUT PAS SAVOIR CE QU'IL SE PASSE DANS LA TETE DU TANK » 254
I.2.3. « BOMBE DE GRAVITE SUR VOUS ! » : CE QUE FAIT L'INTERFACE. 255

II. LES AUTRES ESPACES TECHNIQUES DU JEU. 258

II.1. LA GUILDE COMME VECTEUR DE DIVERSIFICATION DES TECHNIQUES DU JEU 258
II.1.1. LA NECESSITE D'UN ESPACE DE COMMUNICATION ASYNCHRONE 260
II.1.2. LE FORUM EST LA GUILDE ? 261
II.2. DES TECHNIQUES EN AMONT ET EN AVAL DE LA RENCONTRE LUDIQUE 264

PARTIE 4 / PARTAGE 275

CHAPITRE 7 : LES MONDES DES JOUEURS 278

I. PRATIQUES, ESPACES ET « IDENTITES LUDIQUES ». 280

I.1. LES IDENTITES LUDIQUES 280
I.1.1. UNE DEFINITION RELATIVE DU RAPPORT AU JEU 281
I.1.2. DES CONSTRUCTIONS COLLECTIVES 284
I.2. ESPACES D'INTERPRETATION ET DE CONFLIT 285
I.3. « CAN'T WE JUST GET ALONG ? » 288

II. JOUEURS CONTRE JOUEURS 290

II. 1. LE TAG DE FACTION : DES INTERPRETATIONS CONCURRENTES 291
II.1.1. JOUEURS CONTRE ENVIRONNEMENT 294
II.1.2. JCJ VS JCE, RP VS LE RESTE DU MONDE : DES OPPOSITIONS CLASSIQUES 295
II.2. ESPACES DISPUTES DE LA DEFINITION DU MONDE 296
II.2.1. QUI COMPOSE LA « COMMUNAUTE BRUYANTE » ? 297
II.2.2. ESPACES OFFICIELS ET ALTERNATIFS 299

CHAPITRE 8 : MEDIATIONS 304

I. LES ENJEUX DU METAJEU 306

I.1. LA QUESTION DE L'AUTORITE SUR L'ORDRE DU MONDE. 306
I.1.1. L'IMPORTANCE DU METAJEU 306
I.1.2. ENTRE TYRANNIE DES JOUEURS ET OMNIPOTENCE DES CONCEPTEURS. 309
I.2 « GERER LA COMMUNAUTE » DE JOUEURS ? 311
I.2.1. L'ICEBERG DE LA GESTION DE COMMUNAUTE 311
I.2.2. RECOLTER, TRIER, ET « PESER » L'INFORMATION 312
I.3. LES « CRIS » DES FORUMS 312
I.3.1. LES FORUMS COMME ESPACES CRITIQUES 313
I.3.2. LA « FATIGUE DE JEU » 314
I.3.3. L'AMBIVALENCE ET LA VIOLENCE MEDIATIQUE DU FORUM 316

II. UN DISPOSITIF DE MEDIATIONS 318

II.1. LE CHUCHOTEMENT DES BENEVOLES 318
II.1.1. RESTER EN JEU : ETABLIR UN CONTINUUM ENTRE LE STATUT DE JOUEUR ET CELUI DE DEVELOPPEUR 319
II.1.2. LES BENEVOLES RESTENT DES JOUEURS A SURVEILLER 321
II.2. LES ENJEUX DU TRAVAIL DE MEDIATION 323

CONCLUSION GENERALE 331

« CECI EST UN MONDE » 334
REGARDER LES UNIVERS LUDIQUES EN LIGNE COMME DISPOSITIFS D'ENGAGEMENT ET ESPACES DE FORMES RENOUVELEES DE SOCIABILITE 338

REFERENCES 340

TABLE DES FIGURES 355

ANNEXES 356

Abréviations principales 357
Ludographie 358
Ressources empiriques : récapitulatif 360
L'enquête AoU : précisions méthodologiques 362
Questionnaire 364

INTRODUCTION GÉNÉRALE

« Ce n'est qu'un jeu ! »

Mais n'est-ce pas déjà l'insulter sérieusement que d'appeler les échecs un jeu ?
– Stefan Sweig. Le joueur d'échecs

L'une des réactions parmi les plus fréquentes à l'exposé de notre objet de recherche a été de souligner le caractère exotique de ce dernier. Le jeu est pourtant courant dans l'analyse sociologique, surtout lorsqu'on le mobilise pour un usage métaphorique, en faisant référence au jeu comme espace mécanique incertain ; au jeu comme situation sociale dans laquelle des participants parient et prennent des risques pour obtenir des gains particuliers, ou comme modalité de lecture d'une interaction, d'une situation sociale dans laquelle les acteurs se retrouvent interprètes de rôles bel et bien définis. En revanche, il est vrai qu'en tant que cadre et objet d'activités collectives en soi, le jeu n'a, à première vue, que peu eu sa place dans les sciences humaines modernes.

Le jeu, objet utile ou futile ?

L'historien néerlandais Johan Huizinga donne en 1938 une importance culturelle primordiale au jeu, en inscrivant ce type d'activité comme une forme première d'expression humaine (*homo ludens*) au même titre que la connaissance (*homo sapiens*) et que le travail (*homo faber*). Son approche compréhensive du phénomène ludique s'oppose alors à des lectures positivistes, phénoménologiques ou encore fonctionnalistes de l'expérience du jeu.[1] Le jeu doit être perçu comme une activité qui fait, pour les individus, sens en soi, et non comme le vecteur d'autres intentions. La primauté qu'accorde Huizinga au sens subjectif de l'expérience de jeu permet de mieux comprendre le point de vue qu'il exprime par ailleurs, et selon lequel l'ère industrielle, avec ses sensibilités matérielles et bourgeoises, aurait conduit à un effacement de certaines formes

[1]Ainsi que le souligne Hector Rodriguez, dans un article qui revient sur le positionnement de la théorie du jeu proposée par Huizinga : « Viewed from a biological viewpoint, it makes sense to ascribe functional advantages to physical exercise, but these advantages are not the agent's primary motivation. People who play do so mainly because they treasure the experience of intense immersion that it uniquely affords. When pursued in a purely playful spirit, the ludic experience of tension, uncertainty or release is its own justification, not a means to some subsequent end. Play thus resists any form of narrowly instrumental analysis. » (Rodriguez 2006)

ludiques qui lui préexistaient, pour y privilégier un « solennel sérieux ».[2] Faut-il donner raison à cette perspective particulièrement pessimiste et historiquement située au vu du dédain relatif montré par certaines sciences sociales, dont la sociologie, pour l'étude du jeu comme phénomène pour soi ?

C'est, du moins, le point de départ d'une réflexion à laquelle nous invite le travail de synthèse opéré par Thomas S. Henricks dans l'ouvrage *Play Reconsidered. Sociological Perspective on Human Expression*.[3] Ce sociologue du jeu sportif souhaite répondre à l'appel lancé par Huizinga en interrogeant le traitement de l'expression humaine, plus largement que celui du jeu, par les auteurs structurants de la sociologie. Il s'intéresse ainsi à la question de la créativité et de la productivité qui relève d'une lecture du travail comme réalisation de soi et possibilité de connexion avec le collectif chez Karl Marx. Il retrouve la question des relations entre l'activité (et la créativité) humaine et le collectif au travers des rapports que la première entretient avec les normes sociales chez Émile Durkheim, et note un écho à cette relation dans celle qu'entretiennent le jeu et le rituel.[4] Il s'appuie sur les travaux menés par Max Weber sur la musique[5] pour interroger l'hypothèse d'une rationalisation du domaine de l'expérience elle-même, et parmi ses formes, du jeu, qui, dans cette perspective, apparaît moins comme une échappatoire à la complexité sociale que comme un élan vers elle[6]. Comme la musique, le jeu sportif pourrait être analysé comme ayant fait l'objet de l'instrumentalisation, de l'institutionnalisation, de la technicisation et finalement de la bureaucratisation de l'expérience de jeu dans les sociétés occidentales modernes. L'évolution sociale du jeu dans l'histoire et celle de la violence de la forme ludique, est un sujet qui sera également réfléchi au travers du sport comme source de création d'une tension émotionnelle dans une société par ailleurs pacifiée par Norbert Elias et Éric Duning[7]. S'il a perdu de la violence physique qui le caractérisait dans l'Antiquité, ou encore au Moyen Âge, le jeu reste une échappatoire temporaire au contrôle social des émotions. La standardisation du sport est également traitée dans ce cas comme conjointe à la formation des

[2] Le sport est un exemple de ces transformations en ayant acquis une vocation de « stérile excellence », dont l'expérience est essentiellement une question d'indicateurs quantitatifs et qui est soumis à des impératifs économiques de rentabilité. (Henricks 2006:19; Huizinga 1988:119)
[3] (Henricks 2006)
[4] (Durkheim 2003)
[5] (Weber 1998)
[6] Concernant toujours le sport, comme un passage obligatoire de l'accomplissement de soi. (Henricks 2006:79)
[7] (Elias, 1998) Le terme sport, selon le dictionnaire Littré, est un « mot anglais employé pour désigner tout exercice en plein air » et prendrait racine dans le vieux français desport (ou deport), « amusement ». *Desport* a également pour définition : « manière d'être du corps, manière de se tenir ». Mais aussi : manifestation, plaisir, distraction, profit, plaisanterie, et encore : délai, selon le dictionnaire Godefroy (Godefroy 1826)

clubs anglais : le jeu sportif n'est pas seulement un exutoire cathartique, il fait alors aussi partie de la construction d'une *lingua franca* pour des individus qui reconnaissent là un lien mutuel[8].

Réfléchir notre objet au regard de ces auteurs classiques de la sociologie est en partie un exercice de spéculation, car peu de leurs travaux portent un intérêt explicite à l'activité de jeu, et encore moins la mettent au cœur de leur réflexion. Il reste que l'exercice est riche, car il permet de souligner le lien entre tous ces travaux : celui d'un questionnement sociologique fondamentalqui s'articule autour de la tension exercée par les rapports entre l'individu et le collectif, entre l'expression humaine ou ce qu'on nomme parfois la créativité et les structures et normes sociales.

Le jeu, forme sociale pure

Reste à savoir si le jeu tient bien, comme le défendait Huizinga, un rôle singulier dans la complexité de ces articulations. Il semble que ce soit le cas selon Georg Simmel, pour qui il faut distinguer, sans les séparer, contenu et formes de la vie sociale, culture subjective et culture objective. Les individus poursuivent des intérêts, buts et motifs qui s'expriment au travers de modes ou formes de relation spécifiques. Dans cette perspective, le jeu est singulier en ce qu'il est d'abord perçu comme une forme sociale pure, autonome. Dans le jeu, ou dans les formes ludiques de la sociation, la forme sociale devient elle-même le contenu de l'interaction. Le jeu peut-être ainsi vu comme un genre d'interaction singulier qui donne la possibilité de mettre ces formes sociales à distance. Jouer, c'est contempler le monde comme un artifice.[9] Le jeu est donc profondémment marqué par cette dynamique de distanciation qui exige, entre autres, de travailler à rendre les interactions impersonnelles : dans le jeu, il faut jouer un rôle, et certaines différences doivent être effacées pour supporter un sentiment d'unanimité.[10]

Plusieurs points nous intéressent particulièrement dans la proposition de lecture du jeu faite par Simmel. D'abord, il y a là l'idée que le phénomène ludique puisse être considéré comme spécifique non en tant qu'objet, ou comme activité, mais comme une modalité de la sociation. Cet exemple de la sociabilité comme forme ludique de la sociation est tout à fait parlant. Le jeu compte effectivement parmi les formes de l'interaction les plus fréquentes lors de certaines rencontres collectives. C'est notamment le cas à l'occasion de réunions familiales, de séminaires

[8] « Thus, « parliamentarization » in the political sphere was paralleled by a « sportization » of pastimes, that is, by the development of leisure activities withinwithin self-administrated frameworks or associations and schools commited to fair and « gentlemanly » competition (…) the qualities of the sportsman became established as a broadly recoginzed public ideal. » (Henricks 2006:105)

[9] Ainsi la sociabilité apparaît pour Simmel comme une « forme ludique de la socialisation ». (Simmel 1991)

[10] « (…) the purely and deeply personal traits of one's life, character, mood, and fate must likewise be eliminated » (Simmel 1991)

de travail, ou autre événement, tout particulièrement lorsqu'il réunit des individus dans un contexte extra ordinaire. Parce qu'il est la construction d'une enclave dans la vie sociale, un cadre que l'on construit volontairement « à part », le jeu peut, en théorie du moins, se réclamer de déplacer la donne des rôles et des positions sociales, le temps d'une partie, à défaut d'être en mesure de la défaire.[11]

La conception du jeu comme forme sociale pure, mode de relation pour soi, associée à un caractère impersonnel et à un travail de distanciation, trouve ensuite nous semble-t-il, un écho dans la célèbre formule paradoxale mise en avant par Gregory Bateson[12] « Ceci est un jeu ». Cette formule comprend l'idée que le jeu constitue effectivement un accord de mise à distance temporaire du sens habituellement attribué à certaines actions. On retrouve également certains éléments simmeliens dans l'analyse que proposera Erving Goffman du jeu[13], lui-même marqué par la réflexion de Bateson sur les notions de cadre et de contexte. Goffman voit dans le phénomène ludique à la fois un cas exemplaire du type singulier de cadrage des relations sociales que proposent rencontres focalisées, et l'occasion de traiter analytiquement le phénomène qu'est l'amusement (*fun*).

Le jeu, cadrage singulier des interactions

Gregory Bateson, en travaillant sur l'évolution de la communication et sur ses différents niveaux, observe le jeu comme une forme d'interaction qui suppose que les participants puissent communiquer, au-delà d'un niveau dénotatif, à un niveau méta, c'est-à-dire auquel le discours est l'objet du message. Il différencie le niveau métalinguistique[14] de la métacommunication, dans laquelle l'objet du discours est la relation entre les locuteurs. Le message *«* ceci est un jeu » induit que l'on altère doublement le sens donné aux actions des participants. *« Développé, l'énoncé « ceci est un jeu » donne à peu près ceci : « des actions auxquelles nous nous livrons maintenant ne désignent pas la même chose que désigneraient les actions dont elles sont des valant pour »*[15]. Par exemple, le geste ludique d'une attaque nie dans le même temps qu'il dénote une agression. L'énoncé apparait alors comme structurant la communication, structure qui reste cependant extrêmement instable. Ceci amène

[11] L'activité de jeu permet ainsi *a priori* de redistribuer temporairement les cartes, même si, comme a pu l'observer à la fin des années 1930 William Foote Whyte, le déroulement et l'issue d'une partie collective de bowling peut aussi refléter et réitérer une distribution des rôles déjà établie dans un groupe. (Whyte 2007:55-65)
[12] (Bateson 1995)
[13] (Goffman 1961)(Goffman, 1961)
[14] « (…) par exemple : « Le son verbal "chat" vaut pour n'importe quel membre de telle ou telle classe d'objets » ou « Le mot "chat" n'a pas de fourrure et ne peut pas griffer ». (Bateson 1995:209)
[15]». (Bateson 1995:211)

Bateson à relever des formes d'interaction ludiques plus complexes qui sont fondées non pas sur la prémice « ceci est un jeu » mais plutôt sur la question « est-ce un jeu ? ».

Ainsi, la proposition de Bateson nous encourage, à la suite de Simmel, à percevoir le jeu comme une modalité particulière d'interaction. Il souligne dans le même temps son caractère instable, le présentant comme la mise en action d'un cadre davantage que comme une structure donnée *a priori.*

Le questionnement de Bateson concernant la communication et le processus de cadrage nous permet d'établir un pont avec l'approche goffmanienne du jeu. Erving Goffman voit dans le phénomène ludique l'occasion de développer l'analyse d'un type singulier de cadrage des relations sociales, celui des rencontres focalisées. Goffman s'intéresse au jeu parce qu'il s'intéresse à cette unité d'organisation des interactions (*encounter*), qu'il pense devoir distinguer par ses propriétés, de l'unité sociale que sont les groupes[16]. Le jeu n'est ainsi pour lui que l'une des occurrences possibles de cette forme particulière de la vie sociale : « *Quelques exemples de rassemblements focalisés : un tête-à-tête ; la délibération d'un jury ; une tâche conjointement poursuivie par des personnes physiquement proches les unes des autres, une partie de cartes, la danse d'un couple ; faire l'amour ; boxer* »[17]. Les rencontres focalisées doivent d'abord être perçues pour Goffman au travers du fonctionnement de la « membrane » qui les contient et qui contribue à définir les frontières d'un monde de significations qui s'avère tout à la fois singulier, et impensable sans les liens qu'il entretient avec l'extérieur. Cette « membrane » fonctionne au travers de règles définissant ce qui est exclu de ce monde (*rules of irrelevance*), ce qui peut en faire partie (*realized resources*) et la façon dont ces ressources actualisables peuvent être distribuées, de façon à la fois liée et distincte d'un monde de signification plus large (*transformation rules*). Autrement dit : « *Une rencontre fournit à ses participants un monde, mais le caractère et la stabilité de ce monde sont intimement liés aux relations sélectives qu'il entretient avec un monde plus large.* »[18] On retrouve encore une fois avec Goffman une attention portée sur la tension, ou la distanciation induite par les interactions, et plus particulièrement dans celles qui focalisent explicitement l'attention de ses participants. Ce qui va en fait porter l'attention de Goffman tout particulièrement vers le jeu est l'intérêt qu'il porte au phénomène qu'est le *fun* (imparfaitement traduit par l'amusement), comme état non conscient d'absorption, ou de

[16] « (…) Unfocused interactions consists of those interpersonal communications that result solely by virtue of persons being in one another's presence (…). Focuses interactions occurs when people effectively agree to sustain for a time a single focus of cognitive and visual attention, as in a conversation, a board game, or a joint task sustained by a close face-to-face circle of contributors. » (Goffman 1961:7)
[17] Traduction de l'auteur. (Goffman 1961:18) -
[18] Tda. (Goffman 1961:18)

captation[19] par une activité. Cet état a pour effet de conforter la vraisemblance de la situation dans laquelle sont engagés les participants, et donc de la maintenir. Ce phénomène est présent dans tous les types de rencontres focalisées, mais le jeu est, selon Goffman, l'une des seules activités dont l'existence est soumise à la capacité de justifier cet amusement chez ses participants.

Le jeu apparait bien au travers de ces lectures comme une activité sociale à la fois commune et singulière. Commune, puisque la forme ludique est présente dans presque toutes les sphères et composantes de la vie sociale. Commune également, puisque les ressorts du jeu, et les questions qu'il pose, ne lui sont pas, pour la plupart, exclusifs. Pourtant, la singularité du jeu est, de toute évidence, un enjeu : qu'elle apparaisse au travers de la question de la distance entre expression individuelle et exigences collectives, du regret de rationalisation du domaine de l'expérience, de la représentation du jeu comme catharsis, ou de son rôle supposé d'effacement des distinctions sociales ordinaires. Le jeu est toujours présenté dans une plus ou moins grande mesure comme une aire socialement libre. Pour répondre à ce caractère nécessaire, le jeu est ainsi que le décrivent Bateson et Goffman, l'objet d'un travail de cadrage. À la lecture des travaux de ces deux auteurs, ainsi qu'à celle de Simmel, trouve aussi l'idée d'une tension maintenue dans la forme ludique entre distance et proximité, d'une instabilité qui tient au fait que l'activité prenne son sens en relation avec un monde social plus large, dont on veut, dans le même temps, la séparer. Le thème de la séparation de l'activité ludique est de fait au cœur de notre thèse, car c'est précisément l'ordre et les conditions de cette première que questionnent les objets auxquels elle s'intéresse, soit les jeux en ligne multijoueurs à univers persistant.

Jeux en ligne multijoueurs à univers persistant

L'objet sur lequel porte notre analyse est un genre singulier de jeu collectif, conçu avec et médiatisé par les technologies de l'information et de la communication. Les jeux de ce genre sont appelés en français jeux en ligne massivement multijoueurs à univers persistant, et désignés plus couramment par l'acronyme anglo-saxon « MMOG » pour *Massive Multiplayer Online Game*. Les MMOG proposent à une clientèle de joueurs, contre abonnement mensuel, le service d'un environnement ludique graphiquement représenté, qu'ils peuvent investir durablement (de quelques semaines à plusieurs années), et au sein duquel ils peuvent agir et interagir entre eux en temps réel. Les MMOG apparaissent à peu près sous la forme qu'on leur connaît aujourd'hui

[19] Dans un sens proche de celui qui est donné à ce terme, appliqué à un contexte différent, par Franck Cochoy, en soulignant le jeu d'équilibre entre ouverture et fermeture qu'il induit (Cochoy 2004:23).

dans la seconde partie des années 1990, en s'insérant au sein d'un ensemble de nouvelles pratiques, cultures et techniques ludiques que l'on voit se développer entre les années 1970 et 1980. Ils partagent avec le jeu vidéo, sur ordinateur ou console, des qualités graphiques, des modes de représentation et des savoir-faire tant en termes de conception que d'usage. Ils ont en commun par ailleurs avec le jeu de rôle dit « papier crayon » des univers (ou genre) de référence, par exemple celui de la fantaisie héroïque qui doit autant aux inspirations littéraires de type Tolkieniennes[20] qu'à leur traduction en univers ludique, exploitée par le *Donjons & Dragons* de Gary Gigax et Dave Arneson[21], ou celui de l'univers du genre du *Space Opera*, qui dialogue avec une certaine littérature de science-fiction comme avec le cinéma et les séries télévisées populaires. Avec, enfin, les premières formes de jeux qui permettent à des joueurs distants physiquement d'investir un environnement stable dans le temps[22], ils partagent une technologie, mais aussi des principes de régulation qui sont spécifiques et liés à l'investissement simultané d'un seul environnement par de nombreux utilisateurs[23]. Les MMOG partagent enfin avec ces trois grands types ludiques des principes qui cadrent les modes d'action et d'interaction avec la structure matérielle du jeu comme avec d'autres joueurs. Ce type de jeu est resté quelque temps circonscrit à un public d'usagers à la fois sensibilisé à un certain type de culture ludique populaire, aux pratiques informatiques et qui dispose de ressources institutionnelles, matérielles, ou économiques autorisant la connexion à un réseau informatique. À la fin des années 1990, le succès d'Internet accompagne un élargissement progressif de leur audience : les centaines de milliers de joueurs du monde proposé par *EverQuest* (EQ, 1999, Sony) font alors figure de révolution concernant les codes du genre et sa capacité d'audience.[24] Entre 1999 et 2004, le nombre d'abonnements à ce type de jeu serait passé de quelques milliers à plus de 6 millions.[25] Pour les studios de développement de jeu vidéo, qui par ailleurs peinent à trouver un équilibre entre le temps de développement d'un produit et sa durée d'exploitation, l'idée de bénéficier non

[20] La trilogie du *Seigneur des Anneaux*, par J.R.R. Tolkien paraît entre 1954 et 1955. Elle ne constitue cependant qu'une partie des récits qui communiquent un univers élaboré de façon composite par l'auteur.

[21] Publié en 1974 par TSR..

[22] On pense ici non seulement aux jeux à interface texte qui apparaissent sur les réseaux universitaires du Royaume Uni à la fin des années 1970, c'est-à-dire les *Multi-User Dungeons* (MUD) mais aussi, aux expérimentations menées antérieurement sur des plate-formes éducatives américaine comme PLATO, et un peu plus tard sur des réseaux privés : CompuServe, Quantum Link, etc.

[23] La mise en place de ces régulation spécifique au jeu en ligne à univers persistant constitue une part non négligeable des écrits sur les expériences précoces d'univers virtuels (Dibbell 1998; Morningstar et Farmer 1994)

[24] Richard Bartle, concepteur de jeu, dans un livre dédié au design des univers virtuels qui est publié en 2004, notera ainsi qu'il est illusoire de penser être à même de dépasser les centaines de milliers d'utilisateurs de l'*EverQuest* de Sony.(Bartle 2004:11)

[25] Selon des estimations réalisées à partir de différents types de données (communiqués officiels, sources internes, articles de presse, etc.) concernant le nombre d'abonnements à une sélection de titres et proposées par les sites MMOGCharts et MMOGdata. (Ibe 2009) La première des limitations de ces estimations, et non la moindre est la portée de l'indicateur qu'est le nombre de souscriptions actives à un abonnement au jeu (et non le nombre de joueurs).

seulement de la vente du logiciel ludique, mais encore d'une rente sur son usage est très séduisante. L'époque est, dans un contexte plus large, optimiste quant à la révolution technique, économique et sociale portée par le Réseau des réseaux, et favorable à l'investissement dans de nouveaux cadres et de nouvelles formes d'échange. Les MMOG sont aisément associés alors encore à l'expérimentation de la mise en place d'univers virtuels, au sens qu'évoque également le terme de cyberespace[26]. Parmi les multiples projets de développement de MMOG qui sont publiés au début et au milieu des années 2000, on voit ainsi apparaître des objets singuliers, comme *Second Life* (2003, Linden Lab.), qui se présente comme un espace ouvert de création en ligne plus que comme un jeu. L'autre grande figure de ces années est le titre *World of Warcraft* (WoW, 2004), publié par Blizzard Entertainment, studio de développement de jeux vidéo d'ores et déjà célèbre pour les succès mondiaux qu'il a rencontrés avec différents titres multijoueurs.[27]Si *EverQuest* avait fait l'effet d'un explosif structurant le marché des MMOG pour le début des années 2000, WoW a pour celui-ci l'effet d'une véritable bombe, que sans doute même Blizzard n'avait pas anticipé. Les serveurs de jeux hébergeant les copies d'Azeroth, l'univers proposé par WoW sont d'abord déployés et ouverts aux joueurs des États-Unis, puis d'Europe et enfin d'Asie. Début 2006, soit à peu près un an après sa sortie, il comptabilise 6 millions de souscriptions, auxquelles viennent chaque année se joindre deux millions supplémentaires jusqu'à 2009 pour finalement sembler à peu près stabiliser son public autour de 12 millions de joueurs.[28] Ainsi, si on estime le nombre total d'abonnés à des MMOG autour de 21 millions en 2010, plus de la moitié de ces souscriptions concernent le titre de Blizzard. Il n'est alors pas surprenant de retrouver ce dernier au cœur de la plupart des discours, les plus communs comme les plus spécialisés, sur les MMOG. Pour autant, le nombre de souscriptions n'est pas le nombre de joueurs, et cette lecture, qui d'un côté souligne le caractère dominant de WoW sur le marché des MMOG peut masquer de l'autre une diversité réelle de l'offre et des pratiques des univers ludiques et fictionnels qui ont été lors des dernières années, et sont encore aujourd'hui, partagés en ligne[29].

Bien que présentant différents modèles de conception, de systèmes de jeu, d'architecture technique et de mise en réseau, on peut dégager quelques grandes caractéristiques utiles à

[26] On pense par exemple aux initiatives qui tenteront de s'inscrire dans la ligne du projet *Deuxième Monde* de Canal + Multimédia, lui même paru en 1997.

[27]Blizzard est alors déjà populaire. On lui doit les séries *Starcraft, Warcraft*, et *Diablo*, qui sont toutes inscrites parmi les meilleures ventes de jeux vidéo. Le studio possède une réputation positive quant à la qualité de ses produits et s'il n'a pas fait ses preuves dans la gestion d'un service tel que celui d'un MMOG, à l'expérience de la conception de produit et de plateformes d'exploitation de jeux multijoueurs en ligne.

[28] En suivant toujours les estimations fournies par MMOGcharts et MMOGdata. Le studio a régulièrement dans ce cas annoncé à la presse l'augmentation de son nombre d'abonnés. Ces données sont encore susceptibles d'évoluer sous l'effet de la dernière extension de WoW, publiée le 7 décembre 2010.

[29] Les données cumulées de souscriptions à différents titres masquent notamment les cas de pratique conjointe de ceux-ci. On peut rester abonné à WoW, qui a très nettement un effet de référence et rassemble un vivier important de compagnons de jeux, tout en investissant (temporairement ou non) un titre différent.

l'appréhension de ces objets dans le cadre de l'analyse que nous en proposons. Les titres auxquels nous nous intéressons ici sont matérialisés par des représentations graphiques et interactives d'univers fictionnels conçus comme des systèmes clos, ce qui a conduit à les les nommer mondes virtuels. Techniquement, cela signifie dans la plupart des cas que les joueurs de MMOG possèdent un logiciel client, qui héberge certaines données sur leurs ordinateurs et leur permet de se connecter au(x) serveur(s) de jeu via le réseau Internet, moyennant un abonnement mensuel compris entre 12 et 15 euros. Plusieurs centaines à plusieurs milliers d'utilisateurs se connectent ainsi simultanément à distance et investissent le même univers ou des copies à l'identique de celui-ci. Pour le jeu vidéo, du côté des usages comme de la production, avec ces univers ludiques en ligne se transforment les pratiques et les relations. Produire un monde en ligne est un processus long, qui a la complexité de la conception d'un jeu vidéo et les incertitudes propres aux industries culturelles. Comme dans tout processus d'innovation, on doit y rassembler les intérêts d'artistes, d'ingénieurs, de techniciens, de gestionnaires de projet, de communicants et d'investisseurs. Mais surtout le meilleur des mondes doit pouvoir supporter leurs définitions différentes, et trouver une cohérence dans leurs négociations. À ces contraintes, il faut ajouter le fait que les concepteurs de MMOG se trouvent finalement fournisseurs du service d'un environnement ludique qu'il faut surveiller, réguler, maintenir et alimenter en nouveau contenu. Il faut donc inclure dans l'espace de la production la figure du joueur, au travers de la systématisation et de la montée en importance de fonctions préexistantes ou de nouvelles fonctions (test, support client, gestion de communauté). Du côté des joueurs, on observe que l'espace de jeu et sa pratique ne se superposent pas. On ne fait pas que jouer lorsque l'on est dans l'espace logiciel du jeu, dont la fréquentation est routinière : souvent on attend, parfois on discute avec des amis, de la famille, des collègues, on règle des conflits, on s'occupe. En revanche, les joueurs comblent les lacunes médiatiques de l'espace logiciel du jeu en trouvant dans les médiums plus généraux de communication du Web (sites, forums, IM) des extensions pratiques, notamment pour une communication asynchrone, un archivage et un espace libre d'expression sur le monde. Car enfin jouer, ce n'est pas faire la même chose pour tous les joueurs. L'une des difficultés ici étant que les diverses pratiques et représentations du monde ne peuvent coexister que dans une certaine mesure, et entrent parfois en conflit. Lorsque ces visions du monde sont construites et représentées collectivement à l'image d'identités ludiques, elles peuvent être mises en avant pour tenter d'influencer la définition du monde. Les concepteurs tâchent de leur côté de garder un contrôle sur l'évolution de la définition du monde, de rester maîtres du jeu. Les univers ludiques et fictionnels que représentent les MMOG apparaissent de cette manière comme des mondes en partage.

Ce que changent les « nouvelles » technologies

Les jeux vidéo comportent des dimensions artistiques, techniques et communicationnelles. La forme ludique nouvelle qu'ils présentent est visiblement médiatique : elle emprunte les mêmes supports et technologies que les médias qui lui sont contemporains (télévision, ordinateurs personnels), elle appuie la standardisation de ses genres et de ses codes sur les bases d'une culture populaire partagée : culture « de masse », qu'elle nourrit en retour.

En considérant le jeu comme un texte, le courant d'étude qu'est la narratologie s'inscrit dans une approche qui associe le jeu vidéo à des formes culturelles plus classiques. Le premier reproche qui est fait à la narratologie, par ceux que l'on nommera les ludologues, est d'ignorer les spécificités du jeu vidéo liées à sa nature interactive et à l'activité particulière qui est exigée de ses récepteurs. La mise en réseau des joueurs, sur Internet, avant même ou indépendamment de celle des jeux eux-mêmes, a attiré l'attention des chercheurs vers une autre perspective : celle qui offre de considérer les joueurs comme des utilisateurs actifs plus que des récepteurs, et les jeux vidéo comme des médiums interactifs, des outils culturels plus que comme des médias de masse. Les efforts de redéfinition opérés par la ludologie apparaissent surtout comme le motif de l'autonomisation d'un champ de recherche : les Game Studies. Cette autonomisation passe par une ouverture disciplinaire. Le changement d'orientation des études anglosaonnes sur le jeu est tout à fait parallèle aux diffusions conjointes des univers ludiques en ligne et des formes renouvelées de communication et d'usage des technologies de l'information via Internet. Finalement ce qui compte, ce n'est pas de savoir si les jeux vidéo sont lus comme des textes ou utilisés comme des outils culturels, mais de mettre en avant l'articulation de leurs pratiques avec les enjeux forts de la compréhension du rapport médiatisé des individus au monde social qu'ils offrent à l'observation. Les univers ludiques en ligne mettent ainsi selon nous en exergue deux types de problématiques majeures, qui ne sont pas tout à fait étrangères aux questions que soulèvent plus généralement les usages du Web. La première nous renvoit au processus de circonscription du jeu en tant que domaine « à part », en soulignant et en rendant visible la grande plasticité de ses pratiques, de ses techniques et de ses espaces médiatiques. La seconde, en interrogeant le jeu comme activité de construction d'un monde, nous renvoit quant à elle à des questionnements qui portent sur les articulations entre conception et usage.

Plasticité des pratiques, techniques et espaces médiatiques

Les premiers théoriciens du jeu semblent lui avoir reconnu des qualités particulières pour se distinguer de la sphère des activités quotidiennes. Roger Caillois définit le jeu comme ne prenant sens qu'en tant qu'activité improductive et séparée : elle est circonscrite dans un espace-temps qui lui est dédié, enjeux et conséquences compris[30]. Parmi l'héritage théorique de Huizinga, le courant des *Game Studies* retiendra quant à lui le concept de « cercle magique » ainsi défini, parmi d'autres cadres possibles à l'expression ludique : « *l'arène, la table à jeu, le cercle magique, le temple, la scène, l'écran, le tribunal, ce sont là tous, quant à la forme et à la fonction, des terrains de jeu, c'est-à-dire des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés, et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières. Ce sont des mondes temporaires au cœur du monde habituel, conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée* »[31].

Depuis plusieurs années, les recherches sur les pratiques des univers ludiques en ligne conduisent cependant à remettre en cause l'idée du jeu comme activité « à part », « séparée » des activités ordinaires. La simple existence d'un commerce de biens ludiques[32] par exemple, tend à contredire aussi bien les caractères improductifs, inconséquents, que l'absence de corrélation entre la vie ordinaire, mondaine, et le jeu. La notion de cercle magique est en fait soumise à la critique, en ce qu'elle tend à figer l'objet de l'étude dans un certain formalisme et ne constitue pas un recours analytique pertinent pour penser les articulations entre les pratiques des joueurs et les environnements sociaux et culturels dans lesquels ces joueurs s'inscrivent[33].

La circonscription négociée du jeu

La régularité avec laquelle l'image du cercle magique est convoquée, en appui ou en critique, nous invite cependant, *a contrario*, à la considérer comme essentielle. Le cercle magique n'est pas sans rappeler l'image de la membrane qui est évoquée comme cruciale dans la description du jeu comme rencontre focalisée par Goffman ou la question de la distanciation énoncée par Simmel et encore présente dans le paradoxe Batesonien. Dans ces cas, la circonscription ou l'écart présenté par le jeu sont décrits comme un processus dynamique plus qu'un état donné. Le ludologiste danois Jesper Juul propose selon nous l'une des interprétations parmi les moins figées du cercle magique. La critique dont la notion fait l'objet est selon lui stérile, car fondée sur une mauvaise lecture. Il ne s'agit pas en effet de chercher à savoir si les joueurs sont ou non réellement coupés du monde par une frontière infranchissable. Il faut comprendre le concept dans une perspective

[30] (Caillois 1985)
[31] (Huizinga 1988:30)
[32] (Castronova 2005a)
[33] (M. Consalvo 2009; Gary Crawford 2009)

dynamique et interactionnelle : « *Il ne s'agit certainement pas de la séparation parfaite d'un jeu d'avec le reste du monde, mais d'une séparation imparfaite que les joueurs négocient et appliquent* »[34].

Dans cette perspective, on peut concevoir que la circonscription du jeu soit constitutive de l'activité, tout en passant par un travail de négociation entre les joueurs. Circonscrire la séparation d'un jeu est une expérience commune et collectivement négociée, elle revient à en définir les règles, c'est-à-dire à désigner ses espaces, ses objets, et à cadrer les possibles significations, relations et interactions existant entre ces éléments, et entre eux et les joueurs. Lors d'une partie de cartes dans un bistrot, les joueurs en délimitent les espaces : sans même prendre en compte que l'on ne pose pas ses cartes sur la table voisine de celle autour de laquelle se positionnent les joueurs, les jeux proposent des espaces partagés, privés, ou contestés. Les participant définissent également ses objets : on joue avec un jeu de 32, de 54 cartes, avec ou sans atouts ou joker ; enfin leurs significations et relations : selon que l'on joue au bridge, au poker, à la belote, ou encore au tarot, cartes, espaces et interactions ne prennent pas les mêmes significations lors de l'activité de jeu. Ce qu'on pourrait également nommer en suivant Goffman un travail de cadrage de l'expérience n'est pas seulement une condition préalable à partie de jeu, et le cadre une chose donnée une fois pour toutes. L'instabilité de l'interaction ludique, qui a déjà été notée, est une marque de ce que le travail de définition (ou de cadrage) y est continu, car ses relations comme ses significations n'ont rien d'une évidence *a priori*, et ce, même sous couvert de la légitimité des règles du jeu. Autrement dit, le travail de circonscription de l'activité de jeu n'est jamais exhaustif, pas plus que les frontières négociées ne sont imperméables au monde qui lui est extérieur - comme lorsque le garçon de café, qui apporte les consommations, commente en plaisantant la partie en cours. De la même manière, concernant les objets qui nous intéressent, on verra que le jeu n'est pas délimité par l'espace logiciel du jeu, qui offre pourtant l'une des meilleures matérialisations du cercle magique, en proposant un univers à huis clos, automatiquement réglé et a priori exclusif. Les joueurs lorsqu'ils sont en jeu, ne font pas que jouer. Par ailleurs leurs activités, y compris celles de négociation des frontières du jeu, n'ont pas toutes lieu en jeu, soit au sein de son espace logiciel. La remise en question de la façon de penser l'encerclement de l'activité de jeu permet ainsi de penser sous un angle différent celle des espaces dans lesquels elle se déroule. En suivant l'idée de frontières non seulement temporaires, mais définies par les joueurs eux-mêmes on peut commencer à poser la question des modalités de cette négociation permanente des frontières.

[34] Tda. (Juul 2008:62)

La plasticité des espaces médiatiques du Web

La question des rapports entre joueurs, jeu et technologies émerge alors comme centrale et inséparable de celle de la circonscription négociée du jeu. L'extension, la réduction ou la qualification d'espaces du jeu passe *a fortiori* par un travail de négociation qui a lieu non seulement entre les joueurs, mais encore entre les joueurs et les technologies. On s'interroge donc sur ce que les phénomènes mis en avant par les univers ludiques en ligne doivent aux technologies spécifiques qu'ils engagent, et par, ou avec lesquelles les joueurs s'engagent en jeu. Ces technologies soutiennent le logiciel de jeu et l'expérience ludique telle qu'anticipée par les concepteurs, et affectent également la communication et l'information qui a lieu autour de l'univers ludique.

Des affinités entre activité ludique et technologies de l'information et de la communication ont été soulignées par Nicolas Auray, qui insiste avec pertinence à la fois sur les pratiques innovantes autorisées par la malléabilité de ces technologies, et sur leur capacité à réduire les coûts de passage entre l'espace ludique collectif, qui rassemble des participants à grande échelle, et la vie ordinaire.

> Les propriétés des TIC conviennent merveilleusement à ces propriétés du jeu : la souplesse communicationnelle rend aisées les bifurcations, la plasticité des interfaces appelle les détournements innovants. Au-delà, les TIC donnent un essor majeur au jeu collectif. Elles créent de nouvelles échelles de coordination, pour un nombre démultiplié de joueurs. En permettant de jouer à distance et depuis chez soi, le jeu en ligne abaisse le coût d'introduction dans les parenthèses ludiques et dans la vie ordinaire.
>
> – Nicolas Auray[35]

La plasticité des outils et des espaces de communication du Web, ici également soulignée, est un caractère assez généralement observé par la sociologie des usages des technologies de l'information et de la communication (TIC). Cette plasticité semble conjointe à l'émergence d'une exigence double : celle de la standardisation d'espaces médiatiques utilisés par une population importante et hétérogène en profil comme en pratique, et celle de la gestion complexe de cadres sociaux d'activités qui apparaissent aujourd'hui plus continus que séparés, tels que les continuums entre activités professionnelles et amatrices, ou activités publiques et privées, etc. L'effet des TIC est, en ces domaines comme pour le jeu, peut-être moins de superposer ces cadres que de rendre visible le caractère artificiel de la définition sociale de leur séparation. Dans ce cas il est néanmoins à considérer comme un effet conséquent, car ces technologies, toutes plastiques qu'elles soient, obligent les individus qui sont engagés dans leur pratique à composer avec des positionnements multiples dans ces continuums et à y effectuer de fins arbitrages. Classer les

[35] (Auray 2003)

contacts de sa messagerie instantanée ou de son profil de réseau social dans des catégories qui définissent les types de communication et d'information qui leur sera accessible est une d'obligation à qualifier les relations que nous entretenons avec ces individus. De même, la mise en place récente par Blizzard d'un système qui permet aux joueurs des titres qu'il publie de se contacter en jeu non pas au travers de leur nom personnage, mais de leur nom réel, peut obliger les joueurs à se positionner sur le fait qu'ils distinguent ou non leur identité en jeu de leur identité réelle. Mais ces deux cas ont également à voir avec la nécessité d'une gestion et d'une différenciation des rapports entretenus avec une population hétérogène d'utilisateurs de ces espaces. La question de la massification entre ainsi également dans le problème des MMOG à être et à rester circonscrits au seul statut de jeu. Les TIC donnent effectivement, ainsi que le remarque Nicolas Auray, un essor majeur au jeu collectif, non seulement en autorisant le partage d'un univers de pratique et de représentation ludique commun à des milliers, voire à des millions d'utilisateurs à une échelle mondiale, mais aussi en proposant à ses publics des activités qui exigent d'un nombre élevé de participants un degré important de coordination. Dans le même temps, la massification du public des MMOG tend à renforcer son hétérogénéité, hétérogénéité qui ne rend pas vraiment aisée la négociation d'une définition commune des limites du jeu. La plasticité des TIC est un enjeu pour cette négociation, dans laquelle tous les participants n'ont pas, de fait, et contrairement à une définition idéale du jeu, un poids égal.

L'arène d'un monde en partage

À trop vouloir prendre part au jeu en portant l'attention sur les comportements innovants des joueurs, et notamment sur la part qu'ils prennent dans la définition d'un univers ludique, on risque d'oublier qu'une approche en terme d'ordre négocié, qui émerge ici comme modèle possible d'appréhension de l'activité ludique, n'est envisageable, selon Anselm Strauss, qu'en admettant l'existence d'un contexte autorisant la négociation. La négociation est soumise à la possibilité d'appui sur des conditions structurelles. L'ordre social pour Strauss résulte de la relation complexe qui existe entre un processus de négociation quotidien et celui d'une évaluation périodique qui délimite les possibles de la première[36]. Autrement dit, pour saisir l'ordre social

[36] Selon les termes de l'auteur : « J'emploie le terme d'ordre social dans un sens très vague, en référence aux particularités les plus vastes des groupes, des organisations, des nations, des sociétés et des ordres internationaux qui produisent les conditions structurelles dans lesquelles des négociations de types particuliers sont ou non proposées ou imposées par des acteurs (…) Dans certains ordres sociaux, les conditions structurelles sont telles que certains types de négociation sont impossibles ou improbables, tandis que d'autres sont possibles et fréquents. Les conditions structurelles affectent aussi la manière dont les acteurs perçoivent l'ordre social et ce qu'ils croient, pour eux et pour les autres, possible ou impossible, problématique ou probable. » (Strauss 1992:253).

dans sa dynamique il faut réfléchir à la fois ce qui est stable et ce qui est changeant, et éviter de donner à la relation entre ces deux éléments un sens unique.

Le spectre de questionnements que supporte cette perspective est étendu. Dans quelles conditions les joueurs d'un MMOG sont-ils à même de négocier le cadrage de leur activité ? Avec qui, et avec quoi s'opèrent ces négociations ? Font-elles appel uniquement à des contextes structurels propres et internes à l'univers ludique ou d'autres contextes peuvent-ils entrer en compte ?

Une autre manière de poser la question est de se demander de quoi sont faits les univers ludiques en ligne. On considère alors que le jeu peut avoir un rôle infrastructurel au sens relationnel développé par Susan Leigh Star et Karen Ruhleder, qui permet de penser la tension entre des interprétations qui articulent l'échelle locale et globale.[37] Mais pour savoir de quoi sont faits les MMOG, il faut entrer dans la sphère de la conception. Il s'avère que le processus de production d'un univers ludique est également sous l'effet de tensions, de négociations et d'incertitudes.

Mondes sociaux, technologies et négociations

Jouer nous semble bien être un mode de cadrage singulier des interactions, mais que dire alors du jeu lui-même comme objet ou comme système de règle ? Goffman, toujours dans « Fun in games », décrit explicitement l'activité de jeu comme étant celle de la construction d'un monde. Par là, il se réfère à la signification unique attribuée à des objets et à des comportements pendant une interaction ludique. Il attire ce faisant notre attention sur le fait que les interactions ludiques qui sont au cœur de son travail ont lieu lorsque des individus jouent à des jeux. Or l'intégralité des significations induites par la situation de jeu n'est pas définie lors de l'interaction de jeu elle-même : des individus qui participent à une partie de bridge n'ont pas conçu les objets (les cartes) qu'ils manipulent, et la signification qu'ils leur attribuent peut certes présenter des variations, des ajustements, mais est rarement redéfinie intégralement dans l'interaction, ou lors de la rencontre ludique. Les jeux (*games*) délivrent en effet selon les dires mêmes de l'auteur une matrice d'événements possibles et sont un « *matériel qui permet d'actualiser toute la gamme d'évènements et de rôles de ces mondes [qui est] disponible localement pour les participants* ».[38] Autrement dit, l'activité de jeu est l'actualisation dans l'interaction d'éléments qui sont en partie contraints, soit d'un monde virtuel

[37] « *Une infrastructure n'apparaît que lorsque la tension local/global se résorbe,* c'est-à-dire lorsque les pratiques locales sont suggérées par une technologie à grande échelle qui peut être utilisée de façon naturelle et prête à l'emploi. L'infrastructure devient transparente dès que les variations locales sont fondues dans les changements organisationnels et devient un chez-soi sans ambiguïté pour certains. Elle n'est ni physiquement localisée ni permanente mais représente une relation opérationnelle, étant entendu qu'il n'y a pas de chez-soi qui soit universel. »(Susan L. Star et Ruhleder 2010:120)

[38] (Goffman 1961:26)

au sens de *possible*. En insistant sur les contraintes matérialisées de l'activité de jeu, loin de revenir sur la mise en avant de la question de la négociation, c'est bien une perspective en termes de mondes sociaux inspirée par le travail sur cette notion réalisé par Anselm Strauss que nous convoquons, afin saisir la multiplicité et la complexité de la mise en œuvre d'un MMOG.

L'anthropologue Thomas M. Malaby, dont les travaux ont porté sur les jeux de hasard et les paris comme sur *Second Life*, a lui-même proposé une nouvelle définition des jeux qui dépasse la question du jouer dans un article intitulé « *Beyond Play : A New Approach to Games* »[39] : « les jeux sont les domaines partiellement délimités et socialement légitimes d'une contingence contrainte qui génère des résultats interprétables ». Cette définition nous parait utile pour mieux entendre la façon dont le jeu peut être considéré comme l'activité de construction d'un monde sans omettre le fait qu'une partie de ce monde soit déjà modelé. Notre analyse des MMOG suggère en effet que ce genre de jeu du moins, puisse être considéré comme un cadre matériel, qui convoie et qui contraint des significations et des représentations du monde tout en laissant ouverts des espaces de négociation, que nous croyons constitutifs de l'activité de jeu. Dans une perspective en termes de mondes sociaux, les jeux peuvent être considérés comme un domaine « partiellement délimité » et constituent ainsi une forme d'infrastructure au sein de laquelle on observe les pratiques ludiques. Cette infrastructure agit comme condition structurelle au sens de Strauss, par sa capacité à autoriser « *un domaine socialement légitime de contingence contrainte* » et de ce fait, la possibilité même d'occurrence d'une négociation (« résultat interprétable »). Si nous considérons que le jeu (*play*) est une activité de construction d'un monde qui est partiellement cadrée par les jeux (*game*), il nous faut nous demander comment ces jeux sont eux-mêmes élaborés.

Partir de la conception : jouer le trouble-fête ?

Les dix dernières années ont vu se déployer une production scientifique importante sur les jeux en ligne, et plus particulièrement les MMOG. Ceci étant, certaines des dimensions de ces objets y sont traitées avec récurrence, tandis que d'autres en sont quasiment absentes. Une part notable des facettes de l'usage individuel comme collectif de ces jeux a ainsi été mise à l'étude par des travaux émanant des sciences humaines. Chercheurs en psychologie, philosophie, en sciences de l'information, sciences de l'éducation, en économie, sociologie, anthropologie ont largement ouvert et contribué au questionnement concernant les formes de socialisation particulières des joueurs. Cela, tant en questionnant la nature des sociabilités médiatisées[40] qu'en portant la focale sur le jeu comme espace dans lequel les joueurs expérimentent des phénomènes complexes de

[39] (Malaby 2007)
[40] (Ducheneaut et al. 2007)

déviance et de régulation[41], ou bien encore en s'intéressant aux propriétés pédagogiques de l'objet et de son usage, dans un contexte individuel comme collectif. Cette recherche relativement abondante, reste globalement tournée vers le jeu comme activité et vers les joueurs dans leurs rapports interpersonnels plus que vers le jeu comme objet dans une perspective sociotechnique de manière générale, et encore moins vers la mise en rapport entre usage et activité de conception et de production des jeux en ligne, à de rares exceptions[42].

Certes, les terrains concernant la production de jeux sont plus difficiles d'accès que ceux de leur usage. Cela peut en partie s'entendre du fait que les entreprises de jeu vidéo, sauf exception, protègent jalousement les entrées et sorties de leurs domaines, et qu'elles aient longtemps été peu sensibles à l'intérêt que pouvaient représenter pour leurs produits des recherches en sciences humaines. Mais au-delà de cette difficulté, il semble que ce champ d'étude voue un intérêt très modéré à cette dimension de l'objet. L'absence relative d'intérêt pour les aspects sociotechniques de la conception et de la production des univers virtuels nous renvoit ici au constat fait par le sociologue Gary Alan Fine, dans l'introduction de son ouvrage dédié à la pratique du jeu de rôle sur table : étudier la conception d'un univers de jeu serait le genre de travail que l'on peut accuser « (…) *de transformer par alchimie ce qui est intrinsèquement fascinant en quelque chose d'aussi morose que des données d'enquête informatisées.* »[43] Bien au-delà du fait de jouer le trouble-fête, la question de savoir si le processus de production d'un univers virtuel est suffisamment singulier pour que son étude puisse constituer un apport pertinent vaut la peine d'être posée.

Le délicat partage

> *L'audience ne se contente pas de regarder l'histoire. L'audience est l'histoire. Les joueurs produisent autant qu'ils consomment – peut-être plus.*
> *- J.C. Herz*[44]

De fait, observer la fabrique des jeux en ligne, non pas pour elle-même, en s'arrêtant aux portes du studio de développement, mais en tâchant à l'inverse de mettre en relation autant que possible

[41] (Mia Consalvo 2007; Fields et Kafai 2009)

[42] On pense ici aux travaux de la sociologue Aphra Kerr qui s'est penchée sur l'industrie du jeu vidéo comme sur les modalités de production au sein d'un studio de développement, mais aussi sur les dynamiques entretenues entre producteurs d'un jeu en ligne et développements alternatifs à celui-ci (De Paoli et Kerr 2009; Kerr 2002, 2006) Concernant l'intérêt plus spécifique pour les modalités de création d'univers virtuels, on renvoie ici au travail de l'économiste Peter Zackariasson, qui a interrogé l'élaboration de l'univers *Anarchy Online* par la société FunCom (Zackariasson 2010) et à celui de l'anthropologue Thomas M. Malaby sur les coulisses de Linden Lab et de son *Second Life*. (Malaby 2009)

[43] « (…) les sociologues qui étudient les loisirs sont typiquement attaqués sur deux fronts. Sur le premier, ils sont accusés de manquer de sérieux quant à leurs ambitions académiques. Sur le second, ils sont accusés de transformer par alchimie ce qui est intrinsèquement fascinant en quelque chose d'aussi morose que des données d'enquête informatisées. » (Fine 2002:8)

[44] Tda. (Herz 2002)

conception et usage nous semble permettre pour le moins d'éviter le double écueil fantasmatique, d'une distribution extrême des rôles de conception et d'usage.

D'une part, l'une des conséquences problématiques de ce manque de goût pour la « fabrique » du jeu est selon nous que lorsque les chercheurs interrogent l'impact des intentions des concepteurs sur la définition du jeu ou l'expérience du joueur, ils ont de fait le plus souvent pour point de départ l'univers de jeu avec ses mécanismes et technologies tels que disponibles pour les utilisateurs. Les intentions des concepteurs et des développeurs - considérés comme un ensemble par défaut homogène, difficilement accessible à l'enquête, sont alors déduites de l'observation en contexte d'usage du logiciel de jeu. Ce faisant, il est tout à fait possible d'interpréter comme intentionnelle une fonctionnalité contraignant le comportement des joueurs, alors qu'il s'agirait originellement d'une faille, requalifiée en tant que fonctionnalité suite à sa perception en tant que telle par les joueurs. C'est aussi risquer de largement sous-estimer les effets de bords, et les dépendances techniques sur des projets de développement à long terme, avec lesquelles les développeurs doivent faire plus souvent contre mauvaise fortune, bon cœur. C'est enfin isoler ces derniers d'un contexte socio-économique qui dépasse le cadre de la société d'édition. En opérant un genre d'ingénierie inverse, les chercheurs reflètent en effet parfois la propension des joueurs à construire une représentation fantasmagorique - pour ne pas dire démiurgique, des développeurs de jeu. Observer un contexte réel de production et retracer son histoire écarte largement, on le verra, la représentation d'un concepteur omniscient et omnipotent.

Le second fantasme analytique, qui est le miroir du premier, est celui de la vision idéale d'une coconstruction, ou collaboration harmonieuse entre producteurs et utilisateurs participants. Celui-ci doit beaucoup à l'enthousiasme généré autour des usages participatifs des technologies de l'information et de la communication, de l'externalisation de la production de contenu (*user generated content*), de la théorisation de l'innovation horizontale[45]. Poussé à l'extrême, il propose des représentations des univers ludiques en ligne dans lesquelles les concepteurs sont les simples administrateurs de mondes, soumis à la créativité débordante des joueurs. Partant de la volonté de valoriser l'usager en tant qu'acteur de l'innovation, ces approches oublient bien souvent que ce qui est surtout en jeu dans le processus de coconstruction est la question de l'interaction entre usagers et producteurs et celle des médiations qui distribuent ces deux rôles. Elles oublient également l'absence d'une représentation homogène de l'univers ludique au sein des populations de joueurs.

[45] (Von Hippel 1995)

Le pouvoir de changer le monde est ainsi inégalement distribué, au sein de la conception, comme au sein de la population de joueurs. Côtoyer l'usage, la production, et participer aux processus de médiations conduit, plutôt qu'à la mise en avant d'une collaboration intense et directe entre deux pôles homogènes, à celle d'un travail continu de maintien d'une distance des rôles respectifs de ceux-ci, au sein desquels co-existent par ailleurs des représentations concurrentes du monde.

Terrains, méthodes, et matériaux

Age of Utopia : Stillnode, Oniris et les Songeurs

Age of Utopia

Age of Utopia est le titre d'une saga fictionnelle qui fonde un univers dit de « science fantasy ». Stillnode, un studio français créé en 2000, développe à partir de cet univers un jeu de rôle en ligne multijoueur (Massive Multiplayer Role Playing Game : MMORPG). Le premier épisode d'*Age of Utopia* se déroule sur la planète Oniris, et propose un environnement relativement hostile aux joueurs, qui y incarnent des réfugiés: les Songeurs. *Age of Utopia* est disponible pour trois communautés linguistiques : française, anglaise et allemande, auxquelles correspondent trois serveurs de jeu. [46]

Stillnode

L'observation participante menée dans l'entreprise qui produit AoU est à la fois le résultat d'une opportunité offerte par le responsable de la gestion de communauté de la société de développement de jeux vidéo Stillnode et la volonté de mettre à l'épreuve la question de la coconstruction des jeux en ligne par les usagers et les concepteurs. Notre contact, de son côté, était intéressé par les apports éventuels d'une approche sociologique pour un exercice profession, la gestion de communauté, en cours de construction et qui fonctionne alors essentiellement sur le mode de l'expérimentation. L'accord est donc d'entrer chez Stillnode sous le statut d'assistant (stagiaire) dans cette équipe et de réfléchir à la possibilité de mise en place d'outils de mesure et de sondage de l'opinion des Songeurs. Ce travail sera entamé, mais finalement interrompu pour des raisons de gestion interne de l'entreprise.

[46] Dans le souci de respect de l'anonymat des personnes rencontrées, les noms, titres et sigles qui seront ici utilisés ont été autant que possible rendus anonymes.

L'entrée par le pôle de gestion de communauté, à l'interface entre les joueurs du titre *Age of Utopia* et les développeurs de leur espace de jeu s'est avérée à cet égard plus que fructueuse. Le travail mené pour Stillnode consiste alors essentiellement à suivre les forums de discussion « officiels » d'Age of Utopia, c'est-à-dire ceux qui sont maintenus et modérés par Stillnode, à alerter le responsable de gestion de communauté en cas de problème émergeant, à rédiger une synthèse bimensuelle de l'activité des joueurs sur le forum à destination de l'ensemble du personnel, et à traduire (littéralement) pour la communauté française les actualités publiées sur le site officiel en anglais.

Dans ce contexte, le premier contact avec le monde du jeu passe aussi par l'observation et l'immersion dans un studio de développement, limitant de fait la capacité à surestimer le pouvoir d'anticipation et de réaction des développeurs. Ceci d'autant plus que Stillnode, au moment où l'observation participante est menée, c'est-à-dire entre avril et septembre 2006 n'est pas tout à fait une entreprise florissante, et qu'*Age of Utopia* n'est pas à proprement parler un franc succès commercial. Avec probablement moins de 15 000 joueurs dans ses plus beaux jours, le titre fait même plutôt pâle figure à côté des millions d'abonnés de Blizzard Entertainment. Mais *World of Warfcraft* est le seul titre parmi les jeux en ligne qui atteigne et ait jamais atteint cette popularité, et l'histoire de Stillnode est en fait proche de celle de nombreux studios de développement qui ont, autour des années 2000, cherché à bénéficier de l'engouement naissant pour les univers virtuels. Sa singularité tient en fait dans sa longévité davantage que dans sa situation financière délicate.[47]

Outre les notes prises en situation d'observation, une vingtaine d'entretiens semi-directifs ont été réalisés entre avril 2006 et décembre 2007 avec différents membres du personnel de Stillnode, parmi l'ensemble des différents corps de métiers encore présents dans la production. La réalisation des entretiens a été étalée sur une période assez longue, durant laquelle la situation de Stillnode a grandement évolué. Cette évolution conduit très certainement à des effets de variations dans les discours sur le développement et ses conditions de travail des personnes interrogées, effets que l'on a cherché à prendre en compte lors de l'analyse. Un certain nombre de documents de travail et de conception ont par ailleurs pu être rassemblés lors de l'observation participante elle-même, mais une quantité plus conséquente et plus systématique de ces derniers sera en fait recueilli après le dépôt de bilan de Stillnode, au début de l'hiver 2006. Fin 2006, c'est donc la fin de Stillnode, mais pas d'*Age of Utopia*. La société est rachetée par une compagnie

[47] Pour n'en citer qu'un, le titre *Dark & Light*, développé par NPCube semble présenter une histoire très proche de celle d'*Age of Utopia*. Il fera, en revanche, une apparition beaucoup plus brève sur le marché. Le nombre de jeux en ligne développés ne serait-ce que dans la catégorie des Massive Multiplayer Online Role-Playing Game est a priori considérable (Contributeurs Wikipedia 2010c), et bien peu d'entre eux parviennent à attirer des audiences qui assurent, a minima, leur pérennité.

allemande, spécialisée dans la diffusion de jeux multijoueurs en ligne, mais le répit accordé au monde d'Oniris est de courte durée. La société allemande est placée en liquidation judiciaire à l'automne 2007. Le dernier serveur de jeu d'*Age of Utopia* ne s'éteindra qu'en février 2008. Ce moment marque la fin de notre investigation sur cet objet et le début de la phase de traitement et d'analyse des matériaux récoltés. Au-delà de la lecture des forums, une dizaine d'entretiens ont été réalisés avec des joueurs, dont certains faisaient alors partie des équipes de bénévoles affectés au support, à l'animation ou à la modération d'AoU.

Oniris et les Songeurs

Dans l'optique de travailler la question de l'articulation entre usage et conception, interroger les Songeurs sur leurs pratiques et leurs représentations d'AoU autrement que par leur production écrite dans le seul contexte de la participation à cette forme particulière qu'est le forum de discussion était indispensable. Suite à l'annonce, en janvier 2008 de la fermeture prochaine des serveurs, nous avons décidé, en partie pour pallier l'urgence à saisir une audience large avant sa dispersion probable, de réaliser une enquête par questionnaire en ligne à destination des joueurs francophones.[48]

Le questionnaire comportait 86 questions adressées aux joueurs francophones d'AoU ainsi que des espaces disponibles à l'expression libre à la fin de chacune de ses six parties thématiques (« Vous et le jeu » ; « Age of Utopia » ; « Le temps de jeu » ; « Communauté, guilde » ; « Hors jeu » ; « Vous et les 'devs' »). Après sa mise en ligne, la présence du questionnaire a été annoncée sur quatre forums de discussion : le forum officiel (encore en ligne à l'époque), les deux forums alternatifs principaux hébergés par des sites portails dédiés aux jeux en ligne (*Jeux on Line* et *Mondes Persistants*) et sur le site d'une campagne menée à partir de fin 2006 pour la récolte de fond visant le rachat du jeu par une association incluant les donataires (principalement des joueurs et anciens joueurs).

Après tri et mise à l'écart des doublons, 208 réponses complètes ont pu être recueillies sur une période de 4 mois (de février à mai 2008). En retraçant l'origine des visites, on constate que la plupart des répondants ont été recrutés via les forums de discussion et plus particulièrement via celui du site de l'association. Celui-ci connaissait en effet une forte fréquentation, liée sans aucun doute au fait qu'il ait représenté une source d'information qui était alors régulièrement alimentée – ce qui n'était plus le cas à ce moment du forum officiel, face à aux incertitudes concernant la survie possible du monde des Songeurs. En raison de ce mode particulier de diffusion et de

[48] Une copie du questionnaire de l'enquête AoU pourra être trouvée en annexe ce mémoire.

certaines caractéristiques ressortant d'une première lecture des résultats, il nous semble probable que l'enquête ait essentiellement touché des joueurs particulièrement investis, en majorité des « vétérans », souvent abonnés des premiers jours, et intégrés aux sous-groupes « visibles » de la communauté d'AoU, c'est-à-dire davantage ceux qui fréquentent les forums et participent fortement à l'activité collective en ligne que les joueurd qui réservent leur temps à l'activité en jeu et s'intéressent peu à la vie de la « communauté des Songeurs ». L'enquête AoU comporte ainsi des biais de recrutement qui sont en eux-mêmes significatifs de différenciations dans les pratiques des joueurs. Ceci étant, prenant en considération le fait que la population d'AoU est alors estimée à quelques milliers d'abonnés (probablement moins de 5000), obtenir plus de 200 réponses a été un résultat plutôt surprenant et satisfaisant.

Le terrain Age of Utopia permet donc de s'intéresser à la dimension historique et évolutive du projet, via la mise à disposition d'archives internes ou accessibles en ligne qui permettent de « suivre » l'évolution du monde entre 2000 et 2008. Dans le même temps, les données récoltées et les observations réalisées en 2006 offrent une perspective plus transversale des contraintes et relations de travail des équipes de développement, du travail de médiation et de traduction opéré par les gestionnaires de communauté, et des « dynamiques » traversant cette population de joueurs.

World of Warcraft : Caracole et autres avatars

L'expérience de jeu est une des multiples facettes présentées par *Age of Utopia*, et non la moindre. Si l'on s'est intéressée à l'usage au travers de l'analyse des forums, du questionnaire en ligne, et d'entretiens avec les Songeurs, notre immersion dans l'univers a été plutôt limitée, correspondant en cela au constat fait par ailleurs de l'absence d'investissement important dans l'univers de jeu par la plupart des membres de Stillnode. Une observation participante des premières phases du jeu a bien été réalisée pour ce travail de thèse, mais notre passage sur *Age of Utopia* et son Oniris, au travers de l'avatar Nagini dont il sera question ici, a été, quoique instructif et nécessaire pour suivre et comprendre un certain nombre d'échange sur les forums de discussion, plutôt bref, du moins relativement au temps que nous avons passé à parcourir les terres d'Azeroth et à investir le produit *World of Warcraft*. Sans pouvoir être présenté comme une stratégie *a priori*, le choix de recourir à ce second terrain comme entrée d'observation participante sur l'usage s'est avéré plutôt concluant en tant qu'approche compréhensive et ethnographique.

Le monde de l'art de la guerre

Warcraft est le titre désignant un univers médiéval fantastique à l'origine du jeu de rôle en ligne multijoueur à univers persistant produit par la société Blizzard Entertainment, et sorti dans le commerce à la fin de l'année 2004. Comme dans le cas d'Age of Utopia, les joueurs du monde de Warcraft investissent les terres des royaumes d'Azeroth sur différentes serveurs ou copies identiques du jeu, dites « royaumes ». Chacun des royaumes, distingués par une langue de référence, et un mode de jeu singulier, peut accueillir jusqu'à 5000 joueurs simultanément.

Caracole et autres avatars

Notre première expérience en jeu sur WoW remonte à 2005, et ce, dans le cadre de loisir personnel. Une coupure de la pratique a eu lieu entre 2005 et 2007 et nous avons repris un abonnement après la fin de la période du stage réalisé chez Stillnode, alors que le titre avait, depuis quelques mois déjà, déployé sa première extension, *Burning Crusade*. Le personnage de Caracole, voleuse elfe de sang, a alors été créé pour rejoindre sur un royaume « jeu de rôle », la compagnie de certains membres de Stillnode. Une prise de notes, à la manière d'un journal de terrain, a été suivie en relevant des expériences qui paraissaient pertinentes (interactions singulières, exercice de coordination, déploiement de stratégie, conflits internes de guilde) de manière non systématique durant deux premières années de jeu, accompagnant l'apprentissage de l'univers, des systèmes de jeu contre les intelligences artificielles lors d'action de combat solitaire ou menées en petits groupes de joueurs et la progression de Caracole. Durant les premiers mois de jeu, les interactions s'effectuent essentiellement dans des contextes d'interconnaissance forte (collègues, amis). Avec Caracole, nous avons ensuite intégré un groupe de joueur composant une guilde dite « jeu de rôle » imposant (ou du moins suggérant) des interactions spécifiquement normées. Le développement de personnages alternatifs sur la fin de cette période a ouvert l'opportunité d'expérimenter d'autres modes de jeu, tels que les activités coordonnées de combat en groupe de cinq joueurs contre les intelligences artificielles proposées par le jeu (« JcE » ou « Joueur contre Environnement »), ainsi que les activités de combat contre d'autres joueurs (« Joueur contre Joueur » ou « JcJ »). Fin 2008, avec la sortie d'une nouvelle extension pour *World of Warcraft*, nos activités de joueuse ont encore évolué pour se tourner plus assidûment vers ce que l'on nomme le « contenu haut niveau », soit la participation à des donjons plus difficiles et avec des groupes de joueurs plus nombreux. Pour cela, un autre type de guilde de joueur a été intégré, toujours avec Caracole, en présentant des contraintes et des modes d'interactions encore distincts. Cette période marque aussi le début d'un recueil d'information plus systématique sur les

activités menées en jeu, et notamment lors d'actions collectives complexes : les raids, passant alors également par l'enregistrement de conversations orales et écrites[49].

Pour un compte rapide de l'expérience d'observation participante menée en jeu avec *World of Warcraft*, il est possible de recourir à des indicateurs fournis par le logiciel de jeu, dont le principal est le temps cumulé de connexion pour un avatar depuis sa création. Cette mesure s'obtient en tapant la commande « /played » dans le canal de discussion. Le /played de Caracole est, en décembre 2010 de 78 jours, 15 heures, et 46 minutes, pour une période de 4 ans, ce qui représente une heure et quart de jeu par jour en moyenne. Mais si Caracole est notre personnage principal, il n'est pas le seul. Achrone, prêtresse, créée en juillet 2007, totalise de son côté 32 jours 5h et 26 minutes pour la même période. Notre compte joueur dispose de 8 personnages qui ont régulièrement été connectés sur cette période. En cumulant le temps indiqué par le /played de ces personnage, on comptabilise au total 155 jours de jeu soit 17,5 heures par semaine ou 2,5 heures par jour en moyenne. Nous le verrons, la mesure du temps en jeu n'est cependant pas tout à fait fidèle à celle du temps dédié à la pratique, entre autres parce qu'elle ne prend pas en compte le temps passé à récolter et échanger des informations en dehors de l'espace logiciel du jeu.

Mais tu travailles ou tu joues?

Cette question qui remet en cause le sérieux d'une démarche de recherche qui passe par la pratique d'un jeu est venue essentiellement de notre entourage professionnel. Elle s'avère à la fois étrange et pertinente. Questionner le sérieux de l'immersion dans l'activité de jeu est étrange dans un contexte actuel de recherche en sociologie, puisqu'elle revient à remettre en cause la méthode pourtant aujourd'hui souvent revendiquée de l'observation participante. C'est également pour cette raison qu'elle nous paraît pertinente. Il nous est effectivement impossible de qualifier exclusivement notre expérience sur le monde de Warcraft de travail ou de jeu, tout à fait de la même manière qu'il nous est impossible de qualifier exclusivement notre expérience dans les locaux de la production d'Utopia d'expérience de travail d'observation. Les paradoxes de la démarche d'observation participante ont largement été commentés. La double exigence d'investissement et de distanciation a notamment été critiquée, et l'inversion des termes de l'expression a été revendiquée pour mettre en avant la primeur du statut de participant sur celui d'observant[50]. En entendant par le terme de participation le fait de faire comme ou de faire avec les autres participants à la pratique observée, notre démarche s'apparente à cette notion de

[49] On dispose ainsi d'une série de 6 enregistrements de sessions de raid (communication orales et écrites) effectués entre Mai et Avril 2010. La durée des enregistrements, délimitée par les entrées et les sorties des canaux de discussion de groupe, est de 3 à 5 heures chacun.

[50] Pour une synthèse des mobilisations différentes des notions de participation observante et d'observation participante, voir (Soulé 2007)

participation observante. Dans le champ anglo-saxon récent des Game Studies, peut-être à cause de sa proximité avec le courant plus large des Cultural Studies, comme de la forte présence des récits de type ethnographiques, le positionnement des chercheurs comme participants est rarement questionné, il va presque de soi que le chercheur est un joueur, et la suspicion aurait plutôt tendance à se poser sur les études distantes de l'expérience de la pratique.

Malgré le confort d'une terminologie méthodologique adaptée au type de récolte de matériau effectué en jeu, et la reconnaissance *de facto* de cette approche par le champ interdisciplinaire s'articulant autour de notre objet, il nous faut reconnaître que la légitimité d'exploitation de ce terrain n'a d'abord rien eu d'une évidence. Ce, d'autant plus que nous avions d'ores et déjà une expérience du jeu : le terrain semblait donc construit par opportunité[51] et non stratégiquement. Dans les faits cependant, la décision d'investir l'univers de WoW a complètement accompagné depuis 2007 nos questionnements sur le phénomène social et technique que représentaient les MMOG, tout en considérant à l'origine les apports en information de cette expérience pratique comme périphériques à notre travail de thèse. Ce n'est que lors des premiers travaux préliminaires d'écriture du mémoire de thèse que la pertinence à mobiliser cette expérience comme terrain à part entière est apparue avec évidence. Il ne s'agissait pas d'inscrire l'analyse dans un contexte implicite de savoirs subjectifs sur la pratique des MMOG, mais bien au contraire de tacher de rendre explicites ces savoirs subjectifs, et de construire ainsi une distance, toute artificielle qu'elle puisse être, à ceux-ci, tout comme il ne s'agissait pas de « cacher » notre investissement personnel vis-à-vis d'Utopia, mais d'utiliser la transcription, et le processus de restitution comme forme d'objectivation du propos. Nous considérons ainsi notre investissement dans la pratique observée comme nécessaire plus que comme suspecte. Nécessaire mais non suffisante, puisque le rapport à cette expérience doit être travaillé avec attention et rigueur pour pouvoir servir de matériel à l'analyse.

Dans ces conditions, la richesse compréhensive de cette immersion peut pleinement être exploitée. Cette richesse est multiple, elle repose sur la finesse de la perception des usages des techniques, outils et médias de la pratique dans les interactions avec les systèmes de jeu, comme avec les joueurs, à un niveau microsociologique. Sur le long terme, elle tient dans l'expérience singulière d'un parcours de joueur, et des évolutions de nos pratiques au cours de ce parcours. Elle relève également la perception des évolutions du produit et leur impact comme le « vieillissement » inéluctable du monde et de sa population de joueurs, en dépit des mises à jour et extensions rafraîchissantes proposées par Blizzard.

[51] (Lapassade 2006)

Vous n'avez pas de boîtes aux lettres ?

La pratique de WoW nous a également permis de déchiffrer une partie majeure du discours des joueurs d'AoU, et de mieux comprendre les modalités de leur investissement. En tant que pratique d'un monde alternatif, elle nous a permis de mieux appréhender ce qui relevait d'une culture ludique commune au moins aux deux mondes. Mais surtout, elle nous a offert l'occasion de saisir les points de divergence de ces deux univers. Par exemple, les abonnés de WoW ont, selon les résultats d'enquête du *Daedalus Project*[52], en moyenne 8, 7 personnages par compte de joueur, et ceux d'Utopia, selon notre enquête, en ont 3,2. Beaucoup de facteurs peuvent expliquer cette différence, à commencer par le temps dédié à la pratique. Les systèmes de jeu sont cependant un élément crucial : celui d'AoU autorise un personnage unique à développer l'ensemble des compétences disponibles dans l'univers (type de combat, différents artisanats, etc.), alors que celui de WoW contraint, pour un personnage à choisir un type de combattant (une classe : guerrier, prêtre, voleur, etc.) et deux types d'artisanat, favorisant a priori la multiplication des personnages alternatif.

Le monde dans lequel évoluait Caracole n'était définitivement pas celui qui encadrait le quotidien des Songeurs, et ce contraste culturel a permis d'élaborer une réfléxion concernant la source de ces distinctions, entre autres éléments, concernant l'impact de certains choix de conception sur les pratiques et les représentations des joueurs. Ce point s'est révélé particulièrement pertinent lors des entretiens non directifs réalisés avec des joueurs d'Utopia suite à la diffusion du questionnaire en ligne. Apprendre par exemple, lors de l'un de ces entretiens que les Songeurs ne disposaient pas de l'équivalent du système de courrier en jeu de WoW, qui permet aux personnages d'échanger différentes ressources de manière asynchrone, peut par exemple dans ces conditions ouvrir une série de questions (« Vous n'avez pas de boîte aux lettres ? Mais comment faites-vous pour échanger des ressources entre vos personnages ? ») concernant les conséquences d'un choix de conception sur les pratiques et les types d'interaction des joueurs.

Terrains et rapports au terrain

Notre lecture des dynamiques d'élaboration et de partage des univers ludiques en ligne est entièrement corrélée à la façon dont notre recherche a été conduite. Celle-ci, du point de vue de la conception comme de l'usage est marquée par la proximité aux terrains induite par l'observation participante. Nous ne sommes pas plus entrée dans le studio de développement

[52](Nick Yee 2010)

qu'en jeu, en tant que sociologue. Il n'y a finalement que vis-à-vis des joueurs d'Utopia interrogés par questionnaire et en face à face qu'une relation d'enquêteur à enquêté à pu parfois apparaître, mais encore alors, modérée par notre double identité de joueuse de MMOG et d'ancienne employée de Stillnode. Dans les deux premiers cas, nous n'avons pas pour autant cherché à dissimuler nos intentions de recherches, celles-ci venant simplement s'ajouter au statut de stagiaire, ou de joueuse, suffisantes en elles-mêmes à justifier notre présence et à qualifier les relations avec les personnes rencontrées.

Les apports, en qualité comme en originalité, de l'information recueillie par le biais de ces stratégies d'entrée sur le terrain viennent d'être soulignés. Les limites de cette méthodologie reposent, tout comme ses atouts, sur la proximité aux pratiques et objets étudiés. La recherche est ici largement appuyée sur une expérience qui tire en partie sa qualité de sa subjectivité. Un travail important de mise à distance qui passe par l'écriture et divers formats de restitution s'avère alors crucial pour produire une analyse qui puisse dépasser le seul cadre du vécu. Une précaution importante a dû également être portée au caractère singulier, dépendant à la fois de caractéristiques et d'une trajectoire personnelle vis-à-vis des objets, pratiques et personnes étudiées. Dans ces conditions, l'enquêteur est tout à fait au cœur de l'enquête.

Des mondes en partage ?

C'est de façon indissociable de la singularité de notre démarche de recherche que se précise la problématique qui sous-tend notre travail d'analyse. Ce sont les univers ludiques en ligne comme occurrences singulières du partage d'un monde dont il est question ici. Les principales questions qui découlent de cette perspective sont articulées autour des thèmes dominants que sont la conception et la pratique, et interrogent la distribution de l'autorité sur la définition des mondes de l'activité de jeu que sont les univers ludiques en ligne.

> De quoi et comment sont faits les univers ludiques ? Nous abordons les univers ludiques en ligne comme des agencements uniques de choses et de significations : à la fois comme des infrastructures et comme des arènes au sein desquelles différents mondes sociaux négocient, à différentes échelles, une circonscription des pratiques et représentations du monde ludique. On s'intéresse donc ici aux conditions de la construction et de la mise en œuvre d'un monde d'incertitudes, de significations et de relations singulières. Les MMOG sont ici interrogés comme des mondes qui

> reposent simultanément sur le changement et sur la permanence, des mondes « où tout change et rien ne bouge », pour citer une joueuse de *World of Warcraft*.
>
> On insiste ici par ailleurs sur l'inscription des objets que nous traitons dans l'ensemble de techniques et d'usages de ces techniques qui sont marqués par l'évolution et la diffusion du média Internet et plus largement de l'informatique. On interroge donc les pratiques et les représentations du jeu comme celles d'un espace médiatique. Les MMOG sont ici questionnés comme des mondes de jeu partagés dans un contexte technologique et massif. Qu'est-ce que jouer à un MMOG veut dire ? Que font les joueurs quand ils jouent à *World of Warcraft* ou à *Age of Utopia* ? Avec qui et quoi interagissent-il ? Comment et pourquoi les joueurs contribuent-ils à la négociation de la définition du jeu ?

Notre travail se positionne de cette manière comme l'effort d'articulation, que suggèrent nos apprentissages empiriques comme nos recherches théoriques, d'une approche culturelle des jeux qui emprunte aux travaux récents des Game Studies anglosaxonnes, et d'une perspective sociologique qui s'inscrit dans la continuité de nombreux travaux de recherche l'innovation, la réception, et les usages dans le domaine des nouvelles technologies de l'information et de la communication. La façon dont nous faisons dialoguer ces deux domaines de recherche consiste à d'une part, nourrir l'approche culturelle des jeux en ligne par une préoccupation forte pour leur dimension technique ; d'autre part, à prendre appui sur la spécificité du jeu pour éclairer, au travers de sa qualité à le rendre particulièrement visible, le processus de cadrage social et technique de ces mondes socioculturels et sociotechniques.

Connexions

Nous présentons, dans une première partie, le contexte technologique, économique et culturel dans lequel les univers virtuels sont développés. En s'appuyant sur des ouvrages, des articles et diverses ressources historiques de seconde main, ce que l'on cherche ici à proposer est une histoire sociale qui décrive la façon dont l'essor de ces univers ludiques s'inscrit dans des changements à la fois techniques, sociaux et économiques plus larges qui ont lieu entre les années 1960 et 2010. Ceux-ci contribuent à construire le jeu vidéo comme à la fois comme un objet autonome et comme un phénomène social et culturel contemporain avec lequel (et au travers duquel) les sciences humaines peuvent dialoguer.

Fabrique

Les mondes virtuels n'apparaissent pas spontannément. Ils sont une construction, et la définition des possibles qu'ils contiennent n'a rien d'un processus évident orchestré par des démiurges omniscients et omnipotents. Une seconde partie introduit ainsi la question de la fabrique de ces mondes. En s'appuyant sur la richesse en information offerte par le terrain AoU, nous retraçons son élaboration comme celle du passage d'un monde de discours à un monde objet et enfin à une arène, investie par des mondes sociaux hétérogènes, dont les joueurs. La fabrique d'un produit est aussi celle de son public, et c'est une approche des joueurs d'AoU, à la fois comme figure au sein de la conception et comme population statistiquement observée que nous présentons ici.

Pratiques

Jouer, c'est faire quoi ? On passe avec cette troisième partie du côté de la pratique, à un niveau microsociologique, pour mieux comprendre l'impact à un niveau local de son hétérogénéité. On s'intéresse ainsi aux modes de régulation, d'appropriation, et d'équilibre entre standardisation et personnalisation, qui permettent aux joueurs d'ajuster jeu et rapports au jeu. La plasticité technique des espaces médiatiques de la pratique tient ici un rôle crucial, que l'on observer comment en lorsqu'on s'intéresse de près aux activités de coordination, dont on s'attache ici à restituer en détail l'expérience.

Partage

Dans cette dernière partie, on investit essentiellement, à partir de l'observation réalisée au cœur de la gestion de communauté de Stillnode, la question des tensions occasionnées par le partage d'un monde commun, et celle l'autorité sur la définition de ce monde et de ses enjeux. D'abord, nous insistons sur la dimension conflictuelle de l'hétérogénéité de la population des joueurs de MMOG, sur le positionnement public des modes de relation au jeu, et sur l'usage qui est fait par les joueurs des techniques et espaces médiatiques, à la fois comme enjeu et comme moyen de négociation. Dans les rapports conflictuels observés entre joueurs d'AoU, celui qu'on appelle comme arbitre est toujours Stillnode. L'observation des relations entre « les joueurs » et « les développeurs » tend à montrer que la distance qui existe entre ces rôles n'a rien d'une évidence. Elle est à l'inverse le résultat d'un travail continu d'ajustement qui est articulé par la mise en place et du maintien d'un dispositif complexe de médiations.

PARTIE 1 / CONNEXIONS

Le traitement du jeu est de moins en moins celui d'un phénomène « à part », et de plus en plus celui d'un phénomène « connecté ». Plusieurs éléments concourent à rendre cette tendance particulièrement visible. Le secteur économique des jeux vidéo a su susciter un intérêt important au travers de démarches actives entreprises depuis la fin des années 1980 autour de sa visibilité et de sa légitimité afin d'apparaître comme une industrie mature au sein du domaine des loisirs. Plus récemment, ce mouvement s'est prolongé par la volonté affichée d'élargir à des publics plus variés le panel de consommateurs des jeux vidéo, volonté qui conduit entre autres à l'émergence de phénomènes d'intérêts médiatiques successifs pour les concepts commerciaux que sont les Casual, puis les Serious, et plus récemment les Social Games[53]. Une médiatisation importante a ensuite été accordée aux univers ludiques en ligne lors de ces cinq dernières années, avec une focale essentiellement portée sur deux titres : *World of Warcraft* de Blizzard Entertainement, qui a retenu l'attention par son double mouvement d'extension et de captation du public des Massive Multiplayer Online Games (MMOG); et le *Second Life* de Linden Lab qui pour sa part a attiré le regard vers les articulations complexes entre virtualités et réalités. Mais ces produits phares, situés aux deux extrêmes des genres actuels des espaces fictionnels en ligne, n'ont pas suscité l'attention des seuls médias. Leur approche académique, notamment par les sciences humaines va également se consolider au travers de la croissance du courant des Game Studies, qui rassemble des disciplines variées. Ce courant s'est effectivement fortement affirmé et articulé autour de ce type particulier de produit de l'industrie et de la pratique vidéoludique. La popularisation des univers persistants en ligne commence au milieu des années 1990 et prend réellement son essor au milieu des années 2000. La focalisation extrêmement rapide de l'intérêt pour ce sous-genre du jeu électronique qui représente, paradoxalement, une proportion assez faible – en Occident, du moins – des usages vidéoludiques, est pour le moins surprenante. L'engouement, la curiosité, et parfois les craintes que suscitent les MMOG peuvent paraître disproportionnés au regard du phénomène qu'ils représentent quantitativement. C'est selon nous que leur portée est toute autre.

[53] Lorsque la société japonaise Nintendo sort en 2006 la *Wii*, la console de jeu qui réintroduit l'idée de se défaire des périphériques et des interfaces pour toucher un public le plus large possible, elle lance la ruée vers les « *Casual Games* », produits ciblant ouvertement un public non familier avec la culture du jeu vidéo. Un peu plus tard, parallèlement à la considération des univers virtuels comme laboratoire d'expériences et comme instance d'apprentissage, c'est le « *Serious Game* » que l'on plébiscite, en cherchant à rendre le jeu vidéo plus attractif comme support de communication et/ou de formation aux yeux des entreprises et organisations. Enfin, l'expansion de la pratique des réseaux sociaux de type *Facebook* met en lumière le succès de petits jeux jouables via le navigateur, que l'on désigne comme « *Social Games*. »

Le succès commercial des MMOG intervient après trente années d'existence et de développement conjoint des technologies de l'information et de la communication et des jeux électroniques et vidéo, qui entretiennent pendant ce temps des relations complexes. Parallèlement, les trente dernières années marquent aussi le développement d'une culture populaire dont l'impact est mondial, et au sein de laquelle vont être créées ou exploitées des fictions qui réinventent des mondes à partir de savants assemblages de référents culturels multiples. Ces univers fictionnels fourniront un cadre de référence commun qui sera tout aussi nécessaire à l'interaction entre joueurs de MMOG que la connexion qui les relie aux serveurs du monde virtuel.

C'est bien pour inscrire notre approche des univers fictionnels dans le contexte d'émergence qui les caractérise que nous souhaitons aborder l'histoire de leur développement. Mais à partir de quel type de sources pouvons-nous réfléchir cette histoire ? En tant que produits considérés comme accessoires parmi ceux issus des nouvelles technologies, et même parmi ceux des loisirs, leur élaboration a longtemps principalement été examinée et mise en récit par des amateurs éclairés ou par leurs concepteurs eux-mêmes. L'histoire des jeux vidéo s'est consolidée lors des dernières années avec la publication de nombreux ouvrages et articles de synthèse qui ont servi d'appui à la rédaction de ce chapitre[54]. Certains domaines de cette histoire, notamment ceux qui concernent les supports et titres qui ont marqué la popularisation du loisir sont ainsi assez bien documentés. Pour d'autres, il faut encore principalement compter sur des collections d'anecdotes et de récits biographiques supportés par des formats divers. Pour trouver trace de l'histoire du développement et des aléas de l'industrie du jeu vidéo dans son processus de mise en place, comme de celle des univers en ligne, le mieux est encore de prendre pour point de départ, outre les ouvrages déjà cités au fur et à mesure de leur diffusion, les articles d'encyclopédie en ligne et les chronologies collectivement réalisées sur des sites amateurs et des sites de fan. Ces ressources nous ont servi à remonter peu à peu les pistes d'informations par le renvoi à des ouvrages moins connus, ou à d'autres liens, constituant au final une somme importante d'information à confronter.

Pour opérer cette confrontation, il fallait par ailleurs savoir plus précisément quel était l'objet de notre histoire. Ainsi que le souligne Aphra Kerr dans l'introduction historique à son ouvrage de synthèse, l'histoire qui est faite du jeu électronique est fortement dépendante de la définition et de la représentation attribuée à l'objet : si l'on s'intéresse au mode de représentation qui permet la qualification de jeu *vidéo* on n'écrira probablement pas la même histoire que si l'on donne une

[54] Parmi lesquels, essentiellement, mais non exclusivement (Haddon 1999; Herman 1997; Herz 1997; Kline, Dyer-Witheford, et de Peuter 2003; Malliet et de Meyer 2005; Poole 2004; Sheff 1993)

plus grande importance à la dimension interactionnelle du médium[55]. L'histoire que l'on propose dans ce chapitre est elle-même biaisée, dans la mesure où elle cherche, au travers des différentes sources d'information disponibles, à faire le point sur un aspect particulier de l'histoire des jeux vidéo, et parmi eux, des jeux en ligne. Cette perspective questionne plus précisément les enchaînements et processus qui vont de manière aussi concrète qu'imagée, permettre de « connecter » le domaine marginal *a priori* du jeu à un tissu technologique, économique, culturel et social. Nous voudrions, ce faisant, prendre compte des leçons d'une certaine histoire sociale des médias en tachant, sinon d'être en mesure de dépasser l'illusion généalogique[56], d'éviter autant que possible d'associer malgré nous à l'idée de convergence celle d'un mouvement naturel et inéluctable.

Sans prétendre restituer ici une histoire exhaustive du jeu vidéo, nous en proposons donc quatre axes, pour une analyse qui tend à mieux établir les filiations qu'entretiennent des univers fictionnels en ligne avec des mondes techniques, sociaux, culturels et économiques proches, mais multiples, et à comprendre dans quel contexte ceux-ci vont devenir des objets d'analyse pour les sciences humaines et sociales.

Les deux chapitres suivants déploient ainsi cette histoire de la connexion du jeu en tachant de l'organiser selon quatre thèmes. La connexion technique du jeu, soit celle inscrite au sein du développement de la science informatique et de sa diffusion, comme de ses applications ; et la connexion économique, soit la constitution d'un public et d'une industrie pour le matériel électronique, et au sein de celle-ci, d'une industrie du jeu vidéo, fera l'objet d'un premier chapitre. La connexion du jeu, plus que sa filiation, à un ensemble de pratiques culturelles massives, globales, et sa participation au développement de référentiels communs pour la diffusion d'une culture dite populaire ouvriront le second chapitre de cette histoire, qui sera fermée par le récit de la connexion du jeu avec un monde académique qui se penche de plus en plus vers l'étude des cultures populaires. Nous retracerons ici le développement et la constitution en un champ interdisciplinaire propre des recherches anglo-saxonnes conduites sur le jeu en Europe du Nord et aux États unis, ou Game Studies.

[55] (Kerr 2006:13)
[56] (Flichy 2003)

CHAPITRE 1 : DE NOUVELLES TECHNOLUDIES

(I) L'histoire du passage du jeu à part au jeu connecté, au cœur duquel se trouvent aujourd'hui les objets qui focalisent notre intérêt, c'est tout d'abord celle de l'émergence d'une nouvelle technologie du jeu, qui a lieu parallèlement aux premières innovations de l'informatique. Mais ce développement *en laboratoire* n'est pas suffisant à attirer et à construire une audience pour le jeu vidéo. Si l'histoire du jeu vidéo est bien souvent racontée comme celle de générations techniques de machines à jouer, c'est sans doute parce que les premiers enjeux de sa commercialisation s'articulent autour de questions de supports et d'environnement pour ces supports. Enjeux qui, en fait, traversent alors plus généralement la popularisation de l'équipement informatique. Au terme d'une vingtaine d'années de production vidéoludique, commence à se distinguer une branche de la production informatique qui se structure en se spécialisant pour former un secteur économique à part entière, et affirme constituer une industrie. On évoquera cette mise en place autour des années 1990 d'outils et de dispositifs qui travaillent à acquérir de nouvelles formes de légitimité pour l'industrie vidéoludique.

(II) C'est ensuite l'histoire de la connexion, à titre technique, des joueurs. Le « multijoueur » est un concept qui est présent dès les débuts du développement du jeu électronique. Jouer à deux ou quatre, simultanément, côte à côte, au même jeu est une chose, jouer en connectant localement différentes machines avec un groupe assez large d'ami, une autre, jouer à distance au même jeu que des dizaines, des centaines, puis des milliers d'autres joueurs en est une autre encore. Le développement conjoint des réseaux, de l'équipement en ressources informatique, et de la diffusion des savoir-faire en ce domaine, voient naître d'abord dans les cercles fermés des réseaux universitaires, puis privés et enfin via l'Internet de nouvelles formes de mises en relation, parmi lesquelles les univers fictionnels partagés en ligne occupent une place de choix.

I. JEUX ELECTRONIQUES

Le jeu électronique ne peut être affilié à une seule source. Il émerge de la lente évolution d'un tissage complexe de multiples fils et nœuds culturels.
– Erkki Huhmato[57]

On ne peut détacher l'émergence du jeu vidéo comme pratique populaire des innovations techniques qui permettent à la fois son développement et sa diffusion depuis les années 1960 à nos jours. L'amélioration de la puissance des processeurs et des capacités de représentation graphique de mémorisation ont offert aux jeux vidéo des possibles qui ont permis de développer leur complexité, au-delà d'une seule simulation de jeu de tennis. Mais on ne peut non plus s'arrêter à une perspective du développement du support ludique et de sa pratique qui serait essentiellement centrée sur ce type d'innovation technique. Cette nouvelle pratique n'est pas uniquement fondée et diffusée sur et via une informatisation et de nouveaux modes de représentation des jeux « classiques ». Il faut, pour ce qui nous intéresse ici, constater que lors de la seconde partie du vingtième siècle, un objet « jeu vidéo » apparaît comme un objet singulier de pratiques et de cultures. Il regroupe pourtant un large spectre de supports, et donc de cadres pour la pratique, qui n'ont parfois en commun que le fait d'être liés à la technologie électronique ou informatique et d'être médiatisés via un écran (ordinateur, consoles, arcade). Il regroupe également un large spectre de genres ludiques, émergeant ou non par le biais de ce nouveau médium, et tous affiliés de manière plus ou moins lointaine à des jeux non informatisés : jeux d'adresse, de simulation, de stratégie, Etc. C'est un ensemble de liens techniques et culturels que l'on a voulu souligner ici pour restituer à la fois l'hétérogénéité des formes ludiques qui accompagnent le développement de l'informatique et de l'électronique, et les processus qui vont rassembler ces formes pour en faire cet objet singulier.

[57] Tda. (Huhtamo 2005)

I.1. Jeux de laboratoire

> À l'automne 1961, une boîte large, rectangulaire, se trouvait sur le seuil du Massachusetts Institute of Technology. Elle venait de la Digital Equipment Corporation. La boîte contenait le nouveau modèle d'ordinateur de DEC, le PDP-1, et ses fabricants espéraient du département d'ingénierie électrique du MIT qu'il ferait quelque chose d'intéressant avec – gagner la course à l'espace, créer des robots avec une intelligence artificielle, ou au moins révolutionner le traitement de l'information pour la plus grande gloire de l'Amérique corporatiste (*Corporate America*). En une année, les pionniers de l'informatique du MIT n'avaient accompli aucune de ces choses, mais l'un d'eux avait écrit le premier jeu vidéo du monde.
>
> – J.C. Herz[58]

L'histoire qui est faite du jeu électronique pose en général les titres d'arcade ou les consoles de salon comme des premières pierres à l'édifice historique du médium vidéoludique. Ceux-ci marqueront en effet la montée en popularité de la pratique des jeux électroniques, ainsi que nous le détaillerons. La plus brève des recherches s'intéressant à l'histoire conjointe des jeux et des technologies de l'information peut aussi cependant mener à un autre constat. Les tout premiers jeux informatisés à représentation graphique, soit remplissant les critères essentiels qui permettent, *a posteriori*, la qualification de jeu vidéo, ne sont pas nés « dans un garage », selon l'expression consacrée, mais bien là où les ressources en équipement et en compétences le permettaient, c'est-à-dire dans des universités et des centres américains de recherche et ils ont une correspondance forte avec les développements en sciences de l'informatique.

Les formes primaires de jeux électroniques commencent à apparaître entre 1948 et 1958. L'un des premiers programmes vidéoludiques réalisés aurait été une réplique informatique du jeu du « morpion » : OXO, programmé sur un EDSAC de l'université de Cambridge par A.S. Douglas en 1952, afin d'illustrer une thèse sur les interactions homme-machine[59]. La paternité du concept est cependant plus fréquemment attribuée à William Higinbotham, physicien américain, en 1958, lorsque celui-ci décide, afin de distraire les visiteurs du laboratoire national de Brookhaven lors de portes ouvertes, d'élaborer un jeu qu'il nomme *Tennis for two*, géré par un calculateur analogique et représenté à l'aide d'un oscillateur à tubes cathodiques[60]. Le dispositif mis en place par Higinbotham n'incluait pas de mécanismes ludiques spécifiques et aurait eu essentiellement pour objet d'être une démonstration ludique des possibilités offertes par ce type de technologies. Il est

[58] Traduction de l'auteur. (Herz 1997)

[59] (Winter 2010) On retrouve cette attribution sur de nombreux sites retraçant l'histoire du jeu vidéo. Celui-ci met en avant Ralph Baer comme précurseur du concept, puisque cet ingénieur aurait été parmi les premiers à souhaiter proposer des jeux médiatisés par la télévision.

[60] (Herman 1997; Malliet et de Meyer 2005; Poole 2004) Léonard Herman inscrit bien l'apparition de *Tennis for Two* dans une histoire de l'informatique plus large, et est la première application qu'il qualifie de jeu.

en fait probable que l'expérience de Brookhaven n'ait pas été unique sur cette même période. Les raisons de sa popularité *a posteriori* tiennent sans doute à un positionnement plus tardif (dans les années 1980) de l'institut en tant que lieu de développement du « *World's first video game* »[61], qualification reprise par la suite dans la littérature spécialisée.

C'est réellement à partir des années 1960 et jusqu'aux années 1980, que la pratique de la programmation de jeu sur des ordinateurs centraux va se diffuser comme pratique au sein des centres de recherche en informatique et dans les universités, sur des initiatives individuelles et sur le mode du passe-temps. Ainsi que le décrit Patrice Flichy dans *L'Imaginaire d'Internet*, ce monde universitaire est un « monde à part », dont les caractéristiques ne seront pas sans influence sur la conceptualisation et le développement de la technologie informatique, en constituant un « cercle vertueux entre l'élaboration d'utopies, le travail technique et la construction des usages »[62]. Patrice Flichy retrace pour la même période l'évolution progressive d'une conception de l'ordinateur comme outil de calcul autonome vers celle d'outil interactif, de communication, et enfin de coopération, soulignant les rapports entretenus par ces conceptions avec les modes de fonctionnement universitaires et les influences qu'exercent ceux-ci sur les innovations techniques et d'usage, notamment en ce qui concerne la technologie du réseau.

L'émergence de programmes informatiques ludiques semble s'inscrire directement au sein de ces modes d'appréhension évolutifs du rapport à l'informatique. Ils se développent et se diffusent favorablement dans ce monde à part, tout comme dans celui des amateurs, mondes qui possèdent un cadre de référence commun. Conçus sans visée utilitaire, essentiellement pour créer un rapport interactif direct entre l'utilisateur et la machine au travers d'une interface symbolique, graphique, ils représentent l'une des expériences singulières qui sont développées à partir des dernières technologies disponibles. Ainsi, le premier mini-ordinateur de la société DEC, le PDP-1 ouvre au psychophysiologiste Joseph Licklider « des perspectives nouvelles sur la façon dont les hommes pourront, à l'avenir, collaborer avec des machines telles que celles-ci »[63]. C'est sur cette même machine, au sein du *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) que sera développé *SpaceWar!*, à partir de 1961, par des étudiants menés par Steve Russell. Le jeu de l'équipe de Russell est une simulation de combat spatial, qui autorise deux joueurs à diriger les actions d'un vaisseau symboliquement représenté à l'écran. Si l'aspect graphique du programme est aujourd'hui comparé à celui d'un « économiseur d'écran »[64], il est référencé comme le premier programme à

[61] Revendication encore lisible sur le site actuel de l'institut de Brookhaven, voire : http://www.bnl.gov/bnlweb/research_list.asp
[62] (Flichy 2001:82)
[63] In (Flichy 2001:45)
[64] (Malliet et de Meyer 2005:24)

avoir été conçu dans la visée explicite d'une application ludique. Largement diffusé dans le milieu universitaire, il aura une forte influence sur les produits qui lui succèderont.

Ces programmes ludiques, parce que requérant une optimisation des capacités matérielles pour une meilleure réactivité dans l'interaction, auraient selon des témoignages variés également été un mode de découverte possible des capacités techniques des machines disponibles. Le défi présenté par l'exercice de programmation d'un jeu en termes d'optimisation des ressources est du moins un argument sollicité de manière récurrente pour expliquer la naissance de ces titres, dont le public s'arrêtait à l'audience formée par les étudiants des universités qui étaient suffisamment dotées en technologies informatiques graphiques. À partir de 1965 par exemple, travaillant pour les laboratoires Bell d'AT&T, Ken Thomson décide de retravailler un programme de jeu nommé *Space Travel* (une simulation de système solaire), afin de le porter sur un PDP 7. Le programme était à l'origine conçu pour tourner sur un système d'exploitation nommé MULTICS, projet ambitieux sur lequel il travaillait alors. Cette application, portée sur un ordinateur plus accessible, sera la première adaptation d'une série de travaux de programmation qui deviendront ultérieurement la base du système d'exploitation Unix. Cette anecdote a parfois donné naissance au raccourci suivant : c'est un jeu vidéo qui a donné naissance à Unix[65]. On peut plus sérieusement envisager comment le portage de cette application sur un système différent a pu constituer une introduction à celui d'autres types de développements pour le fameux système. C'est, du moins, dans des termes proches que le présente ce témoignage de Dennis Ritchie, collaborateur de Thomson sur ce projet : « *Space Travel*, bien que s'avérant un jeu très attractif, a principalement servi d'introduction à la technologie malaisée qu'était la préparation de programmes pour le PDP-7 » [66].

Ces pratiques ne restent pas seulement confinées aux universités, et l'approche du jeu comme inscrit dans le rapport à une certaine maîtrise de la technologie informatique s'étend dans les années 1970 aux pratiques des amateurs, ou « Hobbyists », que décrit Leslie Haddon :

> À l'instar des hackers qui avaient conçu les jeux plus anciens, les enthousiastes qui avaient acheté et construit les premiers micro-ordinateurs au milieu des années 70 cherchaient des manières de montrer ces boites noires en fonctionnement. (…) Les jeux étaient des puzzles dans un environnement électronique. En tant que tels, ils étaient quelque chose qui s'approchait de la programmation elle-même. Ainsi, les premiers magazines informatiques présentaient le fait de jouer à des jeux (games-playing) comme une activité acceptable – une source de détente au cœur de la programmation. Cette communauté n'a jamais rejeté le jeu comme un mauvais usage des machines : les jeux étaient une de leurs nombreuses applications. Ces hobbyists n'étaient pas uniquement un marché pour les produits du jeu électronique, ils constituaient aussi une force de légitimation,

[65] Affirmation que l'on retrouve dans certaines mises en récit des fondations du mouvement du logiciel libre, comme dans la citation suivante : « Unix n'est pas le fruit abouti d'une planification de projet sophistiquée. Comme bien des choses en informatique, c'est un jeu qui en est à l'origine » (Torvalds 2001:84)

[66] (Ritchie 1984)

soulignant l'aspect constructif de ce genre de logiciel, en contraste avec les commentateurs qui relègueraient plus tard les jeux à un rôle moins brillant. - Leslie Haddon[67]

I.2. La mise en place d'une industrie

I.2.1. Jeux d'extérieurs et consoles de salon

L'exploitation commerciale des jeux vidéo prendra son élan plus à l'écart des centres de recherche. Elle est intrinsèquement liée au mouvement de domestication du matériel électronique (télévision, ordinateur personnel). Son appréhension peut-être tout à fait corrélée à l'évolution des représentations des rôles et fonction de ces technologies par leurs producteurs et leurs consommateurs, ainsi qu'ont pu le souligner Leslie Haddon et, plus récemment, Sheila Murphy[68].

Selon les reconstitutions historiques du domaine du jeu, les titres précédents peuvent être définis comme des « computer games ». On y veut, par cette appellation, distinguer l'apparition de la forme vidéoludique en tant que forme spécifique. Selon ces approches, cette forme apparaîtra en fait sous l'impulsion d'un ingénieur en électronique, Ralph Baer, qui mettra au point et développera, alors qu'il travaille au milieu des années 1960 pour la compagnie *Sanders Associates*, le concept de jeu informatisé dit aujourd'hui « de salon » et qu'il nomme « *Television Games* ». Il mettra au point l'un des premiers essais de console de jeu dont les développements donneront naissance à la première console de salon commercialisée en 1972 : la *Magnavox Odyssey*. 330 000 exemplaires en seront vendus entre 1972 et 1975. Elle comprend 12 jeux assez basiques, accompagnés de calques à poser sur l'écran qui représentent les fonds graphiques que le système lui-même ne pouvait générer. La console de salon constitue un succès commercial honorable, mais Baer se heurte, selon Murphy[69] aux perceptions du public qui ne conçoit pas la télévision comme un support de jeu.

Ce n'est ainsi pas ce support, conçu pour les loisirs d'intérieur qui va d'abord marquer l'histoire du jeu vidéo en le consacrant comme phénomène de société, mais celui des jeux d'extérieur, ou dits « d'arcades ». Les bornes d'arcades, ces consoles imposantes dans lesquelles sont insérés des dispositifs de jeux électroniques tirent leur nom des lieux de divertissement où elles furent installées, c'est-à-dire dans les bars, centre commerciaux et salles d'arcades. En somme, là où

[67] Traduction de l'auteur (Haddon 1999)
[68] (Haddon 1999; Murphy 2009)
[69] « When Baer began to approach television manufacturers to market and sell his gaming system he was surprised to find that he had to deal with the public perception that television was for watching, not playing" (Murphy 2009:202)

d'autres genres de machines automatiques, et machines à jouer[70] avaient pu voir se développer leur usage depuis déjà la fin du 19ème siècle[71] : les « coin-operated machines » ou machine à monnayeur, automates distributeurs, visionneuses à la réputation plus ou moins sulfureuse, puis, à partir des années 1950, le flipper. Le premier titre relevé par l'histoire du jeu vidéo pour le support arcade, dont le lancement requérait l'insertion d'une pièce de monnaie, est *Galaxy Game*, qui est apparu en un exemplaire unique l'année 1971 dans les locaux d'une union étudiante à l'université de Stanford. La console incorporait un PDP 11/20 et le jeu proposé était une réplique du *Spacewar!* de Russel. Les consoles auront un succès notable sur le campus jusqu'en 1978, l'amélioration du matériel ayant autorisé le processeur à faire tourner huit machines et donc les étudiants à pouvoir jouer les uns contre les autres. *Galaxy Game* précéde de deux mois le lancement commercial impulsé par Nolan Bushnell, ingénieur en électronique, d'une autre borne d'arcade : *Computer Space*. Celle-ci connait un succès moindre : le jeu, également inspiré par *Spacewar !* dans lequel Bushnell avait vu un potentiel lors de ses études à l'université de l'Utah, est jugé trop délicat à prendre en main. Mais en 1972, Bushnell crée parallèlement un concept de lieux de restauration et de divertissement familial et une société de production de jeu qui deviendra célèbre. La société Atari lance cette année-là une borne qui propose une simulation basique d'un jeu de tennis de table. Le jeu, inspiré par l'un des titres de la *Magnavox Odyssey,* et réécrit à l'origine comme un exercice d'entrainement par Allan Alcorn sur la demande de Bushnell, est nommé *Pong*. *Pong* deviendra finalement un véritable succès populaire, et reste encore aujourd'hui un emblème du nouveau médium ludique[72]. Leslie Haddon note que les gérants de salles d'arcade ont plutôt accueilli favorablement ce nouveau type de machine, qui modernisait leur image, et au travers desquelles ils espéraient pouvoir attirer de nouveaux publics[73]. Le succès commercial de *Pong* et de la borne d'arcade marque de cette manière le début de l'industrie du jeu vidéo.

Les jeux vidéo d'intérieur suivent de près le succès populaire des bornes d'arcades. Atari publie en 1975 une version « salon » de *Pong* et y introduit la technologie des circuits intégrés. À l'intérêt des fabricants de machine à monnayeur pour le marché des consoles de jeu se joint alors celui

[70] (Amato 2008)

[71] Erkki Huhmato propose une histoire sociale de ces machines de divertissement, en mettant l'accent sur l'enjeu de développement de nouvelles relations de sens et de pouvoir d'action entre l'homme et la machine, via ces automates. (Huhtamo 2005)

[72] Dérivé sous des formes variées, il sera porté ultérieurement sur des consoles de salon.

[73] « (…) The new games were part of a widespread attempt to discard the sleazy image of the arcade. These managers felt that the new product would help to introduce respectability to the amusement park, making it a place for family entertainment. The homely table-tennis game may have been particularly attractive from this perspective but more generally the clean electronic high-tech form of the new games helped to signal the arcade's more modern look. These electronic games specifically appropriated the role which pinball had occupied: within a few years of the introduction of video games, pinball sales had declined by two-thirds. Meanwhile the major pinball manufacturers were among those companies moving into the production of the new coin-op machines."(Haddon 1999:5)

d'entreprises originellement spécialisées dans d'autres secteurs de loisirs, mais aussi celui des fabricants de matériel électronique. Très rapidement plusieurs de ceux-ci vont proposer des machines qui n'intègrent pas les programmes de jeu directement : ceux-ci sont disponibles sur un support externe, les cartouches. Cette évolution marque une séparation entre conception logicielle et matérielle. Cette scission entre *hardware* et *software*, renvoit à un autre support du jeu vidéo, l'ordinateur personnel. La division entre console et ordinateur n'a cependant, ainsi que le rappelle Murphy, rien eu d'évident ou de naturel[74]. Si certains constructeurs ont souhaité faire des jeux des produits d'appel pour leurs machines, on perçoit également une tendance, notamment après les années 1980 à vouloir séparer l'image du médium de celle du jeu et à la rapprocher de celle d'un outil de travail.

I.2.2. Le krach des années 1980 et la restructuration du secteur

Le début des années 1980 voit pour le jeu vidéo une multiplication des genres et des titres. Malgré une expansion dans un premier temps de l'industrie et la naissance de certains éditeurs qui perdureront (*Electronic Arts ; Sierra* entre autres), cette profusion provoquera également une surproduction de supports de jeux et de titres de qualité moindre. Un krach de l'industrie américaine et la banqueroute de nombreuses entreprises s'en suit. Dans le même temps, les ordinateurs personnels, devenus plus accessibles financièrement, proposent des avantages techniques non négligeables vis-à-vis des consoles : multitâche, plus de mémoire, de meilleures capacités graphiques, etc. Certains fabricants tels que Commodore se positionnent alors nettement en concurrents des consoles sur le marché du loisir électronique d'intérieue. Les raisons du krach de l'industrie du jeu vidéo en 1983 sont multiples et lié à un mouvement de structuration d'une industrie culturelle[75].

La chaîne de production de jeux de console se trouve d'abord transformée à partir de 1982 par l'apparition de sous-traitants. C'est la société *Activision* qui crée ici un précédent.[76] Des employés

[74] "The Atari computers competed in the marketplace against video game systems and similarly designed early PCs, such as those produced by Texas Instruments, Radio Shack, and Commodore. (…) com- puter companies like Commodore produced personal computers like the Commodore 64 model that was also designed with the television-set-as- monitor set-up in mind. (…) Atari's line of computers, like other "multi-functional" gaming/computer devices produced at the time when personal computers were first viable consumer products, were difficult to market (Is it a computer? A game?) and caused customer confusion over which device one should purchase." (Murphy 2009:206)

[75] (Herman 1997; Kline et al. 2003)

[76] (Kline et al. 2003:97). Les auteurs attribuent à l'absence de reconnaissance de l'autorité personnelle des développeurs de jeux vidéo l'apparition dans les jeux de ce que l'on nomme aujour'hui les « Easter Eggs », « œufs de pâques », éléments ou espaces dissimulés. En 1978, un employé d'Atari aurait ainsi dissimulé dans le titre Adventure une chambre cachée dans laquelle son nom apparaissait en lettres brillantes.

d'Atari reprochent à la firme le manque de reconnaissance et l'absence de crédits comme de droits d'auteurs sur le produit. Il faut noter qu'alors, *Atari* est détenu par *Warner Communications*, spécialisée dans l'industrie de loisirs. Aux programmeurs d'Atari qui démissionnent se joint un ancien cadre de l'industrie musicale, James Levy, afin de fonder une nouvelle société qui offre aux concepteurs un modèle de crédits liés au produit. Activision, poursuivie dans un premier temps en justice par Atari, mais sans succès, développera néanmoins des jeux pour les consoles de la firme, et contribue à créer une position nouvelle d'entreprise tierce, concernant le développement pour console. La même année, Trip Hawkins, ancien employé d'Apple, crée Electronic Art, et pousse encore plus loin qu'Activision le parallèle au fonctionnement de l'industrie musicale, notamment quant à la médiatisation accordée aux créateurs. La transformation professionnelle du secteur du jeu vidéo et son parallèle à l'évolution du cinéma est relevé par Patrice Flichy, qui écrit en 1987, dans un article consacré aux décalages entre innovation technologique et usage qu'introduisent des temporalités multiples (techniques, industrielles, professionnelles, esthétiques des note « le développement de l'édition des jeux vidéo a transformé des informaticiens en vedette »[77]. L'événement Activision va indirectement permettre la multiplication développements indépendants, qui ne sont parfois le fait que de branches d'entreprises souhaitant élargir leur activité et profiter du boom économique des jeux vidéo. Les constructeurs de consoles, qui avaient jusqu'alors l'exclusivité de la production logicielle, ont du mal à contrôler la qualité de la quantité importante de titres qui résulte de la multiplication incontrôlée de ce qu'on nomme aujourd'hui les studios de développement[78].

La quantité de titres disponibles en 1982 est deux fois plus importante que celle que le marché peut absorber. Les chroniques de cette crise rapportent que les distributeurs tentent de retourner aux éditeurs le surplus, mais que la plupart se trouvent rapidement dans l'incapacité de les racheter. La faillite d'un certain nombre d'entre eux pousse les distributeurs à faire chuter de manière drastique les prix des produits.[79] De nombreux constructeurs de consoles se retirèrent alors du secteur (*Magnavox* et *Coleco*, entre autres). Ce krach aura également des conséquences à long terme, provoquant la défiance des distributeurs vis-à-vis du jeu vidéo, confiance que les nouveaux entrants, peinent à regagner dans les années suivantes. Ces années voient également venir l'une des conséquences à moyen terme de ce crash, soit la montée en puissance des

[77] (Flichy 1987:107)
[78] (Herman 1997; Kline et al. 2003)
[79] (The Dot Eaters 2006)

constructeurs japonais, avec la troisième génération de consoles (8-bits), dont la *Sega Master System,* et la *Nintendo Entertainment System* (*NES*[80]) qui relanceront le marché.

I.2.3. La Génération Nintendo[81]

Malgré des capacités plus prometteuses pour la console de la firme originellement spécialisée dans les jeux d'arcade « Service Games » (Sega), c'est la NES de Nintendo qui rencontrera le plus grand succès commercial tous marchés confondus. David Sheff, journaliste qui retrace l'histoire du succès de la console japonaise insiste sur la volonté de Yamauchi, son dirigeant, de concevoir un produit aussi simple et économique que possible, qui autoriserait pour autant le développement de jeux d'un niveau de complexité supérieure à ces concurrents et notamment Atari[82]. Mis sur le marché plus tardivement que ses concurrents avec un prix de vente nettement inférieur le système bénéficiera d'une campagne promotionnelle également bien plus importante. Accompagnant du succès du système de Nintendo lui-même, certains jeux produits pour la console battront des records de vente qui resteront longtemps inégalés. C'est le cas de *Super Mario Bros 3*, sorti en 1989, qui a généré 500 millions de dollars aux États-Unis, et vendu 11 millions de copies sur les marchés asiatique et américain. À cette époque la firme a succédé à *Toyota* au premier rang de « *succes story* » des entreprises nippones. Un tiers des foyers américains et japonais sont équipés de leur système. Ce succès commercial égale alors déjà ceux des industries musicale et cinématographique[83]. La firme a par ailleurs su prendre parti de la multiplication des studios de développement tiers, et sa position de monopole va lui permettre de mettre en place un modèle de contrôle très performant sur ces derniers. Jusqu'alors les studios indépendants qui produisaient des jeux pour des constructeurs devaient faire un investissement originel sur ce qu'on nommerait aujourd'hui un kit de développement auprès du constructeur, et étaient ensuite libres de développer les titres qu'ils souhaitaient pour la plate forme, sans droit de regard particulier du constructeur. Nintendo va mettre fin à ce modèle en implémentant une protection à la fois matérielle et légale sur les cartouches de jeu de sa console. Celles-ci contiennent une

[80] Nintendo change l'appellation de son produit, la Famicom pour « Family Computer », sorti au Japon en 1983, pour les marchés européen et américain. C'est une version améliorée du système qui est proposée au marché américain à la fin de l'année 1985. (Herman 1997:95-120)

[81] Référence à l'ouvrage qui retrace l'histoire de la montée en influence de la firme, écrit par David Sheff, journaliste d'investigation américain (Sheff 1993).

[82] (Sheff 1993:23-25)

[83] « Par exemple, Super Mario Bros. 3 qui est sorti en 1989 a rapporté plus de 500 millions de dollar uniquement en Amérique. Dans le domaine des loisirs, seul le film E.T. avait eu un meilleur rendement. Super Mario Bros. 3 aurait vendu plus de 7 millions d'exemplaires en Amérique et 4 millions au Japon, ce qui était plus d'exemplaires qu'aucun autre jeu dans l'histoire. Sheff écrit : "selon les standards de l'industrie musicale, 'SMB3' aurait été disque de platine onze fois. » Tda (GaZZwa 2004)

« puce-clé », qui conditionne leur fonctionnement et sur la fabrication de laquelle Nintendo pose un brevet. Ce système va en standardisant, soumettre les développeurs tiers à des formes de relations contractuelles plus complexes vis à vis des constructeurs et renforcer le droit de regard de ceux-ci sur les produits, mais aussi leurs contrôle sur la production, incluant dans certains contrats des clauses d'exclusivité. Nintendo établira également un rapport particulier aux distributeurs, notamment en s'inscrivant comme précurseur de la stratégie de la rupture de stock volontaire, qui lui permet d'entretenir une demande forte pour ses produits. Cette stratégie renforcera encore son influence autant sur les distributeurs que sur les studios tiers de production, qui engrangent les bénéfices des ventes de façon parfois trop lente pour garantir leur survie.

Si la fin des années 1970 est marquée par une importance grandissante donnée à la production logicielle, la conséquence majeure du *krach* du début des années 1980 est la structuration de l'industrie qui passe par le renforcement du contrôle des constructeurs sur le développement de jeu par des entreprises tierces. Le succès de la NES et de ses titres va octroyer au début des années 1990 à Nintendo une forme de monopole sur le marché, et une grande influence sur la chaîne de production. Les conséquences de cette restructuration de la chaîne de production vont perdurer jusqu'à aujourd'hui, forgeant un modèle proche de celui de l'industrie du cinéma, et qui s'étend aux jeux développés pour les ordinateurs personnels, représentant une part moindre du marché des jeux vidéo[84].

Loin d'avoir succombé aux aléas économiques du début des années 1980, dans les années 1990 le secteur du jeu vidéo dévoile les atours d'une véritable industrie culturelle. Davantage structurés, les éditeurs élaborent des projets plus ambitieux, qui requièrent des budgets, des équipes de conception et des collaborations avec les industries connexes plus conséquents. Les jeux profitent également alors des avancées graphiques du matériel qui peut équiper un panel plus large de foyer, autorisant des expériences « multimédia » plus complexes (développement des graphismes en trois dimensions, des cartes sons et diffusion du support CD-Rom). La qualité des matériels « d'intérieur » (ordinateurs personnels ou consoles de salon) s'oppose alors au déclin relatif du support arcade, auquel palliera parfois cependant la mise en place, dans les lieux publics dédiés, d'équipements vidéoludiques peu accessibles par des particuliers (tels que les *Rhythm Games*). Les années 1990 marquent également l'apparition des consoles portables (impulsée par la Game Boy de Nintendo) qui étend la souplesse des contextes d'usage du jeu vidéo.

[84] (Siwek 2008)

I.3. Le tournant professionnel des années 1990

« Dieu merci, nous ne sommes plus la même équipe d'échevelés qui a entamé cette révolution il y a dix ans. Nous sommes maintenant une grosse industrie, avec des millions de dollars d'autres personnes qui dépendent de nos décisions. »
Chris Crawford. « Better Days » The Journal of Computer Game Design. 1987[85]

Alors qu'apparaît ce que l'on nomme la « quatrième génération » de consoles de salon, avec notamment la commercialisation de la PlayStation (Sony, 1994) et de la Nintendo64 (Nintendo, 1996), que l'équipement des foyers en informatique personnelle suit sa progression, le milieu des années 1990 semble marquer un véritablement tournant pour le processus de professionnalisation de l'industrie vidéoludique. Les transformations, lisibles nous l'avons montré, à plusieurs niveaux, interviennent principalement aux États-Unis. Si elles ont un impact international, la France ne suivra ces évolutions qu'avec quelques années de retard.

La bataille d'Activision contre Atari au sujet des crédits accordés aux développeurs qui a été évoquée le met en avant, même au sein du monde professionnel de la production de jeu la reconnaissance de l'autorité sur l'œuvre et donc de son caractère de création culturelle n'est pas, pendant longtemps une évidence. Et pour cause, l'institutionnalisation de métiers spécialisés dans la production, dont ceux de création, et notamment celui de concepteur de jeu, ou Game designer est le résultat d'un long processus :

> (…) nous les auteurs de jeux video n'obtenons pas autant de reconnaissance que nos compatriotes d'autres champs du loisir. Que pouvons-nous y faire ? Et bien, nous pourrions rester assis à ne rien faire et espérer que les éditeurs octroient à nos noms une meilleure place sur le produit. Ou bien nous pouvons commencer à le demander dans les négociations des contrats. Personnellement, je préfèrerai éviter des clauses de cette nature. J'aimerai mieux voir notre industrie établir informellement des conventions comparables à celles que nous voyons dans ces autres industries.
>
> Chris Crawford, juin 1987, « Some Observations on Credit Assignment » [86].

Chris Crawford, game designer employé par Atari à la fin des années 1970, puis en tant qu'indépendant pour de nombreux produits, convie, en 1987, dans son salon de San José (Californie), une trentaine de professionnels du développement de jeux informatisé. Dans *The Journal of Computer Game Design*, qu'il crée la même année, il offre un bilan de ce rassemblement :

> Je m'étais toujours représenté les concepteurs de jeux (game designers) comme des jeunes gens au tout début de leur vingtaine. Ce n'était pas le cas de ce groupe. Ces gens avaient presque tous sans aucun doute dépassé la trentaine. Quelle évolution saisissante ! Peut-être qu'une révolution silencieuse avait eu lieu lors des dernières années. Peut-être que les talents de programmation (plus

[85] Tda. (Chris Crawford 1987a)
[86] Tda. (Chris Crawford 1987b)

> évidents chez de plus jeunes travailleurs) avaient été remplacés par les talents pour la conception, qui prennent plus de temps à s'affiner et à se polir. Ou peut-être était-ce seulement les mêmes personnes qui avaient vieilli.[87]

Cet événement est considéré comme l'origine de l'actuelle *Game Developpers Conference*, aujourd'hui devenue le plus grand rassemblement annuel de professionnels de l'industrie, à une échelle internationale, mais aussi l'initiateur de la mise en place d'un certain nombre d'institutions professionnelles, telles que l'International Game Developpement Association (IGDA) qui a pour mission de « *faire avancer la carrière et améliorer la vie des développeurs de jeux en interconnectant ses membres avec leurs pairs, en faisant la promotion du développement professionnel et en défense des problèmes affectant la communauté des développeurs* »[88]. Cette année 1994, est également lancé un magazine spécialisé, pour une audience professionnelle : le *Game Developer Magazine*, qui donnera naissance, trois années plus tard au site de référence professionnel[89].

C'est aussi en avril 1994 qu'est créée l'*Interactive Digital Software Association* (elle deviendra en 2003 l'*Entertainement Software Association*, ESA), qui constitue un pendant économique à l'institution technologique et professionnelle qu'est l'IGDA.

> L'Entertainment Software Association (ESA) est une association américaine exclusivement dédiée à servir les besoins en termes d'affaires économiques et publiques des entreprises qui éditent des jeux électroniques et vidéo pour des consoles de jeu, des ordinateurs personnels et l'Internet. L'ESA propose une gamme de services aux éditeurs de logiciels interactifs de loisir, y compris un programme de lutte mondiale contre la piraterie, des études sur la production et la consommation, des rapports avec le gouvernement et des efforts de protection de la propriété intellectuelle.[90]

L'ESA est impliqué dans la mise en place de dispositifs de régulation de la production vidéoludique et rassemble peu à peu les plus grands éditeurs de l'industrie vidéoludique. Cet organisme propose en 1995 le premier salon commercial annuel dédié exclusivement aux jeux vidéo, l'*Electronic Entertainement Expo*, plus connue sous l'abréviation E3. L'E3 devient peu à peu l'une des dates majeures de l'agenda commercial de l'industrie, disposant d'un impact promotionnel si important que les éditeurs n'hésitent pas à tourner vers le salon international une proportion importante des efforts de production alloués à un titre de jeu.

Côté presse, c'est la même période qui voit naître des titres-référence qui se démarquent de la presse d'actualité dédiée au jeu vidéo existant depuis le début des années 1980[91], par un point de vue relativement critique et réflexif sur l'objet. Parmi les plus prestigieux, le magazine britannique

[87] Tda. (Chris Crawford 1987b)
[88] (IGDA 2010)
[89] (Herman 1997; Kline et al. 2003)
[90] Tda. (ESA 2010a)
[91] Au Royaume Uni, l'un des premiers titres dédié aux jeux sur ordinateur apparaît en novembre 1981 : *Computer and Video Games*, précédant de quelques semaines à peine la sortie de *Electronic Games* aux Etats-Unis.

Edge, dont le premier numéro est édité en 1993 sous l'impulsion de Steve Jarrat, journaliste spécialisé.

En France, il existe dès 1995 une organisation similaire à L'ESA, qui rassemble les éditeurs français du jeu vidéo : le *Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs* (SELL). Le SELL a une vocation informative auprès des professionnels, des consommateurs et des pouvoirs publics. Tout comme l'ESA, il prend à partir de 1999 en charge l'établissement d'une classification des jeux encadrant la diffusion aux mineurs, cette fonction sera transférée en 2003 à une organisation européenne (*Pan European Game Information*, PEGI). Au début des années 2000, le secteur du jeu connaît une nouvelle crise, qui aura un impact particulièrement fort en France, entrainant la fermeture de nombreux studios de développement. C'est à la suite de cette période que l'on voit apparaître un certain nombre d'organisation visant à rassembler, structurer et organiser le milieu professionnel en France. Cette structuration sera fortement appuyée sur des démarches visant à impliquer les pouvoirs publics, présentant le secteur du jeu vidéo comme un moteur non négligeable de la croissance économique. L'un des indices en est très certainement la création de formations spécialisées aux métiers du jeu qui émergent au début des années 2000. Elle intervient parallèlement à la création de *l'Association des Producteurs d'Œuvres Multimédia* (APOM), en 2002, qui se veut promouvoir le développement de la création de jeux vidéos en France, et qui deviendra le *Syndicat National du Jeu Vidéo* (SNJV) en 2008 ; de la création du site associatif JIRAF (*le Jeu vidéo et son Industrie Rassemblent leurs Acteurs Français*), issu de débats ayant lieu au départ au sein des forums de l'IGDA. L'*Agence Française pour le Jeu Vidéo* (AFJV), dont le site Internet est un relais d'information important concernant l'actualité de l'industrie, comme une plate-forme de mise en relation des professionnels et de recrutement, suit en 2003 la même démarche.

Les premiers utilisateurs de bornes d'arcade, qui ont, depuis 1972 joué au Pong de Nolan Bushnell et à ses successeurs, sont aujourd'hui loin de l'image que l'on garde de l'adolescent introverti et replié sur son expertise empirique des technologies nouvelles, tel que l'incarnera le personnage principal du film *Wargames* dix années plus tard. Les premiers amateurs de jeux électroniques ont aujourd'hui entre 30 et 40 ans et sont loin d'avoir tous abandonné ce loisir. *L'Entertainment Software Association* (ESA) – organisme sur lequel nous reviendrons, publie chaque année un bilan intitulé « Essential Facts About the Computer and Video Game Industry »[92], et nous offre certaines données d'usage concernant les États-Unis pour 2009. Selon cet organisme, l'âge moyen des joueurs est de 35 ans. Presque cinquante pour cent d'entre eux ont de 18 à 45 ans, le reste se répartissant équitablement avant et après cette classe d'âge. L'antériorité moyenne de la pratique chez ces joueurs est de 12 années et la population des joueurs est composée à 60

[92] (ESA 2010b)

pour cent d'hommes. L'âge moyen des acheteurs est de 39 ans. Entre 1996 et 2008, l'industrie toujours aux États-Unis serait passée de 2,6 à 11,7 milliards de dollars générés par les ventes. Ce bilan ne manque pas d'être appuyé par la sentence de l'économiste Jack Kyser, mise en exergue dans le document entre deux graphiques : « *The Video Game sector is no longer an interesting little industry. It is serious money*. »

Nous avons jusqu'ici retracé une histoire partielle du développement des jeux électroniques et de leur industrie. Le développement des jeux électroniques est, on a pu l'apercevoir dans cette partie, complètement parallèle à celui de la technologie informatique et de la diffusion commerciale de celle-ci. Comptant parmi les premières applications de l'informatique, le jeu apparaît pour ces concepteurs dans un premier temps comme un exercice d'apprentissage, de confrontation à la machine et de mise en œuvre des avancées technologiques. En prenant appui sur la préexistence de technologies et d'usages « en extérieur » (machines à monayeur) comme « en intérieur » (télévision), certains vont faire sortir les jeux électroniques des universités en lui proposant de nouveaux médiums. Le succès des bornes d'arcade et des consoles de salon, dans l'industrie naissante, va ainsi supplanter dans un premier temps celui des *computer games*. Il suscite également un engouement économique, qui, cumulé à l'apparition de studios tiers de développement après le précédent créé par Activision, va conduire à une saturation d'un marché et à un krach du secteur au début des années 1980. Cette crise de l'industrie conduira à une restructuration de la chaîne de production, impulsée par les constructeurs japonais, dont Nintendo qui exerce alors une influence sans précédent sur la production et le marché. Le modèle mis en place par la firme nippone va constituer les fondations de la chaîne de production de l'industrie du jeu actuelle. Ainsi que l'induit encore aujourd'hui l'expression « génération Nintendo », cette époque voit aussi l'image du jeu vidéo se centrer autour de celle d'un support de loisir destiné essentiellement au jeune public. Le développement et la diffusion de l'informatique personnelle, dont le rapport au jeu n'est pas univoque[93], évoluera cependant pour finalement permettre aux jeux sur ordinateur de rattraper ceux des supports corollaires, et rejoindre le mouvement de structuration de l'industrie. Nous, avons sur ce point, voulu mettre en avant comment cette dernière a pu mettre en œuvre le passage d'un domaine anecdotique de l'économie des nouvelles technologies à celle de la reconnaissance d'un secteur économique de poids, qui mène parallèlement le médium, sa mise en œuvre et sa pratique vers une reconnaissance progressive en tant que production culturelle. La création de programme ludique dans le monde « à part » des universités et centres de recherche n'est pas, cependant une pratique

[93] (Haddon 1999; Murphy 2009)

qui va cesser, parce que relayée par l'industrie du médium qui émerge dans les années 1970. La section suivante de ce chapitre revient à nouveau « en laboratoire » pour retrouver les premières tentatives de connexion des utilisateurs de jeux électroniques.

II. CONNECTER LES JOUEURS

Le public est conquis dès les années 1970 par le jeu vidéo et les jeux électroniques dans un sens plus large. L'industrie vidéoludique entame un mouvement de structuration en devenant une industrie de loisirs à partir des années 1980. Le jeu vidéo, reste néanmoins considéré par les médias et dans la majorité des représentations jusqu'au milieu des années 2000 au mieux comme le médium lucratif d'un loisir mineur, réservé à un public immature, et présentant peu d'intérêts culturels et sociaux. Il est relégué au rayon des jouets après ses premiers déboires commerciaux et taxé de générer addiction et violence, à l'instar de nombreux autres supports émergeants de pratiques culturelles, et accusé de pervertir les enfants et les adolescents. Mais la génération Nintendo n'abandonnera pas systématiquement la pratique du jeu électronique en évoluant vers des modes de vie plus adultes. Les joueurs de MMOG auxquels on s'intéresse dans ce mémoire sont pour beaucoup nés au début des années 1980. Leur pratique du jeu évolue de façon parallèle à la large diffusion d'autres usages des technologies de l'information et de la communication. Lorsque les premiers titres qui fondent le genre du MMOG apparaissent sur des réseaux privés, puis sur l'Internet, à partir du milieu des années 1980 et 1990, ils ne peuvent être approchés sans le déploiement d'une culture informatique importante, elle même construite lors des premières expériences durables d'interactions et de communication à distance au travers des réseaux informatiques. De la même manière que de nombreux autres outils contemporains du Web, certaines formes et normes prises par ces univers techniques et sociaux doivent beaucoup à celles mises en place dans les collectifs qui se sont exprimés comme étant les premières *communautés en ligne*.

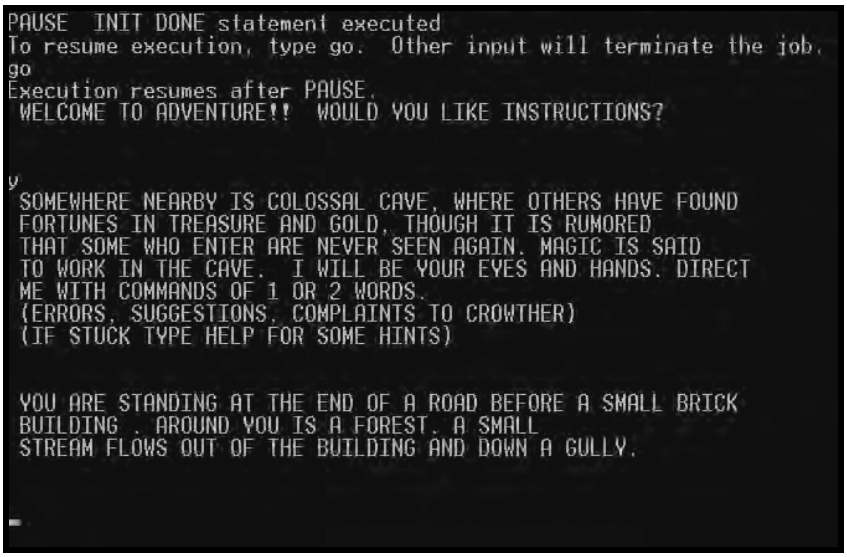
II.1. L'élitisme culturel et technologique des premiers univers en ligne

> *À l'époque, j'étais engagé dans un jeu de rôle non informatisé appelé Donjons et Dragons, et j'avais aussi été assez actif dans l'exploration de grottes – la grotte du Mammouth, dans le Kentucky particulièrement. (…) Je me suis dit que je pourrai faire quelque chose d'amusant et écrire un programme qui serait une création fantastique autour de la spéléologie, et qui serait aussi un jeu pour les enfants, avec peut-être quelque chose du Donjons et Dragons auquel j'avais joué. Mon idée était celle d'un jeu électronique qui ne serait pas intimidant pour des non-informaticiens, et c'est une des raisons pour lesquelles je l'ai conçu de*

manière à ce que le joueur dirige le jeu par des entrées faites avec un langage naturel, au lieu de commandes plus standardisées. Mes enfants ont trouvé ça très amusant.
- Will Crowther.[94].

Les innovations dans le domaine du jeu sur ordinateur seront, entre les années 1960 et 1980, développées dans un milieu relativement clos, essentiellement par des étudiants qui partagent et diffusent ensuite leurs créations. Des passerelles sont aussi tissées avec les innovations réalisées dans des environnements proches. Will Crowther, qui a participé au projet initial du réseau ARPAnet au début des années 1970, écrit parallèlement à son activité professionnelle un programme ludique en Fortran sur un PDP10 de la firme *Bolt Beramek and Newman (BBN)*. Le jeu sera nommé successivement *ADVENT*, *Colossal Cave*, puis *Adventure*. Il s'agit d'un programme précurseur du genre du jeu d'aventure, dans lequel les commandes sont constituées par des sentences textuelles simples qui reçoivent en retour des textes descriptifs, ainsi que l'illustre la figure ci-dessus :

Figure 1 - Adventure



Le jeu de Crowther, diffusé sur ARPAnet, sera porté par des étudiants sur une plateforme qui va jouer un rôle important dans l'innovation en matière de jeux électroniques.

II.1.1. PLATO, Illinois, États-Unis

> Aujourd'hui, on m'a fait faire un tour du Chemistry Learning Center, jusqu'à une salle où il y avait eu des terminaux PLATO. Le câble des terminaux pendait littéralement au mur, les bornes avaient été remplacées par des PC IBM, et les élèves étaient en train d'utiliser le Web. Avec PLATO, si

[94] Tda. À propos de la conception du jeu Adventure. (Peterson 1983) cité par (Contributeurs Wikipedia 2010d)

> vous lanciez une requête, vous obteniez une réponse en moins d'une seconde. Si vous lancez une requête sur le Web, obtenir une réponse peut prendre au moins 15 ou 20 secondes, pendant que le Net rame loin d'ici. Les étudiants étaient sur le point de s'endormir. Je me suis demandé, « C'est ça le progrès ? »
>
> - Brian L. Dear [95]

Entre les années 1970 et 1980, parallèlement au développement commercial des jeux d'arcade et des consoles de salon, les universités continuent à constituer un terrain d'innovation « à part », hors des exigences d'une industrie en formation, pour le jeu sur ordinateur. Ces développements sont souvent conduits par des étudiants de manière plus ou moins discrète, bénéficiant de ressources matérielles et logicielles rares pour l'époque. L'une des avancées technologiques dont bénéficient en avant-première les universitaires est bien entendu la mise en commun des ressources, et la possibilité de communication et de coopération via l'informatique, et au travers des premiers réseaux informatiques distants, tels que l'*ARPAnet,* dont la première connexion est établie en 1969 entre l'Université de Californie, Los Angeles (UCLA), et le *Stanford Research Institute*.

L'un des premiers supports de la diffusion de programmes et d'usages innovants en matière de jeux informatisés est un projet éducatif fondé sur les potentiels de l'informatique en temps partagé. L'université de l'Illinois impulse au début des années 1960 un projet de plateforme éducative informatisée, nommée PLATO (*Programmed Logic for Automatic Teaching Operations*). Faiblement financé par des fonds provenant de la Défense américaine, il commence à être mis en place sur des ordinateurs ILLIAC I et constitue un des premiers systèmes de temps partagé public, qui ne peut durant les années 1960 accueillir qu'un nombre limité d'utilisateurs. En 1967, des fonds plus importants provenant de la *National Science Foundation* permettront à Donald Bitzer, l'un des acteurs du projet, de créer au sein de l'université de l'Illinois le *Computer-based Education Research Laboratory* (CERL). Dans les années 1970, une quatrième puis une cinquième version du système en temps partagé sont mises en place, accompagnées de terminaux spécifiques, et pourront théoriquement supporter un millier environ de connexions simultanément. Outre être revendiqué par ses contributeurs ainsi que par ses usagers comme très largement précurseur au regard d'innovations d'usage tels que la messagerie électronique, la messagerie instantanée, ou encore les forums de discussion, PLATO deviendra un véritable terrain pour la diffusion des jeux vidéos et de leur usage. À partir des statistiques d'usage disponibles via le CERL, David R. Woolley, l'un des principaux contributeurs et témoins du projet, estime qu'entre 1978 et 1985 (dates pour lesquelles il dispose des données les plus

[95] Tda. Brian L. Dear, propos retranscrits dans "PLATOfest to Celebrate First Online Community" (Silberman 1997)

systématiques), les jeux devaient représenter environ 20% des heures d'usage de PLATO. Selon plusieurs témoignages disponibles, entre autres, via la chronologie des mondes en ligne établie par Raph Koster[96], game designer, un certain nombre de caractéristiques techniques du système ont encouragé cette émulation. Parmi eux, la qualité de sa transmission et de ses capacités graphiques pour l'époque et le fait que tous les utilisateurs du système disposent des mêmes capacités matérielles crée des conditions similaires à celles de l'usage des consoles de salon :

> Les jeux n'étaient certainement pas une priorité quand PLATO a été conçu, mais il s'est avéré que son architecture supportait superbement le multijoueur. Les caractéristiques cruciales qu'il possédait pour ça sont : des espaces de mémoire partagés ; des terminaux standards ; un affichage à haute résolution graphique ; un traitement informatique central de chaque saisie ; une réponse rapide à la saisie ; la possibilité d'interrompre l'affichage de sortie.
>
> - David R. Woolley [97]

Au-delà des caractéristiques techniques, l'émulation autour de la création de programmes ludiques, est aussi attribuée à l'ouverture relative du système PLATO, qui permet le partage des programmes, et à différentes versions de voir le jour et de renouveler l'intérêt de leurs utilisateurs :

> Je pense qu'une des choses les plus intéressantes à noter est que sur PLATO les programmes pouvaient être effacés, et donc d'autres personnes pouvaient se lancer et tenter de « damner le pion » au jeu précédent, de cette manière en l'espace d'à peu près 4 années on a probablement vu passer 20 variations de dnd [Donjons et Dragons] et jeux de sorcellerie. C'était très sain et maintenait l'intérêt des gens à jouer à ces jeux, qui évoluaient en permanence.
>
> - Donald B. Gillies[98]

On peut relever, dans la citation précédente, l'écho de l'une des caractéristiques des développements en informatique contemporains dans les milieux universitaires avec l'orientation vers un besoin important en communication qui accompagne une volonté de travail communalisé et coordonné. La coordination et la communication médiatisées par la machine vont également être à la source d'un mode innovant de jeu, les jeux multi-joueurs, dont on verra apparaître, parmi les premiers titres au succès relatif à l'audience disponible, le programme *Empire*. Empruntant son environnement à l'univers fictionnel de la série *Star Strek*, il commence à être développé au début

[96] Cette chronologie des mondes en lignes, créée en mars 2000 est disponible à l'adresse suivante : http://www.raphkoster.com/gaming/mudtimeline.shtml. Elle s'appuie essentiellement sur les témoignages d'acteurs de cette histoire. Raph Koster est notamment crédité pour sa contribution au monde en ligne *Ultima Online* (Origin System) et sa participation au produit *Star Wars Galaxies* (Sony Online Entertainment)
[97] (Wooley 1994)
[98] (Koster 2000)

des années 1970 au travers la collaboration entre deux étudiants : John Daleske et Silas Warner[99], localisés respectivement dans l'Iowa et dans l'Indiana. Ce programme pourra, en 1974, accueillir 32 joueurs simultanément.

De nombreux titres, genres et modes de jeux virent le jour sur le système de l'Illinois. Il nous semble important de préciser que cette prolifération s'inscrit également en parallèle d'autres usages nouveaux proposés par PLATO. David R. Woolley établira entre ceux-ci, a posteriori, une corrélation qui selon lui permet d'affirmer l'émergence d'un « sentiment de communauté en ligne » :

> Le sentiment d'une communauté en ligne a commencé à émerger sur PLATO en 1973-74, alors que Notes, Talkomatic, « term-talk», et Personal Notes avaient été introduits dans une succession rapide. Les gens se rencontraient et apprenaient à se connaitre sur Talkomatic, se laissaient prendre dans des romances via « term-talk» et Personal Notes. La sortie de Group Notes en 1976 a donné à la communauté une nouvelle terre fertile pour sa croissance, mais à ce moment elle était déjà bien établie. La communauté avait construit ses propres apports à l'infrastructure logicielle sous la forme de jeux multijoueurs et d'alternatives à la communication en ligne.
>
> - David. R. Woolley[100]

À l'image de Will Crowther, peu de ces game designers précurseurs se soucient d'une commercialisation potentielle de leur œuvre, sans doute en raison une absence de visibilité quant à une future diffusion de l'informatique domestique. Lorsque celle-ci fera son entrée en scène, de nombreux programmes de ces jeux développés dans les cercles universitaires seront diffusés très largement, sur des supports divers (livres, magazines, newsletters), sous forme de code que les utilisateurs recopient eux-mêmes. Quelsques années plus tard le passage d'un monde à un autre trouvera des amateurs. Les créateurs de *Zork* en 1977- qui tire son nom du jargon propre au MIT désignant un programme non achevé -, quatre membres du *Dynamic Modeling Group* de l'institut du Massachusetts : Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels, et Dave Lebling, pressentant l'intérêt de porter ces produits sur les récents ordinateurs personnels, fondent la société *Infocom*, qui adaptera deux ans plus tard la version de *Zork* pour PDP-10 aux modèles plus populaires de l'époque, tels que l'Apple II ou le Commodore 64.

[99] Silas Warner sera rendu ultérieurement célèbre pour sa contribution au titre *Castle Wolfenstein*, titre ayant fortement contribué à l'institution du genre des jeux de tir à la première personne qu'il développe au sein de Muse Software pour les Apple II. (Goldberg 1996)
[100] (Wooley 1994)

II.1.2. Multi-Users Dungeon, Essex, Royaume-Uni

Si, à partir de la fin des années 1970, le jeu vidéo, sur borne d'arcade, consoles de salon ou plus tardivement sur les ordinateurs personnels, a trouvé des médias technologiques qui ont vu naître une industrie et un marché, le jeu « en réseau » reste un domaine réservé au huis clos académique pour quelques années encore. En 1978, au sein de l'université de l'Essex, au Royaume-Uni, Rob Trubshaw entame le développement d'un jeu en mode texte, sur un modèle similaire à celui de l'*Adventure* de Crowther, mais cette fois dans une version multijoueur sur un PDP-10, en langage assembleur MACRO-10. Il nommera ce programme Multi-User Dungeon, en référence au titre DUNGEN, une variante du programme de Crowther. Il convertit le code du programme en BCPL (Basic Combined Programming Language), langage ancêtre du langage C, avant de transmettre son développement à un autre étudiant, Richard Bartle. Le jeu tourne sur le réseau de l'université de l'Essex jusqu'en 1987.

Bartle se pose peu à peu en fondateur et héraut des mondes virtuels, ainsi que le feront un certain nombre de designers par la suite. Ses contributions ultérieures aux études sur ces objets seront précieuses, mais nous retenons essentiellement pour le moment que le MUD de Bartle et Trubshaw, apparu entre le développement d'une technologie (celle du réseau) et la possibilité d'exploitation à large audience de celle-ci, a surtout ouvert la voie à une prolifération de mondes partagés. À visée commerciale via les récents réseaux privés ou non, de nombreux clones, ou alternatives à MUD seront développés à partir du milieu des années 1980, ce qui poussera Bartle à renommer son programme « MUD1 ». Ce MUD désigné comme originel, fondé sur les mécanismes du genre récent du jeu d'aventure, inscrit dans un univers de fiction, n'est cependant pas celui qui laisse la trace la plus visible dans la littérature académique, qui s'intéressera davantage à des formes plus expérimentales et éloignées de cultures populaires de ce mode de mise en relation.

II.1.3. Multi-User Dimension, Internet

Le premier MUD écrit pour le réseau Internet est attribué par à un ancien joueur de MUD1[101], dont le nom n'est pas étranger à des lecteurs familiers de l'histoire informatique, et notamment celle du développement du mouvement du logiciel libre. En 1987, un groupe d'étudiants de l'université du pays de Galles, situés à Aberystwyth développe *AberMud*, une variante de *MUD1*. Une année plus tard, l'un d'entre eux, Alan Cox, reconnu pour être l'un des contributeurs parmi

[101] (Bartle 2004; Brown 1993)

les plus importants au noyau Linux, réécrit le programme en langage C, afin qu'il puisse tourner sur le système Unix des machines de l'université de Southampton. L'apport d'AberMUD sera surtout celui d'une base de programmation ouverte - il est décrit comme le premier MUD conçu dans le cadre du modèle de l'*open source*, et à partir duquel pourront être déclinés un certain nombre de produits. Différentes version de l'AberMud seront largement diffusés, entre autre par Michael Lawrie, de l'université de Leeds, qui avait repris la gestion du MUD1 après 1987 et de Bill Wisner, gestionnaire du MUD MIST à Essex.[102]

> Parce que le Royaume-Uni n'était pas vraiment présent sur Internet, et avait peu de liens avec BITNET, nous avions développé beaucoup de choses nous-mêmes, et le MUD était le système de discussion de cette époque. Il y avait des gens qui parlaient sur certains des Bulletin Boards (SBBS, Lampeter, Tardis and Bullet), mais dès que les MUD ouvraient (traditionnellement de 2 à 8 heures du matin) ils étaient soudainement désertés et tout le monde se posait en sécurité dans une de leur pièce pour papoter. J'ai essayé IRC au tout début et je ne l'ai pas du tout apprécié, ça me semblait être un vrai bond en arrière par rapport au monde virtuel dans lequel j'avais l'habitude de papoter.
>
> - Michael Lawrie [103]

En 1988, l'outil IRC (*Internet Relay Chat*), outil de discussion instantanée est en effet créé dans une université finlandaise par Jarkko « WiZ » Oikarinen. Ce serait une discussion via cet outil qui donne l'impulsion à James Aspnes, en 1989, professeur en science informatique à l'université de Yale d'écrire un nouveau type d'environnement virtuel fondé sur du texte, avec TinyMUD :

> TinyMUD a été inspiré à l'origine par une discussion sur IRC. James Aspnes l'a écrit et il a créé un monstre. TinyMUD n'est pas un MUD au sens classique du terme ; ce n'est pas un jeu. Dans TinyMUD, tout ce que les gens peuvent faire en réalité c'est créer des choses et interagir avec les autres. (Les puristes du MUD -- tels que moi – peuvent rester sur cet argument pendant des heures. Personnellement, je pense qu'il s'agit juste d'un système de chat idéal).
>
> - Bill Wisner[104]

Suite à la diffusion sur Internet de l'*AberMUD* d'Alan Cox, une nouvelle génération de produits voit donc le jour. Certains proposent un langage de programmation propre qui autorise la création de contenu en leur sein par les utilisateurs. Ceux-ci ne sont pas orientés vers des actions de combat, mais vers l'interaction sociale médiatisée par un environnement virtuel. Ce sera notamment le cas du *LambdaMOO* lancé en 1990 par Pavel Curtis, architecte informatique, qui travaille alors pour le Xerox PARC, et qui fera l'objet d'une attention médiatique importante au

[102] "I had also taken over a new game called AberMUD that two of my wizards, Anarchy (Alan Cox) and Moog (Richard Acott) had originally written at Aberyswyth University and Alan was now converting to Unix at Southampton University. Alan ended up taking a year out so I took on AberMUD and roped in a couple of programmers in to help keep the thing maintained and expanded. [...] In 1991, I sent a copy of AberMUD to Vijay Subramaniam and Bill Wisner (our only two American MIST wizards) and as far as MUD being generally available to the world » (Lawrie 2003)
[103] (Lawrie 2002)
[104] Tda. (Wisner 1990)

travers de l'expérience qu'en rapportera le journaliste Julian Dibbell. En 1993, LambdaMOO est la cible d'une crise communautaire qui fera écrire à Julian Dibbell l'article « A Rape In Cyberspace », publié dans l'hebdomadaire new-yorkais *The Village Voice*. Ce récit contribuera à mettre les projecteurs des recherches sur les médias sur l'usage de ces espaces en ligne particuliers[105]. Cet événement conduit aussi à une formalisation nouvelle en matière de gestion de communauté, un système de vote par les utilisateurs de LambdaMOO, vote validé par les modérateurs. La même année 1993 voit paraître *Virtual Communities* d'Howard Reinghold. Amy Bruckman, du MIT MediaLab, est l'un des guides de l'auteur dans ces univers. Rheingold dédie un chapitre aux MUD, où il introduit ces objets comme des « *living laboratories for studying the first-level impacts of virtual communities* ». Amy Bruckman, crée l'un de ces espaces, MediaMOO, dédié aux chercheurs et enseignants des nouveaux médias. Elle travaillera également en collaboration avec Sherry Turkle qui fait écho aux MUD, analysés sous une perspective psychologique, dans *Life on the Screen, Identity in the Age of Internet* en 1995. C'est dans cet environnement intellectuel également, que Janet H. Murray, en 1997, propose de son côté une approche des nouvelles modalités de narration induites par les MUD, avec *Hamlet on the Holodeck, The Future of Narratives in Cyberspace*.

Les MUD sont donc développés et utilisés dans un premier temps dans des cercles universitaires relativement fermés du Royaume-Uni. Cette fermeture relative est liée à plusieurs facteurs : ces programmes sont détenus par leurs auteurs, qui les mettent à disposition sur quelques machines spécifiques. Le second facteur de cette fermeture est le type de réseaux informatiques mis en place alors : réseaux privés ou réseaux universitaires. L'AberMUD d'Alan Cox ne parait pas particulièrement novateur en contenu, mais en prenant comme réseau de diffusion Internet et en ouvrant ses sources, il va étendre le public de ces espaces en ligne. Il leur ouvre également des voies de développement, dont une partie sera réappropriée par une certaine audience intellectuelle et universitaire, un public qui fait alors le pont entre sciences de l'information et sciences humaines. L'intérêt médiatique et académique pour les univers partagés en ligne a trouvé une meilleure accroche via la popularité organisée d'un espace tourné explicitement vers une expérience sociale de l'appropriation d'un espace virtuel, que dans la pratique pourtant plus ancrée des espaces ludiques à proprement parler.

[105] Cet article, complété par une large expérience de l'univers et de l'audience de LambdaMOO, sera publié en 1998 par Dibbell dans un ouvrage nommé *My Tiny Life : Crime and Passion in a Virtual World.* (Dibbell 1998)

II.2. Commercialisation des univers en ligne

L'AberMud n'est pas le seul espace en ligne qui va sortir des universités du Royaume-Uni. À l'été 1983, l'université de l'Essex autorise l'accès étranger à ses machines via le *British Telecom's Packet Switch Stream network* (PSS), durant les heures normalement creuses de la nuit. Ceci a pour effet de rendre populaire le programme développé alors par Bartle à une échelle internationale. Il permettait alors seulement à une vingtaine de joueurs de se connecter simultanément. Bartle quitte l'université en 1984 et crée alors avec Trubshaw une société (Muse Ltd.) dédiée à l'exploitation et la production de jeux multijoueurs. La même année son jeu devient accessible aux utilisateurs d'un réseau britannique réservé aux possesseurs de Commodores 64 : *Compunet*. Si MUD1, dit aussi l'EssexMud, est fermé en 1987, c'est aussi que Bartle à partir de cette date commercialise ce produit via le réseau privé *Compuserve Information Services,* l'ouvrant plus largement aux utilisateurs américains, sous le nom de « British Legends ».

> La réalité virtuelle est une interface informatisée au travers de laquelle l'utilisateur se sent immergé dans un espace artificiel qui contient des représentations de données, de programmes et d'autres utilisateurs. Malgré une recherche largement subventionnée sur l'immersion dans des environnements graphiques, les réalisations les plus impressionnantes et complètes de réalité virtuelle ont été les jeux multijoueurs fondés sur des interfaces textuelles appelées MUD. Le sentiment d'immersion dans un MUD est plus imaginaire que sensoriel, mais la réactivité des jeux à graphisme en 3D sur les PCs suggère qu'il serait techniquement possible de réaliser un monde virtuel à l'image des MUD avec une interface visuelle. Dans l'idéal, les graphismes rendraient la réalité virtuelle plus intense et plus accessible sans entraver l'activité et la communauté qu'on peut trouver sur les systèmes à interface textuelle.
>
> — Don Mitchell[106]

Don Mitchell, convaincu de l'intérêt des dynamiques proposées par les MUD comme modèles pour la recherche vers des univers virtuels plus immersifs, écrit en 1995 le texte dont est issu l'extrait précédent dans le cadre du *Virtual World Group*[107] composé de chercheurs travaillant pour *Microsoft Research*. Le titre « F*rom Muds to Virtual Worlds* » est alors à considérer comme une intention plus qu'une réalité. Pris *a posteriori* cet énoncé pourrait faire établir une filiation directe entre MUD et univers virtuels graphiquement représentés, soit les formes connues aujourd'hui sous l'appellation de MMOG. En fait, les MUD, bien que précurseurs de nombreuses pratiques d'espaces en ligne, n'en sont, au milieu des années 1980, pas les seules formes disponibles, pas davantage qu'ils n'établiront une filiation exclusive avec les premiers « jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs » qui apparaissent une dizaine d'années plus tard sur l'Internet.

[106] Tda. (Mitchell 1995)
[107] http://www.vworlds.org/

Parallèlement à ces développements et diffusions universitaires, les réseaux privés vont, de leur côté, rapidement inclure au panel de services qu'ils proposent alors celui des jeux collectifs.

II.2.1. Des réseaux privés au World Wide Web

À l'été 1980, sans connaître l'existence des MUD selon leur témoignage, deux étudiants de l'université de Virginie, John Taylor et Kelton Flinn écrivent un programme qu'ils nomment *Dungeons of Kesmai*, un jeu pour six joueurs, inspiré du jeu de rôle *Donjons et Dragons* et qui mobilise une représentation graphique empruntée à un titre antérieur nommé *Rogue*, en ASCII. En 1982, ils fondent la société Kesmai, et tentent de porter une version adaptée du jeu sur le réseau Compuserve suite à l'intérêt qui y est porté par Bill Louden, l'un de ses fondateurs. Mais il se révèle alors trop consommateur en ressource, ce qui conduira dans un premier Taylor et Kelton à revenir à une version « solo » du jeu :

> En novembre 1981, John a vu une publicité pour CompuServe, en fait c'était une publicité pour MegaWars (je crois que la publicité disait : « Si vous aviez écrit ceci, vous seriez en train de gagner 30.000 $ par mois en droit d'auteur ! »). Ça nous a plutôt intéressés, donc on a envoyé une copie du manuel de The Island of Kesmai à Bill Louden, et aussi à The Source. Même si le jeu tournait déjà sur les ordinateurs Prime que The Source utilisait, ils n'ont jamais répondu clairement. En revanche Louden était intéressé. On a essayé de faire marcher la version UNIX originale d'Island of Kesmai sur le DEC 20 de CompuServe, et on a englouti 100.000 $ de temps de calcul (au taux commercial de l'époque) en 3 jours. On a réussi à le faire marcher, mais comme disait Bill, les lumières de Columbus baissaient quand il tournait. Donc, on s'est retranché à Charlottesville pour faire des coupes. La première étape était le portage du vieux code Z-80, qui est devenu Dungeons of Kesmai, et qu'on a restreint à un seul joueur (c'est probablement la seule fois dans l'histoire qu'un jeu multijoueur a été transformé en jeu solo). — Kelton Flinn[108]

En 1985, une année après que MUD1 est devenu disponible sur le réseau *Compunet*, une nouvelle version du jeu *Island of Kesmai* est lancée sur le réseau *Compuserve*. S'il est compté parmi les premiers univers virtuels multijoueurs en réseau, il est aussi sans doute parmi les plus onéreux : l'heure de jeu, dans des conditions techniques optimales, revient à 12 $. *Island of Kesmai* dispose déjà des nombreuses caractéristiques ultérieures des univers en ligne multijoueurs : le joueur y est représenté par un avatar, il choisit pour ce personnage une race et un alignement, il doit affronter des ennemis, récolter des biens, et accomplir des quêtes. Le jeu dispose d'un système de progression par niveaux, accompagné de nouvelles capacités. La création de collectifs de joueurs y est également autorisée.

[108] Tda. (Koster 2000)

L'année 1985 marque aussi un tournant pour les jeux en ligne avec la multiplication des services de réseaux privés, c'est notamment le cas de GEnie (réseau dépendant de General Electric), et de Quantum Link (Quantum Computer Services – service américain et canadien qui opérait pour les Commodore 64 et 128). C'est pour ce dernier que sera développé Habitat, de LucasFilm, expérience relatée par Morningstar et Farmer[109] dans un bilan aussi porteur concernant la technologie mise en œuvre sur le projet que les leçons tirées des adaptations aux usages du monde virtuel. Hors de ce programme particulier, Quantum Link offre aussi des jeux, graphiquement représentés, plus classiques, tels que des jeux d'échec, de backgammon ou de Poker (*Rabbitjack's Casino*). Le jeu deviend une source de revenus non négligeable pour ces nouveaux services qui facturent au temps de connexion :

> Par exemple : Sur GEnie lors de l'année 1991, notre client moyen de MMOG dépensait 156 $ par mois, l'équivalent de 32 heures à 3 $ par heure pour jouer. Cependant, le noyau dur des joueurs atteignait en moyenne trois fois ce montant et comptait pour 70 % du revenu total. Les 0,5 % en tête avaient des factures réellement astronomiques, bien au-delà de 1.000 $ par mois.
>
> — Jessica Mulligan[110]

C'est également à cette époque que serait relevé le terme Avatar au sens où on l'entend de façon contemporaine comme la représentation d'un utilisateur dans un espace virtuel. Il y a controverse sur cette notification, étant communément attribuée à Neal Stephenson qui utilise le terme dans ce sens dans le roman de science-fiction *Snow Crash*. Randall Farmer, de son côté, signale son usage antérieur par les utilisateurs d'*Habitat*, et relève le fait que ce concept est présent dans des œuvres de science-fiction antérieures à celle de Stephenson[111].

Dès 1991, une collaboration entre Stormfront studio, SSI (Strategic Simulation, Inc.), TSR (Tactical Studies Rules, Inc.), et un service en ligne nommé Quantum Link, donne naissance à un jeu multijoueur en ligne fondé sur la licence *Donjons et Dragons* : *Neverwinter Night*. La même année, Quantum Computer Services devient America OnLine (AOL) et propose originellement l'accès au jeu au coût de 6 $ par heure avec une capacité d'accueil de 50 joueurs par serveur. La capacité des serveurs évolue avec le développement des technologies du réseau, et, à la moitié des années 90, *Neverwinter Night* est un service fourni par AOL à ses abonnés avec une capacité d'accueil de 500 joueurs simultanément par serveur et un nombre d'utilisateurs qui atteint la centaine de milliers de joueurs. AOL suspend le service du jeu en 1997, parallèlement au lancement de son

[109] (Morningstar et Farmer 1994)
[110] Tda. (Koster 2000)
[111] « L'usage du mot "Avatar" pour designer "la représentation graphique de soi dans un monde numérique partagé" a été utilisé en 1984-1988 dans un produit alors nommé *Habitat* de LucasFilm. Chip Morningstar a forgé cette acception. J'étais avec lui à ce moment. Oui, c'était une dérivation de l'acception Hindoue. A ma connaissance, ça a largement précédé toute acception similaire. » – Randall Farmer. Tda. (Koster 2000)

service de messagerie. Le produit reviendra sur le marché en 2002, sous une nouvelle version, produite par BioWare et publiée par Infogrames.

II.2.2. Massivement Multijoueurs et persistants

En 1993, un studio américain publie un jeu de stratégie en temps réel qui a lieu dans le royaume fictif d'Azeroth, et qui devient l'un de leurs premiers grands succès : *Warcraft : Orcs and Humans*. En 1997, *Blizzard Entertainment* met en place une plate-forme (Battle.net) permettant de jouer des partie en mode multi-joueur à distance, simultanément à la sortie du jeu de rôle intitulé *Diablo*. Battle.net propose des services relativement restreints, et permet alors essentiellement aux joueurs de communiquer via une interface de dialogue, puis de rejoindre une partie multijoueur du titre. Cette plateforme de mise en relation des joueurs pour des parties multijoueurs est mobilisée et améliorée progressivement pour les différents titres du studio de développement concernant les séries *Starcraft*, *Warcraft* et *Diablo*. Au début des années 1990, le potentiel présenté par les jeux en ligne graphiques multijoueurs devient patent, et c'est alors le genre du jeu de tir à la personne (*First Person Shooter*, FPS) qui l'illustre, notamment via le succès du titre *Doom* (*ID Software*, 1993). Le potentiel de jeux de rôle graphique en ligne, sur des univers dits persistant, à l'image du projet *Habitat*, est également perçu, mais ne s'est pas encore véritablement traduit par un succès commercial tangible. En 1995, plusieurs projets d'univers virtuels graphiques persistants sont en fait en cours de développement. C'est le cas de titres tels que *Meridian 59* (*Archetype Interactive* puis *3DO*), *Ultima Online* (Origin System) ou encore *Lineage* (NCSoft).

En occident, *Ultima Online (*UO) devient le premier véritable « succès commercial » d'un genre nouveau : les Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG), dont l'acronyme est d'ailleurs fréquemment attribué à Richard Garriot, créateur du titre, connu également sous le pseudonyme de Lord British, son incarnation sur Britania, l'univers offert par *Ultima Online*.

> Quand Ultima Online a réuni 50.000 d'abonnés en l'espace de 3 mois, les gens l'ont remarqué. Quand il a dépassé les 100.000 en un an, les bras leur en sont tombés. Le revenu substantiel des ventes au détail ne comptait presque pas : 100.000 personnes payaient chacune 9,95 $ par mois en ayant déjà acheté le jeu – et pas un sou ne revenait aux détaillants.[112]

Bartle, dans l'histoire qu'il présente des univers virtuels, attribue le succès d'*Ultima Online* à la fois à une conception fortement inspirée de l'expérience des MUD et à un crédit accordé à une équipe de conception d'une série déjà populaire de titres ludiques : la série Ultima. L'univers offert par

[112] T.da. (Bartle 2004:21)

Origin System, en termes de conception comme de pratique, fera office de référence. Mis en ligne en 1997, il est encore aujourd'hui possible de parcourir les terres de Britania.

En 1999, un nouvel univers, édité par Sony Entertainement dépasse néanmoins *Ultima Online* en termes d'audience dans la courte période d'un semestre. *EverQuest* (EQ), à la fin 1999 atteint une audience de plus de 300,000 abonnés, et s'impose pour les observateurs de l'époque comme un standard pour les productions à venir. En 2003, Bartle, dans *Designing Virtual Worlds*, estime ainsi que la taille de l'audience « critique » atteinte par EverQuest est maximale vis-à-vis du marché occidental, et qu'il y a peu de chance qu'un titre surpasse de beaucoup cette population de joueurs. Le public des produits qui vont sortir entre 1999 et 2004 tend en effet à confirmer cette opinion.

Fin 2001, Blizzard Entertainement a annoncé la production d'un MMORPG par son équipe, désormais célèbre pour son expérience en matière de jeu en ligne, via la plate-forme battle.net, et pour avoir, au fil des titres, composé un univers qui, bien qu'inspiré des canons du genre de la *fantaisie héroïque,* lui est propre, aussi n'avoir conçu que des titres ayant connu un grand succès commercial. Suivant la maxime qui est fréquemment accolée à la firme, *World of Warcraft* (WoW) sortira « *quand il sera prêt* » (« *when its done* »), soit en l'occurrence, fin 2004. En quelques mois, sa population rattrape et dépasse largement en termes d'audience les titres asiatiques les plus populaires de la série Lineage, qui rassemblaient à deux quelque 4 millions d'abonnés. En 2006, il compte plus de 6 millions de joueurs, et en 2008, plus de 10 millions.

Nous avons ici focalisé notre attention sur un aspect particulier de l'histoire des jeux électroniques sur ordinateur en retraçant l'histoire de la connexion de ses utilisateurs, parallèle à celle des développements en matière de technologie du réseau. Cette connexion est d'abord celle qui permet aux milieux estudiantins de partager et de faire évoluer des programmes ludiques sur des systèmes informatiques en temps partagé ou en réseau. Le système PLATO de l'Illinois est peut-être un cas plus documenté qu'unique. Cette documentation nous permet, ceci étant, de mettre en avant un aspect qui nous semble fondamental considérant son rôle crucial apparent dans les innovations faites en matière de jeu sur ordinateur, celui d'un milieu d'usage technologique, qui, au-delà des applications a proprement parler ludiques, mobilise de nouvelles manières de communiquer via l'informatique. Que les premiers univers de jeux multijoueurs soient apparus dans ces cercles élitistes à plusieurs titres, tant en compétences qu'en accès aux ressources matérielles ne surprend pas outre mesure. La localisation relative des réseaux informatiques va, jusqu'à la fin des années 1980 voir se développer de façon parallèle plusieurs

modalités des univers partagés en lignes : le Royaume-Uni est celui des MUD, les États-Unis commencent eux à voir apparaître des univers graphiquement représentés sur les réseaux privés. Le réseau Internet diffusera les MUD outre-Atlantique, où leurs variantes orientées vers l'interaction mondaine davantage que vers les combats en univers fantaisistes focalisent l'attention des chercheurs en humanités du MIT. Dans les années 1990, les services qui facturent l'accès à Internet au temps de connexion ne peuvent que trouver une manne substantielle dans les jeux en ligne, particulièrement si ceux-ci proposent un contenu persistant, et pour ainsi dire infini. Au milieu des années 1990, les premiers jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (*Massive Multi-player Online Role Playing Game* : MMORPG) font leur apparition, permettant la connexion simultanée d'une audience dont l'importance ne cessera de croître de façon exponentielle au fil des ans. De *Ultima Online* jusqu'à *EverQuest*, les MMORPG représentent néanmoins une niche assez restreinte de consommateurs. Mais à la fin des années 1990, avec un potentiel marché de plus en plus crédible, à la fois comme produits et comme services vidéoludiques, les jeux multijoueur en ligne de manière générale et les MMORPGs particulièrement suscitent une attention nouvelle de la part de l'industrie. Il faudra attendre la moitié de cette décennie pour que la majorité des développements impulsés par ce mouvement arrivent sur le marché. L'un d'entre eux, *World of Warcraft*, va à la fois littéralement écraser la concurrence et phénoménalement ouvrir le marché des joueurs de MMOG. Il ne trouvera jusqu'aujourd'hui concurrence qu'en un domaine, celui de la couverture médiatique et académique, avec un titre dont l'audience est beaucoup plus modeste, le *Second Life* de Linden Lab.

CHAPITRE 2 : JEUX VIDEO ET CULTURE

> *Cet imaginaire technique (…) peut prendre plusieurs formes. Il permet de mettre en scène la nouvelle technologie, de montrer en situation ses principaux usages. Il participe également au débat public sur la place que la nouvelle technologie peut occuper dans la société, sur ses qualités et ses dangers potentiels. Se construit ainsi une idéologie qui légitime l'usage de la nouvelle technologie.*
> *- Patrice Flichy*[113]

L'histoire du passage du jeu à part au jeu connecté, avec les univers ludiques en ligne, est celle d'une connexion tout aussi technique et économique que culturelle[114]. Culturelle, cette connexion l'est d'abord par la médiation qui a vu se développer à partir des années 1970 et presque parallèlement, différentes pratiques culturelles : celle des jeux vidéo, celle des Multi-User Dungeons, et celle des jeux de rôle. Ces pratiques sont fondées sur des références culturelles communes et partagent des univers de références avec le cinéma et la littérature populaire.

(I) Les univers ludiques en ligne, non seulement empruntent de nombreux codes à ces trois nouvelles formes de loisirs culturels, mais ils offrent aussi des espaces de rencontre pour leurs publics. Il nous semble important d'insister sur le fait que les MMOG doivent être compris comme des objets qui apparaissent à la jonction de ces pratiques culturelles. Ils présentent néanmoins des caractères propres dont le moindre n'est pas de proposer un environnement massivement partagé. L'enjeu d'une communauté de savoirs et de savoirs faire est difficilement perceptible si l'on oublie les contraintes liées à l'automatisation et à la standardisation de certains types d'interactions avec le l'environnement de jeu et les joueurs. En d'autres termes si l'on peut établir un lien culturel entre différentes pratiques ludiques au travers de techniques, de savoirs et de références communes, les relations des joueurs à ces composantes sont extrêmement différentes de l'une à l'autre.

(II) L'analyse du jeu comme une pratique culturelle, liée à un ensemble plus vaste de représentations communes, doit selon nous s'accompagner de la mise en lumière du mouvement académique, qui va, à partir de la fin des années 1990, revendiquer et défendre une théorie culturelle du jeu. Nous l'avons rappelé en introduction, le jeu n'est pas, a proprement parler, un

[113] (Flichy 2008:159)

[114] On entend ici la dimension culturelle dans un sens proche de celui qui sera mis en avant par certains auteurs des Cultural Studies (Du Gay et al. 1997) et que présente Patrice Flichy, en définissant la culture comme « un cadre partagé ou une carte de significations que nous utilisons pour placer et comprendre les choses qui font sens dans nôtre monde ». (Flichy 2008:156)

nuvel objet pour la recherche. En revanche, sa constitution en un champ de recherche interdisciplinaire est un événement contemporain, qui accompagne les évolutions de la représentation du jeu, et qui tend à faire de celui un objet légitime. En cela, le courant d'étude qui s'articule autour jeu vidéo est proche des démarches qui visent à promouvoir l'intérêt du monde académique pour les cultures populaires , en ce qu'elles représentent une entrée pertinente pour l'analyse des dynamiques sociales contemporaires. Cette démarche est portée en Europe du Nord et aux Etats-Unis par le courant des Cultural Studies, et défendue en France au travers de la mise en avantde la portée analytique des médiacultures[115]. Le jeu, et les Games Studies restent, ceci étant pour ces courant encore un objet relativement périphérique. On donnera ici des éléments de compréhension du contexte dans lequel naissent, mais surtout se développent et s'affirment les ambitions culturelles des Game Studies, et notamment les travaux avec lesquels notre recherche propose de dialoguer.

[115] (Maigret et Macé 2005)

I. RICHESSE DES TECHNOLOGIES, MONDES COMMUNS

Dans la plus large catégorie des jeux électroniques, ont été distingués au fil du temps deux modes de conception et de diffusion. D'une part les jeux dits vidéo dont le concept se développera principalement sur consoles, d'autre part les jeux électroniques sur ordinateurs, qui resteront l'objet de pratiques électives sur une temporalité plus longue que les premiers[116]. Il nous faut désormais nous écarter des nouvelles technologies ludiques en univers électronique, pour aborder une troisième catégorie, celle du jeu de rôle classique, dit jeu de rôle « sur table » ou « papier crayon ». La pratique du jeu de rôle est souvent perçue comme antérieure à celle des jeux électroniques, en partie parce qu'elle a une importante influence sur la conception de ceux-ci, et notamment sur leurs univers de référence. Une approche généalogique peu attentive à la temporalité des développements de ces pratiques pourrait décrire le jeu de rôle comme parent des jeux vidéo, eux-mêmes parents des jeux sur ordinateurs et des MUD, eux-mêmes parents des MMORPG actuels. En réalité, si les univers fictionnels en ligne actuels présentent des filiations évidentes avec chacun de ces genres et pratiques, un regard plus attentif sur l'histoire de ces trois médias ludiques : jeux vidéo, jeux de rôle et MUD, montre que ces derniers se sont développés plus parallèlement que successivement, en exerçant des influences réciproques. Les MMORPG se présentent de ce fait comme résultant d'une forme de convergence qui est toute aussi technique que culturelle de ces médias. Ils sont tout autant une forme qui se détache parce que présente certaines singularités. C'est au travers de leur caractère massif et de leur inscription dans une popularisation de l'usage des nouvelles technologies de l'information et de la communication que nous traiterons de cet aspect.

I.1. L'interaction ludique : techniques et savoirs

David Sudnow, publie en 1983 un ouvrage intitulé *Pilgrim in the Micro World*. Ce sociologue et musicien américain, qui s'inscrit parmi les premiers ethnométhodologues, s'est auparavant penché sur l'incorporation manuelle de la technique du piano, en constituant un récit analytique détaillé

[116] Chez les anglosaxons, ce clivage a donné naissance à la distinction souvent opérée entre *computer games* et *video games*. En France, on parle de manière plus généralisée de jeux vidéo, même si les joueurs différencient assez nettement la pratique du jeu sur console de salon et sur ordinateur.

de l'apprentissage de l'improvisation en musique jazz (Sudnow, 1978). Il mobilise dans *Pilgrim* cette approche et cette expérience du rapport à l'instrument pour développer une description tout aussi fine de la dextérité à l'œuvre dans l'usage du jeu vidéo. Pour Erkki Huhtamo, professeur d'histoire et de théorie des médias à l'université de Californie, le travail proposé par Sudnow constitue aujourd'hui encore « *la description la plus détaillée du lien psychophysique qui se crée entre le joueur et le jeu (et par extension, entre l'usager et l'ordinateur)* »[117]. Mais il invite également le lecteur à considérer l'antériorité des caractéristiques de la pratique du jeu électronique, considérée avant tout comme une interaction entre l'homme et la machine. Pour Huhtamo, les jeux vidéo peuvent en effet être inscrits dans une archéologie qui insiste sur le développement d'un nouveau contexte du rapport à la machine, bien antérieur aux années 1960. Ce nouveau contexte s'inscrit en contrepoint des transformations induites par les processus de mécanisation du monde du travail, et d'un certain rapport « contraint » à la machine. Les machines automatiques, qui apparaissent dans des espaces publics à partir de la seconde moitié du 19ème siècle (machines à monayeur, etc.)k induisent à l'opposé selon l'auteur un rapport direct et « libre » (ou volontaire) à ces objets techniques, dont l'usage s'effectue « dans une optique de plaisir ».

Le questionnement posé par l'intimité qui s'établit entre le joueur, le jeu, et la machine qui médiatise cette interaction dans la pratique du jeu vidéo a été la source d'une réflexivité importante, qui, au-delà du regard très analytique qu'y porte Sudnow, est relayée dans des ouvrages que nous classons dans une catégorie « témoin ». Cette caractérisation renvoit au fait que, écrits par des auteurs critiques de la presse écrite, ils plaident la légitimité culturelle de cette pratique en passant par une lecture de type biographique de celle-ci. Le *Trigger Happy. The Inner Life of Videogames* de Steven Poole[118] met particulièrement en avant une réflexivité autour de l'expérience personnelle d'une confrontation et d'un apprentissage de la maîtrise d'une machine, source de satisfaction. La « machine » reste cependant ici une notion assez vague, mal définie. Elle désigne d'une part le support matériel et communicationnel qui va contraindre l'incorporation d'une technicité dans l'usage, et qui est précisément celle que s'attache à décrire Sudnow, que sous-entendra aussi le titre de l'ouvrage de J.C. Herz : *Joystick Nation*, ou encore à laquelle on rattachera les travaux sur le *flow*[119] du psychologue hongrois Mihaly Csikszentmihalyi[120]. La « machine » dans l'idée de l'interaction appliquée aux jeux vidéo peut d'autre part désigner les systèmes mis en œuvre et en représentation par l'application logicielle qui est « en jeu ». Les systèmes de jeu électroniques sont ainsi pour partie une traduction programmée

[117] Traduction de l'auteur. (Huhtamo 2005:3)
[118] (Poole 2004)
[119] (Malaby 2007)
[120] (Csikszentmihalyi 1991)

de systèmes de règles cadrant le déroulement de l'activité. Lorsque le joueur joue avec ou contre la machine, il interagit en fait aussi avec l'intelligence de la conception de ces systèmes par les professionnels du jeu. Ainsi que le décrit Sherry Turkle, dans *Second Self*, en 1984 : « *Le fait de comprendre la stratégie d'un jeu implique un processus de décodage de la logique du jeu, de compréhension des intentions du créateur, une sorte de « rencontre des esprits » sur le programme* »[121].

Cette rencontre des esprits, ce « décodage » suppose qu'il existe une base de référence, de « code » ou « langage » commun nécessaire à l'interaction[122]. Les non-initiés à ces références, à l'image de Sudnow, rapportent souvent un sentiment désemparé à leurs premières expériences ludiques : « *Ce jeu était doté d'un programme comportant une myriade de règles et de combinaisons que, non seulement je n'avais pas comprises, mais dont je n'avais même pas soupçonné l'existence.* »[123]. Par ailleurs, si la conception de nouveaux programmes ludiques tente régulièrement d'apporter de nouvelles manières de faire, des systèmes de jeux innovants, cette base de référence reste partagée entre les produits, et n'est jamais réinventée de toutes pièces. Elle est à l'inverse mobilisée pour son utilité par les concepteurs, ainsi que l'expriment de manière explicite les créateurs de *Zork* : « *Les objets ont des propriétés qui indiquent qu'un certain verbe (d'action) prend sens quand il s'applique à eux (…), mais l'idée est que cela fasse quelque chose qui a du sens, quelque chose que le joueur aurait pu anticiper* ».[124]

Par ailleurs, nous avons pu le constater lors de précédents travaux[125], l'expérience du joueur sur différents produits est cumulative et peut se transformer en une forme d'expertise sur la pratique du jeu. La constitution de cette expertise joue un rôle dans une autre forme d'interaction que le jeu électronique va offrir : l'interaction entre joueurs médiatisée par la machine et le système de jeu, soit la pratique des jeux multijoueurs. Le récit de l'expérience vidéoludique dont Poole tâche de mettre en relief les spécificités, considère également cet apport, et notamment à propos de l'émergence des jeux de course :

> Si l'orgie destructrice du Shoot'em up retranscrit l'essence de la compétition homme-contre-machine, le jeu de course est la plus pure expression de la compétition humain-contre-humain médiatisée par la machine. Impossible de discuter la victoire ou la défaite. Vous étiez simplement trop lent.
>
> - Steven Poole [126]

[121] (Turkle 2005:68)
[122] Ce qui ne signifie nullement qu'il doive exister un seul « décodage » possible, mais plutôt que la réception des jeux a plusieurs niveaux possibles, et que l'un d'entre eux s'appliquer à inférer des systèmes et mises en scène les intentions des concepteurs.
[123] (Greenfield 1994)
[124] Tda. (Lebling, Blank, et Anderson 1979)
[125] Etude portant sur les usages innovants, et l'impact des contenus créés et partagés par les utilisateurs de jeux vidéo sur la conception de ces produits. Mémoire réalisé en 2005 dans le cadre du Master Organisation et Production de l'Entreprise (UPE/ENPC).
[126] Tda. (Poole 2004)

Elle est enfin, dans ce type d'ouvrage également rapportée aux interactions non médiatisées directement par la machine, celles qui vont s'établir entre « initiés », partageant un monde commun. L'interaction « autour du jeu », entre initiés, sera rendue extrêmement visible au travers des échanges entre joueurs sur le Web, et notamment sur les forums de discussion, mais elle constitue dès l'origine une partie importante de la pratique des jeux vidéo. Dans l'introduction à *Pilgrim in the Micro World*, Sudnow, qui se rend dans une salle d'arcade pour y chercher son fils s'y attarde en fait, questionné par la scène à laquelle il assiste. Les acteurs de cette scène, présentés à la manière de mystagogues, y entrent bien en interaction, donnant lieu à cette conclusion :

> Mettez un jeu de ce genre sur le marché et vous stratifierez immédiatement presque toute cette population en douzaines de variations légères de compétences. Deux joueurs se rencontrent, l'un a quelques heures de jeu d'avance au portefeuille et vous assistez à un étalage de score. Deux autres joueurs dont l'un est le professeur, l'autre l'élève : « Non, ne fais pas ça, vérifie cette ville, tu ne vas plus avoir de munitions, pense aux missiles intelligents, garde les yeux sur la balle, tu le tiens… »
>
> Vous aurez tout ce qu'il faut pour garantir un intérêt social massif : l'impulsion neurologique et cardiovasculaire, et l'un des meilleurs dispositifs pour générer des interactions. Soyez bénis, Atari et consort, vous nous avez resocialisés après trente ans à vaguement passer du temps ensemble en début de soirée.
>
> - David Sudnow[127]

Dans les espaces publics (salles d'arcades), comme privés avec le succès important des consoles de salon, puis des jeux sur ordinateurs personnels, le jeu vidéo est donc considéré assez précocément comme prétexte et contexte à l'interaction. Cela, que le joueur interagisse avec une machine, avec des pairs, ou avec les deux. Ainsi que le souligne Sudnow, ces interactions supposent l'acquisition d'une dextérité, de compétences autorisant la performance. Si la performance constitue une mise en compétition entre les joueurs, les compétences, ainsi que le décrit l'extrait ci-dessus peuvent elles aussi être communiquées lors de ces interactions. Ces dernières, qui mettent en exergue la pratique des jeux vidéo comme une pratique partagée, soulignent comme constitutive l'existence d'une base de références commune.

I.2. Convergence des pratiques

J.C. Herz, critique du médium pour le *New York Times* tente en 1997, dans *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds,* de mettre en avant le jeu vidéo comme composante de la culture populaire. Cet ouvrage a un impact important dans le

[127] Tda. (Sudnow 1983:50-51)

domaine, notamment pour sa dimension historique. Son titre apparaît par ailleurs comme une réponse à celui de David Sheff qui, cinq années plus tôt, proposait sur le thème du jeu vidéo, via l'épopée de la firme japonaise Nintendo, un titre plutôt alarmiste : *GAME OVER : How Nintendo Zapped an American Industry, Captured Your Dollars, and Enslaved Your Children.* L'approche de Herz nous invite à ne pas faire l'impasse sur la façon dont les applications de ce nouveau média ludique vont prendre appui sur des éléments de cultures populaires qui lui sont contemporaines, fondations culturelles plus ou moins perçues comme légitimes, et qui vont sans aucun doute participer au succès de la pratique. Les produits vidéoludiques vont en retour eux-mêmes contribuer à la diffusion de ces références.

On se permet ainsi un saut momentané hors de l'univers purement électronique. La lecture de Gary Alan Fine, qui propose, dans la perspective de l'analyse interactionniste d'une sous culture urbaine, une ethnographie participante de la pratique du jeu de rôle à la fin des années 70, éclaire largement l'approche de notre objet comme forme alternative de pratiques qui lui cœxistent, sur des supports et à des échelles bien distinctes (en termes de conception comme de réception). Cette lecture mène également à établir des liens entre les MMOG et d'autres pratiques ludiques que celles des jeux sur support électronique. On établit notamment ici des correspondances en termes univers fictionnels de référence communs (limités en nombre et en genre), de processus de conception et de mise en œuvre (toutes proportions gardées), et jusqu'au sentiment d'appartenance à une même communauté, aux mises au point minimales en termes de cohérence de référence du collectif, que la sauvegarde de l'état d'être « *ensemble dans l'exception* » suppose[128].

Le « jeu de rôle » dit « papier crayon », est apparu d'abord en se superposant, puis en se juxtaposant aux *Wargames*[129], entre la fin des années 1960 et le milieu des années 1970. Il se popularise progressivement jusqu'au milieu des années 1980 à un niveau mondial, avant de s'effacer devant le succès grandissant des jeux vidéo et de reprendre un statut d'activité qui leur est relativement élitiste. Il crée un nouveau genre et de nouvelles pratiques ludiques, qui sont en

[128] (Huizinga 1988). En anglais, on a traduit le néerlandais par "*apart together*"(Huizinga 1980). Huizinga marque ici la situation d'aparté collectif induit par la situation de jeu, et non l'isolement des joueurs les uns vis à vis des autres. On ne peut s'empêcher de penser à l'évocation de cette expression à celle du « vivre ensemble séparément » (Flichy 1991; de Singly 2001) caractérisant, selon Patrice Flichy, le besoin corrélé au développement de modes de communication moderne, d'entretenir un lien tout en développant une autonomie individuelle. Au sein des textes marquant les dernières années des Game Studies, on songera également à l'article faisant état d'une « solitude collective » (« *Alone together* ») des joueurs de WoW de Duchenault, et al. (Ducheneaut et al. 2005)

[129] Directement affiliés aux jeux de type échecs, les Wargames, sous leur forme récente, consistent en une simulation largement « libre d'interprétation » de stratégies de bataille, via des figurines qui représentent des troupes disposées sur un plateau de jeu. Le plateau prend place de champ de bataille (en respectant généralement un certain relief). Ils peuvent se dérouler dans un contexte historique, se jouant alors souvent sur le mode de l'uchronie, ou dans un contexte fantastique. On attribue leur création à une volonté d'entrainer les officiers prussiens du duché de Brunswick, par la pratique d'un jeu sous le nom de « Kriegspiel » (Jeu de guerre), à la fin du 18ème et au début du 19ème siècle. Au début du 20ème siècle les Wargames se répandent comme loisir « civil ». Les premières règles simplifiées de ce jeu à figurines sont attribuées à H.G. Wells dans *Little Wars* (1912).

grande partie fondées sur la narration. Cette forme particulière de narration, interactive, repose sur l'incarnation d'un personnage (au lieu d'une troupe armée dans les *Wargames*), et devient l'objet du jeu, en se construisant « au-dessus » du jeu en tant qu'espace et règles. Pour faire un parallèle, il s'agirait par exemple de focaliser l'intérêt d'une partie de Monopoly sur le fait de *prétendre* être un agent immobilier. Cette narration est à la fois initiée, conduite et arbitrée par un l'un des participants, devenant l'arbitre (*Referee*), le meneur de jeu (maître de jeu, ou autre désignation qui peut varier en fonction des produits).

I.2.1. Mondes fictionnels

> *En montrant que les jeux de combats entretiennent avec d'autres formes culturelles des contacts troublants, il n'est pas question pour nous d'affirmer que l'on joue à ces jeux comme on lit un roman policier ou comme on regarde un film d'action, mais plutôt de souligner combien ces références culturelles servent de cadre à la réception de ces jeux par leurs publics, un cadre qui dépasse donc nettement les frontières de la médiation informatique.*
> *– Olivier Zerbib*[130]

Force est de constater que le nombre des mondes fictionnels de référence ne tend pas vers l'infini. La chronologie établie par Raph Koster, concernant l'émergence des mondes en ligne, commence en 1937, par la publication d'une œuvre d'écriture qui n'est pas un programme informatique, mais le point de départ d'une fiction littéraire qui a eu une influence majeure tout au long de l'histoire du jeu vidéo. Il s'agit de *The Hobbit* de J.R.R. Tolkien, précédent de 20 ans la première publication, au Royaume-Uni, des trois tomes du *Seigneur des Anneaux*. Il faudra encore attendre une dizaine d'années avant que l'œuvre soit publiée et se diffuse, notamment dans les cercles universitaires des États-Unis. L'originalité et l'impact de l'œuvre de Tolkien, professeur de lettres à l'université d'Oxford, résident sans doute pour ce qui nous intéresse ici dans la proposition d'une narration inscrite au sein d'un univers, certes inspiré des mythologies diverses et de référents culturels assez communs, mais réagencés et reconstruits d'une manière relativement exhaustive. Si Tolkien n'a pas « inventé » le genre de la *fantasy*, et s'est inspiré du sous-genre « *sword and sorcery* » qui lui préexistait, il a fortement contribué à l'un de ces sous-genres, nommé outre-Atlantique *high-fantasy*, distinguant ainsi un mode de narration de type « épopée » qui met en jeu un univers parallèle ou inventé, dont les événements sont part intégrante du récit, au lieu que celui-ci soit fondé essentiellement sur le parcours des protagonistes.

[130] (Zerbib 2002)

Cet univers fictionnel aura une forte influence sur le jeu électronique, lorsqu'il entame son développement et sa diffusion, dans les années 1970, et plus encore ultérieurement sur les univers fictionnels partagés en ligne. Cette influence viendra cependant moins directement de l'œuvre de J.R.R. Tolkien, que par le biais de sa mobilisation par une autre forme innovante du jeu, qui n'a, elle, aucun rapport avec l'informatique, si ce n'est les milieux universitaires anglosaxons dans lesquels elle va, dans un premier temps, trouver son public. C'est en effet sur les bases de cet univers fictionnel, et spécifiquement sur l'univers de référence qu'il constitue pour une large audience, univers fortement documenté par l'auteur, davantage que sur les protagonistes mis en scène par Tolkien, que Gygax et Arnesson s'appuieront lorsqu'ils voudront diffuser à grande échelle un nouveau mode de jeu : le jeu de rôle, dans les années 1970, avec le produit *Donjons & Dragons* (D&D, TSR, 1974).

Loin de proposer une variété infinie de mondes fictionnels, le jeu de rôle et le MMOG, ainsi que dans une moindre mesure, le jeu vidéo, présentent ainsi une relative « pauvreté » de genre concernant leurs univers de référence, se faisant essentiellement l'écho de grands « classiques » de la fiction populaire (médiatisée par la littérature ou le cinéma). Le genre dominant des deux premières pratiques est très nettement la *fantasy*, directement inspirée du succès populaire de l'œuvre de Tolkien, qui sera la base du plus grand succès du jeu de rôle *Donjons et Dragons* et va continuer à se diffuser au cours du temps pour constituer un genre de référence, encore majoritaire. Il constitue la trame de fond des tout premiers MMOG (tels que *Ultima Online*, 1997 *Everquest,* 1999) comme celle de *World of Warcraft* (2004).

Pour ne citer que quelques autres exemples, l'introduction de ce que l'on pourrait appeler le genre du « space opera » adviendra principalement dans le jeu de rôle avec *Traveller* (Games Designer's Workshop) parallèlement au succès naissant de *Star Wars* (Lucas) en 1977. Du côté MMOG, ce genre est assez tôt représenté par des univers alternatifs à la *Fantasy* dominante au travers des titres tels que *Star Wars Galaxy* (2003), ou *Eve Online* (2003). Parmi les autres univers de référence présents dans les deux pratiques, on peut citer le genre du « Superhéros », du « Cyberpunk », ou des genres hybrides, ou variantes, tels que le réalisme fantastique inspiré par Lovecraft, que l'on retrouve dans le jeu de rôle *L'appel de Cthulhu* (1981) ou dans le très récent MMOG *Age of Conan* (2008).

Chaque nouveau type d'univers ludique, et à plus forte raison s'il suppose d'être partagé (multijoueur) paraît ainsi ne pouvoir s'inscrire durablement comme succès qu'en relevant d'éléments culturels d'ores et déjà populaires. La création réellement originale d'un monde fictionnel s'avère en effet coûteuse, risquée et difficile à mettre en œuvre, tant en termes de conception que de réception. Les genres dominants présentent en effet l'intérêt non négligeable

d'être composés d'éléments connus au moins partiellement et partagés autant par les concepteurs et les utilisateurs. Ces prérequis, ou présupposés offrent d'une certaine manière aux utilisateurs l'assurance – ou du moins le sentiment — d'agir au sein du même univers fictionnel.

I.2.2. Techniques

> *(…) un élément typique d'un paysage, tel un arbre, peut être représenté par quelques valeurs servant de paramètres. Dans le cas du plus bas niveau imaginable, celui d'un vieux Altair 8800 équipé d'un terminal ASCII sans mémoire de 300 bauds, nous aurions une interface réduite à des fragments de texte et l'utilisateur ne verrait sur son écran que la succession d'éléments rudimentaires familière aux joueurs des jeux d'aventure incorporant des textes « Ici, nous avons un arbre » Au niveau le plus sophistiqué, un processeur puissant pourrait générer l'image d'un arbre en développant un modèle fractal pour lui donner trois dimensions à haute résolution. Les plus petits détails surgissant en temps réel, la brise agitant les arbres et le son numérique du vent sortant de vos écouteurs en stéréo haute fidélité. Pourtant, ces deux usagers peuvent regarder le même arbre, occupant le même espace du monde, tout en se parlant.*
> *- Morningstar & Farmer*[131].

Jeu vidéo, MUD et jeu de rôle ne partagent pas uniquement une base fictionnelle de référence, inscrite dans une culture populaire qui leur est contemporaine. On a abordé pour le jeu électronique la préexistence d'une base de références communes, cadrant la pratique, mobilisée par les programmes et les systèmes de jeu, et autorisant l'interaction ludique. Ces références induisent une forme de savoir technique, une technologie. Cette technologie emploie des modalités distinctes de médiation dans ces trois formes. Dans le jeu vidéo, elle passe par une médiation visuelle ; dans les MUD ou les programmes assimilés, elle passe par une médiation textuelle, dans le jeu de rôle, enfin, elle est médiatisée par l'oral. Si ces formes de la médiation ont un impact fort sur les pratiques et contribuent à les distinguer, leurs différences ne permettent pas d'écarter tout à fait les points communs entre les techniques qui sont mobilisées dans ces trois formes et qui vont partiellement converger dans les univers fictionnels en ligne.

Si l'approche technique des jeux électroniques est d'une certaine manière évidente du fait des technologies dites nouvelles qui les supportent, et cela, quelles que soient leurs modalités de représentation, ce n'est pas tout à fait le cas pour le jeu de rôle. Le premier niveau observable du jeu de rôle est son déroulement. Celui va réunir, lors d'une séances, ou de plusieurs étalées sur quelques mois, voire parfois des années, 3 à 6 personnes autour d'une table et d'un maître de jeu, prétendant être untel un brigand, un autre un mercenaire, un troisième un magicien, un dernier un commerçant, réunis ou divisés dans une aventure composée et animée par le maître de jeu au sein d'un univers fictionnel (médiéval, cyberpunk, lovecraftien, contemporain, etc.) Le dispositif

[131] (Morningstar et Farmer 1994)

technique de cette activité est constitué par du papier, des stylos pour les joueurs, d'où l'appelation commune de ce mode de jeu de rôle aujourd'hui considéré comme classique : « papier crayon ». C'est cette apparente « pauvreté sensorielle »[132] qui justifie souvent qu'on attribue au jeu de rôle ainsi perçu comme traditionnel une forte nécessité de création, et de reconstruction collective sur les bases d'un imaginaire aux références majoritairement partagées, par opposition aux jeux vidéo, qui offrent un univers qui serait « donné », plus « sensoriel », car il impose un cadre d'action et graphique déterminé et déterminant.

S'arrêter à ce niveau serait pourtant une erreur. Face aux joueurs d'abord, le maître du jeu peut disposer d'un attirail d'outils conséquent, tels que (mais non exhaustivement) le manuel du jeu qui a servi à élaborer l'aventure, et auquel il peut se référer en cas de flou sur une règle concernant une situation inattendue ; l'écran de maître de jeu : panneau qui résume l'essentiel des règles courantes face à lui et qui présente une illustration aux joueurs ; des notes sur le déroulement du scénario ; différents dés qui servent en fonction de paramètres et de calculs fixés par les règles (objets de négociation) en donnant le résultat de nombreuses actions entreprises par les joueurs et à introduire une part d'aléa « encadré ». Si, par exemple, le joueur dans un combat annonce qu'il saute de côté pour éviter un coup, ce n'est pas le meneur de jeu qui va trancher sur le succès ou l'échec de cette tentative de parade, mais un jet de dé, adapté aux caractéristiques chiffrées du personnage qui est interprété par le joueur ainsi que par celles de son adversaire, et éventuellement des paramètres liés à l'histoire (malus lié au fait que le personnage ait les réflexes amoindris par les conséquences d'une soirée organisée la veille, etc.). L'expression elle-même de « papier crayon » attache à la pratique une dimension technique et matérielle, et affirmer que l'imagination suffit à la mise en œuvre de cette narration collective en ignorant, oûtre les systèmes de règle, les outils et produits mis à disposition pour ce faire ne fait que survoler l'analyse et la compréhension de ces activités. C'est précisément l'existence de ces éléments qui permettent, à notre sens d'établir un parallèle pertinent entre le jeu de rôle, le jeu électronique et le MMOG.

L'histoire qui se joue, qui se construit collectivement dans un jeu de rôle trouve ses sources dans des univers fictionnels élaborés au préalable par des concepteurs professionnels, en s'appuyant sur ce qui peut être défini comme des imaginaires communs, et en produisant, en suivant Fine, des « fantaisies partagées »[133]. Les concepteurs définissent tant le décor que les règles du jeu et/ou de l'univers, qui vont circonscrire les marges de liberté et les ressources offertes aux joueurs au travers de la médiation du maître de jeu, et par cela assurer la cohérence de l'activité, tout en

[132] Olivier Caïra propose une decription fine de l'histoire de cette pratique et des modalités de celle-ci dans un ouvrage intitulé *Jeu de rôle. Les forges de la fiction*. (Caira 2007)
[133] (Fine 2002)

rappelant en permanence son cadre (on peut penser à titre de comparaison aux thèmes récurrents et aux contraintes liées dans une forme de théâtre telle que la *Comedia dell'arte*). Ces ressources en main, le rôle du maître de jeu est multiple. Il conçoit pour une « table », un scénario se déroulant dans l'univers et doit ensuite le rendre vraisemblable pour les joueurs en l'animant, en le faisant jouer par eux. Il doit « maîtriser » le jeu, ce qui peut se traduire par trouver le bon équilibre entre la nécessité du déroulement cohérent du fil narratif élaboré au préalable, les marges de liberté des joueurs vis-à-vis de ce dernier, ainsi que leurs propres interprétations – individuelle et celles générées par la dynamique collective – de l'univers et des règles du jeu. Dans cet art, chacune de ces parts est négociable, mais la négociation ne doit pas troubler outre mesure l'*intégrité de l'univers modèle*[134], ou le fameux *cercle magique*, décrit par Huizinga, c'est-à-dire interrompre le jeu.

La pratique du jeu de rôle présente donc bien une technicité importante. Au sein d'univers fictionnels partagés sont traduits des mécanismes ludiques qui reposent sur un système de règles et d'outils qui régissent autant l'interaction avec l'environnement ludique que celle avec les autres participants à la rencontre. Ces règles, en imposant par exemple des résolutions aux actions par le calcul (via les dés) posent une base commune pour l'action qui contribue au sentiment l'équité des conditions de jeu, et autorisent tout en les limitant l'occurrence de cas négociables. La conception comme la mise en œuvre du jeu de rôle n'est pas sans offrir de forts parallèles avec celle des programmes électroniques ludiques, qui proposent en quelque sorte une version davantage « automatisée » du rôle conduit ici par le maître de jeu et les outils spécifiques dont il dispose pour cela.

I.2.3. Pratiques

> *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.*
> *- Johan Huizinga*[135]

À première vue, une dimension relativement cruciale pour le médium MMOG ne trouve pas de reflet dans le descriptif de la pratique du jeu de rôle, il s'agit de la dimension dite « communautaire », et des rôles et fonctions affiliées, ici aussi, de médiation, de gestion de communautés de joueurs. Pratique plus éparse, constituée de groupes de joueurs, souvent dans un cadre privé, et via des interactions en face à face, cette dimension est moins visible et sans

[134] (Jaulin 2002)
[135] (Huizinga 1988:12)

doute moins prégnante dans le jeu de rôle. Elle parait pourtant bien présente, et la lecture de Fine apporte un éclairage non négligeable sur un aspect crucial de son rôle. Il cite ainsi les propos de Lee Gold, à propos des motifs de la création d'un magazine amateur dédié à ce loisir, *Alarums & Excursions* :

> Au fil des mois, notre groupe a commencé à être préoccupé à propos des différentes variations de D&D que nous avions rencontré : Cal Tech, San Francisco, Boston, LA … Compte tenu de l'imprécision des règles et de l'inventivité des fans, si on laissait les choses évoluer comme elles allaient, il serait à coup sûr bientôt impossible de jouer à un jeu qui ne serait pas celui d'un ami du coin sans succomber à un choc culturel.
>
> – Lee Gold[136]

La modalité de participation à ces *apa* (*amateur press association*), qui consiste en réponses envoyées par des rôlistes à des opinions publiées antérieurement sur tel ou tel aspect d'un jeu, n'est elle-même pas sans rappeler les formes actuelles de communication entre joueurs d'un même univers en ligne, c'est-à-dire le mode de publication qu'est le forum.

La même nécessité de favoriser une « culture centrale » et un système de règles commun pour reprendre les termes de l'auteur de *Shared Fantasy*, est notable dans le recours au créateur de l'univers monde comme autorité légitime, experte. Fine attribue ainsi à Gary Gygax, créateur de *D&D,* et à M. A. R. Barker, créateur d'*Empire of the Petal Throne* (*EPT*)[137], un rôle structurel, permettant un contact indirect entre différents groupes.

> Le créateur est considéré comme l'expert sur toute question relative à son jeu même si ces questions n'ont pas un impact significatif sur le jeu (…) en pratique des événements qui se déroulent dans un groupe peuvent affecter un autre groupe via les décisions de Barker, en altérant la structure de Tékumel[138]. (…) des personnages joués par des joueurs de Schenectady, New York ont ainsi trouvé le remède à une maladie qui avait été mortelle dans le Minnesota. La position structurelle de Barker en tant qu'arbitre du jeu autorise cette diffusion culturelle et nous autorise à parler d'un réseau EPT.
>
> – Gary Alan Fine[139]

Ce rôle d'expert du créateur, que Fine décrit comme l'une des spécificités présentées par ces *Copyrighted Subcultures*[140] se retrouve également, avec force, dans l'observation qui est faite des interactions entre utilisateurs et concepteurs d'un MMOG. Les concepteurs restent l'autorité

---

[136] Tda (Fine 2002:32)

[137] M. A. R. Barker (1975) Professeur à l'Université du Minnesota, il y a dirigé le département d'études sur l'Asie du sud. A l'instar de J. R. Tolkien et du *sindarin* présent dans l'univers de son plus célèbre *Seigneur des anneaux* (1954-1955), il est décrit comme ayant principalement abordé la création d'univers comme un exercice linguistique, via l'élaboration de « langue planifiée » ou « conlang » (pour « constructed langage »).

[138] Tékumel : monde fantaisiste inspiré par l'Inde ancienne, le Moyen-Orient, les Aztèques, Mayas, et d'autres sources non européennes.

[139] Tda. (Fine 2002:34)

[140] (Fine 1989)

légitime sur toute question relative au jeu, ce qui s'entend aisément concernant les règles du jeu, et constitue une des fonctions premières des forums « officiels » (gérés par des médiateurs, eux-mêmes censés être en contact direct avec les concepteurs) mais apparaît parfois de manière plus étonnante concernant l'univers de référence. Ainsi, dans le cas étudié, il ressort nettement d'un entretien avec un joueur rôliste, que, du moins sur les premières phases du jeu, ce qui était vécu comme une absence de répondant de la part de l'équipe chargée de la ligne narrative du produit (la *Storyline*) a été, nous y reviondrons, extrêmement problématique pour les joueurs qui souhaitaient non pas seulement interpréter à leur guise l'évolution de leurs personnages au sein d'un univers « déjà là », mais encore le faire de façon à s'assurer qu'ils agissaient dans un cadre légitime et « officiel ».

Afin que les joueurs de *Donjons et Dragons* dispersés à l'échelle nationale et internationale puissent évoluer dans le même univers, les règles et descriptifs de l'univers, relativement vagues lors de sa création ont évolué avant d'être publié dans une nouvelle version (*Advanced D&D*, 1978) en grande partie via la diffusion importante d'écrits dans les fanzines amateurs. L'existence de ce flou originel autour des règles du titre y est même interprétée comme une composante majeure de son succès :

> La focalisation sur l'idée (derrière le jeu) plus que sur le jeu, et le besoin de réécrire les règles, a conduit chaque groupe de joueur à en arriver à ce qui était, basiquement, leur propre version du jeu. Évidemment, chacun voulait partager sa « juste » version avec la communauté de jeu. Il n'a pas fallu longtemps avant que le monde soit envahi de lettres d'information, de fanzines et de journaux dédiés à discuter des « meilleures » manières de jouer le jeu. (…) En quelques années, D&D avait généré plus de discussion, d'analyses, de révisions et de restructurations qu'aucun autre jeu dans l'histoire.
>
> – Astinus et Darlington[141]

Les modalités de la pratique du jeu de rôle, dans laquelle les confrontations entre différents groupes de joueurs du même univers ne constituent pas une part essentielle, offrent sans doute néanmoins une marge de souplesse plus importante quant à une interprétation libre ou une négociation de l'espace et des règles du jeu que dans le cas du MMOG. Ceci constitue sans doute une première prise pour aborder ce en quoi le jeu « en ligne » se démarque du jeu « papier ».

I.3. Des univers partagés et massifs

[141] Tda. (Astinus et Darlington 1998)

> Le changement des règles était inévitable, pas seulement pour un désir de contrôle, mais parce que le public du jeu avait changé. (…) Quand Gary Gygax et David Arnesson ont développé Donjons & Dragon en aparté de leur investissement dans la sous-culture des miniatures de Wargames, ils avaient en tête un groupe de joueurs sophistiqué qui serait à son aise avec des règles plus flexibles et plus complexes que celles des jeux de plateaux fondée sur des jets de dés. Mais alors que le jeu se diffusait à une population moins éduquée, plus jeune, et sans expérience des Wargames, la confusion grandit et les règles durent être révisées.
>
> – Gary Alan Fine[142]

La différence intervient ici en termes d'échelle et bien entendu de support, mais aussi, et surtout semble-t-il, en termes de répartition des rôles. La conception et la production, confiée à une équipe réduite qui remplit plusieurs fonctions dans le jeu de rôle, sont scindées et distribuées entre différents métiers dans le MMOG. Dans le jeu de rôle, le meneur de jeu, qui a une place hybride entre concepteur et joueur, prend en charge une multitude de rôles qui sont, dans le MMOG, répartis entre différentes fonctions, le plus souvent confiées à des joueurs bénévoles. Il intervient également dans une phase plus en amont de la conception, qui peut être mise en parallèle de la tâche des *level designers* dans le MMOG, la scénarisation, et qui consiste à produire un espace et une ligne narrative ludique à partir de l'univers et des règles générales élaborées précédemment. Il endosse enfin les rôles confiés dans le MMOG aux médiateurs (bien souvent des joueurs bénévoles) d'animation, de « support », d'arbitre et plus généralement, des cas non gérés par le système de jeu.

Les occurrences les plus massives de la pratique du jeu de rôle – hormis la pratique en club — observées par Fine sont des événements occasionnels nommés conventions, durant lesquels se déroulent des tournois de parties. Les spécificités de ce cadre de pratique notées par l'auteur ne sont pas sans rappeler certaines caractéristiques communes aux MMOG.

> Même pour les jeux non formels, jouer dans une convention est différent du fait de jouer sur son propre terrain. D'abord, les joueurs sont souvent des inconnus, et il en résulte qu'ils ignorent parfois certaines normes restrictives – leur anonymat partiel conduit à un jeu moins civilisé. Cette audace est en partie tributaire du fait que le jeu ne sera pas poursuivi. (…) Une troisième caractéristique du jeu en convention est la variété des profils de joueurs.(…) Dans les conventions il faut négocier rapidement sur les divergences et créer une lingua franca. Les joueurs réagissent en restant très proches des règles et en attribuant au meneur toute légitimité à interpréter les règles en fonction de son propre style de jeu.
>
> - Gary Alan Fine[143]

L'anonymat, la discontinuité de la partie, sans être absolus, sont des composantes qui participent des « possibles » importants des MMOG, inscrits dans les spécificités du support technique et de sa pratique. La complexité des relations qui s'y établissent entre joueurs a été observée et décrite

[142] (Fine 1989)
[143] (Fine 2002:24)

comme singulière relativement à la variété de ses modalités d'engagements multiples entre autres par Nicolas Auray[144]. En effet, si l'investissement nécessaire à la création d'un avatar de joueur, et l'appartenance relativement stable de groupes de joueurs sur la durée sont des conditions défavorables à un anonymat *de droit*, l'absence de face à face et la capacité à créer des avatars « secondaires » rendent possible le jeu autour de l'anonymat et les expériences de comportement parfois hors-norme qui en découlent.

Sur le serveur d'un univers-monde en ligne qui peut accueillir de façon simultanée de 100 à 5000 joueurs ou plus, il est inconcevable d'avoir un meneur de jeu derrière chaque joueur, ou pour arbitrer chaque interaction mettant en jeu le respect des règles entre joueurs. Il est inconcevable également en théorie que les règles soient négociées en faveur de cas particuliers, au nom de l'équité nécessaire des conditions de jeu. La plupart des cas doivent donc être anticipés lors des phases de conception et de production, et être gérés automatiquement par le système. Cette automatisation de la régulation et de l'action, est alors administrée non par le meneur de jeu en référence à des règles avec lesquelles on peut négocier, et accepter un panel assez large de « cas non prévus », mais par le système logiciel de jeu. Ce point est mis en avant dans les entretiens réalisés avec les développeurs d'*Age of Utopia*, comme faisant partie des difficultés rencontrées par les programmeurs lors de la production du jeu qui était pour ces derniers justement conçu « comme un jeu papier » :

> (…) le problème c'était justement qu'il y avait pas assez de concret pour coder (…) ça pouvait à la limite aller pour du jeu « papier », parce que les jeux « papier » tu laisses le maître du jeu répondre à un certain nombre de questions de lui-même, mais pour un jeu vidéo… Le codeur, il faut qu'il code quelque chose, quoi. Il peut pas laisser quelqu'un décider, y'a rien qui va décider à la place des lignes de code qu'il va mettre, pour savoir si, par exemple, quand le perso chute, il prend des dégâts ou pas. Le maître de jeu à la limite, bon il fait une chute, est-ce que la chute est mortelle ? Ça peut être le maître de jeu qui décide. Là, il faut savoir précisément : on prend tant de dommages en chutant de telle hauteur.
>
> – Entretien, Benjamin N., Développement, AoU

L'anticipation des cas possibles ne concerne pas uniquement le jeu en tant que tel, son environnement et ses mécanismes (à l'exemple de la chute), mais également les déviances possibles : comportement abusif vis-à-vis des règles, tricherie. Un certain nombre de dispositifs régulateurs des tensions possibles entre joueurs sont ainsi directement implémentés dans certains systèmes de jeu, comme l'impossibilité de communiquer par écrit avec les joueurs « ennemis » de façon à éviter certains débordements de langage, des dispositifs de répartition automatisés et équilibrés des gains lors de jeu en groupe, etc. Un univers très démonstratif de ces régulations par précaution est *Toontown* (Disney Online, 2003), univers dédié à un jeune public. Celui-ci limite à l'extrême la liberté d'interaction textuelle entre avatars, proposant des répliques prédéterminées,

[144] (Auray 2003)

dans l'objectif explicite d'offrir un cadre de jeu qui se présente comme sécurisant, y compris pour les adultes qui souhaiteraient protéger leurs enfants vis-à-vis du risque anticipé de rencontres indésirables.

Il existe pourtant bel et bien des meneurs de jeu dans les MMOG, gérant, malgré les précautions prises, les cas non prévus par le système ou que l'on ne peut automatiser, comme un joueur « bloqué » dans sa progression en raison d'un bug du système, des cas de dénonciation de triche par exploitation des failles de ce dernier, ou encore de comportement « non conforme » aux chartes[145] du jeu. Néanmoins, pour les raisons évoquées plus en amont de nécessaire équité des conditions de jeu, ces « Maîtres de Jeu » (MJ, ou GM pour *Game Master*) suivent des processus strictement conformes à des règles prédéterminées et se contentent d'une interaction minimaliste avec les joueurs. Les cas qui sortent des processus définis sont remontés à une responsabilité plus haute. Il est intéressant de noter qu'ils sont majoritairement recrutés parmi les joueurs et agissent sauf exception en qualité de bénévoles[146]. Sans disposer de la marge d'action des meneurs de jeu du jeu de rôle, ce sont des joueurs à qui l'on reconnaît un statut spécifique, bien souvent sur la base de l'état de leur connaissance des systèmes de jeu ou des dynamiques des groupes de joueur.

Certaines composantes essentielles des univers ludiques en ligne sont directement liées aux possibilités offertes par le réseau, c'est-à-dire l'action et l'interaction simultanées autour d'un même objet, au sein du même « cercle magique » d'un public important et relativement hétéroclite. Ainsi, si les aspects de « gestion communautaire » et de « culture centrale » ressortent déjà des premières observations de la pratique du jeu de rôle, ils revêtent une importance, en occurrence et en impact direct, bien plus cruciale dans la pratique du MMOG.

L'effet du MMOG pour les joueurs rôlistes est, métaphoriquement, celui d'une automatisation et d'une généralisation des systèmes de régulation du jeu, de l'univers, des interactions au sein de l'univers. Les plus investis sont en quelque sorte confrontés à un problème de massification d'un médium, et à ses conséquences sur son contenu, c'est-à-dire les dispositifs de jeu proposés. Si les serveurs-mondes du jeu *World of Warcraft* présentent des différences en fonction de leurs populations de joueurs, de leur ancienneté, de leur localisation, « *De Los Angeles à Pékin, Kalimdor reste le même.* »[147], nous dira un développeur d'Age of Utopia. Autrement dit, l'univers et ses règles

[145] Un exemple emblématique est la charte des noms de personnages, à laquelle se réfère un certain nombre de « requête » de joueurs, notamment sur les jeux qualifiés de jeux de rôle Caricaturalement il est possible que dans un univers médiéval fantastique, un joueur qui a nommé son avatar « Lapinou » puisse se voir contraint de changer ce pseudonyme pour un sobriquet plus en lien avec le thème narratif du jeu.

[146] Ce n'est pas le cas pour le titre phare à l'heure actuelle du marché, *World of Warcraft*. Si les « MJ » (Maîtres de Jeu) sont pour la plupart recrutés parmi les joueurs, ils sont tous employés contre rémunération par la société, ce qui constitue une forme de protection certaine, mais aussi un luxe que peu de studios de développement peuvent s'offrir.

[147] Note de terrain. Discussion avec un développeur de *Age of Utopia* sur la question de l'opposition entre jeu de rôle et MMOG. *Kalimdor* étant l'un des continents de l'univers proposé par *World of Warcraft*.

du jeu sont imposés uniformément par le système logiciel. Quant à la gestion de communauté, elle relève de règlements centralisés qui souhaitent éviter le traitement différentiel des clients, rendant plus délicates les négociations avec ces règles que dans l'interaction joueur de jeu de rôle/meneur de jeu, dans un groupe local. Pour autant, a notre sens, il est faux de dire que le MMOG, ou le jeu vidéo, proposent des univers *déjà là*. La représentation d'univers fictionnels par les MMOG suppose une partie importante de savoirs et de savoirs faire implicites. Ces pré-requis sont assez proches de ceux rattachés à la pratique du jeu de rôle, autant voire davantage qu'à celle du jeu vidéo. Par ailleurs, l'appropriation par les joueurs des éléments (et des contraintes) du système, la diffusion de connaissance, de création littéraire autour de l'univers reste un élément fondamental du jeu en ligne multijoueur.

À la fin des années 1970, aux États-Unis et au Royaume-Uni, de nouvelles pratiques ludiques se développent et se diffusent, particulièrement au sein des milieux universitaires : le jeu électronique, les MUD et le jeu de rôle « papier crayon ». Hors de leur milieu de développement et d'usage, de nombreuses correspondances techniques et culturelles peuvent être établies entre ces formes de jeu, qui empruntent des modes de représentation et parfois des supports distincts. Outre certaines similarités dans la conception de ces produits ludiques, qui induisent un environnement littéraire et parfois graphique, mais aussi un système de règles traduites par le calcul, les univers culturels de référence, le rapport à la narration, à l'arbitre, et le partage d'une fantaisie commune en sont des points essentiels.

La forme ludique qui restera le plus longtemps élective des trois est celle du jeu en ligne, supposant l'accès à une connexion à des réseaux informatiques fonctionnels. Lesdits jeux en ligne massivement multijoueurs à univers persistant (MMOG), parce que graphiques et fondés sur les avancées faites par le game-design du jeu vidéo et par les capacités de production de son industrie, empruntent aux MUD leur expérience d'usage, aux jeux de rôle leurs modes d'investissement de la narration au sein d'univers fictionnels communs, et représentent davantage une forme de convergence de ces pratiques antérieures, qu'un héritage à proprement parler, leur émergence ne voyant pas le moins du monde disparaître ces produits et ces pratiques.

Plusieurs caractéristiques vont contribuer à rendre spécifiques ces univers fictionnels partagés. Fondés sur la souscription d'un compte utilisateur, d'une durée de vie de plusieurs années, et supposant la mise en place d'un support client en temps réel et d'une gestion de communauté. Pour l'industrie du jeu vidéo, ils vont d'abord représenter une véritable rupture de modèle économique, et d'organisation de la production, en transformant les concepteurs en fournisseurs d'un service ludique. Par ailleurs leur dimension massive, qu'il faut entendre comme celle de la population de l'accès médiatique à ces univers ludiques et fictionnels, influe sur leur de

conception et la gestion de leurs systèmes de règle, comme sur celle de leur communauté de joueurs, et sur la visibilité de leur pratique sur les espaces publics du Web. Enfin, l'audience grimpante de *World of Warcraft* (WoW) entre 2005 et 2009 a peut-être fait couler autant d'encre hors des sphères spécialisées dans les médias d'information généralistes et dans la littérature académique, que la totalité de la production vidéoludique depuis le *Pong* de Bushnell. Cet impact est à considérer d'abord comme inscrit au cœur d'un intérêt plus vaste pour les usages innovants des nouvelles technologies de l'information et de la communication. Mais l'un des facteurs explicatifs de cette focalisation qui peut apparaître démesurée tient sans doute en ce que ces produits, ainsi que le résume l'introduction à l'ouvrage collectif dédié à WoW : *Digital Culture, Play and Identity*[148], ont brouillé les frontières entre « jeu » et « vie réelle », notamment au travers des interdépendances qu'ils soulignent entre ces deux espaces.

[148] (Corneliussen et Rettberg 2008a)

II. L'ESSOR DES GAME STUDIES

Le travail de recherche sur l'émergence des théories avec lesquelles nous discutons essentiellement dans ce mémoire a pu être réalisé en partie grâce aux efforts de Julien Rueff dans un article de synthèse[149] ou encore de Vincent Berry[150], qui propose une revue extrêmement complète de la littérature qui prend pour objet le jeu dans son travail de thèse portant sur les MMOG. Notre ambition n'est pas ici, ceci étant, de dresser un panorama ou un état des lieux exhaustif des recherches passées et contemporaines sur le jeu. Dans la suite logique de la ligne directrice de cette ouverture historique à notre objet, nous cherchons à présenter des éléments que l'on considère pertinents pour appréhender le processus complexe par lequel les univers ludiques deviennent des objets d'intérêt pour une partie du monde académique. Il s'agit encore une fois ici de souligner le phénomène, en se gardant de succomber à la séduction du phénoménal. Autrement dit encore il nous semble important d'adopter une attitude réflexive vis-à-fvis de la production d'un savoir sur le jeu qui porte souvent l'ambition, en définissant un objet comme singulier, de se distinguer d'autres domaines des études culturelles. Les conditions dans lesquelles les grandes institutions actuelles des Game Studies émergent et se positionnent offrent alors, nous semble-t-il, une grille pertinente de lecture des différents courants et tensions qui la traversent aujourd'hui. Frans Maÿra, au sein d'un ouvrage à portée pédagogique, propose une brève, mais pertinente histoire des Game Studies, qui est une introduction utile à ce travail.[151] L'auteur met en avant dans l'apparition rapide du jeu dans les milieux académiques un facteur économique : l'industrie vidéoludique a un poids certain et ouvre des perspectives en termes d'activité de recherche et d'enseignement qui ne sont pas négligeables. Selon lui, un second facteur important est l'arrivée de nouvelles générations de chercheurs familiers avec la pratique de ce support. Le degré et les modalités de l'essor de ce champ d'études sont à mesurer au regard d'un processus a priori délicat de travail sur la perception *a priori* très négative du support qu'est le jeu vidéo.

[149] (Rueff 2008)
[150] (Berry 2009)
[151] (Mayra 2008)

II.1. Le jeu comme objet vulgaire, une époque révolue ?

> *Au fond, il en va du jeu comme de la littérature, il y a des jeux très pauvres en jeu, comme gratter un petit machin, s'abrutir devant un écran, et puis il y a des jeux d'une très grande richesse, qui élèvent l'intellect. Il y a des jeux nobles et des jeux moins nobles. Le jeu d'échec est en plus un jeu qui a une place dans la culture occidentale.*
> *- Colas Duflo, philosophe*[152].

Le jeu a pu être considéré comme un objet digne d'intérêt, et même trouver une place dans les catégories de culture légitime, comme ce fut le cas pour certains sports dans l'Angleterre décrite par Elias et Duning[153], ou des jeux de cartes, d'argent et jeux d'échec, qui sont souvent représentés dans des contextes culturels auxquels on associe une certaine légitimité : dans la littérature, ou dans le cinéma d'auteur, par exemple. Il existe cependant, comme en tout domaine, une hiérarchie de valeur qui s'applique aux différentes formes et pratiques que revêt le jeu, souvent elle-même reflète la valeur attribuée par les locuteurs aux publics de ces pratiques. Les jeux vidéo, jusqu'ici, dans cette hiérarchie n'ont pas eu le beau rôle. Il faut dire que la construction de cet objet comme médium est, on vient de le montrer, un processus relativement récent, qui prend sens au sein de l'intégration plus large d'objets et d'outils qui reconfigurent les modes de l'être ensemble. Les jeux vidéo, en se positionnant comme loisir familial, d'intérieur, vont dans un premier temps être portés vers et par un jeune public. Cette tendance ne favorise pas la construction d'une identité culturelle légitime pour le support, qui reste longtemps relégué au mieux au rang de jouet, au pire de menace physique et psychologique pour un public fragilisé.

La sentence du philosophe Colas Duflo, invité d'une émission de philosophie diffusée en octobre dernier sur la chaîne Arte, devant le portrait d'une équipe de joueurs de jeux vidéos concentrés sur une action collective paraît sans appel : « Ils ont des têtes d'abrutis », et fait scandale[154]. La persistance à construire la question du jeu vidéo dans les médias français comme un problème social est analysée avec pertinence par Olivier Mauco, en soulignant la difficulté des journalistes à traiter cet objet relativement technique sans recourir à une expertise externe[155]. La tendance à thématiser l'information diffusée sur le jeu uniquement en termes de violence et d'addiction peut paraît aujourd'hui moins dominante qu'elle a pu l'être, mais les émissions télévisées qui prennent le jeu pour objet font encore avec régularité, les délices d'une audience critique, qui relaye,

[152] Extrait de l'émission Philosophie consacrée au thème du jeu, diffusée sur la chaîne Arte le 14 novembre 2010.
[153] (Elias 1998)
[154] Pour consulter un extrait de l'émission, se référer à la vidéo « Arte - Philosophie - Les jeux vidéo », et pour une version parodique de celle-ci voir « Ils ont des têtes d'abrutis » publiées respectivement sur le site Dailymotion le 21/11/2020 et le 19/11/2010.
[155] (Mauco 2008)

partage, parodie et diffuse via différents outils en ligne les discours qui deviennent alors davantage des preuves de l'ignorance des locuteurs que des preuves à charge pour le jeu vidéo[156]. En tant que pratique rattachée à la fois aux grands médias et à des références culturelles populaires, le mépris souvent affiché vis-à-vis du jeu vidéo, qui le désigne comme un objet vulgaire, n'est cependant pas une attitude particulièrement originale. Les grands médias, en vertu d'une conception historique de la distinction de produits culturels valorisés par leur rareté, ont été de manière généralisée l'objet de jugements négatifs.[157] Les réactions vives aux propos tenus dans les émissions de télévision soulignent surtout la capacité du public du jeu vidéo à contester ce type de représentation. Et pour cela ce public semble disposer de plus en plus d'atouts. L'argument direct de la rentabilité économique du produit et du marché conséquent qu'il représente, pourtant mis en avant dès les années 1980 n'a pas été, semble-t-il très convaincant[158], mais a porté indirectement à l'élaboration de nouvelles armes pour les prosélytes du genre.

En France, la génération Nintendo a effectivement, pour emprunter l'expression à Éric Maigret, grandi avec le jeu vidéo[159]. Au début des années 2000 dans le même temps où s'affirme une industrie du jeu vidéo parmi les industries culturelles, une partie de son public souhaite s'orienter vers ce secteur professionnel. Les propositions de formation aux métiers du jeu vidéo s'accompagnent d'enjeux concernant les définitions des rôles et métiers proposés, et d'une littérature professionnelle qui s'étoffe au fil des ans. On voit également se développer la proposition de contenus revendiqués comme « matures » par des titres grand public contemporains (ce fut le cas de *ICO* et de *Shadow of the Colossus* d'ICO Team, en 2001 et en 2005, et plus récemment de produits tels que *Heavy Rain*, de Quantic Dream), mais aussi une culture esthète du support parfois portée sur une approche critique qui fait la part belle à des titres historiques, avec le mouvement dit de rétrogaming. Enfin, la requalification du jeu vidéo nous paraît marquée dans ces années par l'émergence de productions qui se déclarent indépendantes, et dont certaines mobilisent le médium comme support d'intentions directement artistiques et politiques.

---

156 On pense, parmi les événements les plus récents, à la glissade d'un journaliste de télé matin sur l'acronyme MMORPG, dont on peut retrouver de nombreux détournements de vidéos (par exemple : « Meuporg!! - Le Remix » disponible sur YouTube : http://www.youtube.com/watch?v=MwiCLnlJeco » - Consulté le 20 décembre 2010)

157 (Maigret 2007:17)

158 On trouve déjà cet argument mobilisé dans le premier numéro de la revue Réseaux, en 1983 : « (…) à partir de 1980, les ventes explosent, dépassant aujourd'hui les marchés additionnés du cinéma et du disque » (Verebelyl et Querzola 1983:4).

159 De la même manière que les lecteurs qu'étudie l'auteur expriment avoir grandit avec *Strange*, en établissant une homologie entre l'évolution des contenus et du public qui le reçoit. (Maigret 1995).

II.1.1. Le jeu comme simulation et les Play Studies

L'intérêt des chercheurs en sciences humaines et sociales pour les pratiques culturelles populaires n'attend cependant pas la fin du 20ème siècle pour se développer[160]. Deux traditions de recherche au moins semblent ressortir plus particulièrement et sont promues par la diffusion de travaux au milieu des années 1970. L'une d'entre elles présente une filiation à l'approche du jeu comme simulation tactique, stratégique et source d'apprentissage. Frans Maÿra rapporte ainsi que s'organise aux États-Unis dans les années 1950 autour de la pratique des War Games une association : le *East Coast War Games Council*. L'association, qui organise des rencontres et publie des travaux, croit et changera de titre successivement. Largement dominée par des intérêts éducatifs, elle devient la *North American Simulation and Gaming Association* (NASAGA)[161] et donne naissance en 1970 à une association internationale. Cette même année voit naître la revue *Simulation & Gaming*. En 1973, parallèlement se développe à Minneapolis un groupe de recherche orienté par les travaux en anthropologie culturelle et qui se donne pour nom : *Cultural Anthropology of Play Reprint Society*. L'association change de nom à la fin des années 1980 pour devenir *The Association for the Study of Play* (TASP), et organise la gestion de revues successivement intitulées *Play and Culture* (1988-1992), *Journal of Play Theory and research* (1993-1997), et *Play and Culture Studies* (1988). Ce mouvement de diffusion de Play Studies acceuille entre autres le travail de théorisation du jeu à portée psychologique et éducative de Brian Sutton-Smith, mais aussi celui du sociologue Gary Alan Fine. Les recherches sur les jeux vidéo n'apparaissent donc pas dans un espace académique vide.

II.1.2 Ludologie contre narratologie

Ceci étant, la façon dont elles se présentent et se structurent actuellement doit surtout à leur émergence au sein des sciences de l'informatique (via les recherches sur l'intelligence artificielle, et les potentiels de développements graphiques) et des approches littéraires de l'informatique (*digital humanities*). Ainsi que souligné précédemment, la diffusion de l'usage des *Multi User Dungeons* est accompagnée d'un intérêt certain de la part de chercheurs qui interrogent le potentiel des technologies émergentes comme formes nouvelles ou du moins renouvelées d'expression et d'interaction. Le courant littéraire d'analyse des médias marque très fortement certains travaux sur les jeux. L'approche narratologique des jeux est aujourd'hui essentiellement représentée par l'œuvre prospective de Janet H. Murray :*Hamlet and the Holodeck. The Future of Narrative in*

[160] L'anthropologie, et l'histoire culturelle ont notamment alimenté les travaux sur le jeu.
[161] http://www.nasaga.org/

Cyberspace[162]. De nombreux travaux portant sur les jeux informatisés sont inscrits dans cette tradition littéraire. En 1997, celui d'un chercheur norvégien, Espen Aarseth tend néanmoins à se distinguer de ce courant en insistant sur la singularité de formes telles que l'hypertexte, les MUD ou les jeux d'aventure, en ce qu'ils supposent un effort singulier de la part de leurs récepteurs. Un mouvement de distanciation et d'autonomisation des recherches sur le jeu vidéo continue d'être porté par des chercheurs en Europe du Nord. En 1999, Gonzalo Frasca publie en Finlande une première version d'un texte qui oppose le terme de ludologie à celui de la narratologie en argumentant en faveur de la constitution d'une discipline propre à l'objet particulier qu'est le jeu[163]. L'argument de singularité du jeu justifiant de créer une science du ludus[164] tend à établir des correspondances avec l'approche du jeu comme simulation, en ce qu'il va se focaliser davantage sur le jeu comme objet, structure, et moins comme expérience. La mise en avant de cette singularité est encore poussée un peu plus loin par la thèse défendue par le danois Jesper Juul, également en 1999, qui défend l'idée d'une dimension interactive du jeu qui n'est pas superposable à celle d'une seule dimension narrative :

> (…) les jeux vidéo ne sont pas des narrations. Bien sûr, beaucoup de jeux incluent une narration ou des éléments narratifs dans une certaine mesure. Mais, au-delà de cela, la dimension narrative n'est pas ce qui fait d'eux des jeux vidéo, voir même, les éléments narratifs tendent à être marginaux ou plus, à aller à l'encontre du caractère proprement vidéoludique (computer-game-ness) du jeu.
>
> – Jesper Juul[165]

Il est intéressant de noter, à propos du mouvement ludologique, que les chercheurs qui y sont associés affirment considérer le jeu (*game*) comme une structure culturelle particulière, mais n'arrivent pas à circonscrire explicitement l'objet qu'ils étudient en réalité, c'est-à-dire le jeu vidéo (*computer/video game*). En 2001, une nouvelle revue en ligne est fondée par Espen Aarseth, elle s'intitule *Game Studies*. Le début des années 2000 voit se dérouler de nombreuses conférences internationales sur le thème des jeux vidéo. En 2003 la Digital Game Research Association (DiGRA) est fondée, et donne une assise symbolique forte au concept de Game Studies comme champ international et interdisciplinaire.

II.2. Le jeu en vaut-il la chandelle ?

[162] (Murray 1997)
[163] (Gonzalo Frasca 1999).
[164] Ou du jeu au sens de structure et de règle, selon la typologie proposée par Roger Caillois qui propose un continuum entre *ludus* et *paidia* : le jeu comme structure, règle et le jeu comme expérience. Cette distinction permet de se rapprocher de la différenciation établie par la langue anglaise entre *game* et *play*.(Caillois 1985)
[165] (Juul 1998)

Parce que le jeu est à la fois un espace d'activités sociales où se construit et se négocie le sens d'un monde, et un espace nécessairement à part, les jeux en ligne ont provoqué, au tournant des années 2000, un étonnement relayé par la presse et accentué par leur support. Dans un temps où une vaste incertitude plane sur la façon dont il faut qualifier les interactions à distance médiatisées par le Web, les jeux en ligne à univers persistants, tels alors qu'*EverQuest*, *World of Warcraft*, *Second Life* apparaissent comme doublement virtuels, d'une part parce qu'informatisés, d'autre part car ludiques et donc inconséquents. On y observe pourtant l'investissement de centaines, puis de milliers, puis de millions d'utilisateurs. Ces derniers ne se contentent pas d'affronter des chimères pixellisées dans un espace-temps bien temporaire. Ils y débattent, y font de la politique et du commerce et cela pendant des mois, pour certains, des années. Pire encore, il se crée entre ces univers et le « monde réel » des passerelles, notamment monétaires. Dans ces conditions, peut-on encore parler de jeu ?

II.2.1. Le rattachement progressif du jeu vidéo à la sphère mondaine

> Les jeux (*games*) ne sont pas des entités isolés que l'on peut étudier *in vitro*. Les jeux se situent dans une culture et une société. (…) Il nous faut comprendre non seulement les aspects narratologiques et ludologiques du jeu, mais aussi les contextes économiques et industriels qui les produisent, et les arrières plan socio-culturels qui produisent les joueurs et le gameplay. En bref, pour comprendre les jeux, nous devons les investir depuis une multitude de perspectives variées.
>
> - Annonce de la conférence DiGRA « Situated Play », 2007[166]

Entre 2001 et 2005, les travaux publiés par la revue en ligne administrée par Aarseth, *Game Studies,* sont marqués par un intérêt pour l'affirmation des jeux comme forme culturelle propre. On l'interroge comme structure interactive, bien distincte d'un texte, même si l'on peut y percevoir des problématiques traditionnelles des études portant sur les médias, notamment en ce qui concerne les modalités de la réception, et l'appréhension par les joueurs de la conception des systèmes de jeu, ou du game design. La question de la réception va assez rapidement se problématiser en termes de modalité d'usage des technologies de l'information et de la communication. Avant 2005, au moment où le genre des jeux de tir à la première personne (*First Person Shooter*) est le genre de jeu multijoueur en ligne le plus répandu, où le produit *Les Sims* (2000, *Maxis, Electronic Art*) connaît ses premiers succès, l'un des phénomènes qui attirent le plus l'attention des recherches sur le jeu est la création de contenu ludique par les utilisateurs de jeux

[166] (DiGRA 2007)

vidéo[167]. La productivité des joueurs, et la dimension économique de l'usage des jeux en ligne sont alors mises en avant. Certains travaux sur l'économie des univers ludiques en ligne rencontrent également déjà à cette époque un certain intérêt. C'est le cas de celui conduit par l'économiste Edward Castronova sur *EverQuest*, qui met en avant l'existence d'échanges économiques réels concernant les biens numériques du monde de Norrath : on échange contre monnaie sonnante armes et avatar pixellisés[168].

II.2.2. L'urgence à traiter le phénomène ludique comme un phénomène socio-culturel

À partir de la seconde moitié des années 2000, les études sur le jeu vidéo connaissent une nouvelle expansion. En 2005 paraît un *Handbook of Computer Game Studies* aux MIT Press. Joost Raessens et Jeffrey Goldstein expriment dans l'introduction à cet état de l'art, la volonté de rassembler les travaux émanant de différentes approches : « *Nous voulions un livre qui convienne au nombre croissant d'étudiants intéressés par les nouveaux médias, un livre qui comprenne l'histoire des jeux vidéo (computer games), les travaux concernant leur conception, leur réception, leurs dimensions artistiques et culturelles, leurs effets et usages sociaux.* »[169]. La dimension sociale et culturelle des Game Studies trouve un élan certain avec l'apparition en 2006 de la publication *Games & Culture*[170], qui s'impose rapidement comme une référence dans le domaine. Le développement de cette nouvelle revue a lieu conjointement à la multiplication de publications de recherches qui accompagnent les succès médiatiques et commerciaux des produits *Second Life* et *World of Warcraft*.

C'est alors tout un spectre de questionnements qui s'ouvre en renouvelant l'importance de la dimension culturelle du jeu[171]. La revue *Game & Culture* s'annonce avec une argumentation forte quant à l'urgence à prendre en compte les jeux comme un élément central de compréhension de nos sociétés contemporaines, articulée autour de la question : « Pourquoi des Game Studies maintenant ? ». Son premier numéro s'ouvre avec un article de Toby Miller, reconnu pour ses contributions aux Cultural and Media Studies, qui fait un état des lieux déniaisant les représentations négatives du jeu vidéo[172]. L'argumentation est alimentée directement par de

[167] Joost Raessens distingue ainsi différents degrés de la participation des utilisateurs de jeux vidéo, partant de la seule dimension interprétative, jusqu'à la construction d'éléments ludiques.(Raessens 2005)
[168] (Castronova 2001)
[169] (Raessens et Goldstein 2005:xi)
[170] SAGE Publications.
[171] Adrienne Shaw note que la notion de culture du jeu vidéo est relativement récente, et selon les données récoltées lors l'enquête qu'elle mène tendant à définit son acception, son usage se développe particulièrement dans la seconde partie des années 2000. (Miller 2006)
[172] (Miller 2006)

nombreux textes courts qui veulent répondre directement à cette question[173]. Les auteurs de ces textes, figures importantes alors de la littérature académique sur le jeu, y insistent entre autres sur l'enjeu crucial d'entretenir, pour cette nouvelle direction du champ de recherche, une dimension interdisciplinaire, tout en élaborant des outils, des méthodes et un langage commun[174]. Ce point est soutenu la présentation de travaux qui émanent de directions multiples: sémiologie, sciences de l'éducation, psychologie, droit, anthropologie, etc. La question de la créativité et des capacités des joueurs à interpréter, s'approprier et altérer les contenus ludiques est toujours présente, notamment au travers des travaux ethnographiques dont celui de Celia Pearce, et de l'intervention de Cory Ondrejka[175], ingénieur en informatique qui occupe alors le poste de directeur technique pour Linden Lab. Elle se mêle néanmoins de plus en plus à un intérêt généralisé pour les interactions en environnement ludique virtuel, auxquelles cette nouvelle série de travaux fait la part belle.

II.3. Terrains de jeu : les laborantins du cyberespace

II.3.1. Les ethnographes du virtuel

C'est surtout au travers d'écrits relatant des démarches plus ou moins proches de celles de l'ethnographie, et suivant les travaux conduits quelques années auparavant sur les environnements ludiques électroniques à interface texte, les Multi-Users Donjons ou Dimensions[176] que les univers virtuels sont apparus comme terrains d'études privilégiés pour les sciences humaines. L'immersion dans l'univers du jeu, le caractère exclusif comme exhaustif de ce dernier contribuent à rendre *a priori* pertinents d'un côté une démarche d'enquête ethnographique qui permet de comprendre en expérimentant pas à pas l'expérience et les références des joueurs, et de l'autre le récit ethnographique qui est une des manières les plus efficaces de retranscrire ces informations. En 2006 T.L. Taylor, sociologue, dresse ainsi avec *Play Between Worlds*[177] une monographie particulièrement pertinente concernant l'univers d'EverQuest, étude à laquelle celle de l'anthropologue Tom Boellstroff sur le monde *Second Life* fera écho quelques années plus

[173] (Patrick Crogan 2006; Mayra 2006; Bogost 2006)
[174] Lowood effectue dans cette perspective un parallèle entre la constitution du champ de l'histoire des sciences et les questionnement agitant la constitution du champ des Game Studies (Lowood 2006)
[175] (Pearce 2006; Ondrejka 2006)
[176] (Turkle 1994; Curtis 1992)
[177] (T.L. Taylor 2006)

tard[178]. Dans un article intitulé « A ludicrous discipline ? Ethnography and Game Studies », ce dernier va encore plus loin en inscrivant le jeu en ligne dans une perspective non plus seulement ethnologique, mais anthropologique, et ce, dans les termes suivants :

> Pourquoi des Game Studies maintenant ? Parce que l'ère de l'information est, sous nos yeux, devenue l'ère du jeu. Il semble que le jeu [gaming] et la notion qui y est associée d'expérience de jeu [play] pourrait devenir une métaphore maitresse pour une catégorie de relations humaines et sociales, ouvrant à de nouvelles formes de liberté et de créativité aussi bien que de nouvelles inégalités et oppressions. Bien qu'une approche méthodologique ou théorique ne puisse faire office de panacée pour aucune discipline, l'approche anthropologique peut significativement contribuer à des Game Studies suffisamment souples pour réagir aux inattendus, conjoncturels et avant tout rapidement changeants cybermondes au travers desquels nous sommes tous d'une certaine manière dans un processus de redéfinition du projet humain [the human project].
>
> - Tom Boellstorff [179]

Tous les penseurs du jeu en ligne ne partagent pas l'ambition d'un projet anthropologique. On note bien, cependant, à partir du milieu des années 2000, un discours qui émerge en appuyant l'idée de considérer comme plus que légitime, nécessaire, l'urgence à étudier ces objets, pour une meilleure appréhension du monde contemporain.

II.3.2. Le potentiel expérimental et quantitatif des nouveaux mondes

La valeur des jeux en ligne comme laboratoire d'expérience et de recherche sur de nouvelles formes de socialisation, parfois mise en avant par les éditeurs même de certains titres, apparaît comme un argument majeur pour la mise en place et le déploiement des Game Studies. Outre l'investissement de ces mondes par de nouvelles générations d'ethnographes, tendance qui se confirme dans la seconde moitié des années 2000 avec la parution de nombreux travaux[180], on a imaginé pouvoir se servir des mondes sociaux de *World of Warcraft* ou de *Second Life* pour simuler et étudier des réactions de masse à différents événements collectifs, entre autres en épidémiologie.[181] Concernant *Second Life*, cette perspective est encouragée par les producteurs de l'univers, au travers des efforts importants de communication réalisés par Linden Lab vers la presse généraliste comme vers les milieux académiques.[182] Cette approche n'est pas sans rappeler

[178] (Boellstorff 2008)
[179] (Boellstorff 2006)
[180] (Bainbridge 2010; Pearce 2009; Nardi 2010)
[181] Suite à la diffusion involontaire d'une maladie affectant les personnages joueurs (Contributeurs Wikipedia 2010a), il a été proposé d'utiliser les univers en ligne comme observation des modes de diffusion des épidémies (Balicer 2007; Linden Research Inc. 2007).
[182] Second Life a été l'un des phénomènes Internet les plus commentés dans les médias à partir du milieu des années 2000, avant de perdre assez soudainement l'intérêt des journalistes au cours de l'année 2008. Les statistiques d'usage disponible sur le site officiel montrent que son public est resté pour autant relativement stable (cf. http://blogs.secondlife.com/tags/quarterly_economic_report).

celles du jeu en termes éducatifs, ainsi que la question du jeu comme simulation, que l'on rafraîchira d'ailleurs vers la fin de la décennie en valorisant le concept antinomique de jeux sérieux (*Serious Games)*. Les caractéristiques du médium informatique, et notamment le potentiel enregistrement des traces ou journaux (*logs*) qui sont laissées par les actions des joueurs alimentent la perception des univers ludiques en ligne comme des laboratoires idéaux sur les comportements humains. Les données fournies par les jeux en ligne permettent théoriquement de retracer l'intégralité des actions des joueurs. L'abondance et la précision de ces données vont amener des chercheurs en sciences humaines vers ces objets, pour y conduire des travaux statistiques de moyenne et de large ampleur qui, entre autres méthodes, mobilisent des systèmes de recueil de données automatiques fournis par le logiciel de jeu[183]. Si cet ensemble de recherches a apporté un ensemble de savoirs importants quant aux logiques d'interaction dans ces univers virtuels, ils restent soumis, comme toute expérience, aux limites de leurs modalités. Les données disponibles sur les comportements des joueurs analysés à partir de requêtes automatiques sur les serveurs de jeu de WoW apprennent beaucoup à un niveau macrosociologique sur les dynamiques de guilde et le rythme du jeu collectif, sur les temporalités de la pratique du jeu, ou encore sur les associations majeures faites entre différentes composantes de l'univers, comme celle des genres et des rôles tenus par les avatars. On peut savoir que des rôles d'assistance sont davantage associés à des personnages féminins que masculins, mais on n'a pas encore de donnée associée concernant le genres des joueurs.[184] Une limite plus générale est que ces travaux questionnent des comportements sans interroger de manière poussée la façon dont ceux-ci sont liés aux dispositifs de techniques et de règles qui les cadrent et qui cadrent également, de fait, l'analyse qu'ils peuvent proposer. Il semble délicat par exemple, même en se plaçant a un haut niveau de modélisation et d'abstraction, de vouloir généraliser une expérience épidémiologique observée dans un espace sans prendre en compte la singularité des modes de circulation et de contact de celui-ci.

II.3.3. Le rappel à la prise en compte du contexte technique de la pratique des jeux vidéo

On peut observer, depuis seulement quelques années, un regain d'intérêt pour la prise en compte de ce contexte, ou cadrage technique dans la pratique des jeux vidéo, après que le tournant ludologique se soit sensiblement effacé au profit de la mise en valeur, principalement au travers du phénomène des MMOG, de la dimension sociale et culturelle de ce médium. Il provient

[183] (Williams et al. 2006; Ducheneaut et al. 2005)
[184] (Ducheneaut et al. 2007)

majoritairement aujourd'hui de recherches européennes qui sont rattachées au champ des études sur les sciences et les techniques. Elles soutiennent des approches où la conception comme la réception, au travers notamment des études sur le genre, tiennent une place importante. Ainsi, Helen Kennedy et David Crogan appellent à une prise en compte de la technologie comme médiation entre jeux et culture alors que T.L. Taylor et Aphra Kerr invitent chacune séparément à une interprétation des mondes virtuels au sens d'assemblage ou d'agencements techniques culturels et sociaux.[185] Si leurs perspectives sont distinctes, Taylor étant plus sensible à l'activité de jeu et Kerr à la configuration de leurs espaces – nous y reviendrons, il y a dans les deux cas un argument clair en faveur de l'étude des univers ludiques en ligne en termes de dispositifs sociotechniques.[186]C'est dans la ligne de ces travaux, avec lesquels nous dialoguons tout particulièrement ici, que nous inscivons notre recherche.

En apparaissant au départ comme hérauts d'une culture à la fois vulgaire et populaire, les chercheurs en sciences humaines et sociales qui ont rassemblé leurs travaux sous le drapeau des Game Studies se présentent comme proches du courant plus large des Cultural Studies anglo-saxonnes. Le champ y est associé entre autres par le biais d'auteurs qui lui sont emblématiques tel qu'Henry Jenkins[187], sans pour autant que ses participants s'y rattachent complètement ou explicitement. D'abord, les Game Studies ne s'intéressent pas dans leur intégralité au jeu dans une perspective culturelle. Il y a un lien évident entre le développement d'un champ d'études sur l'objet jeu vidéo et la constitution d'une industrie culturelle autour de celui-ci. L'impact des recherches qui émanent du champ des humanités numériques (Digital Studies) semble ensuite avoir eu un impact déterminant sur le processus d'autonomisation des Game Studies au travers de l'opposition à l'approche narratologique. Ce processus, dans une dynamique paradoxale, nous semble avoir été renforcé par la forte connexion à des enjeux sociaux divers, complexes et contemporains des univers ludiques en ligne, qui deviennent un objet d'étude privilégié.

Cette brève perspective sur la constitution des Game Studies comme champ interdisciplinaire montre comment celle-ci s'articule avec l'ensemble des évolutions dans lesquelles s'inscrivent les univers ludiques en ligne. Elle les présente comme jeux et comme médium au cœur des enjeux des représentations et des pratiques des technologies de l'information et de la communication. L'image de la connexion reste ici centrale, car elle s'applique à la façon dont on va valoriser le jeu

185 (P. Crogan et Kennedy 2008; T.L. Taylor 2009; De Paoli et Kerr 2009).
186 (Beuscart et Peerbaye 2006)
187 (Hesmondhalgh 2008)

pour en faire l'objet d'une attention plus que légitime, essentielle. Au passage, on a cependant un peu perdu de vue que les Game Studies ne parlent pas de jeux en général, mais de jeux vidéo.

Notre approche établit un lien plus proche aux travaux qui remettent en cause l'absence de considération du cadrage technique dans lequel et par lequel s'inscrit la pratique de cet objet. Ceci étant, on ne rejette pas en cela les apports des recherches culturelles anglo-saxonnes sur les jeux vidéo, qui restent aujourd'hui les ressources spécialisées les plus riches et les plus coordonnées qui puissent être à notre disposition afin de saisir la complexité des univers ludiques en ligne. Non pas que la France soit absente pourtant des études portant sur le jeu vidéo, bien au contraire, notamment au travers de la sociologie, et notamment de la sociologie des usages.[188] On y observe des efforts de coordination de travaux dont les dynamiques sont assez proches, quoique plus tardives de celles qui entourent l'émergence des Game Studies, et notamment le regroupement progressif de jeunes chercheurs intéressés par un médium avec lequel ils ont, eux aussi, évolué.[189]

.

[188] La revue Réseaux, dont le premier numéro est dédié aux enjeux de l'*électronisation* des jeux (1983) consacre encore un numéro aux jeux vidéo en 1994, qui non seulement met l'accent sur l'objet comme support d'apprentissage mais donne une place importante aux expériences d'univers en ligne précoces. Il propose par exemple la traduction du bilan, dont les constats sont toujours d'actualité, fait par les concepteurs Morningstar et Farmer sur Habitat, un projet d'univers permanent graphiquement représenté développé par LucasArt.(Morningstar et Farmer 1994)

[189] On pense notamment à l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (Omnsh) association interdisciplinaire très active de jeunes chercheurs en sciences humaines et sociales.

PARTIE 2 / FABRIQUE

> *Dans les bureaux futuristes de Canal, les animateurs chargés d'agiter, de relancer, d'échauffer le chaudron du « deuxième monde » n'ont rien de fantomatique, ils ne sont pas faits de câbles et de nombres, mais de chair et d'os. D'ailleurs, l'entreprise se trouve provisoirement en faillite avant de basculer sur un autre support. A-t-on jamais vu des ectoplasmes au bord du dépôt de bilan ? Le mot de « virtuel » ne désigne donc pas forcément un monde d'esprits délivrés des contraintes de la matière.*
> *- Latour & Hermant, Paris, ville invisible*[190]

Nous avons, dans une première partie, montré comment le genre du MMOG a pu se constituer parallèlement à ceux d'autres pratiques culturelles et ludiques, tout en s'inscrivant dans la logique du développement du jeu vidéo comme nouvelle industrie de loisirs. Indépendamment de ce qui les relie à une catégorie commune au sein de celles déclinées par les jeux vidéo et par les jeux, on s'intéresse ici aux processus de conception des univers ludiques en ligne. De quoi sont faits ces mondes virtuels ? Notre approche rejoint les récits et les recherches en sciences humaines qui ont porté sur l'activité de conception en mettant en avant le caractère incertain, instable et négocié de cette dernière[191], ainsi que celles qui ont souligné la dimension de construction collective et l'ambivalence qui marque plus spécifiquement les productions des industries culturelles[192]. Nous entrons ainsi dans le terrain *Age of Utopia* au travers de la mémoire du projet en mettant en avant la variété d'acteurs impliqués dans la fabrique de cet univers. La fabrique d'un univers virtuel, qui apparaît comme celle d'un monde commun à des acteurs hétérogènes, ne peut être par ailleurs être appréhendée sans porter un intérêt particulier au rôle qu'y tiennent ses utilisateurs. En prenant appui à la fois sur l'observation menée au sein du studio de développement et sur l'enquête par questionnaire, on interroge la façon dont les concepteurs se représentent et mobilisent différentes figures du joueur et les caractéristiques que présente cette population en termes de profils comme de pratiques.

La facture d'Age of Utopia

Si l'on s'attèle à tenter de définir précisément ce qu'est un univers ludique en ligne en s'attachant à ce que ceux qui existent ont de commun, on en vient rapidement au constat que chacun d'entre eux est unique. Ainsi *Age of Utopia* et *World of Warcraft* partagent certains codes que l'on attribue à

190 (Latour et Hermant 1998:3)
191 (Bucciarelli 1996; Vinck 1999)
192 (Becker 2006; Morin 2008; Hesmondhalgh 2008)

un même genre, celui du MMORPG, mais sont des objets bien différents, qui résultent d'un agencement singulier et dynamique de composantes variées. De façon non exhaustive, un MMOG est la fois un système de règles et un univers de fiction, un objet technologique et un ensemble de pratiques et d'espaces pour des participants (auto)proclamés en « communautés de joueurs ». De *World of Warcraft* à *Age of Utopia*, l'audience, le *background*, les choix technologiques, d'architecture, de mise en réseau, et d'outils de conception, le design, ou encore la gestion de la communauté sont autant de variables pour des combinaisons qui engendrent des pratiques et des représentations bien spécifiques. Par exemple, pour la majorité des Songeurs, qui peuvent presque tout accomplir avec un seul de leurs avatars, le fait de multiplier les personnages de jeu n'a pas le même sens que pour les joueurs de l'univers de WoW, dans lequel le changement de rôle au sein d'un groupe peut exiger de créer un nouvel avatar. Si on interroge alors les raisons du choix des concepteurs de Stillnode de ne pas forcer le joueur à spécialiser de façon définitive son avatar dans un rôle précis, on se rend compte qu'il tient essentiellement aux ambitions initiales du projet. Ce projet, en cherchant à se distinguer de l'offre dominante, prône la plus grande liberté pour les joueurs. Cette ambition, au moment de l'enquête est assez loin des préoccupations des employés Stillnode, mais le choix de concentration sur un avatar unique n'en a pas moins des conséquences pour eux comme pour les joueurs d'AoU. On attire ici l'attention sur la fabrique de ces mondes de jeu alors analysée comme un processus. Il nous semble d'abord crucial de rendre à ces espaces d'interaction leur dynamique historique, notamment car l'une de leur principale caractéristique est d'être en constante évolution. Il faut ensuite insister sur le fait que ces évolutions ne suivent bien évidemment pas une suite logique inéluctable. L'histoire d'Utopia, qui est aussi celle d'une faillite, est ici particulièrement parlante en ce qu'elle met en avant la difficulté à établir une « facture » concernant sa fabrique, à désigner un responsable à l'échec de Stillnode. Pour saisir les dynamiques complexes de la mise en œuvre du projet Utopia, l'approche qualitative et multisource, inscrite dans le cadre des méthodes de l'observation participante et de l'ethnographie appliquée aux technologies de l'information et de la communication qui ont pu être adoptée pour l'étude menée sur Age *of Utopia* se révèle pertinente. En permettant la mise en relief des rapports dynamiques singuliers entretenus entre conception, technologie, et usage, elle ouvre en effet la perspective de présenter notre objet bien comme un « monde », non pas un « monde virtuel », mais un « monde social ». Plus précisément, au moment de l'observation, Utopia est une arène où l'on peut observer les processus d'articulation entre différents mondes sociaux[193]. C'est la présentation de cet univers ludique comme le résultat de contingences liées à

[193] (Strauss 1992)

un long processus de conception qui met en conflits différents mondes et différentes visions du projet que tâche de décrire un premier chapitre consacré à la facture d'un monde.

Les joueurs d'Age of Utopia.

La fabrique d'un jeu est aussi celle de ses joueurs. Les approches de l'innovation et des usages, tout comme celle des médias et de la réception ont insisté sur le rôle tenu par les utilisateurs, les usagers ou le public dans la fabrique d'un objet technique ou médiatique[194]. Il a ainsi été mis en avant que les médias et techniques inscrivent et prescrivent certaines intentions des concepteurs vis-à-vis de leur réception[195]. Les utilisateurs interviennent d'abord dans la fabrique des objets comme figure imaginée ou construite par les concepteurs. Contre une approche uniquement critique ou déterministe, de nombreux travaux ont mis par ailleurs en avant la nécessité de considérer la part active prise par les récepteurs, comme par les usagers dans les processus de définition de représentations et de pratiques des objets techniques[196]. Avec le second chapitre de cette partie, nous proposons de présenter les autres acteurs de la fabrique des univers ludiques en ligne, c'est-à-dire les joueurs. Nous verrons que ceux-ci entrent autant dans la fabrique d'Utopia comme figure, public ou clients imaginés par les concepteurs qu'en tant qu'individus dont les pratiques et représentations d'un produit sont liées aux mondes sociaux auxquels ils appartiennent. Le rôle des Songeurs est appréhendé d'abord comme une figure mobilisée avec tension par les producteurs : les joueurs sont, pour les équipes de Stillnode observées et interrogées, aussi indispensables que problématiques. La figure du joueur, largement mobilisée dans les négociations quotidiennes qui concernent la conduite du projet est par ailleurs le plus souvent artificiellement présentée comme celle d'un ensemble homogène. Stillnode a une audience de joueurs que ses employés ne souhaitent pas *a priori* entreprendre qualifier plus en avant. C'est précisément celle-ci que l'on interroge pour notre part ensuite en exploitant les résultats de l'enquête AoU. Il en ressort que cette population est spécifique, mais beaucoup moins homogène que ce que l'on se figure chez Stillnode. La population de Songeurs interrogés est hétérogène en termes de profils sociodémographiques, mais surtout cette hétérogénéité sociale fait moins sens au regard du temps passé en jeu qu'au regard du type d'activités qui y sont pratiquées.

194 (Flichy 2001, 2008)
195 (Woolgar 1991)
196 (Stuart Hall 1994; Katz, Haas, et Gurevitch 1973)

CHAPITRE 3 : LA FACTURE D'AGE OF UTOPIA

> *La conception est un processus qui implique à la fois changement et continuité, et qui a des conséquences intentionnelles comme imprévues. Interroger la conception c'est aussi interroger la relation entre structure et agency dans la société et le degré de liberté avec lequel les individus peuvent agir au sein d'un jeu plus large de relations.*
> *– Aphra Kerr*[197]

En abordant la question de la fabrique d'un monde, on pourrait sembler retourner ici à la proposition selon laquelle jouer est une activité de construction d'un monde : un monde de signification singulière qui cadre en les focalisant d'une manière unique les interactions. On va en fait plus précisément remonter à un niveau précédant cette situation en s'intéressant bien encore à la question de la fabrique d'un monde, et de son partage, mais avec une attention portée à l'élaboration du cadre de l'interaction ludique lui-même. D'une certaine manière, si l'on considère que, lors d'une partie de bridge, le fait de poser une carte sur la table relève d'une signification qui n'est pertinente que dans le cadre du jeu, créant ainsi un monde de significations *à part*, la question sera plus précisément ici celle des conditions dans lesquelles le sens donné au geste du joueur qui pose une carte sur la table a pu être élaboré. Cette élaboration peut être lue comme inscrite dans un univers de choses et significations qui apparaît comme négocié. Pour « raconter » le monde virtuel que constitue le projet *Age of Utopia*, il semble impératif d'explorer non seulement les différents mondes de discours qui ont évolué autour de lui, mais aussi de chercher à comprendre ce qui leur permettait de coexister et de constituer un ensemble vraisemblable. Ici la perspective analytique proposée par Anselm Strauss, tant en termes d'arènes et de mondes sociaux, d'ordre négocié[198], que d'attention portée sur les processus d'articulation dans la conduite d'un projet de travail[199] s'avère, dans la lignée de sa mise en lumière en tant que telle par Clarke et Star[200], une boîte à outils qui offre des possibles pertinents méthodologiquement comme analytiquement, en permettant de tenir une perspective sur l'objet à différents degrés de complexité.

(I) On entend ici décrire dans un premier temps le processus d'élaboration d'Utopia comme celui d'un monde de discours. Cette approche en termes de discours est sans doute induite par les

197 (Kerr 2002)
198 (Strauss 1992)
199 (Strauss 1988)
200 (Clarke et Susan Leigh Star 2008)

types de matériaux dont nous disposons comme source d'information à l'histoire d'Utopia. On en appelle ici effectivement, outre les entretiens qui ont été menés pendant et après l'observation menée chez Stillnode, et les archives de presse, à un ensemble assez large et divers de documents de production. Ces documents font partie d'un ensemble de données comprenant des informations et des outils pour la conception et la production, disponibles et archivés sur les serveurs internes de Stillnode. Un travail de recensement et de lecture quasi systématique (lorsqu'elle était possible, en fonction du format et du type de document) comme d'identification des types de documents et de leurs auteurs[201] a été conduit sur un total d'approximativement 2,5 gigaoctets de données. L'essentiel du traitement ici mobilisé a porté sur les documents de type texte (.doc, .txt, etc.) ou tableurs (.xls, etc.)[202]. L'analyse de ces documents permet de tempérer quelques lectures *a posteriori* dans les entretiens et dans les notes d'observation. Il s'agit évidemment de sources singulières qui ne permettent de retracer que ce qui a été inscrit, même pour une durée très brève. C'est donc bien l'histoire de ces inscriptions que l'on propose. Ce monde de discours réunit peu à peu des segments différenciés, et articulés autour du développement d'un objet commun : le programme informatique qui constitue un élément central d'*Age of Utopia*. Le récit de l'élaboration de l'objet-monde qu'est Utopia met en valeur à la fois les incertitudes, la complexité et la diversité des éléments avec lesquels sa construction doit être négociée ainsi que la capacité structurante des éléments qui sont déjà inscrits dans la définition du monde.

(II) La réalisation de « l'objet » Age of Utopia (le programme informatique du jeu) est loin, ici, d'être une finalité. Le passage d'une logique de produit à une logique de service, et l'introduction de nouveaux acteurs que sont les joueurs va encore complexifier les interactions qui composent et construisent AoU. De la même façon, la dépendance à certains éléments structurels du monde (ou à certaines de ses définitions antérieures) tend à s'accentuer avec le temps. Les forums de discussion, très largement alimentés avant comme pendant la sortie du jeu offrent ici des archives précieuses pour retrouver une trace de ces moments restés des temps forts de la mémoire du projet. Les joueurs ayant investi le monde sont un élément de plus avec lesquels les concepteurs du service qu'est de ce fait *Age of Utopia*, doivent compter – et sur lesquels repose, à un certain niveau, la pérennité du monde. On pourra alors mobiliser la notion d'arène pour désigner le

[201] Par la récupération de métadonnées liées aux documents qui ont permis, dans la plupart des cas, d'obtenir a minima la première source d'émission du document et celle de sa dernière modification, avec date et *auteur* (c'est-à-dire la licence utilisateur). L'information concernant l'auteur est sujette à caution au vu des pratiques de partage de postes et de licences d'utilisation logiciel ayant court dans l'entreprise. Ici on a modéré ce biais en tenant compte du contexte, comme l'inscription du document dans la structure des archives.

[202] Bien que les données contiennent d'autres formes d'inscription (graphismes en deux et en trois dimensions, code et autres formats techniques, bases de données), qui ne manquent pas en elles-mêmes d'intérêt mais qui exigeraient la mise en place d'autres méthodes de traitement pour fournir des informations sur l'histoire du projet.

monde virtuel, notion qui permet de comprendre les interactions entre différents mondes sociaux, et qui parait plus pertinente pour aborder l'investissement d'*Utopia* par une audience que l'on a déjà qualifiée d'hétérogène.

Redonner grâce à ces outils une dimension dynamique à l'objet, et saisir son évolution permet d'abord ne pas se contenter de dérouler les raisons de « l'échec » d'*Age of Utopia* (Qui doit payer la facture ? Qui est responsable ?) dans un *a posteriori* déterministe peu porteur analytiquement. La question de la responsabilité nous invite à nous intéresser davantage à ce dont est fait ce monde qui est dit virtuel, car la réponse à la question de l'autorité sur la définition du monde ne peut-être simple et définitive. Sans prétendre restituer une histoire exhaustive du projet c'est ainsi au final uniquement en ayant mis à plat une partie de l'histoire, ou plutôt des histoires *d'Age of Utopia* que l'on a pu faire avec et non malgré la spécificité du cas observé. Fondé sur une récolte d'information que l'on a tâché de rendre au plus systématique, ce récit n'est n'est pas fait pour esquisser pas à pas un portrait fidèle et complet de l'aventure d'*Age of Utopia*, mais tente, en restant au plus près du matériel, de retranscrire au mieux la dynamique des éléments à l'œuvre dans la facture du monde qu'est Utopia.

I. D'UN MONDE DE DISCOURS A UN MONDE-OBJET

Y'a eu 4 ans de production, avec 4 ans de rêves de certaines personnes qui ont dit : « on va faire ceci, cela, on faire faire une descendance, les personnages vont vieillir, on va pouvoir s'accoupler et avoir un nouveau personnage qui va hériter des traits et des compétences de chacun des persos ». Tu vois, c'est un truc qui sur le papier est génial. Les joueurs entendaient ça … et y'a plein de features *comme ça qui devaient arriver un jour, elles sont jamais arrivées. C'est sûr, entre ce qui était promis à la beta, ce qui était sorti à la release et ce qui est maintenant, c'est trois jeux différents.*
- Julien, support client, AoU

Entre les premières idées sur le « monde virtuel » que cherchent à élaborer les quelques personnes impliquées dans la création du studio Stillnode, et l'objet Oniris, tel qu'il est réalisé et proposé à son audience en 2004, il y a tout sauf un long fleuve tranquille. Dans un premier temps, le projet, écrit pour attirer des investissements dans un contexte plutôt favorable aux expériences « multimédia », va essentiellement refléter un principe commun aux visions qu'en élaborent ses deux principaux fondateurs : un principe d'ouverture, ouverture technique pour l'un, narrative pour l'autre. Il est déjà clair que la nécessité de cette ouverture n'est pas focalisée sur les mêmes ressorts dans un cas et dans l'autre, mais ces dimensions du projet peuvent apparaître complémentaires *a priori*. *A posteriori*, leur lecture met au contraire en évidence leur parenté avec deux des sources d'opposition et de tension majeures qui traverseront l'histoire d'*Utopia* au travers de positionnements qui oscillent entre la délégation d'une autorité aux joueurs et la loyauté à une identité originelle du produit. Rapidement le projet ne fait plus, dans sa dimension stratégique, l'objet d'un consensus. Il reste un accord sur certains éléments cosmologiques du monde à venir : son exceptionnalité, sa dimension fantastique, son caractère ambitieux, mais un désaccord se profile sur sa cosmogonie soit sur les modalités de sa création.

Au final, *Utopia* ne correspondra vraiment au moment de l'observation, à aucune des deux modalités originales proposées par les fondateurs. Le passage du projet au produit va s'avérer pour le moins chaotique, ce qui n'a, ceci étant dit, rien d'exceptionnel concernant la mise en place d'un processus de production inédit. Mais, étant pour diverses raisons peu à peu pris en main par les producteurs du studio plutôt que par les concepteurs, il va surtout s'effectuer en tirant les idées considérées comme irréalistes de ces derniers vers des concepts plus standardisés, face à l'urgence de mettre en forme l'univers. Sur la base originale fournie par les premiers documents de conception et par l'équipe de graphistes, qui, pour sa part, semble être parvenue à interpréter et traduire une idée du monde, ce sont donc des systèmes de jeu assez proches de produits

concurrents sur le marché des MMOG qui vont peu à peu constituer l'infrastructure d'*Utopia*. Mais cette transformation de la nature du projet n'a rien de soudain, ni d'explicite et n'efface en aucun cas les traces laissées par le projet initial ou du moins par l'idée que l'on s'en fait. La mémoire des différentes évolutions du projet n'a, en effet, rien de figuratif et se révèle, lors de l'observation, participer au travail quotidien.

I.1. Élaboration d'un discours sur le meilleur des mondes

> *L'objectif d'origine était de créer vraiment un monde dans lequel les joueurs avaient énormément de liberté pour faire un peu tout et n'importe quoi. Et dans lequel il y avait peu de règles, donc moins un jeu et plus un monde.*
> *- Etienne L., producteur, AoU.*

Age of Utopia comme projet et comme monde doit être tout d'abord abordé dans son contexte d'émergence, soit un domaine économique et médiatique qui n'est pas assez stabilisé pour réellement contraindre l'apparition de propositions novatrices, mais suffisamment pour que ces propositions aient, pour attirer les investissements et les engagements à opérer un travail de démarcation vis-à-vis de l'offre existante. La production de ce travail est essentiellement, dans un premier temps, celle de discours qui construisent peu à peu une vision du monde souhaitable. Ces discours sont des objets de médiation qui adressent au moins deux grands types d'audience distincts : l'extérieur du projet (presse, investisseurs financiers) et l'équipe de production (graphistes, game designers, développeurs). Grâce au recueil et à l'analyse de documents que l'on attribue à ces deux types de destinataires (qu'ils soient réels ou figurés), la description qui suit met en relief certains éléments de ce travail de démarcation, qui est dans le même temps un travail d'élaboration de perspectives communes. Concernant l'extérieur, ce qui est produit et dont on a gardé trace sont essentiellement des communiqués de presse, et des documents d'appels à financement. Concernant l'intérieur, il s'agit de documents de conception (*game concepts*, game design, documentations techniques. La production graphique (*artworks*), dans l'entre-deux, en opérant une traduction visuelle des idées originelles du projet contribue également de façon essentielle à la construction de l'identité singulière d'Age of Utopia.

I.1.1. Se démarquer : distinguer le produit au sein d'une offre nouvelle

Le projet *Age of Utopia* débute au tout début des années 2000, dans l'euphorie suscitée par l'attrait économique du secteur des nouvelles technologies. Il nait également au moment auquel une relative démocratisation de l'accès au réseau Internet accompagne une évolution importante des capacités offertes par les ordinateurs personnels, des conditions d'accès au réseau et de capacités de traitement au moins suffisantes pour pouvoir envisager qu'il se crée un marché pour des « univers virtuels » graphiquement représentés. De fait, en France, des expériences de ce que l'on aurait, à une époque différente, appelé des cyberespaces, sont alors en train d'être menées avec des produits tels que le *Deuxième Monde* (Canal +, 1994), soit la représentation en trois dimensions d'un espace de sociabilité à vocation commerciale inspirée par Paris, et mise en ligne au milieu des années 1990. On peut aussi citer *Venise* (Cryo, 1999) qui fait en partie appel aux mêmes créateurs : un jeu de rôle historique, simulant l'activité politico-économique de la ville au 16ème siècle et proposant aux joueurs d'y prendre part. Ces expériences s'adressent alors à une audience qui reste très élective. Ils connaissent un succès pour le moins mitigé, tel que l'expriment en leurs termes en 2002 Alain et Frédéric Le Diberder, porteurs du projet pour Canal + :

> (…) globalement, sur les quatre ans de vrai fonctionnement, l'opération a été déficitaire, mais infiniment moins que tout ce que le groupe a lancé plus tard. Disons que le 2M a été un des projets Internet les moins déficitaires de France, et il avait de l'ambition.
>
> - Alain et Frédéric Le Diberder [203]

Parallèlement, les mondes en ligne construits autour du concept de jeux de rôles dans un univers fantastique jusque-là réservé à un public anglophone restreint, commencent à rencontrer en France un succès honorable, qui sera entre autres porté par la plate-forme de l'éditeur GOA, la première à proposer gratuitement l'accès à des serveurs de jeu francophones pour le titre *La Quatrième Prophétie* (*The Fourth Coming, 'T4C'* , Vircom Interactive, 1999). GOA, alors filière de France Télécom, assurera également l'exploitation pour la France en 2002 de *Dark Age of Camelot* (*'DAoC'*, EA Mythic, 2001). Au moment où le projet Age of Utopia est conçu, c'est-à-dire entre 1999 et 2000, les référents essentiels que l'on retrouve dans les documents d'appel à financement restent *Ultima Online* et *Everquest*, qui atteignent alors les effectifs alors les plus importants connus pour ce genre de jeu multijoueurs, soit entre 200 000 et 300 000 abonnés.

[203] (Flamant 2002)

I.1.2. Les perspectives communes d'Age of Utopia

À l'origine du projet *Age of Utopia*, il y a deux fondateurs, qui figureront deux postures distinctes du projet. D'un côté, un jeune entrepreneur, Hervé K., investi au sein du mouvement de défense des logiciels dits « libres », affiche la volonté de construire, au travers de ce projet, un modèle économique innovant pour le secteur vidéoludique, qui passe par une ouverture technique (ouverture du code source) au public, et donc à ses utilisateurs potentiels :

> « Notre façon d'envisager les choses est de redonner le pouvoir aux joueurs » a dit H.K., le directeur et cofondateur de Stillnode. « En rendant le code source de Stillnode disponible sous GPL, on déplace le paradigme éditeur/joueur du jeu tout en mettant en place un business model rentable pour le MMORPG et qui profite au logiciel libre.»
>
> — extrait d'une interview parue en mai 2001 qui annonce la constitution d'un comité consultatif comprenant des membres issus à la fois de grandes entreprises du secteur informatique et de loisirs et d'association de défense des libertés logicielles.

D'un autre côté, Aymerick G. a lui forgé son expérience dans le développement de supports multimédias et notamment de contenus Web associés à des productions cinématographiques, à qui il reproche un manque de considération pour les possibles narratifs offerts par le réseau Internet[204]. Fin 2000, il écrit une présentation du studio conservée en format bloc texte dans les archives numériques de Stillnode, dont suit ici un extrait qui présente ses motivations :

> Nous avions senti que l'Internet était un point d'inflexion majeur et nous voulions extraire quelque chose de l'Internet. Cette chose devrait être modelée par l'Internet et construite pour l'Internet. Et aucun *.com* ne ferait l'affaire !
>
> – 2000, « The Company », document texte, AoU.

On lit bien dans ces deux déclarations la volonté de démarquer Age of Utopia en tant que proposition à la fois techniquement et économiquement innovante, en s'appuyant alors sur les succès récents d'Internet et du modèle de l'open source[205]. Mais cette stratégie d'ouverture et de démarcation sur un marché va également s'étendre aux contenus narratifs comme ludiques du projet, que l'on veut proposer comme un univers à la fois original et évolutif.

---

[204] "The studio was filled with talented people but the company was not willing to support any online strategy, denying the impact of the Internet on their industry" (Novembre 2000 "The company". archives internes.)

[205] L'Open Source Initiative, comme alternative « économiquement réaliste » au logiciel libre est fondée en 1998, conduite entre autres hackers célèbres par Eric S. Raymond(Raymond et Young 2001; Raymond 1998). En France, les formes et oppositions que prennent ces questions articulées autour du mouvement de la liberté du logiciel sont singulières.

Age of Utopia veut en effet s'inscrire en opposition aux genres des univers ludiques en ligne dominants, explicitement décrits dans les documents de présentation comme les plus répandus[206] c'est-à-dire la fantaisie héroïque (ou le genre médiéval fantastique) — genre sur la base duquel sont fondés leurs principaux concurrents : *Ultima Online* et *Everquest* — et la Science fiction — sur laquelle sont essentiellement fondés des projets concurrents alors à paraître tels que *Star Wars Galaxy* (LucasArts, 2003) ou *Anarchy Online* (Funcom, 2001). Le studio propose alors un univers dit de « Science Fantasy », distinction dont les traits caractéristiques restent peu explicites. On note tout de même qu'AoU va proposer un environnement narratif et un univers de référence (ou *background*) qui se démarque effectivement des standards proposés par les jeux multijoueurs (cf. chapitre 2). Cette conception narrative originale tient sans doute au fait qu'il soit développé par une équipe qui s'est auparavant illustrée dans l'édition d'univers fictionnels conçus pour le jeu de rôle « classique ». L'univers dans lequel évolueront les Songeurs est donc conçu sur mesure, ou presque, dans le sens où les inspirations qui lui donnent naissance sont multiples et constituent une œuvre propre, à la différence des univers en ligne inspirés majoritairement par une œuvre populaire comme celle de J.R.R. Tolkien, ou de George Lucsas.

Le discours de démarcation concernant le concept *Age of Utopia* le présente comme un univers particulièrement immersif. Cet univers chercherait à procurer à l'utilisateur une expérience plus *réaliste*. Le réalisme de l'expérience est ici figuré par des principes de cohérence interne de l'univers fictionnel et des systèmes de jeu, de responsabilisation du joueur par l'introduction de conséquences fortes à ses actions et de volonté de produire des situations et des environnements vraisemblables. Ces intentions sont lisibles dans les archives de conception, comme le montrent ces exemples extraits de l'une des versions du game design datée de début 2001. Ceux-ci proposent de rendre invisibles les caractéristiques statistiques du personnage afin que le joueur développe un autre type de relation à ce dernier ; de rendre toute mort du personnage définitive, élément qui doit servir la gestion des comportements déviants[207] ; ou encore la mise en place d'un écosystème dynamique et le développement poussé de l'intelligence artificielle de certains personnages non-joueurs :

> **[Le personnage dans AoU]** L'idée est de rompre avec les modèles très « jeu de rôle » mis en place dans les MMORPG actuels ou bien dans les RPG informatiques, d'avoir une invisibilité des caractéristiques chiffrées du personnage et de proposer suffisamment d'éléments pour typer le personnage en construction et faire en sorte que le joueur s'y attache, donc de raconter une histoire

[206] « *(…) out of the traditional and overused universes* ». – Document texte, Octobre 2000, "White paper concept", Archives internes, AoU.

[207] Selon ce document, le principe de mort définitive, associé à celui d'une mesure d'une « Aura » dépendante du style de jeu adopté par le joueur doivent prévenir en eux-mêmes certains comportements généralement considérés comme déviants parmi les usagers d'univers fictionnels ludiques, comme le « player killing » ou l'assassinat considéré comme excessif ou abusif de personnages-joueurs.

> **[La mort dans AoU]** (…) toute mort est définitive, c'est-à-dire que lorsqu'un joueur perd son personnage, il ne pourra plus jamais le rejouer (sauf cas exceptionnel que nous définirons ultérieurement). Le choix de la mort définitive nous permettra de limiter le « player killing ». Pour arriver au résultat escompté, nous devons mettre en place un système indiquant clairement aux joueurs que le meurtre est un acte volontaire qui ne peut pas arriver par accident (même au cours d'un combat). Le fait de tuer un autre joueur est un acte volontaire et motivé qui aura un impact ultérieur sur l'évolution du joueur « assassin ».
>
> **[PNJ intelligents et PNJ d'environnement]** Impossible de savoir de prime abord si on est face à un joueur ou à un bot[208]. Ces bots sont dotés de fonctions relationnelles complexes. Ce sont pour la plupart des acteurs indispensables du monde qui occupent des fonctions sans intérêt pour la majorité des joueurs (…) Pour gérer l'environnement de la planète, il va nous falloir mettre en place un écosystème dynamique. (…) Cet ensemble de microsystèmes fonctionnera sur une base de « prédateurs » et de « proies ».
>
> — Début 2001, « Game design », document texte, archives internes, AoU

La volonté de concevoir un univers évolutif est en outre affichée comme un concept clé dans ces premiers temps, et confiée à l'équipe de conception :

> Objectif Concept et Univers : créer un univers cohérent et évolutif (passé, présent et futur).
>
> — 2000, « White paper » document texte, archives internes, AoU

Stillnode veut développer un système qui à la fois suive une trame narrative (une *storyline*) et offre une liberté d'action la plus étendue possible aux joueurs. Ces objectifs peuvent paraître communs au jeu de rôle sur support papier, dans lequel le maître de jeu retravaille en permanence l'articulation entre un scénario prédéterminé et son interprétation par des participants en nombre restreint, mais s'applique plus difficilement à une narration inscrite dans, et relatée au travers de fonctionnalités logicielles qui doivent s'appliquer de la même façon à une audience dite massive de joueurs. Pour répondre à ce défi, des systèmes automatisés de gestion de l'histoire du monde à différents niveaux sont conceptualisés, tel que décrit ci-dessous :

> Notre objectif a été de fabriquer un système simple, ne demandant pas à l'équipe de concept de développer autant d'histoires qu'il y aurait de joueurs, permettant à ces histoires d'être haletantes et surtout pouvant évoluer, évitant alors la répétition lassante qui existe actuellement dans les jeux vidéos persistants. Enfin, nous avons souhaité que ces histoires soient avant tout passionnantes à vivre et à changer pour les joueurs.
>
> La base de notre système d'histoires repose sur le squelette de la balance sociale.
>
> Pour résumer nous allons mesurer les actes micro des joueurs qu'ils feront durant leurs temps de jeu. Ces actes sont mesurés par des critères précis qui ont du sens dans le cadre d'enjeux globaux. L'addition et la mise en balance de ces actes vont être mesurées par le serveur. Donc, le nombre de joueurs faisant le même acte devient une donnée très importante de notre système. Une fois ces différents facteurs mesurés et mis en balance, il en ressort un état du système. Cet état alors lui-même implique des modifications et des changements du système. Chaque nouvelle modification des balances peut faire passer d'un état à un autre du système instituant alors dynamisme et retournement.

[208] Bot pour « Robot », intelligence artificielle.

> Pour résumer le système des balances. Chaque personnage a une balance propre qui enregistre en permanence ce que fait ou ne fait pas le personnage selon des critères précis choisis comme pertinents. Puis, le serveur fait la somme de toutes ces balances pour établir la balance générale du système dont on cherche à savoir la position. Une fois ce check réalisé, le serveur passe ou non à un autre état de système ce qui entraîne conséquences et modifications.
>
> Dans le cadre précis des histoires dans AoU, le système est appelé une Épopée, les critères des balances d'une Épopée sont appelés des Étapes et les critères qui font varier les balances sont appelés des Missions.
>
> — 2001, « Balance sociale », document texte, archives internes, AoU.

Univers original, systèmes politiques complexes et variant d'une race de personnage à une autre, intelligence artificielle poussée, faune et flore développées interagissant dans un écosystème, implication dans des intrigues politiques à grande échelle, et évolution systématisée du monde en fonction de la somme des actions individuelles, qui par ailleurs possèdent des conséquences irréversibles, voilà ce que les équipes de conception de l'univers et du game design envisagent entre 2000 et 2001 pour Age of Utopia et son monde : Oniris, qui ne doit être que le premier d'une longue série. À ce stade, le projet AoU offre donc la promesse d'un univers très orienté par les principes du jeu de rôle plus classique, et pour l'évolution duquel les actions du joueur ont une réelle influence.

I.2. La guerre des mondes : concepteurs à l'œuvre

Y'a beaucoup de choses qui finalement se sont pas faites parce qu'on n'est pas vraiment arrivés à parler.
— Entretien, Nicolas F., Programmation, AoU.

À la fin de l'année 2000, le studio de développement compte une quarantaine d'employés, répartie dans des pôles de programmation (outils, code 3D, code IA, réseau, jeu), de graphisme (conception graphique et 3D, animation) et de game design (univers et *gameplay*). Une partie des membres du studio nouvellement recrutés peut faire valoir pour les programmeurs une expérience professionnelle dans la jeune industrie vidéoludique française ; pour les graphistes, dans l'industrie du cinéma, et comme vu précédemment, pour le game design, dans la production de jeux de rôles. Les spécificités de la production d'un jeu massivement multijoueur à univers persistant leur sont cependant inconnues, et c'est d'ailleurs l'un des premiers studios français à se lancer dans cette aventure. Le planning de production prévoit qu'*Age of Utopia*, qui n'est que la première production du studio, et la vitrine de sa plate-forme ouverte de développement de jeux multijoueurs, soit commercialisé sur la base d'un abonnement lors du troisième trimestre 2002.

De fait, c'est au cours du quatrième trimestre de 2004 qu'AoU s'ouvrira réellement au grand public. Entre 2000 et 2004, le projet devient donc un produit, et connaît des transformations importantes. Deux grands éléments vont marquer pendant cette période l'histoire de Stillnode et d'AoU, telle que narrée *a posteriori* par leurs participants : la scission entre les fondateurs, concrétisée autour du modèle économique du projet, et la délégation progressive de la conception des systèmes de jeu au pôle de programmation. Ces deux points, tout en renvoyant à la question des choix (ou de l'absence de choix) de redéfinition du produit, reflètent des tensions encore apparentes lors de l'observation.[209]

Une organisation « standard » de la production de jeu vidéo ?

Pour mesurer la spécificité de l'organisation de la production d'*Age of Utopia* et de ses évolutions, il vaut mieux avoir une petite idée de ce qui théoriquement, devrait être, dans l'entreprise idéale de jeux vidéo.

Entre le début et le milieu des années 2000, le modèle de production pour le jeu qui se met en place est diffusé en France au travers du développement des institutions nouvelles, dédiées au soutien de l'industrie du jeu vidéo.[210] Les associations de professionnels, mais aussi les formations opèrent un travail de définition plus formel des métiers impliqués dans la production de jeux vidéo, et de leurs affectations respectives. Parallèlement, les technologies évoluent : la multiplication des pôles de production standard dans la production d'un jeu vidéo tient ainsi à la fois au fait que ceux-ci exigent de nouvelles compétences, à l'expansion et à la structuration de l'industrie. L'inscription dans la chaîne de production plus large qui inclut les éditeurs et les distributeurs instaure également une forme de standardisation au niveau des méthodes de travail, de la planification du projet et de l'organisation des équipes.

Plusieurs modèles d'entreprises coexistent au moment où Stillnode est créé allant de la petite entreprise familiale où la division des rôles est faible et où chacun occupe un maximum de fonctions connexes et de tâches administratives, et qui s'articule autour d'un projet unique, à la grande entreprise extrêmement structurée par les qualifications et gérant plusieurs projets, que représente assez bien *Ubisoft*[211]. Ces dernières contribueront à modeler les principes standards d'organisation de la production.

Selon ces standards les projets de jeux sont gérés, de manière schématique, par une hiérarchie au sommet de laquelle se trouvent les producteurs, suivis des chefs de projets. Ceux-ci, à niveau de responsabilité théoriquement égal, gèrent le travail d'équipes regroupées selon différents domaines de production. Ces domaines comprennent le game design ou la conception du jeu, et le level design c'est à dire la construction et la mise en place des espaces de jeu. Le game design est chargé de concevoir la logique et les principes des systèmes de jeu, le level design assure la composition, à partir de ces mécanismes des niveaux de jeu, soit de ses séquences (ou scènes). La production d'un jeu mobilise également une composante artistique (image, son), dont la part dominante est assurée par les équipes de graphistes. Enfin un projet de jeu passe théoriquement à divers étapes entre les mains de testeurs

[209] C'est d'ailleurs en partie pour cette raison que ces points de l'histoire du projet émergent quasi systématiquement du discours des acteurs lorsque se pose la question des difficultés rencontrées au cours du développement.
[210] Cf. Chapitre 1.
[211] Ubisoft – qui est dans les faits une histoire de famille - a aussi fait l'objet au début des années 2000 d'un acide portrait organisationnel mettant en avant la gestion pour le moins paternaliste de son personnel. (Lefebvre 2000)

(assurance qualité) qui, outre s'assurer de l'absence de défauts majeurs des jeux, doivent évaluer leur jouabilité [212]

Il faut ajouter à ces modèles les fonctions, souvent détachées et plus classiques, de maintenance technique, marketing, communication, secrétariat, comptabilité et gestion des ressources humaines.

1.2.1. L'entre-deux de la définition du projet

Courant 2001, un désaccord de fond intervient entre les deux fondateurs, désaccord qui mènera au départ d'Hervé K, après la vente de sa part de l'entreprise. Le désaccord intervient principalement autour du modèle économique choisi pour le produit. Aymeric G. qui défend entre autres le recours à un distributeur, s'oppose ainsi à l'autonomie et au modèle ouvert, orienté vers la production de service, prôné par Hervé K. Fin 2001, le premier, bouclant la seconde part d'un tour de table d'environ 50 millions de francs de la part de ses investisseurs principaux, s'exprime ainsi dans une communication de presse : « *AoU est une matière brute à raffiner. Nous préférons qu'un opérateur se charge de la distribution et de la gestion plutôt que d'intégrer cette compétence, très coûteuse, en interne.* » Hervé K. perçoit en revanche dans la figure du distributeur, un frein au mouvement d'autonomisation des studios de développement dans la chaîne de production vidéoludique qu'il pense autorisée par l'émergence d'une économie de service, ou du moins, l'exprime-t-il dans des termes proches lors d'une entrevue donnée fin 2003 :

Je pense surtout qu'il est préférable d'être indépendant. À l'heure actuelle, la chaîne de valeur de l'industrie du jeu vidéo ressemble à ceci : S => E => D => C. Ou S est le Studio de création, E est l'Éditeur, D est le Distributeur et C est le Consommateur (le joueur). C'est une chaîne de valeur « produit » puisqu'elle aboutit à la vente d'un produit (la boîte de jeu). Or, pour un produit vendu 60 euros au bout de cette chaîne, le studio ne va percevoir en moyenne que 2,6 euros. Qui plus est, dans la majorité des cas, il va devoir céder le copyright de son produit à l'éditeur et donc repartir de zéro à chaque nouveau produit. Il est difficile d'envisager l'avenir sereinement dans de telles conditions.

Les univers persistants permettent de changer de modèle en passant à une chaîne de valeur « service » du type S <= C, où le consommateur vient acheter un service auprès du studio de création. Ce service, c'est l'accès à l'univers persistant, son animation et sa maintenance. C'est une position beaucoup plus viable pour le studio, car non seulement il n'est plus obligé de céder la part du lion aux intermédiaires, mais en plus il dispose d'une source de revenus récurrents sur laquelle il peut bâtir une stratégie à long terme. Il n'est plus soumis aux aléas d'une chaîne dont il n'a pas la maîtrise et il conserve l'intégralité du contrôle créatif. Dès lors, son souci principal devient d'équilibrer l'équation suivante : (coûts en exploitation + amortissement des coûts de production)/prix de l'abonnement = nombre minimum d'abonnés.

Évidemment, les intermédiaires de la chaîne « produit » freinent des quatre fers pour retarder l'émancipation des studios qui veulent transiter vers ce modèle, car ils ont beaucoup à y perdre. Or, dans le jeu vidéo, il n'existe quasiment pas de réseaux de financement alternatifs à celui des éditeurs, ce qui rend la tâche difficile pour ceux qui rêvent d'indépendance. En simplifiant, c'est un peu ce qui nous est arrivé à Stillnode (producteur du jeu *Age of Utopia*) : quand l'accès au capital-risque s'est fait rare, il

[212] Pour un portrait plus détaillé de l'organisation de la production de jeux vidéo, voir (Kerr 2006)

a fallu rentrer dans le rang au détriment de l'entreprise et de son projet. Il reste que c'est un modèle d'avenir et que de nombreux créateurs trouveront le moyen de s'en emparer.

Les négociations pour un accord de distribution vont commencer à la suite de ce départ, en 2002, accord qui sera conclu dans l'année. Le distributeur doit prendre en charge, outre l'édition du produit et sa distribution dans le grand commerce, les services d'accès, de maintien, de support et de régulation fournis. Le distributeur va participer à la mise en place de premières phases de beta test à partir du second trimestre 2003, durant lesquelles le jeu devient, pour la première fois accessible à une audience sélectionnée. Mais l'accord de distribution sera rompu à la fin de l'année 2003, rupture annoncée publiquement comme décision d'un commun accord pour cause de divergences de vues quant à l'évolution du jeu, notamment concernant le report de sa date de sortie. Lors des entretiens les membres de l'équipe emploieront plus volontiers les termes d'une « perte de l'accord » avec le distributeur, suite au non-respect de délais de production imposés par ce dernier.

Stillnode doit donc non seulement trouver une alternative pour la distribution de son produit, mais également rapatrier en interne la gestion de son audience de joueurs naissante et notamment celle qui a été sélectionnée pour les premières phases du beta test. Le studio passera finalement courant 2004 un accord pour l'édition et la distribution commerciale du jeu et mettra en place des partenariats avec plusieurs prestataires de service spécialisés, qui hébergent les serveurs de jeu et proposent des outils pour l'encadrement de la gestion de communauté.

1.2.2. Qui comprendra les joueurs ? Ou la « mise au placard » des game designers

Les game-designers ont été mis au placard, et le design a été refilé aux codeurs.
- Entretien, Rémi M. Level designer.

Age of Utopia, tel qu'il est produit lors de sa sortie commerciale à la fin de l'année 2004, est sensiblement différent du projet conçu et écrit entre 2000 et 2001. L'évolution d'un projet de sa phase de conception à celle de sa réalisation n'a rien de spécifiquement surprenant d'un point de vue extérieur. Mais pour les participants à l'aventure d'*Age of Utopia*, les travailleurs de ce monde, cette évolution n'est pas regardée comme un processus inéluctable vis-à-vis duquel ils se positionneraient de façon neutre. Les modalités des changements d'orientation du projet sont à l'inverse l'objet de polémiques, qui visent à donner un sens à la situation présente. L'une des polémiques principales s'articule autour de la dépossession progressive de la conception des

systèmes de jeu de l'équipe de game design, au profit des programmeurs. Il nous semble important d'apporter ici un éclairage concernant le positionnement historique de certaines figures dans la conception de jeu vidéo, notamment des utilisateurs des produits conçus, et sur la façon dont on mobilise cet usager futur dans les productions. Le game design est une activité de conception qui s'est progressivement détachée d'activités telles que la programmation, parallèlement à la complexification de la chaîne de production dans l'industrie du jeu vidéo. La présence de ce métier comme correspondant à une fonction à part entière n'est pas, pendant longtemps, et encore en France au moment de l'observation, une chose évidente. Les game designers ont en charge la conception des mécanismes de jeu et leur cohérence dans un ensemble qui fait système. Ou pour reprendre les termes d'un ouvrage de référence pour les professionnels :

> L'objectif d'un game designer est de concevoir un game play, de penser et de concevoir les règles et les structures qui se traduisent par une expérience pour les joueurs.
>
> — Salen & Zimmerman[213]

Le rôle qui leur est attribué, si l'on en croit ainsi les discours émanant des formations spécifiques ainsi que de la littérature professionnelle, n'est pas de s'assurer que ces systèmes fonctionnent d'un point de vue de la technique informatique — soit que le programme effectue bien ce pour quoi il a été conçu, ce qui est le rôle des programmeurs —, mais de garantir le succès de l'expérience ludique du joueur, autrement dit de fabriquer du *gameplay*, terme traduit de façon insatisfaisante en français par l'idée de jouabilité. En 2001, Richard Rouse propose dans un ouvrage dédié à la pratique du game design la définition suivante du gameplay, qui sera reprise par Jesper Juul dans l'ouvrage *Half-Real*[214] :

> Le gameplay d'un jeu est le degré et la nature de l'interactivité que le jeu contient, c'est-à-dire la façon dont le joueur peut interagir avec le jeu-monde (game-world) et comment le jeu-monde (game-world) réagit aux choix faits par le joueur.
>
> – Richard Rouse[215]

Juul veut ici insister sur la capacité du terme à mettre en avant une dimension dynamique, qui dépasse la simple énonciation des règles d'un jeu, mais insiste sur son interactivité comme « règles en action » : *« Il est important de comprendre que le gameplay n'est pas les règles elles-mêmes, l'arbre de jeu*[216]*, ou*

[213]Tda. (Salen et Zimmerman 2003:1)
[214] (Juul 2005:87)
[215] Tda. (Rouse 2001:xviii)
[216] « Game tree », où arbre, comprit dans un sens probabiliste, est l'ensemble des actions possibles et de leurs conséquences contenues par le système de jeu.

la fiction du jeu, mais la façon dont le jeu est effectivement joué »[217]. Les game designers ont donc en théorie à se préoccuper avant tout du jeu en usage, et donc à être en mesure de construire et d'intégrer à la production une certaine image du joueur, ce qui n'est pas sans rappeler la théorisation du rôle des concepteurs comme celui de représentation et d'inscription d'une certaine vision de l'usage dans les objets techniques par Madeleine Akrich[218]. Dans la pratique, cette approche assez précise de ce qu'est le gameplay s'avère moins évidente, ainsi que le souligne un recueil de définitions hétérogènes qui émanent d'acteurs de l'industrie, publié par Newman et Simons en 2004. Ces derniers tirent le constat suivant :

> Gameplay est un terme largement et pourtant peu entendu. Que ce soit dans les critiques de jeu, la littérature académique sur les jeux ou les documents de game design, le mot gameplay apparait avec le genre de régularité qui peut facilement convaincre ceux qui ne sont pas dans la confidence qu'il a effectivement un sens. Ou bien, en supposant qu'il ait un sens, que ce sens est partagé et entendu par tous ceux qui l'utilisent et le lisent.
>
> – Newman & Simons[219]

L'absence de consensus sur le rôle, le contenu et l'importance du métier de game designer dans une production prend sens si l'on considère que celui-ci doit construire et imposer son périmètre d'action en ôtant une part décisionnelle et créative à certains acteurs de la production. Un certain nombre de ces fonctions ont longtemps été assurées dans les studios de développement par les programmeurs (élaboration des règles et mécanismes de jeu) et par les postes les plus hiérarchiquement élevés, assurant les fonctions « créatives » (scénarisation, conception idéelle du système de jeu). Mais si l'on a insisté ci-dessus sur le contenu de l'activité de game design en ce qu'elle consiste en une projection vers l'usage, c'est pour induire l'idée que les résistances à ce métier présente au sein de Stillnode ne se présentent pas comme un cas exceptionnel. Elles peuvent être mises en relation, pour ce qui nous intéresse ici, au constat fait par ailleurs de l'ambigüité relative au rôle de l'usager dans le processus de conception. Kerr[220] rappelle à ce propos le constat fait par Oudshoorn et coll. que les facteurs organisationnels et technologiques ont en général une priorité sur la prise en compte de l'usage effectif, et que, par ailleurs, les concepteurs se perçoivent eux-mêmes comme des références pertinentes d'utilisateurs finaux. La substitution opérée dans le cas de Stillnode des game designer par les programmeurs rencontre en de multiples points ce constat.

L'observation réalisée appuie néanmoins l'idée que l'usager, en tant que concept, reste une figure extrêmement puissante dans le travail d'articulation du projet, et notamment dans les processus

[217] Tda. (Juul 2005:83).
[218] (Akrich 1992)
[219] Tda (Newman et Simons 2004:27)
[220] (Kerr 2002)

de négociation, entre autres par la dimension légitime qui est portée par cette figure. En regroupant les divers témoignages, les éléments présents dans les archives et les annonces faites publiquement, on peut au moins confirmer qu'au cours du développement, la responsabilité des choix de conception a effectivement été redistribuée aux équipes de programmeurs. L'équipe de game design s'étant reconfigurée progressivement en équipe de contrôle qualité et de suivi de l'activité de l'audience du jeu. Ce qui ne fait pas consensus, ce sont les raisons et les modalités de cette reconversion. Pour certains, dont les fonctions sont assez éloignées du pôle de programmation, cette « reprise en main » de la conception par les programmeurs est une prise de pouvoir stratégiquement opérée, dans laquelle le responsable technique a joué un rôle important. Lorsque l'on interroge ce dernier, courant 2007 à ce sujet, s'il reconnaît bien avoir « passé le pouvoir » aux programmeurs, c'est avant tout, selon lui, pour une question de délais à tenir, délais trop courts causés par un choix risqué en termes de financements pour l'entreprise :

> (…) quand ils avaient démarré la boîte ils n'avaient pas cherché à financer la production entière. C'était pendant le boum « .com » et tout ça, donc ils avaient cherché un début de financement, parce que ce qui se disait à l'époque c'était qu'un an après le début du financement de toute façon leur part vaudrait plus, et pas moins et donc ils pourraient chercher le reste du financement en lâchant moins de parts. Ok ? Donc ça, c'était l'objectif. Début 2001 quand je suis arrivé, c'était l'éclatement de la bulle et il y avait un problème immédiat de financement. Et donc, les deux problèmes étaient en fait plus liés que ce qu'on pensait au début. Le problème de conception était un problème plus large qui était un problème réellement de savoir comment s'y prendre pour développer un produit et de compréhension du travail nécessaire pour le mener à bien. Du coup la question du financement, le problème du financement était dépendant d'un concept qui avait du mal à se former.
>
> – Entretien, Etienne L., Producteur, AoU.

Etienne L. va ainsi justifier sa décision du fait des limites posées par l'absence de financement suffisant à la mise en place dun processus de modélisation du projet : puisque le studio ne peut s'offrir le luxe d'une phase de préproduction, il faudra que les développeurs s'en passent et empiètent sur le travail des concepteurs :

> (…) dans l'équipe de conception il n'y avait toujours personne avec une compréhension suffisante de la programmation pour évaluer le travail des concepts qu'ils posaient sur papier, donc c'était des concepteurs qui étaient bons, qui dans un cadre plus normal auraient pu proposer leurs concepts aux techniciens qui auraient pu leur faire des retours et avec un process itératif auraient pu sortir quelque chose qui tenait bien la route. Le problème c'était qu'on avait le couteau financier sous la gorge et qu'on n'avait pas le temps de suivre un process pareil, et du coup, ce que j'ai fait c'est que j'ai repris le modèle anglais, en Angleterre y'a beaucoup d'équipes qui n'ont pas de concepteurs, et c'est les programmeurs et les producteurs qui font la conception entre eux. Et du coup j'ai demandé aux programmeurs de prendre un système chacun et de faire la conception des systèmes.
>
> – Entretien, Etienne L., Producteur, AoU.

Ce qui manque aux programmeurs pour travailler, c'est bien une traduction plus précise du monde conçu par l'équipe de game design. C'est pour le moins ainsi que l'exprime Benjamin N.

qui va être dans cette période « promu » producteur, en charge de gérer, entre autres, ce nouveau mode de production du monde :

> (…) le problème c'était justement qu'il y avait pas assez de concret pour coder, y'avait un énorme pavé qui disait les règles du jeu, mais c'était essentiellement des idées et c'était pas tourné en tant que game design avec des règles précises (…) le codeur il faut qu'il code quelque chose (…) y'a rien qui va décider à la place des lignes de code qu'il va mettre. (…) Juste dire : « y'a un système politique, ces peuples là ils s'entendent, ils s'entendent pas », c'est dire, et ben, quelle sont les lois, les règles qu'on va implémenter ? Et puis carrément la phase de réglage. Là, y'avait rien, non c'était « y'a un système politique, ceux-là et ceux-là ils s'aiment pas. ». Y'avait un peu « bon qu'est-ce qui va être influencé par la politique », mais pas « bon ok, comment ? y'aura un maire, y'aura un vote, comment on fait pour voter ? » tout ça c'était codé au fur et à mesure, même pendant la démo, ça s'est mis en place, on a vaguement codé un système de vote pour devenir maire, mais devenir maire on savait même pas ce que ça impliquait ! C'était pas écrit, à part qu'on pouvait changer les lois, mais comme les lois étaient pas définies … Donc, c'était un gros pavé et je pense que c'était plus des idées qu'un game design, plus « voilà l'orientation du jeu ». Et au final, ces idées y'en avait tellement que c'était trop gros ou en tout cas trop gros pour une équipe comme nous.
>
> – Entretien, Benjamin N., Développement, AoU

Pour autant, son discours n'est pas celui d'une usurpation volontaire du rôle des game designer, il pense, avec ses collaborateurs, avoir tenté d'opérer un rôle de traduction, souvent légitimé par l'expérience personnelle acquise sur des produits concurrents. Expérience qui n'est pas bien reçue par le pôle de conception, cherchant pour sa part à proposer des concepts d'univers originaux.

> (…) c'était censé être plus ou moins pour aider, mais finalement on a été mis quelque part en concurrence avec l'équipe de game design, ben ce qu'on faisait était pas forcément en rapport avec ce qu'ils faisaient eux, et on travaillait dans notre coin, on ne nous a pas rassemblés, pour essayer de travailler ensemble, et à un moment, on a carrément pris le dessus, c'était pas … volontaire de notre part (…) l'équipe de game design a fini par petit à petit être mise sur le banc de touche, ça s'est pas bien passé. Au final, tout le monde y a perdu, à ce moment-là.
>
> – Entretien, Benjamin N., Développement, AoU

D'autre part, selon lui, le problème de l'absence de directive émanant d'une modélisation en amont est à ce moment-là généralisé dans la production d'*Age of Utopia :*

> C'était pas la première erreur hein, le coup critique c'était de même pas savoir ce qu'on allait faire avant de commencer et de… d'avoir des gens qui travaillaient sur un truc… l'équipe graphique elle était déjà en train de dessiner… c'était l'équipe graphique qui faisait le level design, donc : « tiens on va mettre un monstre là… » donc de toutes les façons ils avaient jamais vraiment le temps de réfléchir à ce qu'ils faisaient et c'était pas… le décor était pas game designé, il a été mis entre les mains des gens de l'équipe 3D qui posaient les trucs comme ils pouvaient.
>
> – Entretien, Benjamin N., Développement, AoU

En cela son discours rejoint celui, plus cynique et accusateur, qui sera diffusé par d'anciens employés dans les temps les plus difficiles du studio, et dont l'essentiel reproche fait à la direction du projet est de n'avoir pas su distribuer de façon pertinente les compétences présentes dans

l'équipe *: « C'est une société sympa ou chacun n'est pas limité à son domaine et peut toucher un peu au reste, sauf à sa partie bien sûr, car cela n'a aucun intérêt, il la connait déjà ! ».* Hors de ce document dont la teneur évoque davantage un récit à fonction cathartique qu'un témoignage réaliste, les discours s'accordent au moins quant à l'impact négatif de l'absence de directives précises émanant d'une modélisation *a priori* de la production, et du rôle tenu par l'urgence soutenue par les problèmes d'investissement dans cette absence : « *Le problème c'est que la prod avait déjà commencé, y'avait pas eu de vraie pré prod, la prod avait commencé : fallait les occuper les gens.* » — Entretien, Nicolas F., Programmation, AoU.

Le discours des acteurs vis-à-vis de la question de la relégation de l'équipe de game design dépend bien entendu de leur positionnement dans l'histoire du studio et des modes d'interactions entre ses différents corps de métiers. Il reste que, du point de vue critique des level designers, du point de vue « malgré nous » des programmeurs, ou du point de vue stratégique du décisionnaire, ce passage de fonction est bien généralement considéré comme problématique.

Ce que mettent en valeur ces deux éléments centraux de l'histoire du projet : orientation stratégique et modalités de la conception, c'est finalement l'absence d'une définition officialisée d'*Age of Utopia*. Si l'évolution de l'identité d'un projet, comme souligné plus haut semble plus nécessaire que problématique, l'absence de certains processus de redéfinition pourrait l'être, et c'est peut-être bien le cas du projet *Age of Utopia*. Au moment de l'observation, soit six années après la création officielle du studio, l'oscillation stratégique entre modèle ouvert et modèle fermé, la définition comme univers virtuel ou comme jeu, les questions de la distribution de la fonction de conception ne sont pas des dilemmes résolus, et constituent des tensions qui marquent encore le quotidien de la production. Ils s'étendent même, on le verra, jusqu'aux débats qui agitent l'audience du jeu, ainsi qu'aux types de rapport que celle-ci entretient avec les développeurs.

I.3. Reformulations

À la base, Oniris, c'était même pas un projet de jeu.
— Notes de terrain, Rémi N., Level Designer, AoU

D'ailleurs, Stillnode a commencé, le but si je me trompe pas ce n'était même pas de faire un MMO, ça c'est venu petit à petit, donc ils ont changé d'optique comme ça.
— Entretien, Nicolas F., programmeur, AoU

L'analyse des documents de conception archivés, dont on a donné certains extraits plus en amont, contredit un discours répandu parmi les membres du studio comme parmi certains Songeurs avertis de l'histoire du projet, et selon lequel *Age of Utopia* n'aurait pas été conçu comme un projet de jeu. Certes ce projet initial, conduit par l'équipe de Stillnode veut se distinguer de l'offre existante, il se veut innovant, et revendique de ne pas cloner les univers ludiques et les systèmes de jeux des MMOG qui lui sont contemporains, mais il n'est pas non plus le projet d'un univers virtuel exempt de systèmes ludiques. Le passif d'*Age of Utopia* est un élément actif du travail quotidien, que ce soit sous la forme de représentations, d'objets, de méthodes, processus, ou structures techniques et organisationnelles. Utopia, va bien être l'objet de reformulations, qu'accompagne l'évolution de l'organisation qu'est Stillnode, mais ces reformulations se font dans un contexte : elles peuvent transformer la trame passée du projet, mais non l'ignorer.

1.3.1. Évolutions conjointes de l'organisation et de son produit

Au gré des aléas de quatre années de production et de quatre années d'évolution en exploitation, *Age of Utopia* va cependant bien être reformulé, redéfini pour passer de l'état de projet à celui de produit, redéfinition dont le récit fait plus haut du transfert de la conception au game design donne un premier aperçu.

Une partie non négligeable du travail de production a, selon certains acteurs interrogés, été perdu, par manque de visibilité sur le projet ou en vertu de l'urgence accélérée par les problèmes de financement, problématiques qui se révèlent en fait rapidement largement liées.

> Y'a pas eu de préprod, ils se sont lancés dans le développement de moteurs 3D, de machins, de trucs, sans vraiment savoir où ils allaient. Donc, t'avais le game design qui était fait en même temps que la production, y'a pas eu de préprod en disant : on va faire ça, maintenant vous allez le programmer, maintenant vous le mettez en place. Ça n'a pas existé. (…) y'a eu des tonnes de trucs qui ont été faits, mais qui ont pas été pris en compte … Par exemple en 3D ils ont fait toutes les animations de nage, toutes les créatures aquatiques, etc. T'as déjà vu une créature aquatique dans Oniris ?
>
> — Entretien, Patrick O., level designer, AoU.

Pour des raisons d'économie des coûts de développement, certaines possibilités de déplacement des personnages joueurs, et donc certains accès à des zones du jeu ont été limités. Les personnages joueurs ne peuvent ainsi pas se déplacer sur un axe vertical (sauter par exemple) et nager, ou même atteindre certaines zones aquatiques. Fonctionnalité originellement prévue, ainsi que le rappelle ci-dessus Patrick O. les éléments graphiques au service d'un environnement aquatique ont pourtant été conçus et produits.

On se rappelle que le concept original voulait que les intelligences artificielles soient développées au point qu'il soit délicat de distinguer un personnage joueur d'un personnage non-joueur. Le développement d'une intelligence artificielle complexe, confiée à une équipe experte dans la discipline, sera, lui aussi interrompu, selon Etienne L. qui est responsable de cette décision, car ceux-ci, malgré un travail en profondeur et des concepts pertinents, qui seront par la suite réemployés, ne sont pas en mesure de fournir à temps un travail opérationnel. Il insiste par ailleurs sur le fait qu'« *Il n'y avait pas de mauvaise volonté, y'avait juste des ambitions qui n'étaient pas les mêmes* »

> Pour la petite histoire avec l'équipe qui faisait l'IA, ils faisaient l'IA des systèmes qu'ils développaient en collaboration avec un laboratoire de recherche, mais ils étaient incapables de me faire 3 petits bonshommes qui apparaitraient dans le jeu et qui auraient fait quelque chose de même vaguement cohérent. Et à trois personnes, au bout de 2 ans de travail, alors qu'ils n'étaient pas capables de me fournir quelque chose qui faisait quoi que ce soit de raisonnable, il fallait que je fasse une démo pour le distributeur, pour montrer l'avancement, et j'ai demandé à 9 h le soir à (x) de me coder quelque chose dont il m'avait parlé vite fait, à deux heures du matin il avait fini et c'est avec ça que j'ai fait ma démo. Ça montrait un problème général. L'équipe d'IA créait un monstre, un grand projet, c'était un peu semblable d'une certaine manière au problème d'*Age of Utopia*, c'est-à-dire qu'ils concevaient quelque chose de beaucoup trop ambitieux, qui ne faisait pas la base de ce qu'il fallait faire. Ils se demandaient comment allaient réfléchir les bonshommes [les personnages non-joueurs]. On s'en fout de ce qu'ils pensent les bonshommes, ce qui est important, pour tous ces produits, c'est l'apparence. Paraître intelligent, plutôt que l'être. On s'en fout que les entités soient réellement intelligentes.
>
> – Entretien, Etienne L., Producteur, AoU.

Age of Utopia va aussi connaître de profondes transformations en passant à l'état de service, puisque Stillnode devra, suite à la fin de l'accord avec le distributeur, internaliser une partie importante de l'exploitation du produit, et donc mettre en place des équipes dédiées à la relation singulière de service aux joueurs abonnés, soit modifier sensiblement son organisation et faire appel à de nouvelles compétences, qui ne constituent pas (encore) un véritable corps professionnel. C'est donc en interne que des opportunités se présenteront pour des membres du studio ayant à cœur de défendre l'existence de ces fonctions, d'y développer leurs compétences, souvent transposées à partir de leur expérience de joueur. Le responsable du pôle des services en ligne entre ainsi à Stillnode en 2000 en tant qu'assistant dans l'équipe de production graphique en trois dimensions, et quasiment en parallèle, rentre dans une pratique intensive des MMOG, qu'il place lui-même en relation directe avec son évolution professionnelle au sein du studio :

> (…) mon compte date du 17 ou 21 octobre 2000, donc je rentre dans le jeu et là je suis parti sur une époque pendant 4 ans où j'ai joué 80 heures par semaine. (…) et c'est ce qui m'a permis d'être là où je suis maintenant (…) on arrive pas très loin de la release, et y'a personne pour s'occuper de l'exploitation et du customer support, et y'a une seule personne qui joue 80 heures par semaine, qui connaît tous les process de Sony, qui a… tous leurs bouquins de customer support – même si c'est interdit, qui a réussi à se les procurer. (…) Et donc, je dis ben OK, je vais vous créer le département, ben, customer support, en disant, c'est pas très dur, je vais vous pondre les règles, et en deux trois semaines, j'avais pondu toutes les règles : comment ça doit marcher, les différentes hiérarchies, qui a le droit de faire quoi.

– Entretien, Fabien S., responsable « Online Services », AoU

Le parcours de Frédéric A, notre responsable direct au moment de l'observation dans l'équipe de gestion de communauté, qui est auparavant passé du statut de joueur à celui de bénévole puis d'animateur pour l'exploitant GOA, et qui fait son entrée à Stillnode en tant que technicien informatique (administrateur système), reflète également l'opportunité saisie de pouvoir configurer de nouveaux espaces professionnels et ce faisant, espérer influer sur le produit :

> Y'a eu une cassure avec l'éditeur, et je suis arrivé à peu près à ce moment-là, et j'ai un petit peu suivi quand même la manière dont ça s'est fait, depuis le moment, en gros, où Stillnode a eu à gérer sa communauté par elle-même.
>
> – Entretien, Frederic A., Responsable « Community Management », AoU

D'autres pôles, non envisagés dans l'organisation originelle, sont développés au fur et à mesure de l'évolution du projet, comme celui d'Assurance Qualité, qui selon le récit ici rapporté de Rémi M. alors récemment engagé par Stillnode comme *level designer*, est investi à l'origine par certains membres de l'ancienne équipe de game design cherchant une nouvelle occupation, qui effectuera des retours qualitatifs et instituera une veille sur les premières productions des joueurs autour du jeu :

> (…) ils se sont retrouvés 6 mois sans affectation.. À savoir que le test qualité c'est de leur initiative personnelle. Y'avait pas ce département dans la boîte c'est eux qui ont monté ça parce qu'ils avaient rien à faire depuis des mois. Ils faisaient rien, ils jouaient à leurs jeux… au début ils continuaient à écrire des docs, au bout de 2 mois ils se sont rendu compte que c'était pas lu et que rien n'avait changé, et donc ils ont décidé de faire ça, de se mettre en test qualité. (…) il fallait qu'ils aient un salaire, ça aussi faut pas oublier que c'était en pleine crise, 2003, forcément dans ce cas-là tu fais tout pour garder ton taf, quoi. Ils y sont restés ben plus de… 2 ans. C'était juste avant que j'arrive qu'ils ont monté ça donc l'été 2003, ils sont partis. Ben en décembre de l'année dernière, décembre 2005. (…) Ben ils testaient, ils faisaient des retours qualitatifs, très bons d'ailleurs, on a pris en compte beaucoup leur critique, nous au *level design* quand même.
>
> — Entretien, Rémi M., Level designer, AoU.

Au moment de l'observation, il existe bien encore une équipe d'assurance qualité en interne, essentiellement constituée de stagiaires, dont le travail est devenu part intégrante du processus de production, et qui a été constituée et prise en main, tout comme le support client, par Fabien S.

> Au niveau du test, ouais, j'ai monté le truc. Après je suis passé au CS, là le test s'est mis à partir en sucette, et je l'ai récupéré par la suite. En fait, le vrai problème c'était qu'ils étaient en frontal avec la production en bas, donc ça faisait une grande équipe, et on peut pas être juge et arbitre. Donc j'ai pris tous les testeurs, je les ai montés là-haut, et personne n'osait monter nous voir. Y'avait la production en bas, ils travaillaient sur un produit qu'ils nous soumettaient et nous on disait oui ou non, et on travaillait comme ça. Et y'avait une barrière physique, fallait monter les escaliers pour venir nous voir, c'était tout con : y'avait 3 portes à passer, y'avait untel avant dans la pièce, t'as pas vraiment envie de voir sa tête parce qu'il fait toujours la gueule, et c'était une barrière physique comme ça, et je sais que les gens osaient pas rentrer dans le bureau – je sais pas si tu nous as connus quand on était à cet endroit-là –

> moi, ben j'étais le boss de fin de niveau, donc ça limitait les gens qui viennent nous voir pour des conneries, les devs réfléchissaient un peu plus. C'était une scission de la boîte où il faut qu'il y ait une partie qui travaille pour l'autre partie, et y'a des allers-retours clac, clac, clac, et après CS et on patch. Et après ça, ça s'est mis à très bien marcher.
>
> – Entretien, Fabien S., responsable « Online Services », AoU

Ce qui semble, au final, le plus stable dans l'histoire du projet, sont les éléments centraux du background du jeu, et leurs traductions graphiques, qui comptent parmi les premières productions, dont on peut retrouver la trace dans les archives, et dont les métiers ont presque disparu de l'organisation de Stillnode au moment de l'observation, faisant dire à quelques esprits cyniques, que, les graphistes ayant bien fait leur travail, ils avaient été les premiers à avoir été remerciés.

1.3.2. Traces ou trame du passé ?

> *Lorsque je joue à un MMORPG, je cherche surtout à vivre dans un autre monde où je peux avoir une vraie présence et faire partie d'une action permanente dans laquelle j'ai un rôle. Je veux être une force active et non un simple visiteur.* Age of Utopia *est le fruit de cette volonté d'ajouter une dimension majeure au jeu.*
>
> *– Document Presse, 2000, Aymeric G., Archives, AoU*

Age of Utopia, selon l'observation menée, serait, plutôt que le fruit d'une volonté, tel qu'affirmé dans cet entretien à la presse réalisé par Aymeric G., le fruit de l'articulation de volontés multiples, de divers processus qui ne se contentent pas d'avoir été, mais laissent des marques avec lesquelles les participants doivent compter. Les traces du passé du projet font partie du travail quotidien à Stillnode et interfèrent d'ailleurs régulièrement avec celui-ci. Les choix techniques réalisés en amont impactent et limitent, six années plus tard, les possibles des développeurs, comme Rémi, qui souligne en entretien l'un des problèmes posés par le choix qui a été fait de confier la conception des systèmes de jeu de façon décentralisée aux programmeurs, dans l'urgence, et sans anticiper d'évolution pour ces systèmes :

> Je reviens dessus parce que c'est important pour la suite. Le game design *shared*, c'est quand officiellement les codeurs sont devenus responsables du game design. Chaque codeur était responsable du design de la partie qu'il codait. C'est comme ça qu'on a eu droit au super système de matières premières codé qui fait qu'on s'arrache les cheveux à chaque fois qu'on veut rajouter une matière première. C'est un système designé pour être complet. On n'a aucune variation possible, y'a un recouvrement complet à savoir que tu peux crafter l'arme parfaite. Tu peux crafter le truc parfait et tu peux pas dépasser le maximum. Autrement dit, si tu as les matières premières tu peux crafter l'arme parfaite aujourd'hui dans le jeu, ce qui fait que si nous on veut rajouter du contenu haut niveau, on ne peut pas faire de meilleures armes.
>
> - Entretien, Rémi M., Level designer, AoU.

Après six années de développement, et les mutations importantes, souvent impromptues qu'ont connues l'organisation et son projet, l'observation de ces producteurs de monde au travail s'apparente par ailleurs parfois à celle d'archéologues en opération de fouille. Les documentations qui auraient pu référencer et archiver ce qui a été réalisé, implémenté et les spécifications de ces éléments sont absentes. Leur mémoire est donc portée par le code, par le jeu lui-même, ou par les plus anciens membres. On entend souvent les *level designers* et les développeurs s'interroger sur le souvenir de l'auteur de telle ou telle partie du projet. Savoir qui a produit quoi et quand peut donner une meilleure chance de comprendre ce que permet ou ne permet pas une fonctionnalité pour la suite. On renvoit la question à Untel, qui devrait savoir, car on semble se souvenir qu'il ait travaillé avec Y sur ce point, ou simplement, parce qu'il était présent à l'époque où la fonctionnalité interrogée a été implémentée. Les entretiens avec les membres des équipes de développement commentent largement ces observations, comme celui de Patrick O, qui souligne aussi que la connaissance des différentes strates du projet permet de « gruger » et de faire avec l' existant, quitte à constituer une « usine à gaz », en contournant ici en l'occurrence des possibilités fermées *a priori* aux outils fournis aux *level designers,* mais que l'on peut autoriser en recourant à d'autres systèmes :

> En fait, tu sens bien qu'il y a eu différentes époques, parce qu'au départ, ils ont dû faire le système de mission, donc ils l'ont bridé à mort, pour éviter les problèmes. Mais par contre, ils ont aussi développé un script, mais un script complet (…) super complexe, qu'on utilise à mort, et qui permet de faire vraiment plein de trucs (…) y'a quelques bugs, mais c'est relativement vraiment pas mal, pour des trucs qui sont pas liés aux missions, mais dans les missions tu peux pas l'utiliser. Donc en fait ce que tu fais, c'est que tu gruges complètement en envoyant un message, en disant : « bon, voilà, je t'envoie un *event*, coucou, je suis là, j'ai besoin d'une info », donc t'as tout ton script qui se met en branle de l'autre côté, et là t'as ton script qui a fini : « bon, j'ai fini, je t'envoie l'info », et là … Et ça te fait des missions…, mais monstrueuses, quoi. (…) Y'a pas de doc. Donc on le découvre. En gros, sur certains trucs, c'est « Attends, on aimerait faire ça », « Ah tu peux ptêt passer par le script » Les mecs ils ont des vagues souvenirs sur quelqu'un qui aurait fait un script qui fait ça. Alors, t'es là, tu vas chercher… Ouais c'est de la recherche d'infos, quoi. C'est vraiment de la recherche active, tu dis « Moi, j'ai besoin de faire ça, comment on fait ? ». Et si y'a pas un codeur qui est au courant d'un système qui aurait pu être développé, parce qu'il a travaillé avec la personne ou parce qu'il en a entendu parler, c'est genre, ils te disent : « bon, ben il faut qu'on te refasse un nouveau système ». Ça peut très bien faire vraiment une usine à gaz de systèmes qui se branchent sur des systèmes qui se branchent sur des systèmes…
>
> — Entretien, Patrick O. level designer, AoU.

Pour Nicolas F, programmeur présent dès les premières années de Stillnode, l'abord de la question de l'impact du temps sur la gestion du projet est d'abord, et encore une fois celui du manque de temps pour organiser correctement la production. Selon lui, le projet est ainsi rapidement devenu un amalgame de fils inextricables, que personne n'était en mesure de maîtriser

de bout en bout, et pour lequel personne ne souhaitait prendre la responsabilité de risquer des effets de bords incontrôlés :

> (…) t'as plein de trucs à faire du coup, et ça te donne des tâches à une semaine alors qu'il te faudrait un mois ou plus pour faire ça correctement, et t'as des trucs qui sont faits à l'arrache et… et ben si ça marche c'est ok. Et c'est fait, mais pas à faire. Et quand ça doit tenir 6 ans, ben au bout d'un moment ça craque et il faut le refaire, ou alors ça devient un immense spaghetti et dès que tu changes quelque chose, c'est tout de suite, ah non je ne veux pas faire ça, je sais pas comment ça marche… etc. Y'a combien de personnes qui sont passées dedans, qui ont mis chacun leur petit morceau ?
>
> – Entretien, Nicolas F., programmeur, AoU

La technologie que manipulent les développeurs n'a rien d'un domaine intégralement maîtrisé et prévisible, mais est une source première et interne de contingence. Tout autant que les patients qu'a pu décrire Anselm Strauss[221] elle apparaît ici dans le travail quotidien comme un acteur à part entière, dont il est délicat d'anticiper les réactions et qui peut s'avérer être en elle-même une source de perturbation[222]. Les témoignages ci-dessus reflètent également le sentiment, fréquent lors de l'observation participante, d'un projet dont le contrôle aurait d'une certaine manière échappé à ses propriétaires légitimes. Ceux-ci, plus que des créateurs, paraissent être des gardiens œuvrant avec acharnement à minimiser les erreurs commises par des démiurges bien loin des préoccupations matérielles, et des contraintes réelles de la production. Que cette vision très idéelle de l'état de la production ne soit pas fidèle aux faits, est une chose à peu près aussi certaine que le fait qu'elle soit, dans les faits, opératoire pour les membres du développement au quotidien. Ceux-ci peuvent, en s'en distinguant, contribuer à redéfinir ce qui devrait être, et donc leur vision de la marche à suivre. Ainsi, les « traces » du projet passé, certes parasitent le travail au jour le jour, mais servent aussi à expliquer ce qui ne « fonctionne pas » en remettant la faute à une vision inadéquate d'origine des systèmes de jeu. Ainsi Patrick O. explique l'incohérence perçue des niveaux de difficulté des ennemis par la volonté des fondateurs de soutenir une version jeu de rôle du produit, et donc de ne pas rompre la cohérence de l'univers fictionnel en affichant une échelle de difficulté chiffrée sur les créatures elles-mêmes[223]. On a vu que, lors de la conception, l'absence d'indicateurs immédiats était un effet souhaité, pour procurer à l'expérience du joueur un caractère immersif plus important.

> Ils trouvaient que c'était pas *roleplay* de voir le niveau en gros sur la créature. Donc la couleur déjà c'est pas un niveau mais c'est quand même une bonne référence de jeu, parce que c'est quand même un jeu

[221] (Strauss 1988)

[222] (Strauss 1988:72) "If we consider, as in the earlier example, that management of each patient's illness is a project, then (as in an automobile maintenance and repair shop) the types of damaged products are diverse and the outcomes are often unpredictable and difficult to evaluate." p.72

[223] Les critiques concernant l'incohérence narrative dans les MMOG sont fréquentes de la part des joueurs qui défendent une pratique « roleplay », « rp » ou « jeu de rôle » de l'espace ludique, nous y reviendrons plus largement dans notre dernière partie.

> avant d'être un jeu de rôle. C'est un jeu et c'est un jeu vidéo, donc il faut que le joueur ait des références, qu'il soit pas obligé d'être une encyclopédie vivante d'Oniris pour pouvoir jouer. Parce que là, c'est un peu ça. Y'a certains endroits, ils sont déserts, tout simplement parce qu'il y a ces créatures-là, des créatures qui ont été prévues pour autre chose que du jeu, qui ont été prévues pour le « *roleplay* ». Donc « non, non, moi j'y vais pas, l'xp[224] est trop dure à avoir, et même en groupe ça vaut pas le coup.
>
> - Entretien, Patrick O., Level Design, AoU

Il y a là pour Patrick un conflit avec l'identité même de jeu du produit, qui persiste et a des conséquences actuelles quant à l'usage par les Songeurs d'*Age of Utopia*.

L'histoire du passage du monde de discours au monde-objet qu'est *Utopia* aurait pu être, selon la plupart des témoignages recueillis, résumée de la façon suivante : l'équipe de conception, orientée par le jeu de rôle classique (papier-crayon) avait des « idées » sur ce qu'Utopia devait être, idées d'après lesquelles les programmeurs ne pouvaient pas travailler directement. Le financement du projet ayant mal été anticipé. Stillnode n'avait plus le temps de mettre en place un dispositif de traduction et de négociation qui aurait permis de produire non des idées, mais des « lois » et des « règles » concrètes que les programmeurs pouvaient eux-mêmes traduire en un code qui « décideraient » (ou délimiterait) des actions des joueurs et des réactions de l'environnement de jeu. Au lieu de cela, les programmeurs ont « pris » les sytèmes et les ont codés eux-mêmes. Pour ce faire, ils se sont partiellement reposés sur que Madeleine Akrich désigne comme la *I-methodology*, c'est-à-dire sur l'idée qu'en tant que potentiels utilisateurs, ils étaient à même de définir les attentes des joueurs partant de leurs propres appréciations et expériences de jeu. En vertu du fait qu'ils devaient alors faire avec des documents fondateurs, une production graphique et un code du moteur de jeu d'ores et déjà délimités, il serait cependant faux de dire qu'ils étaient en mesure, en supposant qu'ils l'auraient souhaité, de créer leurs systèmes de combat sans tenir compte de l'infrastructure existante du projet.

[224] « XP » est l'abréviation utilisée par les joueurs pour *experience points*, Les points d'expériences autorisent la progression de l'avatar et donc l'accès à des contenus plus élevés et plus valorisés du jeu.

II. UTOPIA COMME ARENE, OU OBJET COMMUN A DES MONDES HETEROGENES.

Ce projet est un Phœnix[225].

Les projets de MMORPG ne sont pas tous des best-sellers et de nombreux titres naissent et meurent prématurément dans une indifférence relative. Lorsqu'un monde virtuel menace de s'éteindre, en vertu de la situation économique bien réelle de l'entreprise qui le maintient ; lorsque les jugements de valeur sur une organisation *a priori* chaotique, anormale, taxée d'amateurisme, viennent fréquemment clore toute tentative de débat sur le bilan d'un projet considéré quasi unanimement comme un échec retentissant, il arrive à l'enquêteur de s'interroger quant à la pertinence de son choix initial de terrain de recherche. Ceci étant, la singularité présentée par *Age of Utopia* selon nous, tient davantage à la pérennité du projet, qui, justement, contraste avec les jugements précédemment évoqués. Suivant le discours même de l'équipe de conception, selon une approche économique et managériale « rationnelle », *Age of Utopia* n'aurait pas dû survivre aux premiers mois succédant sa sortie commerciale, et sa présence sur le marché quatre années plus tard constitue une forme d'aberration. Mais les faits sont que, de 2004 à 2008, *Oniris*, le monde d'*Age of Utopia*, « tourne » : trois serveurs de jeux sont ouverts et accueillent quotidiennement des joueurs.

Pour ce faire, il faut que ces espaces techniques et leur environnement tout comme des projets de nouveaux développements pour l'univers soient maintenus par un studio de développement. Mais il faut aussi qu'Age of Utopia soit davantage que le monde-objet qui a été produit, une arène investie par des utilisateurs. La persistance à faire tourner *Oniris* semble en fait telle que, lors d'entretiens, le projet a pu être comparé à un phœnix, renaissant perpétuellement de ses cendres. Le paradoxe de « l'échec pérenne » que présente *Age of Utopia*, nous a en fait menée à considérer cet objet comme n'étant ni complètement comme « un monde d'esprits délivrés des contraintes de la matière. »[226], ni complètement comme un monde d'humains dépendants de ces contraintes.

[225] Remarque formulée courant 2006 par un ancien acteur de la conception, en réaction aux nouvelles de rachat du studio de développement, suite à un bilan financier et commercial très négatif.
[226] (Latour et Hermant 1998)

On vient d'observer que la fabrique du monde Utopia tient dans une dynamique inscrite dans le long terme qui repose à la fois sur la mise en place et l'existence d'une infrastructure (idéelle, organisationnelle et technique) et la constante négociation de celle-ci. Pour comprendre ce qu'est *Age of Utopia* il nous faut ajouter à ce portrait déjà complexe, celui des enjeux que présente son investissement par les joueurs.

II.1. L'apparente chronique d'une mort annoncée.

Au moment de l'observation participante, en 2006, soit au milieu de sa phase d'exploitation, l'équipe d'*Age of Utopia*, composée d'une quarantaine de personnes est, spatialement et symboliquement, scindée en deux unités : à l'étage du bas, les travailleurs de la matière d'Oniris : développeurs, et level-designers. À l'étage du haut, les travailleurs de l'audience d'Oniris : testeurs, responsables du support client (gestion des bénévoles assurant le *game-mastering* en jeu), et gestion de communauté. La seule exception à cette division spatiale est le chargé du marketing d'Oniris, qui se trouve à l'étage du bas. Game design et graphisme – pôles professionnels classiquement représentés dans l'industrie du jeu vidéo — sont devenus inexistants pour le premier, anecdotiques pour le second. La configuration de la direction du studio de développement parait elle-même peu orthodoxe. Trois chefs de projet partagent la responsabilité de direction du travail des équipes, et l'un d'eux a en outre, endossé la charge légale de gérant du studio. Une des figures d'autorité principale est l'actionnaire majoritaire *d'Age of Utopia*, dont la présence et l'investissement dans le travail quotidien sont notables. L'entreprise est en situation de redressement judiciaire, ses espérances de remise à flot tiennent dans le développement d'un kit de développement de scénarios à destination des Songeurs, développement qui a déjà pris un an de retard.

II.1.1. De l'âge d'or à l'âge tragique

Personne n'est vraiment responsable. AoU c'est les mauvaises décisions, prises au bon moment.
— Entretien, Patrick O., level designer, AoU.

La situation de Stillnode est peu conventionnelle : direction tripartite, absence de game-designers, financement qui s'apparente à un mécénat, investissement mis sur un projet qui suscite peu l'intérêt de l'audience acquise. Lue uniquement sous l'angle de l'amateurisme, elle supposerait une certaine naïveté de la part des acteurs de la conception. Les entretiens avec ces derniers mettent

en avant à l'inverse la prééminence de leur perception des dysfonctionnements organisationnels du projet, ceci en référence à des normes qui sont par ailleurs en fait peu consensuelles. Ces entretiens font également émerger systématiquement en contrepartie des tenants et aboutissants de la situation actuelle, le récit d'un âge d'or initial, qu'une forme de fatalité aurait rendu obsolète. Le passage de la promesse d'une *Success Story* à la chronique d'une mort annoncée pourrait être interprété comme fonctionnant à la manière d'un mythe de retournement.

L'organisation n'est, en effet, telle qu'on a pu la décrire précédemment, pas tout à fait celle qui a conçu et produit Oniris. Au temps de l'observation, le studio a six années d'existence. Six années auparavant, les graphistes composent une part bien plus importante de l'équipe, des *game-designers* travaillent à ce qui est un projet de jeu de rôle en ligne, en se démarquant du simple espace virtuel pour proposer une ligne narrative que les participants pourront saisir et s'approprier. Le projet sera soutenu par l'investissement d'acteurs importants du domaine du jeu en ligne, et possède un budget conséquent, qui le place en théorie en concurrence avec des titres tels que *Dark Age of Camelot* (*'DAoC'*, 2001, EA Mythic). Si, à ce moment-là, on s'aventure à prédire l'avenir de Stillnode et d'*Age of Utopia*, c'est plutôt pour anticiper une *Success Story* : c'est la qualité de l'équipe que l'on met en avant et non son manque d'expérience. Certes, aucune de ces personnes n'a travaillé à la conception d'un tel produit, mais au début des années 2000 ce type d'expérience est rare.

Si les problématiques conjointes d'absence de visibilité sur le financement comme sur la conception du projet deviennent apparentes très rapidement, l'échec de l'accord avec le distributeur marque, *a posteriori,* la première réelle tâche sur le joli tableau de promesses présentées par le projet. L'équipe a dû travailler dur, renoncer parfois à fournir un travail jugé de qualité pour tenir des délais, qui n'ont pas, au final, abouti au partenariat escompté. L'organisation, le produit, doivent certes être reconfigurés et la production a désormais plusieurs années de retard au regard du projet originel, qui voyait, rappelons-le, le jeu publié en 2002. Ceci étant, on sait désormais que la production d'un MMOG nécessite d'autres ressources que celles qui ont été envisagées par ses fondateurs, pionniers à leur manière, à l'approche des années 2000. *Age of Utopia* peut encore espérer trouver son audience, et remonter la pente d'une production qui a été difficile. L'étape suivante de la saga est effectivement le début de l'exploitation d'*Age of Utopia,* fin 2004. On espère obtenir rapidement une audience équivalente à celle rassemblée par les grands titres concurrents dans les premiers mois de leur exploitation, soit entre 100 000 et 150 000 abonnés. Cette prévision est présente dans les documents d'archives tout autant que dans les mémoires, qui se démarquent tout de même de l'absurdité, du moins perçue *a posteriori*, des ambitions des dirigeants et d'une partie de l'équipe :

> Quand je suis arrivé, Aymerick G. m'a dit : le but c'est d'accrocher 500.000 joueurs comme EverQuest. Et à la sortie, ils y croyaient. Je te jure, on les appelait la secte, parce que, au level design, on avait bien compris, on savait ce qu'il y avait dans le jeu, on savait qu'on allait se vautrer, mais quasiment toute la boîte, les graphistes, les codeurs, le management croyaient que le jeu allait faire ses 100.000 joueurs les premiers mois.
>
> – Entretien, Rémi M., level designer, AoU

Pour le jour J., le 16 septembre 2004, toute l'équipe est mobilisée de façon exceptionnelle afin d'assurer une veille continue sur les conditions dans lesquelles les joueurs vont investir le nouveau monde. Bon gré mal gré, les développeurs, les graphistes, les designers sont sollicités pour contribuer à l'effort collectif de sa mise en ligne. Le lancement est international. La planète *Oniris*, qui ne doit être que la première des terres d'*Age of Utopia*, est répliquée sur quatre serveurs-mondes : deux sont destinés aux anglophones, d'outre-Atlantique et d'Europe, un troisième veut attirer une population germanophone, réputée pour ses affinités avec les pratiques ludiques, et le quatrième s'ouvre à un public francophone.

Après une longue période de beta-test (la phase ouverte de la période de beta-test commence début 2004, mais de premières périodes fermées, c'est-à-dire qui acceuillent un public sélectionné ont lieu en 2003). Moyennant un abonnement de 14 euros par mois, les joueurs sont invités à investir officiellement *Oniris*. Si l'on n'assiste pas à une explosion des connexions, *Age of Utopia* arrive à rassembler dans les premiers temps une audience honorable, soit une quinzaine de milliers de joueurs. La mise en place rencontre des difficultés techniques, et notamment de stabilité des serveurs de jeu. Beaucoup de fonctionnalités importantes ne sont pas au rendez-vous, mais en cela le produit ne fait pas exception. Les premiers cris de mécontentemens retentissent, inaugurant l'une des fonctions du forum, mais il n'y a là rien encore de réellement alarmant. Le public de ce type de jeu sait que le développement est progressif, et peut attendre quelque temps que les améliorations promises arrivent :

> (…) sérieux c'est le plus grand foutage de gueule de tous les temps !! y a plus qu'à espérer que Stillnode n'est pas une boîte bidon qui est en train de vider nos comptes en banque… Par contre si Stillnode est une vraie boîte de jeux vidéo, j'aimerai bien qu'ils évitent de débiter nos comptes le 16 octobre, ça serait un peu du vol!!!!!!
>
> (…) C'est comme ça pour tous les MMORPGs. J'ai jamais vu un MMORPGs lancé sans problème le premier jour. Patch day = no play
>
> — 16 septembre 2004, forum officiel, Sujet : « Serveurs ».

Le premier correctif apporté par le studio au produit tarde d'ailleurs à venir. Deux jours après la sortie officielle, le forum officiel commence à accumuler les sujets questionnant l'arrivée de fonctionnalités que le manuel de jeu fournit avec le disque compact d'installation décrit pourtant :

> « À la page 33 du manuel celui de la boîte de jeu), il est fait mention d'une encyclopédie. Cette dernière se remplit par l'accomplissement des missions. Pour y accéder, le manuel précise qu'il faut cliquer sur le bouton statut dans la barre des tâches. L'encyclopédie comporte des albums qui se remplissent grâce aux missions effectuées. Les thèmes qui composent chaque album et qui regroupent plusieurs missions permettent d'acquérir de nouvelles actions ou avantages introuvables autrement, toujours selon le manuel. Super me dis-je !! : « SUPER ! » (illustration de mon propos). Problème : je n'arrive pas à accéder à mon encyclopédie quelqu'un a la solution ? »
>
> — 18 septembre 2004, forum officiel, sujet « Encyclopédie »

Les joueurs s'interrogent également quant à certaines modifications dont ils entendent parler sur différents espaces de communication, modifications à propos desquelles ils souhaitent être informés, car celles-ci pourraient influencer sensiblement par exemple les choix d'investissement dans le développement de certaines compétences pour leur avatar. C'est le cas d'armes réservées à l'usage de la magie, que les joueurs doivent apprendre à fabriquer comme à maîtriser. Au moment de la sortie du jeu, ces armes sont considérées et représentées comme des bâtons, mais doivent, selon une annonce officielle, à terme, devenir des gants. Ce changement inquiète les joueurs qui se demandent si les points de compétences investis dans ces armes seront alors perdus :

> (…) sur plusieurs sites non officiels (divers sites de guildes notamment), on peut lire la description d'un patch « à venir » (guillemets, réserves et tout et tout) où, notamment, le bâton des mages serait remplacé par des gants.
>
> 1° peut-on confirmer ? (on parle aussi de gants dans le manuel il me semble) 2° peut-on avoir quelques détails ? (seraient-ils considérés comme armure ou arme ? qu'arriverait-il à ceux qui craftent des bâtons ...)
>
> — 18 septembre 2004, forum officiel, sujet « Patch à venir ? »

> (…) En fait, on voudrait être rassurés sur le fait qu'il y aura bien une VRAIE transition entre les bâtons de mage et les gants de mage, car les choix que l'on fait maintenant ont un impact important pour la suite.
>
> — 18 septembre 2004, forum officiel, sujet « [craft] les gants de mage dépendent de quelle compétence ? »

La production de ce correctif, le « patch 1 », doit être accélérée. Il est annoncé presque dès la sortie, et son déploiement est à nouveau confirmé dans le courant du mois de septembre pour le début octobre. Il sera en fait effectivement déployé un mois plus tard, le 3 novembre. Entre temps, des correctifs légers essentiels à la bonne marche des systèmes ont tout de même été apportés au jeu, mais avec le patch 1, il s'agit non seulement d'une correction de failles logicielles ou de légères améliorations du système de jeu, mais du premier chapitre de l'histoire qu'*Age of Utopia* se veut raconter. La modification qui doit introduire, outre de nouveaux systèmes et contenus ludiques, des éléments supplémentaires à l'univers narratif. Il est difficile de faire parler avec précision les membres de l'équipe comme les joueurs de ce que ce correctif a précisément

modifié dans le jeu. En partant explorer les archives du forum officiel, on peut cependant en retrouver un descriptif. Une chose certaine est que ce déploiement a été traumatique pour la mémoire du projet du côté du développement : les joueurs, qui l'attendaient depuis plusieurs semaines, ont eu une réaction violente, qui est immédiatement rendue publique au travers des forums et des rapports des bénévoles affectés au support de la clientèle. Plus précisément, il sera régulièrement attribué au déploiement du patch 1 sur les serveurs le départ de la moitié environ des joueurs, soit dans ce contexte, des abonnés. Ce qui est moins clair, c'est ce qui a fait partir ces joueurs. Pour certains, c'est ce que contenait le patch 1 : une augmentation arbitraire de la difficulté du jeu, impulsée par une décision personnelle et intervenue sans respecter les procédures de tests préalables. Elle aurait dérouté les joueurs, frustrés d'échouer là où leur progression leur offrait la victoire avant que ces modifications soient implémentées. C'est aussi l'impression laissée par les avis tranchés des joueurs sur le forum : les ennemis sont soudainement devenus très agressifs, difficiles à abattre par les joueurs solitaires, la récolte de matière première pour l'artisanat a été modifiée de façon à être moins rentable. Les joueurs qui se plaignent expriment une frustration importante, nuisible au plaisir de jeu qui résulte selon eux de ces changements :

> Que dire de la récolte ? On est passé de peu intéressant (mais prometteur) à carrément chiant et lourd. Je suis level 60 et c'est bien simple la récolte se résume à « je fore 10 sec, j'ai 1-2 mp q30 de base et pis je m'assois 5 minutes parce que je suis épuisé ». Si AoU est une simulation de « gens assis », c'est bon je vie la même chose chaque jour au boulot. Là, la seule chose qui me fatigue c'est AoU... ma carte bleue est fatiguée elle aussi... de là à penser qu'elle ne va pas survivre au patch 1 il n'y a qu'un pas.
>
> Un petit exemple : j'ai pris 6 [coups] critiques d'affilée de la part d'un mob modéré dont 5 avec un étourdissement, en solo c'est la mort sans pouvoir rien faire. Alors encore une fois bravo d'avoir tué ce jeu...
>
> — 4 novembre 2004, forum officiel, sujet « Le lion est mort ce mercredi 3 novembre.... »

Pour d'autres c'est à l'inverse ce que ne contenait pas ce correctif : l'absence d'un contenu ludique, de systèmes de jeux promis et attendus qui auraient eu cet effet. Les avis ne sont bien évidemment pas complètement unanimes, comme le montrent certaines interventions d'abonnés qui envisagent d'une façon plus positive l'augmentation de la difficulté de jeu, surtout comme biais de sélection d'un certain profil de joueurs :

> Changez votre manière de jouer, ça n'est plus le même monde ! C'est un monde différent et il y aura beaucoup de départ, mais un nouveau public sera attiré, celui en quête de VRAIE aventure au lieu de levelling forcené en solo ! Oniris est dangereuse ! Tout du moins maintenant elle l'est. Je suis content, j'en avais mare de pouvoir au lvl 30 prendre tous les chemins et aller forer pépère dans les primes (qui sont censé être plus que difficilement accessible).
>
> — 4 novembre 2004, forum officiel, sujet « Le lion est mort ce mercredi 3 novembre.... »

Que la hausse de la difficulté soit restée principalement incriminée dans ce qui est vécu par les concepteurs comme l'échec d'un rendez-vous avec l'audience est peut-être un effet de la visibilité de ces discours sur le forum officiel, auxquels sont alors directement confrontés les développeurs, qui s'informent par ce biais de la réception par les Songeurs de leur travail. Que cette modification soit la cause première de l'échec perçu de la rencontre du produit avec son public est une chose beaucoup moins certaine. Il reste que dans les semaines qui suivent le patch 1, *AoU* va bel et bien perdre un nombre important de ses joueurs pour ne presque jamais retrouver le taux d'abonnement des premiers jours. En interrogeant les joueurs, on note que cette période est également marquée par une transformation importante de l'arrière-plan de l'univers ainsi que des relations qui se sont établies entre les ***Songeurs*** et les équipes du support et de la gestion de communauté. Après l'allongement des délais de production, le départ difficile du jeu rend la survie financière du studio plus délicate encore. Stillnode réussit pourtant à laisser une année s'écouler avant d'entrer, fin 2005 dans une procédure de redressement judiciaire qui prend fin en 2007.

II.1.2. Un développement sous perfusion

Les années 2005 à 2007 seront consacrées à la recherche de ce qui pourrait sauver le projet *Age of Utopia*. Début 2005, on reconsidère, une fois encore, l'organisation de la production et les stratégies jusqu'alors déployées. On a fait, cette fois pour cela appel à un spécialiste américain du genre du MMOG, un « vétéran » de l'industrie, pour aider à la réorganisation de Stillnode et, sans doute, redorer l'image du produit vis-à-vis de l'extérieur en devenant son « Executive Producer » officiel. Son intervention marque elle aussi dans les esprits une période bien délimitée, qui est d'ailleurs étonnamment perçue quasi unanimement comme plutôt positive, de l'histoire du projet. L'américain soutient entre autres la production d'un ensemble d'éléments de contenu additionnel qui marquent l'évolution de l'histoire de l'univers, et relance un chantier de production autour de nouveaux systèmes de jeu, qui apparaît plus adapté au public des joueurs asiatiques qu'il est en projet de courtiser. Ce sont, du moins, les stratégies salvatrices qui sont annoncées aux membres du studio.

Mais pour convaincre de nouveaux investisseurs et maintenir l'espoir chez les joueurs comme dans l'équipe, il faut frapper encore plus fort. Stillnode réussit une fois le tour de force en imaginant le développement d'un outil inédit pour ce genre de produit : un éditeur intégré à l'univers de jeu, c'est-à-dire un bac à sable offert aux joueurs qui doivent pouvoir y mettre aisément en place des scénarios. Le projet est présenté dans un salon professionnel international

dès mai 2005 et annoncé pour la fin de l'année ou le premier semestre 2006. Il est décrit à la presse spécialisée comme étant l'adaptation à destination des joueurs des outils dont disposent, en interne, les *level-designers*. L'un des avantages présentés par ce projet est de pouvoir également rassurer l'audience persistante d'abonnés, qui peuvent y voir la promesse d'un contenu renouvelé plus facilement, non seulement par des joueurs, mais aussi, et surtout, par l'équipe de conception. L'approche en interne du développement de ce projet, notamment concernant la question de son affiliation aux outils de *level design* est sensiblement différente. L'équipe en place au moment de notre investigation reproche en effet aux outils existants une trop grande complexité, qui rend extrêmement difficiles à la fois la formation de nouveaux membres et le travail au quotidien.

> (…) je suis arrivé, je comprenais rien. Tu poses en 2D, tu sais pas ce que tu poses. (…) Là par exemple, si je te mets devant WorldEdit, je t'ouvre un fichier de primitive, je te dis, vas-y, dis-moi ce que c'est, tu pourras pas savoir. Parce que t'auras une vue 2D schématique, du genre t'aura des carrés, des ronds, des flèches et des patates, tu sauras pas ce que c'est, c'est pas possible. C'est-à-dire que t'as pas un visuel en fait sur le contenu, et t'as pas de visuel 3D en plus. Ben maintenant, c'est vrai qu'après deux ans, je vois un truc, je dis : « hum, ça doit être un deposit », « yeah ! gagné. », t'imagines, quoi. Et encore je suis pas sûr (…) T'hallucines, quoi. Parce qu'en plus c'est que des formes géométriques simples : carré, rond. Donc, les bots objets, c'est des carrés et des ronds, les créatures c'est des carrés et des ronds, les PNJ c'est des carrés et des ronds. Certaines zones de triggers c'est des carrés et des ronds. « Ben dis-donc ça en fait des carrés et des ronds qui se superposent, ils servent à quoi ? » On travaille comme ça. Donc quand on prend des stagiaires (…) je prends pas un stagiaire pour un mois. Il me faut un mois de formation sur l'outil.
>
> – Entretien, Patrick O. level designer, AoU.

Dans la critique adressée aux outils de level design, il y a deux reproches : celle d'outils insuffisamment intuitifs, conçus sans consulter leurs futurs utilisateurs : « *y'a une loi en informatique (…) quand tu fais un truc tu l'utilises* » ; et celle d'outils volontairement bridés pour limiter la marge de manœuvre accordée à cette équipe, qui n'est pas pensée comme constituée de professionnels : « *ils sont pensés pour des profanes. C'est-à-dire que t'arrives, tu connais rien au jeu, ni au jeu vidéo, ni aux éditeurs, et donc on va te mettre plein de brides, et de limitations, et comme ça on va s'assurer que les level designers ne fassent pas de conneries*. ». Dans ce contexte, on peut comprendre comment le développement du kit de scénario, que l'on nomme pour la presse et le public le Chrone, a pu apparaître comme une usurpation à ce pôle de la production, qui accuse ses porteurs d'avoir détourné l'expression de besoins internes en stratégie commerciale de sauvetage, sans pour autant réellement chercher à répondre aux premiers. Autrement dit pour « sauver sa place », le directeur technique se serait approprié les idées de refonte des outils de développement émanant du *level design* et aurait convaincu les dirigeants et les investisseurs du bien-fondé de ce projet, se ménageant ainsi une sécurité importante pour la suite de l'aventure *Age of Utopia*.

Les discussions informelles et les entretiens font apparaître encore une fois des éléments qui permettent de nuancer cette vision engagée des événements. Au vu de la crise traversée par le produit, et de l'identification d'un problème majeur : la capacité à créer un contenu de jeu quantitativement et qualitativement pertinent et suffisant, un nombre important de solutions ont été envisagées. Parmi elles, notamment, il y a le retour à une stratégie inspirée du fonctionnement du mouvement du logiciel libre, soit la réduction du studio à un personnel minimum, qui ne prendrait en charge qu'un service de support à un produit dont le programme : le code source aurait été « libéré ». Le changement aurait alors été brutal pour le studio, qui continue à employer une cinquantaine de personnes. Parallèlement, et effectivement suite à une demande de révision des outils de production en interne émanent du *level design*, le directeur technique proposera le « plan C », soit une solution qui semble un intermédiaire acceptable, disposant, du moins d'une forte capacité à « accrocher » à la fois public et développeurs, qu'elle ne met pas pour autant sur la paille. Dans le même temps, le studio peut continuer à travailler sur le contenu du jeu, car le Chrone présente *a priori* en outre l'avantage d'un coût de production très faible : deux développeurs sur quelques mois devraient suffire à l'essentiel de la tâche. Il faudra tout de même à Stillnode opérer une sélection parmi ses employés. La déclaration en cessation de paiement et le passage en procédure de redressement judiciaire autorisent, lors du premier renouvellement de la période d'observation, à prendre des mesures exceptionnelles. Fin 2005 il s'agit du départ « volontaire », dans des conditions correctes d'indemnisation d'une partie importante du personnel : l'essentiel de l'équipe de graphistes, les game designers devenus garants de la qualité du produit, et même les « têtes dirigeantes », Aymerick G. ainsi que sa compagne quittent le navire. La nouvelle est diffusée par la nouvelle équipe de gestion de communauté sur les forums anglophones, où certains joueurs ont émis des inquiétudes concernant la situation financière de l'entreprise et la viabilité conséquente du jeu :

> (…) la justice française a renouvellé notre période d'observation, et c'est une bonne nouvelle, parce que ça signifie que l'on continue. :-) L'évolution depuis le début de l'année a été suffisamment positive pour nos actionnaires pour envisager un futur pour Utopia et la justice a suivi.
>
> Cependant à la fin de notre période d'observation, nous devons arriver à rentrer dans nos frais, et même si nous avons progressé, nous n'y sommes pas encore. C'est pourquoi nous avons entrepris une nouvelle réorganisation, et certains postes ont été supprimés, afin de réduire nos coûts et de garder Stillnode en vie. Cette réorganisation comprend le départ d'Aymerick G. (Directeur Créatif), et celui d'autres managers et pionniers de Stillnode.
>
> Cela n'a évidemment pas été une décision facile. Certains se sont en fait portés volontaires, car ils souhaitent qu'Utopia devienne une réussite et dure longtemps. Dans tous les cas, ils ne seront jamais très loin. Nous sommes une grande famille, et ceux qui partent sont toujours disposés à nous aider et nous conseiller au besoin. Ils sont aussi les premiers à participer aux fameuses soirées de l'équipe.
>
> Cet esprit Stillnode est ce qui nous a maintenus debouts et motive toutes ces années, et il en faudra plus pour nous arrêter. Chacun s'efforcera de faire les efforts nécessaires à maintenir le même niveau de développement et de support jusqu'à ce que nous puissions à nouveau élargir nos effectifs. Les avant-

> postes arrivent, le contenu PvE et bien sûr le Chrone pour le premier trimestre de 2006, il y a de quoi faire et jouer.
>
> Bien entendu, tout ça n'aurait pu et ne pourra être possible sans votre soutien – vous alimentez notre détermination. Avec un peu de chance, ensemble on donnera à Utopia le succès qu'il mérite.
>
> – 16 décembre 2005, « Wont let me cancel account, how do i? », forum AoU.

Ce qui est certain, c'est que le projet arrivera à intéresser sur un terme plus long que celui qui était prévu les investisseurs, et notamment l'un d'entre eux, Peter J. qui deviendra même en définitive une sorte de mécène, en procurant officieusement les fonds nécessaires pour maintenir le développement d'Utopia malgré la situation de redressement judiciaire.

Lorsque l'observation participante commence au sein de Stillnode, en avril 2006, Peter J. a pris le rôle — sinon la fonction — de dirigeant, légitime en cela par son apport financier, essentiel à tout projet envisagé par des équipes dans une société toujours en période d'observation. Chrone, le projet porteur d'espoir, qui devait, comme indiqué plus haut, être sorti au premier trimestre, est encore en développement. Il semble que la prévision concernant sa production ait été par trop optimiste. S'il n'y a toujours que deux développeurs affectés à sa programmation, il a peu à peu envahi sensiblement les forces productives présentes, puisqu'un bon nombre du personnel a pour tâche de le tester et de développer des premiers scénarios pour les joueurs. Certes, ce personnel est principalement composé de stagiaires, mais statut à part, Chrone occupe plus de la moitié de l'entreprise. Parallèlement, des améliorations de contenu sont apportées, dont une zone de jeu qui est retravaillée. Il s'agit d'une zone de jeu stratégique, puisqu'elle accueille les joueurs débutants et fournit ainsi aux joueurs leurs premières impressions sur l'univers comme sur les systèmes de jeu. Supervisé par un membre du support client qui a pu mobiliser à cet effet une petite partie de l'équipe de test ainsi que les bénévoles au support client, la mise en ligne de la nouvelle zone de débutants, courant juin 2006, accompagnée d'une offre d'essai promotionnelle constituera une respiration pour le projet en ramenant, au moins temporairement, quelques milliers de joueurs sur les serveurs.

Les joueurs trouvent eux aussi ces nouveautés encourageantes et attendent, selon les forums, avec plus d'enthousiasme les quelques nouveautés annoncées pour le jeu existant que de voir l'éditeur de scénario Chrone. Parmi ces nouveautés, des zones de jeu sont conceptualisées par quelques membres du level design, qui doivent bricoler avec les moyens du bord, ne pouvant exiger des autres corps de métiers que peu de développement. Les développeurs, déjà chargés par la gestion de la maintenance des systèmes et ses corrections peuvent difficilement fournir de nouvelles fonctionnalités, et l'équipe graphique est, elle, réduite à peau de chagrin. Une fois la zone faite, celle-ci restera malheureusement bloquée dans la procédure de production par le fait

que les testeurs sont déjà accaparés par le fameux Chrone. Le kit de développement de scénario, même bien avancé, faisant l'objet de plus en plus de promotion afin d'intéresser et la presse, et l'audience d'abonnés. Il ne sera pourtant toujours pas achevé à l'issu du stage effectué chez Stillnode.

Chrone sortira en fait début octobre 2006, à peu près un mois avant qu'il ne soit mis un terme, sinon à Utopia, au moins à l'aventure Stillnode. Le kit de scénario est reconnu comme un bon outil, au potentiel important, mais peut-être car il arrive trop tard, peut-être parce qu'il a été trop bridé, fait face à une indifférence relative de la part des Songeurs, qui y auraient préféré l'amélioration des contenus de jeu d'Oniris. Peu de choses ont été par ailleurs prévues pour encadrer et supporter son investissement par des amateurs. Tout juste une nouvelle section du forum officiel y a-t-elle été dédiée, et les mécanismes incitatifs à la création, récompensant symboliquement ou via des biens ludiques les joueurs contributeurs sont absents dans l'essentiel lors de sa sortie. Le miracle du *user-generated content* ne prend pas, ou du moins pas dans l'immédiat. Il est clair que le succès rencontré sur ce plan par d'autres genres de jeu (on pense aux *Sims*, ou à *Counter Strike*) ne s'est pas construit en un jour, et n'a pas dépendu que de l'existence d'outils de conception. Dans ce choix novateur, Stillnode a peut-être commis des erreurs de jugement, et notamment celle de ne pas faire de Chrone une application autonome. En rendant nécessaire la connexion au jeu, par crainte de voir les bénéfices de l'outil lui échapper, c'est peut-être en fait toute une communauté créative qui lui a échappé.

Dans l'immédiat après sortie, il est difficile de se prononcer. Surtout qu'au final, en interne, on n'a plus tellement la tête au projet ni aux conditions de sa réception par l'audience des Songeurs. La situation financière empire et a dévié peu à peu la focale centrale en interne : il semble qu'on produise pour avoir une chance de sauver Utopia tant bien que mal, en pansant des plaies plutôt que par une opération en profondeur qu'on ne peut raisonnablement envisager à court terme :

> Les « points du midi » à une époque c'était vraiment tous les vendredis, sans faute, t'avais vraiment une demi-heure, trois quarts d'heure de discussion, avec toutes les équipes, et le retour qu'on avait vraiment des communautés, sur différents trucs … Et au fur et à mesure, ben vu que y'a eu les problèmes de la boîte, ça c'est plus orienté vers les problèmes juridiques: « on est encore là ! »
>
> – Entretien, Julien, support client, AoU.

En septembre 2006 les employés apprennent que cette fois-ci, les caisses sont véritablement vides. Les administrateurs annoncent que les salaires ne seront peut-être pas versés. Peter J., l'investisseur généreux, fait des adieux émus au personnel et annonce son départ précipité en Suisse. Cette fois, c'est bien la fin de Stillnode, mais pas celle d'Utopia. Des projets de rachats sont montés. L'un d'eux est fondé sur le principe d'un appel à dons qui doit mener au rachat par

les joueurs du produit, alors à nouveau inscrit dans une configuration assimilée au mouvement du logiciel libre. Cette initiative rencontre un succès franc, puisque l'opération arrive à rassembler plus d'une centaine de milliers d'euros en promesses de dons dans un délai relativement court. La campagne de libération des sources d'Utopia ne remportera malgré tout pas l'achat. C'est une société allemande, spécialisée dans la production et l'exploitation de jeux multijoueurs en ligne qui acquiert Age of Utopia, une vingtaine de membres de son équipe, et les Songeurs fidèles entre 2006 et 2007. Pour la société, qui ne dispose pas en catalogue de ce type de produit, le rachat d'Utopia pour une somme relativement dérisoire semble une aubaine, ou du moins représente un moindre risque. Le risque est donc pris, mais les Allemands investissent peu le projet, tout au plus un émissaire est envoyé dans les studios pour diriger l'équipe, et réfléchir avec eux à de nouvelles orientations pour le produit. Assez vite, des signes avant-coureurs du manque d'intérêt des nouveaux propriétaires apparaissent et à l'été 2007 les employés encore présents s'inquiètent de ne pas recevoir leurs salaires. Il faudra cependant attendre octobre 2007 pour que la liquidation de la filiale France, qui détient Utopia, soit officiellement déclarée, et qu'à cette occasion les membres du studio soient définitivement remerciés et désertent leurs locaux parisiens. L'ouverture de liquidation est à ce moment reportée par les joueurs eux-mêmes sur les forums. Commence alors une période de flottement pour les joueurs, pendant laquelle les serveurs sont plus ou moins officieusement entretenus et gracieusement animés par d'anciens employés ou membres de l'équipe de bénévoles. Les Songeurs mettent alors véritablement à profit les outils offerts par Chrone et se réunissent sur des instances de scénarios pour pallier les défaillances des serveurs. Le système de messagerie instantané sert aussi de refuge aux Songeurs qui peuvent difficilement connecter leurs avatars sur Oniris. Début 2008 seulement, les serveurs sont fermés.

II.2. Mais le monde tourne

Virtual Worlds, Virtual citizens.
- Slogan de l'initiative « Free Utopia »

Si la dimension historique du processus de développement apporte un éclairage fondamental, le prisme seul de la conception reste, dans cette perspective, insuffisant. Aux facteurs contingents des dynamiques internes du studio de développement, vont s'ajouter, dès l'annonce au public du projet *Age of Utopia*, ceux liés à son appropriation, son usage par l'audience que composent les joueurs. On a pu entrapercevoir, dans la partie précédente, au travers des témoignages offerts par le forum officiel, comment les problématiques de la réception pouvaient s'articuler à celles de la

conception et s'influencer réciproquement. Mais s'arrêter à ce retour des utilisateurs sur le produit en exploitation serait oublier une part importante de l'immixtion, désirée ou non de l'utilisateur dans la fabrique d'Utopia.

II.2.1. L'entrée des usagers dans l'arène

La campagne promotionnelle articulée autour du produit Age of Utopia est importante, entre autres car elle doit contribuer à mettre en confiance de potentiels investisseurs. Les premières communications sur le projet font leur apparition, dans la presse spécialisée, dès décembre 2001 : un magazine français de référence, *Joystick* lui consacre alors cinq pages, en le qualifiant de « MMORPG miracle made in France », de son côté, *Edge*, l'un des plus prestigieux média anglophone du jeu vidéo dédie deux pages à l'ambitieux projet début 2002. Le retour sur cette littérature met en lumière un fait important qui est qu'*Age of Utopia* commence à exister pour une audience potentielle bien avant l'ouverture du produit au public. Le site officiel dédié au jeu, mais aussi les sites Internet spécialisés, dont particulièrement les portails de jeux en ligne, sont à la fois des relais d'information et les premiers espaces partagés en ligne dédiés à l'univers d'Oniris. Le forum dédié à Oniris sur le portail *Jeux On Line* apparaît début 2003, donc avant les phases de beta test fermées organisées conjointement avec le distributeur, qui auront lieu au deuxième trimestre. Le choix du format de communication qu'est le forum, ainsi que le contenu de ces espaces indique clairement que les participants, qu'il est pour l'instant délicat de définir comme des joueurs, ne se contentent pas d'un rapport relativement passif au projet, qui pourrait par exemple être celui de la lecture de nouvelles concernant l'avancée du développement. Un comptage simple de la participation à ces forums dédiés à Utopia sur les portails *JeuxonLine* (JoL) ou *MondesPersistants* (MP) permet d'observer que les sections générales de ces forums, soit les plus fréquentées et alimentées, comportent une proportion importante de sujets de discussion qui sont datés d'avant la sortie du jeu[227] : 60 % pour JoL et 55 % pour MP. Une partie importante de ces sujets de discussions, généralement animées par des équipes dédiées en contact soit avec le distributeur de Stillnode, soit avec le studio lui-même, sont orientés autour d'informations fournies à des potentiels participants à une phase de beta tests curieux des spécificités du projet. Mais une autre partie révèle la construction progressive par les joueurs de ce que l'on nomme ici un patrimoine communautaire : réalisations graphiques et narratives autour du produit (*fan-art*), relais, recueil et archivage des articles de presse ou des discours émanant des équipes de Stillnode.

[227] Les systèmes de forums classant les sujets par ordre chronologique en fonction de la dernière réponse apportée, le comptage ne prend pas ici en considération les sujets qui ont pu être « exhumés » des archives et réalimentés à une date ultérieure à septembre 2004 bien que créés auparavant.

Il est encore possible en 2010 de retrouver, mis à disposition par un membre de ces forums, la quasi-totalité des « devchats » soit les rencontres organisées entre audience potentielle et équipe de développement sur un canal de discussion instantanée de type IRC (Internet Relay Chat) en 2003. Ces « devchats » répondent à des questions des joueurs quant aux caractéristiques du monde en création, comme ci-dessous, lorsqu'un responsable technique répond à des questions précises, ou lorsque l'un des responsables de la direction générale du développement répond à des aspects plus caractéristiques du projet :

> [16:53] <Promtoh> OK… Comment vont fonctionner les combats ? Juste un « appuie-sur-la-touche-pour-faire-sortir-une-épée-à-ton-perso-et-profite-du-spectacle » ou quelque chose de plus complexe (et plus intéressant) ?
>
> [16:54] <Promtoh> (dis-nous si nos questions ne concernent pas le code client) (…)
>
> [16:55] <Nic> les combats sont dynamiques, les joueurs devront réagir aux actions de leurs adversaires
>
> [16:56] <Promtoh> tu peux nous donner un exemple ?
>
> [16:56] <Nic> en plus, il est possible de juste avoir « appuie-sur-la-touche-pour-faire-sortir-une-épée-à-ton-perso-et-profite-du-spectacle » si l'adversaire est une cible facile. Il est plus efficace néanmoins d'agir en fonction du comportement de l'adversaire.
>
> [16:56] <Nic> exemple : toutes les actions ont un coût (hp, sta, sap) Faire un geste en réaction au comportement de l'adversaire peut permettre de diminuer ce coût et donc de lancer une action plus puissante, ou plus d'actions puisqu'elles sont moins coûteuses =)
>
> — 28 août 2003, « devchatlog », archives internes, AoU

Le monde d'Oniris, pour les joueurs, fondé sur et extrapolé à partir de la communication autour du projet, naît donc bien avant même la phase largement ouverte de test préalable, l'open beta, qui aura lieu début 2004. Début 2003, Utopia dispose déjà d'un contenu narratif, d'une imagerie et d'une audience élective, qui lui sont singuliers.

Cette dimension ne reste pas étrangère à la somme d'éléments qui vont impacter la fin du développement. À partir de 2003, des notes, telle que celle extraite ci-dessous des archives internes témoignent de la nécessité perçue – ou du moins affirmée par certains membres de l'équipe de production (ici les game designers) de prendre en compte l'interaction avec ces nouveaux acteurs dans le processus de production :

> (…) je me répète comme un vieux croûlant, mais je tiens à le dire par écrit, il est prudent de tenir compte des documents écrits par l'équipe (…), documents qui ont été validés, mis en ligne et ont alimenté des mois durant les posts sur les sites de fan.
>
> — Avril 2003, « Planning du Background », document texte, archives internes, AoU

Cette articulation avec l'audience d'Utopia va prendre une importance de plus en plus grande avec le déploiement des betas tests puis la fin de l'accord avec le distributeur qui conduit, tel que décrit précédemment à internaliser en partie puis presque intégralement la fonction de gestion de

communauté. Cette reconfiguration de l'organisation interne introduit une nouvelle figure de l'utilisateur : celui dont les points de vue, exprimés sur les forums de discussion, en jeu ou sur d'autres canaux de communication, sont interprétés et relayés par des médiateurs auprès des équipes de production. Ce nouveau joueur possède une certaine légitimité, différente de celle qu'ont les membres de l'équipe en tant que joueurs eux-mêmes quant à la représentation qu'ils peuvent avoir des attentes des futurs utilisateurs, légitimité sur laquelle on va chercher à s'appuyer pour argumenter des décisions à prendre quant à l'orientation de certains aspects du développement. C'est aussi ainsi qu'on peut lire la citation précédente : la mise en ligne de certaines informations et leur appropriation par les joueurs leur donne valeur de référence.

Loin encore ici de l'anecdote, les (re)constructions du monde préalable à la finition du produit et à sa sortie commerciale, vont laisser des traces pérennes que l'on pourra retrouver dans le discours des joueurs, plusieurs années plus tard, en référence à une certaine loyauté — comparable à celles qu'Henry Jenkins observe chez les fans, à ce que l'on pourrait nommer « l'identité originelle du produit ». Jenkins souligne en effet le fait que la réécriture opérée par les fans de série télévisée est accompagné d'une considération importante pour l'œuvre originelle, qui peut s'accompagner de sa défense, y compris vis à vis de ses producteurs[228]. Il est à noter par ailleurs que le comportement des joueurs trouve ici un écho dans la sphère de la conception, même si l'identité originelle d'Oniris, pour la mémoire collective des concepteurs, diffère sur plusieurs points de celle mobilisée par les joueurs. De fait, l'un des constats essentiels de ce terrain, est que, bien que tourné vers le même objet : le produit logiciel inscrit dans le projet Age of Utopia, il existe, en termes de pratiques et de représentations, une multiplicité de mondes « Oniris ». De cette multiplicité, on peut extraire artificiellement deux grandes catégories : le monde tel qu'il est perçu, pratiqué, et créé par les concepteurs, et le monde tel qu'il est perçu, pratiqué, et recréé par les joueurs. Un autre constat est que ces visions du monde ne sont ni séparées, ni confondues.

II.2.2. Reconfigurations à l'œuvre

Modification des relations joueurs/développeurs

La phase d'open-beta qui prépare la sortie commerciale d'Utopia, va, elle aussi apparaître comme structurante. D'une part, elle va nourrir encore davantage le contenu informatif et communicationnel des espaces partagés en ligne autour d'Oniris. D'autre part, sur le long terme,

[228] Nous reviendrons sur ce point dans la dernière partie de ce mémoire.(Jenkins 2006:55)

elle va contribuer à la hiérarchisation des rôles de joueurs, en donnant, par exemple, à ceux qui y ont participé celui de « vétéran ». Experts de fait concernant l'univers et les systèmes de jeu, puisqu'ayant déjà eu l'occasion d'en expérimenter l'usage, les beta-testeurs deviennent lors de la sortie de ce type de jeu des référents. Enfin, la phase de beta-test voit se mettre en place une certaine dynamique des rapports entre joueurs et développeurs qui ne seront pas non plus sans impact sur le long terme. Les équipes chargées d'animer les tests sont très présentes et très à l'écoute des suggestions émises par les joueurs/testeurs, ceux-ci ont une grande liberté de comportement, le test visant à pouvoir envisager tous les possibles, et les actions des joueurs n'étant amenées à avoir des conséquences sur le long terme, puisque quoiqu'il arrive le monde sera remis à neuf lors de la sortie du jeu (la progression des avatars des testeurs ne sera pas conservée, l'environnement ne sera pas celui qui a été altéré par leurs actions, etc.). De leur côté, les testeurs, qui profitent gratuitement de la possibilité d'explorer ce nouvel univers, acceptent plus facilement les failles qu'ils peuvent y percevoir qu'ils ne le feront une fois le produit déclaré opérationnel et devenu payant. En dehors des changements de contenus et de systèmes de jeu, le passage de l'open-beta à la sortie commerciale et les modifications majeures qui ont lieu après celle-ci, constitue une épreuve pour les concepteurs comme pour les joueurs, en changeant la nature des rapports qu'entretiennent ces derniers. Les modifications dont *Age of Utopia* a fait l'objet, en termes de médiation entre joueurs et concepteurs d'une part, en termes de systèmes de jeux (on entend ici le gameplay, mais également l'environnement narratif, ou *background*) d'autre part, reconfigurent partiellement le partage du monde fictionnel. Le changement par exemple des modalités d'interactions entre joueurs et concepteurs, qui deviennent davantage médiatisées et hiérarchisées lors de la sortie commerciale, sera un élément mobilisé dans les tensions qui apparaissent ultérieurement. Il est alors perçu par certains des joueurs les plus impliqués dans cette phase de mise en place comme une trahison des attentes et des promesses induites lors de ces premières rencontres, ainsi que le dévoilent les entretiens avec ces joueurs et le contenu des sujets de discussion sur les forums articulés autour de ces tensions.

> Il y a plein de joueurs qui sont venus, comme ça, attirés par le fait que là, au moins on pouvait construire quelque chose, il y avait quelque chose d'original et les joueurs s'étaient emparés du truc, pendant la beta (…) il y a eu une sorte de grande douche froide, le background a été complètement changé, comme le gameplay avait déjà été changé à 80 % entre la beta et la release, ça faisait un double choc.
>
> - Adrien, 33 ans, joueur « vétéran », AoU

En sens inverse, le rapport qu'entretiennent les développeurs aux joueurs va lui aussi être altéré par le choc provoqué par ces changements. La réception commerciale négative du produit va contribuer à justifier rétrospectivement, dans les entretiens du moins, une double mise à distance

qui sera progressivement organisée pour les développeurs : mise à distance d'une part de l'usage effectif d'*Age of Utopia*, d'autre part des joueurs eux-mêmes.

Pour vivre heureux, vivons cachés

Du côté des joueurs, la reconfiguration s'effectue alors par une réappropriation du contenu et du contenant de l'espace logiciel de jeu, mais également, en l'occurrence, par un rétrécissement important de l'audience. La faible population de Songeurs va contribuer à construire et maintenir pour les années suivantes un discours sur l'identité singulière, présentée comme élective de cette communauté de joueur qui va chercher se distinguer des participants à des univers plus populaires comme *World of Warcraft* en se déclarant plus « mature ». En fait, le sentiment d'appartenir à une communauté exceptionnelle au sein de l'audience plus large des jeux en ligne va devenir pour les joueurs l'un des principaux facteurs d'adhésion à Utopia. Lorsqu'en 2008, au moment où l'univers fictionnel est censé disparaître définitivement, on demande aux joueurs ce qui fait l'originalité d'AoU sur la fin de son développement, on obtient, sur 166 réponses 63 mettant explicitement la dimension communautaire en avant. Il est intéressant à ce propos de noter que celle-ci est dans ce cadre fréquemment associée à la petite taille de l'audience, mais aussi au caractère « jeu de rôle » du produit, ainsi qu'aux difficultés de systèmes de jeu complexes et originaux. Autrement dit, ce sont tout de même pour partie ce que les concepteurs originaux souhaitaient comme dimension de distinction de leur produit qui est relevée comme telle, huit années et de nombreuses modifications plus tard par les derniers habitants d'Oniris.

> « son plus grand attrait est en même temps sa perte: sa communauté réduite qui fait qu'on se connait tous à force ». « Communauté globalement plus mature, due certainement au système de jeu peut-être plus complexe et au rôle important du RP. » « une communauté mature et accueillante. »« L'ambiance y est unique. Les joueurs sont plus matures. » « l'ambiance, la communauté, connaître quasiment tout le monde. » « La saga qu'auront vécu les joueurs entre eux, à défaut d'avoir vécu celle promise à l'origine. » « La communauté. Le reste a été un gâchis sans nom. » « La taille extrêmement réduite de sa communauté, et la longévité de certains joueurs « survivants » du début, ayant réussi malgré le studio à préserver l'esprit du jeu et à le transmettre. »
>
> — Enquête AoU, commentaires.

On relève enfin dans ces extraits de commentaire, l'affirmation faite à plusieurs reprises, de ce que l'originalité du produit tient dans son « esprit », à la conservation duquel les joueurs auraient davantage œuvré que les développeurs.

On a voulu ici d'une part redonner à *Age of Utopia* un contexte de production. Ainsi qu'on a pu le souligner lors du premier chapitre, au début des années 2000, la forme et le sens des interactions

en ligne n'a pas certaines évidences qu'elles présentent aujourd'hui. Quand les fondateurs de Stillnode montent le projet relativement indéfini d'un univers interactif inédit, ils n'ont rien de déraisonnable en pleine bulle Internet et au temps des *First Tuesday*[229]. Même l'optimisme apparemment irresponsable de l'agenda de la production peut être modéré en rappelant qu'Utopia est le premier MMORPG produit en France, que ce genre n'en est qu'à ses premiers succès, et que l'industrie du jeu vidéo elle-même, particulièrement en France, n'en est encore qu'à ses balbutiements en termes de connaissance, de rationalisation et de standardisation des modes de production.

Cette description, même partielle, d'agencement d'événements, ces processus à l'œuvre, ne contribuent pas seulement à éclairer largement la situation en place au temps de l'observation. La mise en évidence de leurs articulations permet déjà de dépasser une approche parcellaire d'*Age of Utopia*, qui serait uniquement perçu sous l'angle de l'objet technique, de la pratique d'un espace médiatisé par les nouvelles technologies, ou encore de la conception d'une fiction en ligne, etc. Elle est aussi d'une certaine manière une réponse à cette réflexion, relevée pendant la période du terrain, chez un acteur extérieur : « Mais ils ne veulent pas le laisser mourir, ce jeu ? ». Pour vouloir laisser mourir le jeu, encore faudrait-il le pouvoir. Or notre lecture du terrain d'Age of Utopia en appréhendant l'objet, au-delà du jeu, comme un monde social, favorise la mise en avant d'une dynamique à l'œuvre à des rapports déterminés de pouvoir. Elle se focalise sur l'articulation des différentes interactions qui sont en jeu dans une mise en tension constante du partage de l'univers. Elle souligne donc, sans pour autant oublier les non-humains dans ces rapports dynamiques, cette mise en tension n'est pas à comprendre uniquement au sens littéral, technique : arrêter les serveurs informatiques d'un univers persistant ne signifie pas la fin immédiate du monde, des significations et relations qu'il contient.

Loin d'être anecdotiques pour notre approche, ces éléments dévoilent, au travers de récits individuels et de traces écrites une succession d'événements et de réagencements de l'organisation et de la production qui confère à la complexité d'Oniris une véritable dimension historique. Celle-ci, qui aurait pu être négligée, se révèle pourtant fondamentale dans la compréhension de la façon dont est élaboré un univers fictionnel en ligne. L'observation de dépendance dans la production à des choix techniques antérieurs, celle des programmeurs agissant en « archéologues » du code du produit lors de l'ajout de nouvelles fonctionnalités, entre autres points, viennent renforcer ce point de vue. Cette dimension, temporelle, historique et technologique, offre l'opportunité de

[229] Un réseau de forums de rencontre informelle entre investisseurs et entrepreneurs organisées tous les premiers mardi du mois, né en Grande Bretagne en 1998. Cf. le site de leur organisation officielle : http://www.firsttuesday.com/.

replacer Oniris comme le produit – partiellement arrêté — des contingences d'un processus de travail collaboratif qui s'est déroulé sur six années. La dimension historique, dans la marche du monde qu'est *Utopia*, n'est pas anecdotique, elle est à l'inverse actrice de son évolution en étant inscrite dans l'infrastructure qui est à la fois l'objet et le support des négociations qui ont cours autour de la définition du monde. Il va s'agir désormais de s'intéresser, dans une perspective plus transversale, à ces négociations, à leurs enjeux, et à leurs acteurs.

CHAPITRE 4 : LES JOUEURS D'UTOPIA

(I) Quels sont les modes d'existence des joueurs dans l'organisation chargée de la maintenance et du développement d'*Age of Utopia* ? Qu'est-ce qui, au juste, fait pour l'équipe de Stillnode du public un « cocréateur » dont il faut tenir compte ? On verra que si cette prise en compte s'affirme bien pour les membres du studio comme nécessaire, elle n'a pas le même impact et ne revêt pas les mêmes impératifs pour tous. On cherche ici à interroger plus finement la question de la place de l'usage dans la conception, telle qu'elle a pu y être observée et telle qu'elle est présentée dans le discours des membres de l'équipe du développement. Nous proposons de mettre à jour les figures imaginées que prennent les joueurs au sein de Stillnode et le rôle qu'on leur fait jouer dans les processus internes de production négociée du monde. Au final, on se rend compte que chez Stillnode, la prise en compte de l'activité réelle des joueurs n'a rien d'une évidence. Relativement absente du travail quotidien, la figure du joueur est surtout mobilisée de façon instrumentale. On ne peut, pour autant, nier complètement le caractère nécessaire de sa prise en compte ni son influence sur l'évolution du produit. Du point de vue de la conception, les joueurs occupent une place tout à fait paradoxale. Les usagers comme figure abstraite et l'audience comme construction font ici davantage écho à une nécessité de mise à distance qu'à un manque d'information disponible pour les saisir de façon plus proche du réel.

(II) Sans se cantonner à la représentation que s'en font les concepteurs, et au-delà de la figure mobilisée par les employés de Stillnode, peut-on en savoir plus sur les individus qui habitent et investissent le monde d'Utopia ? Les de données sociodémographiques sur les joueurs d'*Age of Utopia* récoltées grâce à une enquête par questionnaire en ligne nous permettre de mettre en avant certaines caractéristiques de cette population. Comparées aux enquêtes disponibles sur d'autres produits (*Dark Age of Camelot*, *EverQuest, World of Warcraft*), elles permettent de mettre en relief les joueurs d'*Age of Utopia* comme une population qui apparaît bien comme spécifique — c'est-à-dire qui correspond à un certain niveau de mode de vie, de niveau d'étude, et de genre dominant entre autres, mais comme moins homogène que certaines prénotions peuvent la représenter. Par exemple, si l'on rencontre effectivement une proportion non négligeable d'étudiants et d'inactifs parmi les joueurs, ils ne constituent pas pour autant la majorité de l'audience. Ce sont ces résultats que notre partie « Joueur type et types de joueurs » veut dans un premier temps mettre en avant. S'il n'existe pas un joueur type unique, et si ainsi les joueurs ne sont pas *a priori* des unités interchangeables au sein d'un groupe de pairs, alors peut-être peut-on également constater

des divergences régulières dans leurs pratiques respectives du jeu. Le constat d'une certaine hétérogénéité des caractéristiques sociodémographiques de la population amène ainsi à un questionnement concernant la possibilité de l'établissement d'une typologie des joueurs, fonction de leur mode d'investissement au jeu et des types d'activités qui apparaissent comme au cœur de leurs pratiques.

I. L'USAGE EN CONCEPTION

Un MMO, à chaque patch c'est un nouveau jeu, ou presque. Il faut que tu sois toujours à jour sur ce qui se passe et sur comment le jeu évolue, comment les joueurs le font évoluer dans le temps.
— François, Quality Assurance, AoU

Il est difficile d'interroger précisément la représentation des joueurs qu'avaient les équipes de Stillnode en amont de l'entrée de ceux-ci dans l'arène d'Utopia. En revanche, l'observation nous permet des constats intéressants concernant la façon dont les joueurs apparaissent de manière contemporaine dans la production. Les dynamiques d'évolution qui étaient, lors du chapitre précédent, lues au travers de la manière dont elles affectent la définition du monde du jeu, ne disparaissent pas, loin de là, à l'occasion de la sortie commerciale de ce dernier. *Age of Utopia*, comme service, doit être un monde maintenu, amélioré et alimenté en nouveau contenu. Les Songeurs, en tant que clients de ce service, souhaitent que la somme qu'ils payent chaque mois à Stillnode contre le droit de parcourir les terres d'Oniris soit justifiée. Quelle est la place de l'usage dans la conception continue d'Utopia ? Il est clair que les joueurs comme acteurs, ainsi qu'on l'a vu lors du chapitre précédent, entrent dans l'arène qu'est *Age of Utopia* relativement tôt. Sur le long terme, l'influence de leur présence est assez évidente. L'observation au quotidien de la production laisse envisager la façon dont les joueurs ont pu être partie prenante des processus de conception bien en amont, au moins comme figures représentées et convoquées par les concepteurs. À première vue, les pratiques des joueurs paraissent assez peu prises en compte par les équipes de développement. Si les joueurs interviennent comme acteurs de la négociation, c'est n'est pas grâce au développement d'une connaissance fine de leurs pratiques. Lorsque la parole, les habitudes ou les avis des joueurs sont mobilisés, c'est essentiellement comme argument d'autorité au service du point de vue d'un membre de Stillnode sur tel ou tel point du développement. Ces avis peuvent cependant faire autorité, car les joueurs sont d'abord perçus comme des contraintes. C'est de ces individus incompétents à apprécier le travail réalisé, versatiles, toujours prêts à « casser » les systèmes patiemment élaborés, dont dépendent la pérennité du produit, et les salaires des employés. L'avis des joueurs est bien un outil qui aide à classer le travail par ordre de priorité, mais cela, essentiellement comme figure plus construite que réelle.

Les Songeurs sont donc présents dans la conception sans que l'on sache bien pour autant si les joueurs dont on parle existent vraiment. Néanmoins, il faut non seulement surveiller ces joueurs qui sont des menaces potentielles à l'équilibre des conditions de jeu, mais aussi veiller sur eux. S'il faut alimenter le jeu en nouveaux contenus, il n'est pas question pour autant de donner à *Age of Utopia* n'importe quelle direction. Les joueurs présents depuis les premières phases de beta-test, et ceux à qui ils ont transmis dans une certaine mesure leur vision du monde d'Oniris, attendent que son évolution soit à l'image des promesses qui ont été faites. Celles-ci, le plus fréquemment, concernent ce qui devait être présent dans le produit d'origine et ne l'a pas été, ou bien des évolutions qui avaient pu être annoncées dans les premières années du projet[230]. Souvent, l'équipe de développement, dans le contexte de production dans lequel elle se trouve, ne tient absolument pas ces éléments comme prioritaires, ni même parfois simplement comme réalistes. Au compte des contraintes qui rendent délicate la modification du logiciel de jeu, les joueurs pèsent encore en tant que résidents, en tant qu'usagers d'un espace, qu'ils résistent à voir sur certains points, modifié. Les atouts acquis au terme de plusieurs heures de jeu sont ainsi difficilement abandonnés. Enfin, connaissant en définitive assez mal les réactions complexes des systèmes de jeu, et plus encore les usages qui en sont faits par les joueurs, les concepteurs redoutent les effets de bord des changements les plus minimes qu'ils pourraient apporter.

I.1. La figure du joueur

Les joueurs sont une composante nécessaire, avec laquelle l'ensemble des acteurs qui investissent l'univers fictionnel doit faire. Mais qu'est-ce, au juste, que cette composante ? Le concept de joueurs dans le contexte des MMOG, et plus encore celui de communauté de joueurs est une variante singulière de ceux d'audience, de public, ou d'usagers, qui sont interrogés par la littérature pour leurs rôles et leurs fonctions davantage qu'en tant que reflets fidèles de groupes d'individus.

> Le terme audience est employé pour décrire un grand nombre de personnes non identifiables, en général unies par leur participation à l'utilisation de médias. Étant donné les caractéristiques démographiques variables de ce groupe, sans parler des variations entre nations, ce concept est en soi un moyen de se représenter un groupe si impossible à connaître. Nommer une audience implique aussi en général de l'homogénéiser, de lui attribuer certains traits, besoins, désirs et préoccupations. L'audience est une construction motivée par le paradigme dans le cadre duquel elle est conçue.

[230] C'est le cas de la mort définitive des personnages, concept assez tôt oublié par la production, mais qui avait fait une forte impression au travers des communiqués de presse à propos du projet, ou, plus tard, d'un système de jeu permettant aux joueurs d'accumuler une connaissance progressive de l'univers, et dont le développement a été arrêté.

– John Hartley[231]

Les joueurs, ou la communauté de joueurs sont des entités effectivement mobilisées avec régularité dans le discours qui tend à définir ce qu'est *Age of Utopia*. Aussi nécessaire qu'imprécise, voilà déjà une partie de ce qu'est l'entité « joueurs ». C'est parce qu'ils constituent une entité considérée *a priori* comme nécessaire que les arguments qui y sont attachés revendiquent une importante légitimité.

I.1.1. De mauvais maîtres

Dans un article consacré au thème de la gouvernance, T.L. Taylor, voulant souligner la nécessité de reconsidérer l'intégration des joueurs dans les processus de conception, met à jour quatre représentations de l'utilisateur qu'elle considère comme dominantes pour les concepteurs de jeux vidéo.[232] Les joueurs seraient ainsi, selon elle, perçus par les développeurs alternativement (et non exclusivement) comme des consommateurs (*consumers*), des perturbateurs potentiels (*potential disrupters*), des utilisateurs non qualifiés ou non experts (*unskilled/unknowledgeable users*) ou encore des individualistes ou acteurs rationnels (*rational/selfish actors*). Ces représentations correspondent effectivement à des éléments de discours recueillis lors de notre terrain, soit au travers des entretiens, soit durant les phases d'observation. Nous avons néanmoins tendance à leur donner une importance plus contextuelle que formelle. On a pu effectivement à la fois entendre dire que les joueurs s'apparentaient à des acteurs rationnels sur un marché concurrentiel, prompts à « voter avec leurs pieds » en cas d'insatisfaction ; relevé des sentences méfiantes vis-à-vis des comportements subversifs du public d'*Age of Utopia* (« *si tu laisses la moindre faille, le joueur va la trouver et l'exploiter* »), ou soulignant l'inutilité de la prise en compte de ces derniers pour les décisions de développement, au vu de leur incompétence en matière de conception (« *Le joueur ne sait pas ce qui est bon pour lui.* »). Les discours sur les joueurs offrent ainsi de nombreux paradoxes, tels que celui-ci : « *Un bon joueur de MMOG, c'est un type qui ne joue pas. Parce qu'il paye son abonnement et qu'il n'encombre pas les serveurs.* » Cette sentence un peu dure nous est confiée avec une ironie touchant au cynisme par Jérémie, qui a travaillé dans l'équipe de game design d'AoU.

La seule chose certaine, c'est que les joueurs représentent une marge importante d'incertitude, incertitude que certains des membres de Stillnode cherchent à maîtriser. Le rythme de vie et de travail des concepteurs est souvent affirmé comme contingent à ce que les joueurs pensent et

[231](Hartley 2002:11) In (Livingstone 2004).
[232] (T. L. Taylor 2006a).

font. Mais les joueurs ne pensent rien, d'après beaucoup des membres de Stillnode, qui puisse leur être utile et font rarement ce que l'on anticipe. En outre, le reproche qui est fait aux retours critiques des joueurs et d'être instantanés et parfois lapidaires :

> (Quand il y a des retours critiques de joueurs) ça t'énerve, tu dis : mais si on le fait pas c'est qu'il y a une raison, vous n'y connaissez rien. Et c'est une manière de se mettre en retrait, de rejeter le problème : de toute manière, c'est pas ma faute, c'est celle des autres : ceux qui étaient là avant, ceux qui ont pas pris la bonne décision ou autre, tu reportes le problème. Parce qu'on n'aime pas les critiques. Les critiques négatives comme tu peux les lire sur le forum ben c'est jamais bien pris. T'as envie de leur dire : arrêtez, mais ouvrez les yeux.
>
> — Entretien, François, Quality Assurance, AoU

En somme, chez Stillnode, du côté de la conception, on semble avoir développé un discours vis-à-vis des joueurs qui dépeint, plutôt qu'une coconstruction harmonieuse du monde de jeu, une relation de servitude à un mauvais maître dont il convient de tenter de s'affranchir.

I.1.2. Tous les concepteurs sont des joueurs ?

> *Nous devrions ainsi prêter une attention particulière à ne pas confondre « tous les concepteurs sont des joueurs » avec « tous les joueurs sont représentés par les concepteurs ».*
> *— T.L. Taylor*[233]

Les membres de Stillnode, au moment de l'observation, constituent une population qui force les traits dominants de celle des joueurs. L'équipe de développement est très largement masculine (assez fortement dotée en termes d'éducation, et très jeune. La plupart des employés a de 25 à 35 ans, et la dizaine de testeurs stagiaires, qui sont en général encore en formation, ne vient pas particulièrement vieillir cette population. Pour beaucoup d'entre eux, il s'agit d'un premier ou d'un second emploi dans l'industrie du jeu vidéo, pour lequel ils ont souvent renoncé à des entrées de carrières plus lucratives dans d'autres secteurs. Ils soulignent pour la plupart avoir en cela fait le choix d'un environnement de travail qu'ils considèrent comme plus stimulant intellectuellement, et d'activités plus créatives qu'ailleurs.

Parmi les programmeurs, beaucoup ont découvert l'informatique au travers de pratiques ludiques[234], comme Lionel, et se sont orientés ensuite vers le jeu vidéo, qui, selon lui, offre l'avantage de forcer le maintien d'un haut niveau de compétence professionnelle :

> Les discussions dans la cour de récré c'était les jeux vidéo, et j'étais en gros un accro du jeu vidéo, p'tet jusqu'au collège et que je sois devenu un accro de la programmation, une passion remplace l'autre. (…)

[233] Tda. (T. L. Taylor 2006a)
[234] Il semble que les activités de programmation partagent avec le jeu vidéo certaines caractéristiques, notamment en termes de processus d'apprentissage et de mise en compétition avec « la machine ».

> Mon premier programme était un Bomberman, donc programmer un jeu vidéo, donc c'était dans la continuité, et après j'ai aimé… que ce soit un jeu vidéo ou autre chose c'était pas important (…) effectivement, j'aime bien le milieu du jeu vidéo parce que j'y travaille, mais le fait de programmer un jeu vidéo en lui-même, c'est pas ça le plus important.
>
> — Entretien, Lionel, programmation, AoU

Au pôle de level design[235], c'est la pratique de la maîtrise du jeu de rôle *papier crayon* conjointe à des compétences dans le maniement d'outils informatiques qui est dominante dans le choix du parcours professionnel, suivi de celle de l'élaboration de cartes d'action (*maps*) pour les jeux vidéo qui en offrent la possibilité (« *il y a aucun jeu sur lequel j'ai pas fait de retouches sur les règles et le background (…) tu te dis ça c'est pas mal, mais je préférerai ça ou je verrai bien ça*… », entretien, Rémi, level design). Dans l'équipe du support client ou de la gestion de communauté, la pratique antérieure de MMOG est plus importante qu'ailleurs. Les compétences valorisées sont ici directement liées à ces expériences et les compétences techniques sont encore un avantage. Presque tous les membres de Stillnode présentent un parcours avec un rapport singulier au jeu ou au jeu vidéo. Ceci nous conduit à un questionnement, déjà soulevé par certains auteurs au sein des Game Studies, et qui concerne la représentativité effective des usagers au sein des équipes de conception[236]. À première vue, ainsi qu'on l'a vu lors du chapitre précédent, les entretiens réalisés auprès des membres de Stillnode tendent ainsi à confirmer que les processus de conception, à différents niveaux, reposent sur le principe déjà évoqué de *I-methodology*, selon lequel les concepteurs prennent appui sur leurs propres perceptions de l'usage de l'objet à concevoir. C'est dans leur expérience de joueur que les programmeurs, les level-designers, les testeurs, les membres du support client et de la gestion de communauté déclarent chercher une part importante de la légitimité des choix qu'ils opèrent, chacun à leur niveau, pour l'évolution d'AoU(« *Tu fais appel à ton bon sens de joueur* ». Henri, level design). Ceci étant, le principe de *I-methodology* ne résout pas pour Stillnode le problème suivant : oui, les membres de Stillnode sont pour la plupart des joueurs de jeu vidéo en général, ou l'ont été, mais la très grande majorité ne joue pas à AoU. En fait seuls trois des membres du personnel intégré au studio se présentent et sont désignés comme étant (ou ayant été) des joueurs à part entière d'*Age of Utopia*. Les autres ont souvent testé le jeu, dans un cadre professionnel ou personnel, mais ne s'y sont pas investis davantage. Lorsqu'ils s'expriment sur les qualités ludiques du produit actuel, ils sont d'ailleurs plus que critiques. Lionel, qui travaille sur son temps libre à la conception de systèmes de jeu voudrait ainsi plutôt écarter AoU de son modèle idéal :

235 Cf encart, chapitre 3.
236 (Kerr 2002)

> Le truc c'est que moi j'ai commencé par WoW comme premier MMO, et ça m'a relativement déformé, dans le sens où quand je suis passé à Utopia et au premier *newbieland* [zone des débutants], j'ai haï ce jeu très très vite. Le principe du « va parler à Bob Bob » et la moitié des PNJ [personnages non joueurs[qui ont le même prénom, l'autre moitié qui ont le même nom de famille, pas moyen de savoir facilement qui c'était…. Le fait que tu puisses pas explorer tout seul l'univers, toutes ces choses qui font que Utopia est trop dur, a trop de défauts (…) j'aurai pu prendre exemple sur Utopia mais en prenant exemple sur ce qu'il faut pas faire au niveau gameplay.
>
> — Lionel, programmation, AoU

Une part notable des employés jouent ou ont joué à d'autres MMOG qu'AoU, mais pas tous. Et les concernés ont en — ou en ont eu — des pratiques d'intensité diverses. Certains n'ont qu'une connaissance théorique de ce type de jeu. Quelques-uns encore, très peu il est vrai, avouent enfin qu'ils ne jouent jamais à des jeux vidéo.

Certes, on pourrait imaginer que les défaillances d'AoU en tant que jeu justifient au moins partiellement le dédain que montrent à son égard ses artisans, comme joueurs. Néanmoins, d'autres facteurs qui tendent à maintenir entre concepteurs et le jeu une distance certaine sont selon nous à prendre en compte. Parmi ceux-ci, les employés citent souvent le désintérêt à parcourir un univers dont on ne connaît que trop bien l'envers du décor : l'engagement dans le jeu tiendrait à la possibilité de conserver l'illusion à l'œuvre, et le fait de manipuler les ressorts de cette dernière altère cet état. Mais il nous semble que l'on doive tout autant prendre en compte dans ce cas la frontière symbolique que les employés de Stillnode mobilisent régulièrement pour se distinguer de leurs clients et qui passe par la qualification de joueur. Certes, il est bon que les membres de l'équipe affichent une certaine expertise sur la pratique du jeu vidéo, mais en revanche, montrer une trop grande proximité affective au jeu est plutôt mal perçu. La question de l'expérience de joueur, et celle de sa transposabilité au produit conçu et développé, tout en semblant effective pour les employés de Stillnode, s'avère ainsi loin d'être simple et directe et recouvre chez eux des réalités très différentes.[237]

I.2. À quoi servent les joueurs ?

Si les concepteurs peuvent s'appuyer sur leur expérience, à quoi peuvent bien servir les joueurs ? La question peut paraître naïve : sans joueurs, *Age of Utopia* n'a pas de raison d'être. En la posant, on tend à se démarquer de la description faite par Taylor des figures de joueurs en cherchant, non à dénoncer l'absence de considération des game designer à l'égard de la productivité des joueurs,

[237] Daniel Ashton a relevé la diversité de l'expérience de joueur des concepteurs de jeu, ainsi que l'évolution du rapport que ceux-ci entretiennent avec le jeu. (Ashton 2010)

mais davantage à insister sur l'idée que la figure du joueur n'est jamais conforme à l'usage d'*Age of Utopia*, et est toujours au moins partiellement instrumentalisée par certains acteurs de la conception. Ce qui pourrait alors rejoindre la notion de public imaginé[238] apparaît alors mobilisé comme support des perspectives individuelles ou collectives dans la négociation opérée autour de visions du monde alternatives.

I.2.1. Le joueur comme preuve et argument d'autorité

Les données sur l'usage réel d'AoU sont théoriquement très importantes quantitativement : les programmes du jeu permettent l'enregistrement de la moindre des actions des joueurs. Cependant, au moment où nous entrons dans l'équipe de gestion de communauté, c'est-à-dire deux ans après la sortie du jeu, aucun outil de traitement ni d'analyse de ces données n'a encore été développé par Stillnode. Les données sont denses, complexes à traiter, et surtout relèvent d'une autre responsabilité que celle de la gestion de communauté. Là, on voudrait pouvoir développer un tel outil, mais on rencontre, outre les difficultés techniques, certaines oppositions qualifiées de « politiques ». D'une part, les responsables du projet considèrent que l'entreprise, sous la pression du contrôle judiciaire, a bien d'autres priorités dans l'immédiat. D'autre part, avoir accès aux données d'usage suppose d'ouvrir également l'accès à une information qu'ils protègent alors jalousement, même (ou surtout) vis-à-vis de leurs employés : le nombre réel d'abonnés d'AoU. Les pratiques des Songeurs sont au final non seulement peu représentées au quotidien, mais d'une certaine manière, leur connaissance est considérée comme indésirable au sein de Stillnode.

Pourtant, dans un contexte délicat pour l'entreprise, dont l'enjeu est au mieux d'augmenter sa population d'abonnés, au pire, de ne pas perdre plus d'effectifs, savoir ce que veulent les joueurs ressort tout de même comme une question cruciale. Le sentiment général est que tout est à faire ou à refaire, mais que l'on manque cruellement de financement sur le long terme pour planifier une refonte. Avoir des indicateurs ou du moins des arguments pour arbitrer entre les priorités des équipes est alors un atout majeur. Affirmer que l'ajout d'une fonctionnalité est expressément et massivement demandée par les joueurs peut remplir ces deux exigences et constitue un argument d'autorité :

> Je m'appuie sur mon expérience de joueur, mais mon expérience de joueur, je la retrouve aussi dans celle des autres joueurs, sur laquelle je peux m'appuyer, des joueurs qui sont sur le serveur de test. Parce que des fois je me dis « ah tiens ça serait bien de faire ça » et bizarrement, deux trois jours après y'a un retour du serveur de test qui dit : « ah tiens ça serait bien de faire ça ». Donc j'en étais pas sûr, en

[238] (Dayan 2000; Patriarche 2008)

> voyant ce retour je le sais. Et surtout que j'étais stagiaire donc je pouvais pas vraiment me permettre de faire passer mes propres idées : j'ai aucune expérience dans le game design ou autre, donc il fallait que j'aie un appui.
>
> — Entretien, François, Quality Assurance, AoU.

La mobilisation des avis des joueurs comme argument au service d'une évaluation perçue comme plus subjective est une constante dans les entretiens, lorsque se pose la question de l'influence des joueurs sur les choix de conception. Cette mobilisation pourrait être interprétée comme une solution facile et stratégique à la négociation, mais elle apparaît souvent bien moins consciente que ce qu'une telle attitude suppose. Elle émerge même lorsque le rapport au discours des joueurs est cadré ou modéré par un ensemble de contraintes qui visent à rapporter leurs points de vue de façon représentative, et ce, précisément dans la conduite de ces ajustements. On peut percevoir cette contradiction dans le discours de Nathalie, gestionnaire de communauté, qui « équilibre » les biais du forum officiel par son expérience en jeu, et qui « ne choisit pas » les retours prioritaires, mais en transmet les « points importants » :

> (…) le fait d'être dans le jeu ça t'apporte la voix de ceux qui ne postent pas sur les forums, tu peux mieux équilibrer ce que tu lis sur les forums par rapport à ce qui se passe dans le jeu (…) Moi je choisis pas vraiment, je transmets les points importants et c'est la prod qui se démerde pour choisir les priorités.
>
> — Entretien, Nathalie, gestionnaire de communauté, AoU.

Lors des entretiens, il apparaît ainsi que quels que soient les dispositifs de discrimination appliqués à l'opinion des joueurs, ceux qui la rapportent et la mobilisent le font en dernier ressort en fonction de leurs propres priorités et rapports au produit.

I.2.2. Les qualités contraignantes de la figure du joueur

Le monde d'Utopia, rappelons-le, est davantage conçu en relation à ce qu'il rend impossible, qu'à ce qu'il rend possible. Et si les joueurs comme arguments sont mobilisés dans le travail de conception, c'est d'abord comme une contrainte, en leur qualité de perturbateurs. Le jeu reste un jeu parce qu'il existe pour chaque participant des « conditions égales d'accès à la victoire ». L'équilibre des conditions de jeu est un point sensible qui peut faire l'objet d'un réajustement en fonction de la composition dans le temps des niveaux de la population d'avatars présents et actifs sur un jeu en exploitation, mais qui doit aussi être contrôlé au quotidien par la régulation de la triche, composante pourtant intrinsèque de l'activité de jeu[239]. La question des perturbateurs se

[239] « Aussi longtemps qu'on peut déjouer le programme, on peut continuer à jouer ». (Lafrance et Heaton 1994:16)

présente comme un enjeu puissant par sa relation à une seconde figure majeure de joueurs, celle de clients à satisfaire. L'opinion des joueurs sur tel ou tel système de jeu, ou sur une modification à venir quelconque est, nous venons de le souligner, souvent mobilisée et peut jouer un rôle non négligeable dans les décisions de développement. C'est fréquemment par la contrainte du maintien d'une clientèle que l'on perçoit comme inapte à saisir les subtilités et difficultés du travail des développeurs ou bien que l'on présente comme extrêmement versatile, que la figure des joueurs agit (ou est agie), autrement dit, en négatif.

Perturbateurs, les Songeurs le sont d'abord au travers de ce qui est désigné comme de la triche, c'est-à-dire comme un abus des systèmes de jeu, abus qui peut rompre l'intégrité de l'univers ludique. La triche est prioritaire dans la gestion de la relation aux joueurs pour les concepteurs, qui doivent maintenir leur rôle de maîtres et arbitres du jeu. De fait, le principe de définition de la triche dans le cas des MMOG induit l'idée que le logiciel de jeu doive, dans le cadre d'un usage ordinaire, interdire toute possibilité de triche. Autrement dit, tricher dans un MMOG c'est faire ce que le programme ne devrait pas permettre de faire[240]. Ce principe est inscrit dans nombre de mécanismes de jeux et de dispositifs qui visent à empêcher toute progression ou acquisition abusive de ressources voulues comme rares[241]. A la manière dont un scénariste ou un auteur crédibilise son histoire en excluant peu à peu du champ des possibles les choix alternatifs de ses personnages, chacune des limitations imposées au joueur par le game design peut trouver une justification dans le fait d'empêcher l'exploitation outre mesure des mécanismes du jeu. La triche est, dans ce contexte, généralement alimentée par l'exploitation « malveillante » d'un défaut de programmation via des programmes tiers, défaut que l'on doit corriger au plus vite. Mais elle peut aussi émaner de « bug de conception », et ne pas passer dans ce cas par un *hack* du programme informatique, mais par l'exploitation des systèmes de jeux eux-mêmes : utilisation imprévue, effet de bord, etc. Autrement dit : certains joueurs profitent d'un avantage que le système de jeu ne devrait, de droit, pas autoriser, mais qu'il permet de fait. Comme toute forme de triche, celle-ci, que l'on nomme l'*exploit*, est avant tout une affaire de qualification. Si certains *exploits* sont aisément identifiables (comme une manœuvre qui permettrait à une classe de personnage de

[240] La triche est bien entendu, en tant que déviance à la norme, un acte dont la qualification est relative. A cet égard, concernant les jeux en ligne, la frontière qui délimite le périmètre des actions considérées comme triche s'est d'une certaine manière rétrécie pour la plupart des normes des pratiques de joueurs. Le fait de consulter des aides en ligne, ou même d'utiliser des applications complémentaires n'est pas de manière très générale considéré comme un acte de triche, alors que la recherche d'information hors du cadre du jeu peut l'être dans d'autres contextes. Au sujet de l'évolution de la qualification de triche dans les jeux en ligne, voire (Mia Consalvo 2007; Fields et Kafai 2009), concernant la limite logicielle à ce constat, voir le travail de De Paoli et Kerr, qui mettent en avant les logiques de défense territoriale qui apparaissent dans les formes de triche affectant les programmes du jeu. (De Paoli et Kerr 2009)

[241] Des limitations par le coût ou par le temps par exemple, sont imposées en règle générale au transfert de personnage et autres services proposés aux joueurs

progresser dans un délai particulièrement court[242]), d'autres paraissent plus ambigus : si je découvre qu'en un point particulier du monde, lorsque mon personnage pêche, il récolte deux poissons au lieu d'un seul, comme c'est le cas partout ailleurs, est-ce un bug, ou est-ce une fonctionnalité ? L'*exploit* a des conséquences plus délicates que les *hacks* en termes de traitement, en vertu du principe énoncé ci-dessus, et parfois même peu envisageables en raison de leur appropriation par les joueurs[243].

> Quand tu donnes le jeu aux joueurs, il permet des choses. Et tant que c'est permis, ça veut dire que le joueur a le droit de le faire, et ça, de toutes manières, le joueur se l'approprie. (…) Quand tu retires quelque chose que le joueur s'est approprié, ben il se sent volé. Et ça, c'est une erreur, faut essayer de pas la faire.
>
> — Entretien,Thomas, Assurance Qualité, AoU

Le contrôle de la triche, sous forme de *hacks* ou d'*exploit*, par une amélioration du programme de jeu est en général surtout un enjeu vis-à-vis des habitants atypiques des univers virtuels que sont les joueurs professionnels qui amassent des biens virtuels de façon optimisée afin de les revendre à des joueurs classiques.[244] AoU n'attire pas cependant, avec sa population particulièrement peu élevée la convoitise de ces *goldfarmers*, et la question des *exploits* y prennent une importance modérée relativement à d'autres produits.

Plus largement que le fait d'assumer le rôle de police du jeu, Stillnode a pour tâche de garantir l'effet du hasard, du retournement possible des avantages des joueurs les uns vis-à-vis des autres, ainsi que la rareté artificielle des ressources disponibles. Et si les joueurs sont disposés à souscrire à un abonnement mensuel pour leur activité, c'est bien en partie parce qu'ils attendent de l'équipe de développement qu'elle tienne ce rôle de maître du jeu. L'opposition des éditeurs à la triche logicielle, à la vente de personnages, d'objets de valeur du jeu contre une somme réelle est la facette la plus évidente de cet enjeu de maintien de l'équité des conditions de jeu. Tolérer ces échanges reviendrait d'abord à nier les efforts fournis par les joueurs et les compétences, l'habileté, les connaissances acquises par eux au prix de nombreuses heures d'investissement pour acquérir en condition normale les privilèges liés à un certain niveau d'avatar, à un équipement

[242] Le MMOG *Age of Conan* (2008, FunCom) a connu ce problème lors de sa sortie. Un correctif a été très vite apporté et l'éditeur a réagi en bannissant massivement les joueurs ayant profité de l'exploit, démarche qui a été assez largement appréciée par les joueurs abonnés.

[243] C'est ainsi qu'il arrive parfois, de l'aveu d'un membre de Stillnode qu'une fonctionnalité soit requalifiée en tant que bug ou qu'un bug devienne une fonctionnalité.

[244] Le phénomène de Real Money Trading (RMT) a été largement commenté. Le journaliste Julian Dibbell a notamment particulièrement bien mis en relief dans *Play Money*, la façon dont ces acteurs incitaient les développeurs à sans cesse revoir les failles possibles dans les systèmes de jeu, notamment celles permettant d'obtenir assez rapidement de l'argent virtuel. (Dibbell 2007)

spécifique[245]. Ce serait tolérer des chances inégales d'accès aux conditions de victoire. Ce serait ensuite altérer gravement à terme le fonctionnement des mécanismes de jeu – c'est-à-dire perdre le contrôle de leur évolution, par un principe simple de diffusion de ces usages, ainsi qu'on a pu l'observer avec des jeux en ligne antérieurs, comme *Diablo II* (2000, Blizzard Entertainment) qui ont vu se développer et se banaliser l'usage des *hacks* :

> Moi, je déteste ça, les hacks, parce que ça gâchait le jeu. Mais le problème c'est que si toi tu hacks pas alors que les autres sont en train de faire cinquante items à partir d'un item que toi tu mets dix heures à droper (récolter), tu vas être complètement lésé. Alors, t'es obligé de t'y mettre aussi. Sinon t'auras rien.
>
> - Entretien, Pierre, 24 ans,[246]

La position des concepteurs est donc claire vis-à-vis de ces formes de triche qui sont sanctionnées par un bannissement temporaire ou définitif du jeu pour le ou les joueurs fautifs.

Les joueurs apparaissent par ce biais comme des perturbateurs au niveau de la production, en obligeant les concepteurs à sans cesse revoir leurs copies, notamment lors d'ajouts de nouveaux contenus, qui ne manquent pas de provoquer des effets de bord indésirable. Ceci étant, la pression ponctuelle qu'exercent les joueurs comme public auprès de Stillnode au travers des phénomènes de triche bien que notable n'est pas la seule raison qui justifie une surveillance de l'évolution des pratiques de cette population. L'autre étant que même avec un usage ordinaire du jeu, les Songeurs font évoluer le monde d'Utopia.

I.2.3. Veille sur le monde des joueurs

La meilleure façon d'illustrer à la fois la possibilité d'évolution du produit en exploitation et l'enjeu de son suivi par les développeurs est sans doute d'avoir recours à un exemple concret, qui nous est fourni ici par le système de l'économie en jeu d'Age of Utopia.

Il existe sur Oniris une monnaie d'échange, acquise par les avatars via les systèmes de jeux et personnages non joueurs, soit en réalisant des missions (ou quêtes), soit en vendant des objets récoltés. Rapidement cependant, sous l'effet conjugué de divers mécanismes, la production de cette monnaie par les systèmes de jeu est devenue trop importante, et sa valeur s'est trouvée

[245] Dans la plupart des cas les éditeurs sont opposés à ce qui est nommé *Real Money Trading* c'est-à-dire les transactions commerciales de biens virtuel hors espace de jeu (via le site Ebay, par exemple). Ce phénomène a cependant été l'objet de nombreux débats, y compris parmi les joueurs, dont on a montré qu'ils avaient des perceptions différentes de ses implications

[246] Entretien avec Pierre, 24 ans, joueur de MMOG, à propos ici du jeu en ligne *Diablo II*, de Blizzard. Les « hacks » désignent ici des applications complémentaires (développées dans une logique proche de celle des mods), qui « offrent » dans ce cas un accès inégal aux ressources, comme la possibilité de dupliquer des objets rares. Ils interviennent directement sur le contenu du jeu, et pas uniquement sur ses modes de représentation.

diluée. Ce d'autant plus que la part d'avatars de haut niveaux dans la population de joueurs augmentait au fil du temps, alors que le renouvellement de cette population n'était pas assuré (un seul serveur francophone accueillant durant deux ans une population à peu près stable de joueurs). Un nombre non négligeable d'avatars dispose donc de fortunes considérables, mais de fait inutiles pour lesquels le jeu n'offre pas réellement de moyen de réinvestissement. Conséquence en chaîne, les nouveaux arrivants eux-mêmes sont souvent accueillis dans les groupes de joueurs avec des dotations importantes. Celles-ci les mettent à l'abri des difficultés et dilemmes de choix d'acquisition d'équipement auxquels sont habituellement confrontés les nouveaux joueurs. Les développeurs ont conscience de ce problème, que les joueurs rapportent régulièrement sur les forums officiels, mais une refonte du système économique du jeu serait un développement trop important pour être envisagé dans le contexte dans lequel se trouve la société. On ne peut imaginer simplement « retirer » l'excédent de monnaie en circulation, puisque ces sommes ont été acquises par les joueurs suivant les règles du jeu. La solution à ce problème ne peut ainsi être immédiate ou simple, et ouvrir des chantiers de production à ce niveau est loin d'être à l'ordre du jour. La question de l'économie, bien qu'apparaissant en bonne place dans les *hot-topics* des rapports de management de communauté est donc remise en bas de la liste des priorités.

Mais en attendant que font les joueurs ? Si la monnaie n'a pas de valeur, comment échanger ? Comment comptabiliser et rentabiliser l'investissement en temps de jeu ? Comment créer des alliances, des hiérarchies, des motifs de compétition et des enjeux de réputation ? Et bien dans un premier temps, le plus simplement qu'il soit, les joueurs ont remplacé la monnaie par le troc. La gestion de son économie est défaillante, mais le jeu propose en revanche par ailleurs un système d'artisanat (c'est-à-dire de création d'équipement par les avatars à partir de matières premières récoltées dans l'environnement de jeu) assez complexe. Il requiert à haut niveau une connaissance fine de l'environnement de jeu, voire la mise en place de réseaux de fournitures de matières premières peu communes qui en appelle aux compétences complémentaires d'autres joueurs. Leur production a donc un coût certain, et ils sont relativement rares. Les objets « artisanalement » fabriqués par les joueurs sont alors devenus centraux dans les économies internes développées par les différentes communautés. Comme l'univers de jeu est clos, en mettant les activités d'artisanat et de récolte au centre de l'économie, ce système développé par les joueurs influe sur la valorisation de ces mêmes activités, et donc sur les stratégies développées par les joueurs – notamment au niveau de leurs choix de spécialisation. Le « vieillissement » d'une population de joueurs provoque un effet de bord difficilement prévisible qui affecte la plupart des systèmes de jeu, et, à terme, la dynamique générale de ce dernier. Cet exemple montre à

plusieurs niveaux comment les systèmes de jeu d'un MMOG sont affectés au quotidien et dans le temps par l'usage simultané qui en est fait par une communauté de joueurs, et les répercussions qu'on ces effets par l'existence d'interdépendances multiples entre ces systèmes. Les utilisateurs sont à même de trouver de leur propre initiative des solutions, de développer des « pansements » aux failles éventuelles présentées. Pour autant, ces phénomènes ne peuvent évoluer indépendamment de la sphère de conception.

Ils ont d'abord un impact sur les choix de développement. Chez Stillnode, l'importance prise par le système d'artisanat d'Utopia est devenue une dépendance dans la conception de nouveaux éléments. Les joueurs refusent en effet de voir arriver en jeu des récompenses de missions constituées par des équipements qui pourraient concurrencer d'une quelconque façon ceux « fabriqués » par leurs soins grâce au système d'artisanat. L'économie artificiellement reconstruite en serait menacée. Il devient donc difficile d'implémenter en jeu du contenu nouveau constitué par de l'équipement de qualité supérieure, « récompense » pourtant classique pour ce genre de jeu.

Au-delà, tout nouveau contenu est susceptible de devenir un outil pour pallier les défaillances du système économique. Sur la fin de la période d'observation, un usage différent s'était répandu, consistant à utiliser comme monnaie d'échange les récompenses offertes par un nouveau contenu de jeu, des objets octroyant certaines facilités à gagner des points d'expérience, ceux-ci n'ayant bien entendu pas du tout été prévus en ce sens par les développeurs - et ce étant accueilli avec plus ou moins de circonspection par les joueurs aguerris : *« [Ces objets] suscitent trop d'intérêt, trop de cupidité. D'un outil charitable aidant les nouveaux venus à se battre sans trop subir leur écart avec les vétérans, on en a fait la véritable masse monétaire en activité en jeu* [247]*»*. Ces nouveaux objets s'ajoutent désormais à la liste d'éléments aux fonctions détournées, qui ont des conséquences variées sur le jeu, et avec lesquels il faudra probablement compter pour envisager de nouveaux mécanismes.

Enfin, il est à noter qu'une solution efficace et peu coûteuse à ce problème ne pourrait probablement être trouvée en travaillant en dehors du système de jeu lui-même. Quelques mois avant la fermeture de Stillnode une proposition, déjà apparue en substance sur les forums, mais émergeant dans un contexte plus favorable de production du pôle de *level design*, a retenu l'attention : celle l'implémentation de jeux d'argents (paris, casinos) au sein même de l'univers, qui servirait à récupérer une part de la masse monétaire superflue en jeu. Dans l'exemple cité ici, ignorer le système mis en place par les utilisateurs pour pallier au problème de l'économie, tout

[247] Extrait du forum officiel d'Age of Utopia présent dans les rapports à l'équipe de développement. Avril 2006. "*[These items] are exercising too much interest, too much will of possession. From a generous tool of making the newcomers to fight and not to fee too much the difference to the veterans, they have been transformed into the real active monetary mass in game".*

comme décider d'enlever aux joueurs des sommes acquises en jeu, présenterait des risques forts d'incompréhension et de mécontentement des clients. Mais au-delà du lien financier, cela constituerait une rupture de la relation de confiance entre concepteurs et utilisateurs d'un même produit. À l'inverse, la solution des jeux d'argent intégrés à l'univers du jeu, propose le double avantage de travailler à la résolution du problème *à l'intérieur du système* tout en offrant aux joueurs un renouvellement du contenu ludique.

Les employés de Stillnode travaillent parfois avec, mais plus souvent contre un public d'usagers. Celui-ci doit être pris en compte en permanence, car il altère la marche du monde telle que les concepteurs l'avaient définie. Il apparaît alors une double nécessité contradictoire : celle de veiller sur ces perturbateurs tout en les maintenant à distance. Nous nous pencherons plus en détail sur ce point dans la dernière partie de ce mémoire : après tout, les joueurs ne sont pas des designers. La figure du joueur est ainsi utilisée de manière paradoxale : elle peut avoir un effet de mise à distance en faveur de la légitimité des concepteurs sur les joueurs (« *il a un point de vue trop joueur* ») comme elle peut constituer un argument légitimant à l'inverse le point de vue des joueurs *(« c'est ce que les joueurs veulent »)*, qu'ils se représentent plus qu'ils n'observent.

II. JOUEUR TYPE ET TYPES DE JOUEURS

La population de participants à des univers ludiques en ligne du type de ceux que nous étudions a crû de façon exponentielle depuis quelques années. Selon des estimations non exhaustives qui rassemblent le nombre d'abonnés des titres les plus populaires, elle atteint *a minima* les 21 millions d'utilisateurs au niveau mondial[248]. Ceci étant, elle reste dans cette mesure, une audience très éloignée numériquement de celle plus large des jeux vidéo toutes catégories confondues. L'Entertainment Software Association déclare ainsi dans son rapport de 2010[249] sur les ventes et usages des jeux vidéos que 67 % des foyers américains déclarent jouer à des jeux vidéos, et que les jeux à univers persistants ne représentent que 14 % des pratiques de jeu en ligne (contre 20 % pour les jeux de stratégie, de rôle, d'action et de sport, et 40 % pour les jeux de cartes, puzzles). Les MMOG sont comptabilisés par le rapport parmi les *computer games* qui ne représentent que 5 % des ventes de l'industrie pour 2009. Cette pratique se distingue de ce fait encore plus de celle des loisirs et pratiques culturelles plus classiques (cinéma, lecture, télévision, pratiques sportives). Pour la France, l'enquête sur les pratiques culturelles des Français estime que la pratique des jeux vidéo concerne 36 % de la population française. 12 % des Français jouent une ou plusieurs fois par semaine et 6 % seulement tous les jours ou presque. Ces joueurs plus intensifs sont plutôt des jeunes et des étudiants[250]. 15 % des personnes ayant utilisé Internet au cours du dernier mois l'ont fait pour jouer à des jeux en ligne, cette donnée comprenant la pratique de jeux d'argent en ligne alors que 28 % utilisent leur ordinateur pour jouer à des jeux vidéo[251].

La pratique des univers fictionnels en ligne est un loisir quotidien, un loisir « d'intérieur », qui représente un investissement en temps comparable à celui dédié à la télévision, mais qui requiert une interactivité et un engagement *a priori* plus soutenus, que la réception – même considérée comme une posture active, d'un programme télévisuel. De fait, les prénotions concernant cette pratique la jugent exhaustive au regard de la gestion du temps libre, et par conséquent exclusive au regard d'autres activités culturelles et de loisir, ce qui est difficile à vérifier. Autrement dit, évoluer deux heures ou plus par jour, tous les jours, dans un univers fictif, n'est pas une pratique banale, mais pourrait, à la limite, passer pour un loisir original. Le fait de s'investir dans l'évolution de son avatar en ligne, d'avoir des préoccupations qui résultent de cet investissement,

[248] (Woodcock 2002; Ibe 2009)
[249] Enquête conduite sur 1200 foyers américain par Ipsos MediaCT pour l'ESA. (ESA 2010b)
[250] Question13 « Ont joué à des jeux vidéo au cours des douze derniers mois … » (Donnat 2009)
[251] Question 24 et 25, id.

de s'immerger dans ce que certains nomment le « métajeu »[252] en participant à des forums de discussion ou en ayant une discussion animée d'initié avec un ou une partenaire de jeu dans les transports en commun, est déjà une source d'étonnement plus importante pour un public extérieur. Privilégier ce qui se passe « en jeu » à ce qui a lieu dans la « vie réelle » en refusant, par exemple un dîner entre amis parce que son agenda est déjà rempli par une rencontre ludique qui ne peut être déplacée constitue en revanche un acte que l'on pourra éventuellement qualifier de déviant. Ainsi que le définit Becker : « La déviance est une propriété non du comportement lui-même, mais de l'interaction entre la personne qui commet l'acte et celles qui réagissent à cet acte »[253]. De ce point de vue, l'investissement des joueurs de MMOG dans leur activité peut assurément être défini comme un comportement déviant.

En introduction à son approche de la déviance, Becker écarte de sa focale la présupposition selon laquelle les déviants constitueraient une catégorie homogène, et qui suggère ainsi que « les causes de la déviance se trouveraient dans la situation sociale du déviant »[254]. À la déviance que peut représenter la pratique des univers en ligne est pourtant ici associée une qualification marginale de son audience. À ce comportement hors norme correspond l'attente d'individus hors normes. Parmi les préjugés courants concernant les joueurs de MMOG, les principaux sont ceux rattachés à la perception d'une population essentiellement composée d'étudiants, de chômeurs et d'inactifs de statuts variés, célibataires et sans enfant. La figure que certains journalistes aiment à mobiliser plus tant celle du *geek* mais celle du *nolife* : celui qui, littéralement, n'a pas de vie - en dehors des mondes médiatisés par l'informatique[255]. Le temps d'investissement requis par cette activité, considéré comme peu conciliable avec un mode de vie actif, les contraintes d'une activité professionnelle et d'un cadre familial que l'on pourrait qualifier de « réguliers » est bien souvent associé à l'idée d'un processus de désocialisation qui toucherait les joueurs de MMOG. Ces prénotions renvoient pour cette audience l'image d'une population relativement homogène en termes de modes de vie, et en amont de cette caractéristique, par sa moyenne d'âge, son statut d'occupation et son cadre familial.

De fait, les travaux des *Game Studies* ne se sont qu'assez récemment intéressés aux caractéristiques sociales de l'audience des univers fictionnels en ligne et celle-ci est encore assez mal renseignée actuellement. La fonction identitaire de l'appellation de joueur semble se suffire à elle-même et est rarement interrogée comme une identité localement située. Ainsi, elle ne dit rien, ou très peu,

252 (Garfield 2000; Berry 2007)
253 (Becker 1985:38)
254 (Becker 1985:23)
255 Ici encore, comme on l'a vu lors du chapitre deux, les publics qui se sente concernés par cette qualification y réagissent, comme le suggère le slogan de la chaîne de télévision elle-même intitulée « nolife » créée en 2007: « Il n'y a pas que la vraie vie dans la vie », voir le site de la chaîne : http://www.nolife-tv.com/.

du rattachement à des sphères sociales plus larges de ces individus qui sont pris et définis dans un processus social isolé. Les joueurs apparaissent fréquemment comme une catégorie *per se*, et, de ce fait, *a priori* homogène. Notre recherche nous permet, grâce à l'enquête par questionnaire en ligne adressée aux joueurs d'*Age of Utopia,* d'apporter un certain nombre d'éléments qui éclairent les caractéristiques sociales de l'audience de ce produit. En les mettant à jour, nous cherchons dans un premier temps à montrer que si cette population apparaît bien singulière, et ne contredit pas tout à fait certains traits de l'image du joueur de MMOG. Les données dont on dispose révèlent également que l'on n'a pas non plus à faire à une population socialement homogène. L'hétérogénéité qui est ici mise à jour n'est pas seulement soulignée par les caractéristiques sociodémographiques des joueurs, mais aussi par les pratiques que ces derniers ont respectivement du produit. Ce matériel nous offre l'occasion de questionner la solidité du critère communément utilisé comme indicateur de l'investissement des joueurs en jeu qu'est le temps hebdomadaire dédié à la pratique, et de certaines grilles de lecture des différents modes d'engagement au jeu que sont les profils de joueurs, fondés sur des comportements types.

II.1. Joueur type : la vie réelle des Songeurs.

Ceux qu'on nomme les *nolife*, parce qu'ils investissent des mondes virtuels en tant qu'avatars numériques, plutôt que des espaces de socialisation plus classiques, peuvent pourtant être décrits par des données sociodémographiques classiques. La désignation commune des joueurs comme une catégorie « en soi » est pourvue d'un certain nombre d'attributs sociodémographiques types concernant cette population. Ceux-ci évoquent entre autres une population particulièrement disponible aux loisirs. Les joueurs constitueraient ainsi une population plutôt jeune, relativement dégagée des contraintes d'une vie professionnelle, conjugale, et familiale. Une variante de l'image du joueur est celle qui présente cette population théorique comme rompue à la pratique des supports de loisirs électroniques et à l'usage des technologies de l'information et de la communication et de la sorte, devrait présenter un niveau d'éducation minimal, un niveau de vie permettant l'acquisition de ressources informatiques, et une expérience aiguë de pratiques de loisirs apparentés aux MMOG.

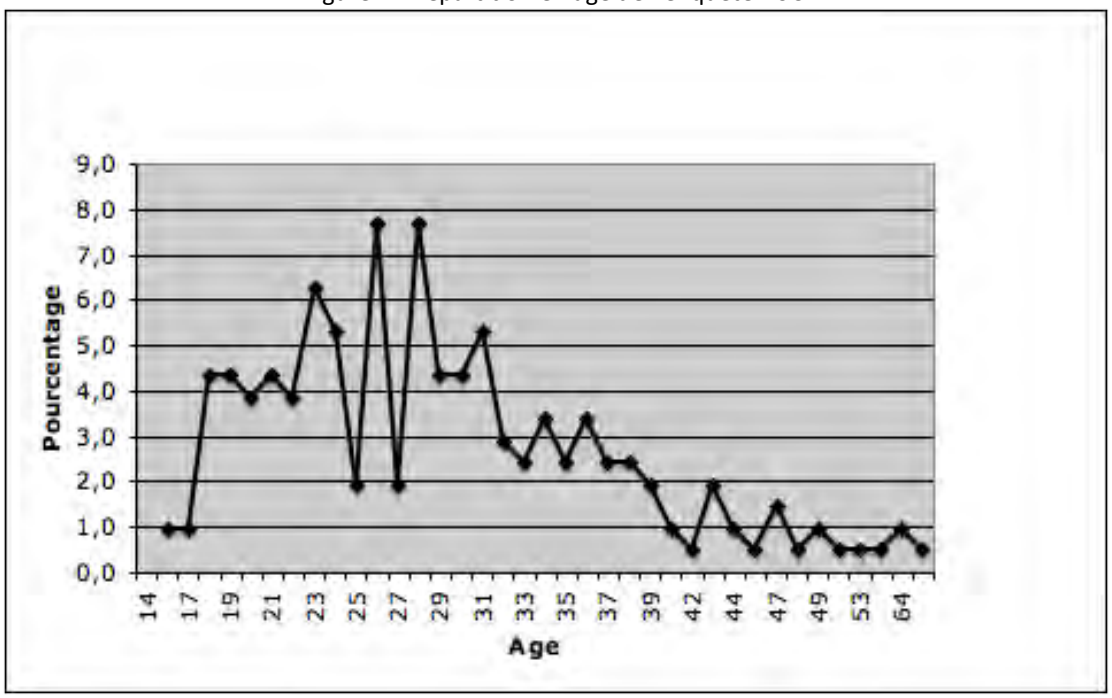
Cette section propose de confronter à ces figures données du joueur et qui sont étendues à celle d'une audience de joueurs, les résultats apportés par l'enquête *Age of Utopia*, menée en 2008 sur un échantillon de plus de 200 Songeurs francophones, que l'on a présentée en introduction. Nous tâcherons d'éclairer la lecture de ces données, qui concernent une population relativement faible

en effectif (208 répondants) par la comparaison avec celles disponibles via différents travaux de recueil et d'analyse de données concernant les profils des joueurs de MMOG. Nous mobiliserons particulièrement le travail de Williams et coll., celui du psychologue Nick Yee mené à une échelle internationale sur, entre autres, *World of Warcraft* (WoW)[256] et ceux, plus récents et menés sur une population francophone dans le cadre d'une thèse en sciences de l'éducation par Vincent Berry, qui concernent des joueurs de *World of Warcraft* et de *Dark Age of Camelot* (DAoC)[257].

II.1.1. Une population particulièrement disponible aux loisirs ?

Les Songeurs présentent-ils des profils sociaux compatibles avec une disponibilité particulièrement élevée aux loisirs ? Dans cette idée l'un des premiers indicateurs possibles est l'âge. Les Songeurs qui ont répondu à notre enquête ont, en 2008, de 14 à 68 ans. La majorité de notre population a entre 20 et 40 ans, avec un âge moyen de 29,2 ans (écart-type : 9).

Figure 2 - Répartition en âge de l'enquête AoU



Le tableau ci-dessous met en vis-à-vis l'âge des Songeurs selon le sexe dans l'enquête Age of Utopia et dans l'enquête *World of Warcraft* de Nick Yee[258]. On remarque que les caractéristiques en termes d'âge de l'audience d'*Age of Utopia* ne sont pas, selon ces résultats, sensiblement différentes

[256] (Williams, Nick Yee, et Caplan 2008; Nick Yee 2010)
[257] (Berry 2009)
[258] (Nick Yee 2005)

de celles de *World of Warcraft*. Ces résultats sont également proches de l'enquête menée sur EverQuest 2[259]

Tableau 1 : Age par sexe et par produit (World of Warcraft/Age of Utopia)

	Femmes		Hommes		Total	
	Wow	AoU	WoW	AoU	WoW	AoU
Moyennes	32,5	30,4	28	28,9	28,3	29,29
Écarts types	10	9,9	8,4	8,7	8,4	9,13

On note également que le sexe semble bien, et sans grande surprise, être un critère discriminant pour la pratique du MMOG, son audience s'avérant fortement masculinisée. Les données concernant l'âge des joueurs peuvent *a priori* paraître plus surprenantes. La concentration de l'âge des joueurs autour de la trentaine présente un âge moyen plus élevé que celui auquel on aurait pu s'attendre. Ce chiffre semble cohérent avec les données fournies par l'Entertainment Software Association (ESA) concernant l'âge moyen des joueurs de jeux vidéo pour l'Amérique du Nord qui, en 2008, est établi à 35 ans[260] (qui ne disent pas pour autant qui joue à quoi, et avec quelle intensité).

En France, l'enquête d'Olivier Donnat sur les pratiques culturelles à l'ère numérique présente néanmoins une population plus jeune, ainsi qu'on peut l'observer sur les résultats pour la question concernant la fréquence de la pratique du jeu vidéo :

[259] Enquête portant sur 7000 joueurs du produit Ever Quest 2 (Williams et al. 2008)

[260] (ESA 2008) Ce chiffre concerne l'usage de jeux vidéo sur consoles ou d'applications ludiques sur ordinateur dans une acception large. L'enquête, réalisée par IPSOS-Media CT pour l'ESA est renouvelée annuellement sur 1200 foyers Nord Américains. Selon ces données la répartition des joueurs par tranches d'âge serait la suivante : 25% en dessous de 18 ans, 49% entre 18 et 49 ans, et 26% à 50 ans et au-delà.

Tableau 2 : Enquête Donnat 2008[261]. Fréquence de pratique des jeux vidéo.				
Sur 100 personnes de chaque groupe	Tous les jours ou presque	ou plusieurs fois par semaine	Plus rarement	Jamais
ENSEMBLE	6	12	18	64
AGE				
15 à 19 ans	21	35	30	14
20 à 24 ans	11	28	38	23
25 à 34 ans	9	19	32	39
35 à 44 ans	6	12	25	57
45 à 54 ans	4	6	12	78
55 à 64 ans	3	3	4	89
65 ans et plus	1	1	3	96
SEXE				
Hommes	9	16	18	57
Femmes	4	8	18	71

L'apport de ces données est de souligner l'existence de variations de la fréquence d'usage en fonction de l'âge, question sur laquelle nous reviendrons ultérieurement. Ces données sont de fait plus proches de celle qu'obtient Vincent Berry avec une moyenne d'âge moins élevée que celle de nos Songeurs pour les joueurs francophones de *World of Warcraft* : 25 ans. Encore moins élevée pour Samuel Coavoux qui relève une moyenne d'âge de 23,6 ans pour l'ensemble des joueurs de WoW interrogés.[262] Berry note cependant que l'âge moyen des joueurs de DAoC, titre antérieur, est plus proche de la trentaine. Ces résultats confirment selon lui l'idée que WoW aurait changé la donne sociologique des MMOG en attirant une population plus jeune.[263] C'est un argument que l'on retrouve chez les joueurs et chez les Songeurs en particulier, qui n'hésitent pas à marquer leur distinction en tant que population « mature ». Même avec une moyenne d'âge de 25 ans, la population est ceci étant, certes jeune, mais déjà assez éloignée des profils adolescents. Cela laisse présager une population dont une part non négligeable se situe davantage dans un début de vie active professionnelle et conjugale que relativement dégagée de type de relation.

La disponibilité présupposée de la population qui constitue l'audience des MMOG peut également être discutée par les résultats de l'enquête *Age of Utopia* qui concernent l'activité des répondants. Le premier constat est que cette population présente bien une forte proportion d'étudiants (28,2 %) qui correspondant aux tranches d'âge inférieures à 25 ans. 22,5 % des

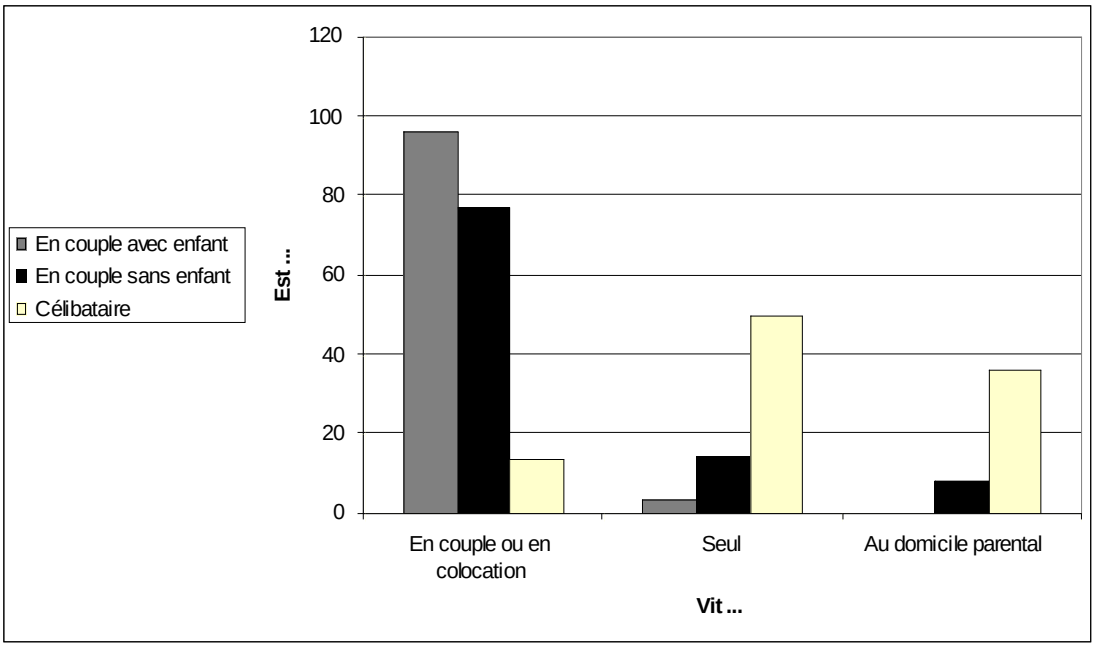
[261] (Donnat 2009), [I-4-1] question 13 : Ont joué a des jeux vidéo au cours des 12 derniers mois...
[262] Enquête par questionnaire en ligne réalisée auprès de près de 1300 joueurs de World of Warcraft. (Coavoux 2010b)
[263] Notamment en abaissant la limitation imposée de fait par le dispositif de souscription : en proposant des cartes d'abonnement prépayées à l'achat, et en permettant conjointement la régulation du temps de jeu via différentes options par les parents des joueurs les plus jeunes.

Songeurs se répartissent par ailleurs dans des statuts d'occupation distincts du statut étudiant, mais pour lesquels on peut admettre une relative marge de liberté quant à la gestion du temps libre (retraités, femmes ou hommes au foyer, chômeurs, indépendants, salariés à temps partiel). On trouve en fait, dans la population des répondants à l'enquête AoU 61 % d'actifs occupés.[264] Ici encore les données de Vincent Berry sur la population francophone de WoW et de DAoC montrent un léger écart de composition avec 36 % de lycéens, étudiants et collégiens, et 52 % d'une population active occupée. Le *Daedalus Project* de Yee, pour sa part, pour une enquête effectuée sur un échantillon de 1931 joueurs de MMOG[265], relève 36,2 % de la population répartie dans des statuts étudiants (33 %), chômeurs ou au foyer. La proportion d'actifs occupés de l'enquête *Age of Utopia* semble cohérente avec cette enquête plus large. Les données récoltées par Nick Yee corroborent également les nôtres quant à la part représentée par des actifs occupés à temps plein, soit environ la moitié de la population dans les deux cas[266]. À titre de repère, nous soulignons que les données concernant l'occupation fournies par l'INSEE pour le recensement de 2006 indiquent à l'échelle nationale une part de 63 % d'actifs occupés.[267] Nous observons donc que, si la proportion d'étudiants dans l'audience d'*Age of Utopia* est bien importante, la façon dont cette population est par ailleurs distribuée dans les différentes catégories d'occupation n'est pas particulièrement marginale.

Concernant l'absence relative de facteurs de contraintes sur le temps de loisirs relevant du domaine privé, nous faisons encore ici un constat nuancé. On a bien une majorité de répondants qui se déclarent célibataires (56 %), 30 % être en couple sans enfant, et seulement 14 % en couple avec enfants. Considérer la seule question de la conjugalité, étant donné la composition en termes d'âge de la population, nous paraît cependant insuffisant. Une question concernant les modes de vie (*vous vivez* …) nuance effectivement la figure « solitaire » en mobilisant la question des modes de cohabitation. En croisant statut marital et mode de vie, on obtient la répartition illustrée par le diagramme suivant :

[264] Dont 49% de salariés à temps plein ; 4,5% de salariés à temps partiel, et 7,5% de travailleurs indépendants.
[265] (Nick Yee 2003a)
[266](Nick Yee 2003b)
[267] (INSEE 2006)

Figure 3 - Modes de vie



En termes cette fois de modes de vie, on voit que la majorité (67 %) des Songeurs vivent sur le mode de la cohabitation, dont 23 % au domicile parental. Parmi les 44 % qui vivent en couple ou en colocation, un peu moins d'un tiers sont des couples avec enfant. Il devient alors difficile de favoriser l'hypothèse selon laquelle la pratique de ce jeu va de pair avec des profils sociaux dégagés des contraintes des modes de vie en collectivité.

De manière plus générale, le présupposé qui construit une image isolée physiquement et socialement du joueur, isolement qui est censé favoriser sa pratique, peut enfin être mis en doute par les indicateurs de continuité des liens sociaux (familiaux comme affinitaires) dans et hors de la pratique du jeu. Effectivement, d'une part, on constate une proportion non négligeable, soit 32,7 % de liens familiaux dans la pratique collective des joueurs : 17,1% de l'échantillon déclare jouer en compagnie de son conjoint, et 15,6% en compagnie d'autres membres de la famille, nucléaire ou élargie (oncle, cousin, etc.). D'autre part, près de 80 % des Songeurs interrogés déclarent entretenir des liens personnels, en dehors de leur pratique, avec au moins l'un de leurs compagnons de jeu. La pratique du jeu vidéo dans un sens plus large n'est pas une pratique aussi isolée qu'elle a pu le paraître. La mobilisation de nouveaux médias et médiums dans la gestion de liens sociaux préexistants, et notamment dans un contexte familial a fait l'objet de nombreuses recherches en sociologie et notamment en sociologie des usages[268]. Ces travaux ont souligné

[268] Ces travaux peuvent, concernant des outils de médiations particuliers tels que le téléphone ou Internet, porter sur leur appropriation par une catégorie particulière (les jeunes, les couples) ou sur leur mobilisation dans les médiations et la construction d'une identité familiale. (Lelong et Thomas 2001; Pharabod 2005; Martin et de Singly 2002; Proulx et Laberge 1995; Livingstone 1999)

depuis longtemps la place importante des technologies de l'information et de la communication dans l'écologie des relations au sein de la famille et entre cercle familial et extrafamilial. La pratique des jeux en ligne peut être l'une composante de cette écologie[269].

I.1.2. Une population élective ?

L'autre masque de la figure du joueur est celui d'une population ayant accès à un niveau de vie et d'éducation relativement élevé. L'argument porte ici sur les coûts matériels et d'apprentissage engendrés par l'abonnement au produit, mais aussi induits par la possession et l'usage du support informatique. Au-delà de l'éducation à un sens large, cette population est également censée être composée d'utilisateurs expérimentés dans la pratique vidéoludique. Autrement dit, la population des joueurs de jeux vidéo et de jeux en ligne *a fortiori* présenterait un caractère électif, en supposant la capacité à mobiliser non seulement du temps de loisir disponible, mais également des ressources matérielles et culturelles importantes. Cette section cherche, dans les caractéristiques de notre échantillon des indicateurs permettant d'interroger la validité de ce portrait. Ne disposant pas de données qui concernent directement le niveau de vie des Songeurs, nous nous sommes intéressées à la répartition de cette population en fonction du niveau d'étude et de la nomenclature des professions et catégories socioprofessionnelles. Ces données tendent plutôt à confirmer pour notre échantillon le profil d'une population sensiblement éduquée et où les catégories socioprofessionnelles moyennes élevées sont légèrement surreprésentées. En matière par ailleurs de compétences ludiques, on interroge la pratique du jeu sur différents types de supports informatiques, celle des MMOG en général, mais aussi celle du jeu de rôle.

Notre population de Songeurs est relativement éduquée : à partir d'une question précisant le dernier diplôme obtenu, on constate que 77 % de la population de notre échantillon déclare au moins disposer d'un niveau baccalauréat ou équivalent, et plus de la moitié (57 %) d'un niveau d'étude supérieur au baccalauréat (universitaire ou non). Notons que ce niveau est — sans réelle surprise, corrélé au statut d'occupation de la population : 40 % des répondants qui ont un niveau de diplôme inférieur ou équivalent au bac sont également des étudiants. Si l'on ne considère que la part de l'échantillon non scolarisée, on constate une plus nette surreprésentation, dans cette population de niveaux d'étude assez élevés : 64,7 % au-delà du baccalauréat, c'est-à-dire presque

[269] En sortant un instant du cadre de l'enquête AoU pour passer à celle de l'observation en jeu sur World of Warcraft, on peut signaler à ce propos que de nombreux joueurs avec lesquels nous avons été en relation sur un moyen terme (les membres de la guilde, par exemple) jouent avec au moins une personne qu'ils connaissent et fréquentent localement. Il s'agit parfois d'un ami, d'un compagnon d'étude ou d'un collègue, d'un frère, d'un père, ou d'un conjoint (rencontré ou non en pratiquant le jeu). On précise que nous avons nous-même pratiqué le jeu en couple, et avec des connaissances professionnelles et amicales.

trois fois la part à l'échelle nationale selon les données fournies par l'INSEE pour le recensement de 2006, soit 22,2 %.[270] La répartition en professions et catégories socioprofessionnelles (PCS) est relativement cohérente avec ce profil d'éducation de notre échantillon. Les catégories qui regroupent l'essentiel de notre échantillon de Songeurs sont, à la première échelle de la nomenclature, par ordre décroissant les professions intermédiaires (26,4 %), les cadres et professions intellectuelles supérieures (18,8 %) et les employés (16,8 %). Autrement dit, en comparaison ici encore avec des statistiques nationales, les professions intermédiaires et les cadres et professions intellectuelles supérieures sont légèrement surreprésentées, tandis que les employés sont légèrement et les ouvriers largement sous-représentés parmi nos Songeurs. Pour plus de précision, si on observe la seconde échelle de la nomenclature des PCS, on peut constater qu'au sein des PCS 3 et 4 prédominent les professions à caractère technique (part des techniciens dans la catégorie professions intermédiaires : 54,5 % ; part d'ingénieurs et cadres techniques d'entreprise dans la catégorie cadres et professions intellectuelles supérieures : 48,7 %). Parmi les employés la population de notre échantillon est répartie entre les employés administratifs d'entreprise (40 %) et les policiers et militaires (20 %). Au regard de son profil d'éducation et de sa composition socioprofessionnelle, notre échantillon de Songeurs semble bien correspondre à un portrait relativement sélectif.

La construction de la pratique des MMOG est inscrite dans la convergence d'un ensemble de pratiques culturelles et de loisirs (cf. chapitre 2). Nous avons, de ce fait, cherché à savoir avec l'enquête AoU, si ce produit constituait pour la plupart des Songeurs une découverte des modalités de partage d'une fiction ou d'un univers ludique, ou si, comme le déclarent les discours endogènes concernant la « communauté », on avait à faire à une audience particulièrement avertie, et qui disposerait de ce fait, d'exigences particulièrement élevées vis-à-vis du produit et de leurs partenaires de jeu. Nous avons donc questionné les Songeurs quant à leur pratique antérieure du jeu vidéo, du jeu de rôle « classique » (papier crayon, sur table, ou grandeur nature), et des Multi-User Dungeons (MUD). Les résultats de l'enquête révèlent une population majoritairement expérimentée dans le domaine des jeux vidéo et notablement dans le domaine du jeu de rôle « classique ». En revanche, l'expérience des fictions partagées en ligne, qu'il s'agisse de MMOG ou de MUD y paraît minoritairement. L'expérience de la pratique du jeu de rôle nous intéressait tout spécialement. L'un des principaux arguments de distinction commerciale d'*Age of Utopia*, sur le marché concurrentiel des MMOG, était en effet largement fondé sur une correspondance particulièrement forte avec le jeu de rôle. De façon plus générale, l'intérêt pour ce produit en particulier pouvait s'expliquer par une affinité spécifique avec le jeu de rôle.

[270] (INSEE 2006).

Et en effet la pratique antérieure du jeu de rôle est bien représentée par une proportion importante, même si non majoritaire de nos Songeurs (42 %). Les effectifs sont bien plus faibles, quoique notables concernant la pratique antérieure de MUD (20 %). Toujours en suivant l'hypothèse d'*Age of Utopia* comme une niche pour des rôlistes peu convaincus par le passage de leur pratique sur un support numérique, on aurait pu penser qu'Utopia pouvait constituer une première découverte du médium jeu vidéo pour une partie importante des Songeurs. De fait, la majorité de l'échantillon est familière avec ce médium, 60 % déclarent une pratique régulière du jeu vidéo avant la découverte d'*Age of Utopia*, et pour 52 % de ceux-ci, cette pratique remonte à plus de 10 ans. AoU constitue une découverte du jeu vidéo pour seulement 9 % des Songeurs interrogés. En revanche, *Age of Utopia* est la première expérience de MMOG pour les deux tiers (66 %) de l'échantillon. Afin mieux qualifier les types d'expériences de MMOG, nous avons demandé à notre échantillon de sélectionner parmi une liste prédéfinie que l'on a tâché de constituer de manière exhaustive du ou des titres (jusqu'à 4) auxquels ils avaient joué avant AoU. Les choix étant nombreux, nous avons regroupé les titres déclarés, tous ordres chronologiques de pratique confondus, en fonction de l'ampleur de leur audience, ce à partir des données et catégories elles-mêmes disponibles sur le site MMOGChart. Nous arrivons ainsi à 3 catégories de produits, qui nous permettent d'évaluer de quelle part de marché des MMOG les expériences antérieures de notre échantillon relèvent. On constate alors que les expériences antérieures de l'échantillon correspondent pour une majorité (58%) à des produits de large et très large audience (soit qui recueillent plus de 200 000 souscriptions). Mais une quantité non négligeable, soit 30% correspondent à des titres plus marginaux, qui ne sont pas recensés par le site MMOGCharts[271].

Pour résumer, l'enquête menée auprès des Songeurs ne permet pas de complètement remettre en cause les figures répandues des joueurs de MMOG. La population ici interrogée est bien majoritairement masculine et célibataire, et comporte une part importante d'étudiants ou d'actifs dont l'occupation laisse supposer un temps disponible conséquent pour les loisirs. Cette population présente par ailleurs un niveau d'éducation relativement élevé, et une répartition dans les catégories socio-professionnelles qui, pris ensembles, laissent deviner pour la plupart un niveau de revenu permettant l'acquisition des ressources matérielles nécessaires à l'activité de jeu comme loisir d'intérieur. Ces résultats dénotent par ailleurs un profil du Songeur qui peut apparaître comme électif, confirmant encore une fois une singularité de l'audience. Cette

[271] Soit parce que leur audience est considérée comme trop faible (leur nombre de souscriptions est inférieur à 10 000 joueurs), soit parce que ces produits sont gratuits, ce qui rend difficile l'évaluation de l'audience, soit enfin parce que non considérés formellement par MMOGCharts comme des MMOG.(Woodcock 2002)

population est enfin majoritairement familiarisée à la pratique d'activités de loisirs sur support électronique, et en proportion plus que notable à la pratique du jeu de rôle. D'un autre côté, et concernant particulièrement la répartition en tranches d'âge, en statuts d'occupation, comme la question des modes de vie, on a pu mettre en avant des éléments qui viennent rejoindre les constats d'autres travaux, en nuançant cette fois le stéréotype largement répandu de l'utilisateur de jeux en ligne. L'enquête *Age of Utopia* dévoile (ou confirme, en s'ajoutant aux résultats par ailleurs obtenus concernant le produit *World of Warcraft*) une population sensiblement plus avancée dans les âges de la vie que celle à laquelle on aurait pu s'attendre : de jeunes adultes plus que d'adolescents, et dont la marginalité vis-à-vis des activités de la sphère professionnelle comme privée et leurs contraintes supposées n'apparaît pas comme un critère dominant. Autrement dit encore, le temps disponible pour l'activité de jeu apparaît somme toute beaucoup moins discriminant pour la pratique du jeu que la disponibilité en termes de ressources culturelles (éducation, la familiarité avec des domaines techniques d'activité, l'expérience de pratiques ludiques apparentées). En somme, et à l'instar de toute pratique culturelle et de loisir, celle des univers partagés en ligne n'est pas indifférente aux caractéristiques sociodémographiques des individus qui y adhèrent. Pour autant l'analyse des données a également révélé un portrait des Songeurs que l'on ne peut décrire comme homogène sur l'ensemble de ses caractéristiques.

II.2. Types de joueurs

Il est pertinent de présenter des éléments de caractérisation sociodémographiques de l'audience composée par les utilisateurs de MMOG, et de souligner à l'encontre des prénotions à son égard, les nuances que l'on peut opposer à son homogénéité présupposée. Néanmoins, l'intérêt de cette approche portant sur un large échantillon de joueurs serait mis en défaut si nous oubliions nous-mêmes que si, précisément, un joueur n'est pas une unité interchangeable, il n'est pas exclu qu'il puisse exister des pratiques du jeu qui diffèrent d'un profil de joueur à l'autre. Le caractère hétérogène de l'audience que représentent les Songeurs ne prend en effet véritablement un sens que lorsque sont questionnées les modalités, en son sein, de la pratique du jeu et que nous abordons comme modes d'investissements respectifs de ses utilisateurs. Les travaux existants tendent à établir des distinctions au niveau de l'investissement des joueurs dans leur pratique en fonction de deux critères principaux : le temps passé en jeu, et les activités préférentielles des

joueurs, comprises au travers du prisme de la question des motivations[272]. Ces deux types distincts d'indicateurs ont pu servir à constituer une typologie des profils de joueurs. Il est intéressant de noter que les chercheurs en sciences humaines ont dans un premier temps mis en avant le critère du temps dédié à l'activité, alors que la première typologie de profils de joueur fondée sur la question des comportements types des joueurs est établie pour les besoins de la conception. Les données de notre enquête nous permettent de mettre à l'épreuve ces deux modes d'approche de catégorisation de l'investissement des joueurs sur une même population. L'indicateur fondé sur le temps passé en jeu, sans être dépourvu d'intérêt, s'avère assez rapidement peu porteur pour l'analyse. D'une part, parce qu'en lui-même il apporte peu quant à la possibilité de qualifier l'activité, d'autre part, parce qu'il permet très peu de mettre à jour des corrélations tant avec les caractéristiques sociodémographiques des Songeurs qu'avec les modalités de pratique que ceux-ci déclarent. Sans pour autant rejoindre l'approche par la question des motivations, porter la focale sur les types d'activités pratiquées par les joueurs nous apparaît sur ce plan beaucoup plus riche.

II.2.1. Du temps à l'activité en jeu.

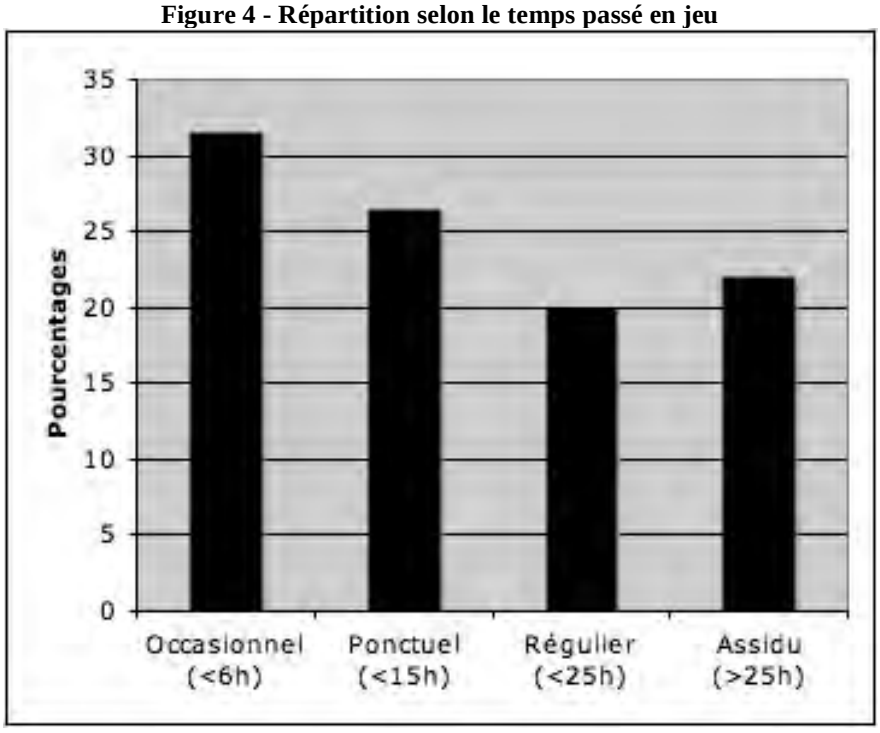
Les joueurs se positionnent *a priori* distinctement quant à leur investissement par rapport au jeu, et donc à la distance « juste » que ce dernier occupe vis-à-vis d'autres objets ou espaces d'activités, ou pour l'exprimer de façon plus commune : vis-à-vis de la « vie réelle ». Aux deux extrêmes de l'investissement, servant plus souvent de référentiel que de figure à laquelle on peut s'identifier totalement, on trouve le *noob* (le *newbie*, c'est-à-dire « le bleu » ou l'amateur au sens qui est opposé à l'expert) et le *nolife*, figure que l'on a déjà évoquée. Ce positionnement reflète l'importance subjective accordée à la pratique et au produit - ainsi que le souligne un Songeur : « Il y a toujours plus nolife que soi », et tend à être objectivé par l'estimation du temps que les joueurs dédient respectivement à leur activité. Il n'est pas rare que les joueurs reprennent à leur compte pour désigner ces extrêmes, les catégories de types de consommateurs utilisées notamment par les services commerciaux des entreprises de jeu vidéo, en distinguant et en se distinguant de leurs pairs via les qualifications alternatives de *casual* ou de *hardcore gamer*. Ces termes ne renvoient pas en eux-mêmes directement à une catégorie de temps dédié à une pratique, mais davantage à un mode d'engagement : le premier a un sens proche de celui de dilettante, et le second d'inconditionnel. Ils y sont plus que fréquemment associés à une mesure du temps dédié à la pratique notamment en France, ou l'analogie est presque systématique. Ceci étant, considérer le

[272] (Bartle 1996; Nicholas Yee 2007; Williams et al. 2008)

temps passé en jeu comme un indicateur de l'investissement n'est pas uniquement une pratique endogène. La quantification de l'investissement des joueurs dans leur pratique via l'estimation du temps hebdomadaire passé en jeu, et la constitution de « profils » de joueurs qui en suit, a été largement mobilisée par les travaux émergeant dans le champ des Game Studies. *The Daedalus Project* estime ainsi à 22,7 heures le temps hebdomadaire moyen passé par les joueurs sur *World of Warcraft*.[273]

Pour notre échantillon de Songeurs, les résultats sont inférieurs : la majorité (58%) des joueurs interrogés joue moins de 15h par semaine.[274] À partir des résultats obtenus sur la déclaration du temps hebdomadaire passé en jeu, nous avons constitué quatre catégories graduées d'investissement en jeu fonction du temps consacré à l'activité. Nous avons considéré qu'au-delà de 6 heures par semaine, les joueurs pouvaient être qualifiés de ponctuels, consacrant une heure par jour en moyenne à leur pratique ; qu'en deçà de 25 heures, on avait à faire à des joueurs réguliers, consacrant entre 2 et 4 heures par jour à *Age of Utopia*, en deçà de 6 heures et au-delà de 25 heures, nous parlons de joueurs occasionnels et assidus. Le diagramme ci-dessous représente la répartition de notre population de Songeurs selon ces catégories de temps passé en jeu.

Figure 4 - Répartition selon le temps passé en jeu



Le temps passé en jeu est assurément un des critères parmi les plus objectivables parmi ceux qui permettent d'évaluer graduellement l'investissement des joueurs dans leur activité. Il s'avère en

[273] (Nick Yee 2005)

[274] Il faut ici prendre en compte le contexte de diffusion du questionnaire, qui intervient au moment où le jeu connaît une situation difficile, la question portant sur les dernières séances de jeu.

revanche être parmi les moins parlants quant à la qualification de ces degrés d'investissement. Les citations ci-dessous, extraites des commentaires libres de l'enquête, nous soulignent sa faible pertinence sur ce point :

> Plus j'avance dans mes études et plus mon temps de jeu se réduit, si bien que les derniers mois, je ne me connectais que pour aider les membres de ma guilde et discuter avec mes amis, tout en travaillant à côté.
>
> Dans la première partie de ma vie sur Oniris, j'ai frisé l'obsession, ce jeu occupait mes pensées nuit et jour. Ça a duré près d'un an. Puis, petit à petit, tout en y jouant autant, j'ai repris une distance normale vis-à-vis de ce que j'ai réussi à remettre à sa place de jeu.
>
> - Commentaires, enquête AoU

L'investissement dans l'activité est difficilement réductible au temps passé dans l'espace du jeu. On peut ainsi réduire son activité en jeu et déclarer un investissement moindre à celui-ci, sans pour autant réduire proportionnellement son temps de connexion. Nous avons par ailleurs cherché à croiser cette variable de catégories de temps passé en jeu avec certaines des autres données disponibles concernant notre population, afin de voir si des profils d'investissement dans l'activité pouvaient émerger au regard de ce critère du temps hebdomadaire passé en jeu. De fait, nos résultats tendent plutôt aller dans le sens du faible potentiel de cette variable à éclairer, en les classifiant, les pratiques des joueurs.

Une autre manière de différencier et de catégoriser l'investissement des joueurs est de tenter d'établir des « profils » de joueurs, fonction d'activités préférentielles typiques. Paradoxalement, cette approche de l'investissement axée sur la qualification de la pratique n'est pas initiée par les travaux des chercheurs en sciences humaines sur les Game Studies, et n'y sera d'ailleurs mobilisée que tardivement. C'est en fait Richard Bartle, le fondateur du MUD éponyme, qui publie en 1966 une première typologie de joueurs réalisée avec la contribution des utilisateurs de ses produits[275]. Cette typologie établit quatre axes majeurs qui permettent de distinguer les joueurs en fonction de modes d'interaction privilégiés que ces derniers entretiennent autant avec les systèmes de jeu qu'avec les autres joueurs : l'exploration, la performance, la sociabilité et la domination[276]. Les *Killers* (domination) sont essentiellement caractérisés par leur tendance à rechercher l'affrontement direct avec d'autres joueurs ; les *Explorers* (exploration) se définissent par une expertise concernant l'environnement et les systèmes de jeu ; les *Socialisers* (sociabilité), sont eux orientés principalement vers la communication et les échanges mondains avec les autres joueurs ; les *Achievers* (performance) enfin cherchent à accomplir un maximum de défis proposés par le jeu.

[275] (Bartle 1996)

[276] La traduction est empruntée à celle proposée dans l'ouvrage collectif Cutlture d'Univers par Irvin Bearcat. (Bearcat 2007)

Il est intéressant de noter que cette typologie est conçue comme un outil à destination des concepteurs de jeux multijoueurs en ligne. L'un des objectifs explicites de Bartle est de soutenir la conception de systèmes de jeu qui permettent de maintenir un équilibre au niveau de la répartition de ces profils – considérés comme entretenant des affinités inégales, dans une population de joueurs. Cette typologie est reprise par la suite sous diverses formes, y compris par certains joueurs eux-mêmes, en devenant une sorte de grille de lecture commune concernant l'appréhension de la population d'un MMOG.

La typologie de Bartle servira de fondation au modèle de traitement de la question des motivations des joueurs de MMOG établi par Yee[277] au travers d'une l'analyse factorielle réalisée sur une enquête auprès un échantillon de 3000 joueurs de MMOG. L'analyse de Yee fait émerger trois composants principaux à la motivation, auxquelles correspondent dix sous-composants, comprenant eux-mêmes davantage de facteurs à un niveau inférieur, de la manière décrite par le tableau suivant :

[277] (Nicholas Yee 2007)

Tableau 3 - Composants et sous composants de la motivation chez les joueurs de MMOG selon Yee.

La performance	Le social	L'immersion
L'avancement *le progrès, le pouvoir, la possession, le statut*	La sociabilité *la discussion triviale, aider les autres, se faire des amis*	La découverte *l'exploration, la lore, trouver des détails cachés*
Les mécanismes *les chiffres, l'optimisation, la modélisation, l'analyse*	Les relations *les liens personnels, la mise en avant de soi, trouver et donner du soutien*	Le jeu de rôle *la storyline, l'histoire du personnage, les rôles, la fiction*
La compétition *le défi, la provocation, la domination*	Le travail d'équipe *la collaboration, les collectifs, les victoires collectives*	La personnalisation *l'apparence, les accessoires, le style, les couleurs*
		L'évasion *Se détendre, s'évader de la vie réelle, éviter ses problèmes*

Ce modèle d'analyse sera reconduit avec Williams et Caplan pour le traitement de l'enquête menée un large échantillon de joueurs d'EverQuest 2[278]. Si elles offrent une perspective plus détaillée et moins exclusive sur ce que peut représenter le jeu pour les joueurs, en restant conduites par la question des motivations et non des activités, ces études ne questionnent pas à proprement parler leurs pratiques.[279]

Nous avons nous aussi inclus dans notre enquête auprès des joueurs d'Oniris, des questions qui concernent l'activité des joueurs en jeu. Nous n'avons pas cherché de prime abord à définir des modes de comportement ou d'interaction à la façon de Bartle, mais à interroger les joueurs alternativement sur leur préférence et sur l'importance réelle, dans leur pratique, d'activités que

[278] (Williams et al. 2008)

[279] C'est pourtant l'une des promesses de l'enquête menée sur Ever Quest 2, qui doit joindre à l'enquête par questionnaire auprès d'un large échantillon de joueurs et analyse de données émanant des serveurs de jeux et fournis par l'éditeur.

nous avons rassemblées en un nombre limité de catégories. Bien que certains des critères de différenciation mobilisés par Bartle, Yee, Williams et Caplan, émergent dans ce choix de catégories, notre approche accorde au final une importance particulière aux usages prescrits et réels du jeu et de ses mécanismes, et à la distance des types d'activités à ce que nous considérons comme les activités « au cœur » du jeu. Suite à nos périodes d'observation en entreprise et en jeu, ainsi qu'aux entretiens réalisés avec les joueurs, nous avons préalablement retenu 7 types d'activités considérées comme pertinentes, dont quatre sont des catégories endogènes, au sens où elles sont assez clairement cadrées à la fois par les joueurs, par les concepteurs, et par leur inscription dans les systèmes de jeu :

1) l'activité de jeu contre l'environnement (*JcE*) : sur un mode solitaire ou collectif, le joueur affronte la « machine » c'est-à-dire l'environnement de jeu, via les systèmes de jeu qui impliquent la plupart du temps une progression de l'avatar (sur le principe de progression, voir II) ;

2) l'activité de jeu contre les autres joueurs (*JcJ*) : sur un mode solitaire ou collectif, le joueur affronte via les systèmes de jeu d'autres joueurs ;

3) l'activité de jeu d'artisanat et de négoce qui consiste à mobiliser les systèmes de récolte de matières de production et d'artisanat prévus par les systèmes de jeu (*Craft*);

4) l'activité de jeu fictionnelle qui s'effectue sur un mode narratif : le jeu de rôle (*Jd*R), activité collective, qui implique l'immersion dans un personnage construit par le joueur et une narration collaborative avec des partenaires de jeu, cohérente ou non avec l'environnement proposé par le produit.

Nous avons ajouté à ces catégories endogènes trois types d'activités dont la distinction apparaissait pertinente *a priori* :

5) l'exploration, qui peut prendre l'image de la promenade à travers l'univers, mais implique également l'acquisition d'une expertise sur l'environnement et les systèmes de jeu (recherche d'information) ;

6) la rencontre et la discussion (*Chat*) avec d'autres joueurs, en tant qu'activité à part entière, qu'elle soit orientée vers le jeu ou mondaine ;

7) l'activité de gestion concernant l'avatar du joueur et ses possessions, le collectif dans lequel il est inscrit et ses actions (*logistique*).

Nous avons proposé successivement aux répondants de classer ces activités selon un ordre de préférence, dans un second temps, selon le temps effectivement dédié à celles-ci en jeu. La

première question était formulée de la manière suivante : « En vous fondant sur vos dernières sessions de jeu, classez les activités en jeu suivantes selon votre préférence … ». La seconde : « Classez ces mêmes activités selon la proportion de temps réelle que vous y avez dernièrement consacré sur une session de jeu ». Bien entendu, nos résultats concernent des pratiques déclarées, et non observées, avec les biais possibles dont il nous faut tenir compte. Au vu de la taille de notre échantillon qui ne le permet pas toujours, nous avons par la suite jugé pertinent de regrouper ces activités en quatre catégories, qui entretiennent un rapport hiérarchique fondé sur la distance aux prescriptions induites par les mécanismes de jeu. Au final, la distinction des types d'activités retenue pour le traitement statistique est la suivante :

Combat (*JcE/JcJ*) : activités que nous définirons comme primaires, inscrites dans le principe de progression principal et prescrites par les mécanismes de jeu.

Artisanat et commerce (*Craft*) : activités secondaires, inscrites dans le principe de progression horizontale, prescrites en tant que support aux activités primaires par les mécanismes de jeu.

Narration et immersion (*Jd*R / *Exploration*) : activités tertiaires car ne présentant de dépendance ni aux autres types d'activités ni aux mécanismes de jeu.

Discussion et logistique (*Chat, logistique*) : activités parallèles et qui entretiennent dont dépendent fréquemment ou ponctuellement les autres types d'activité.

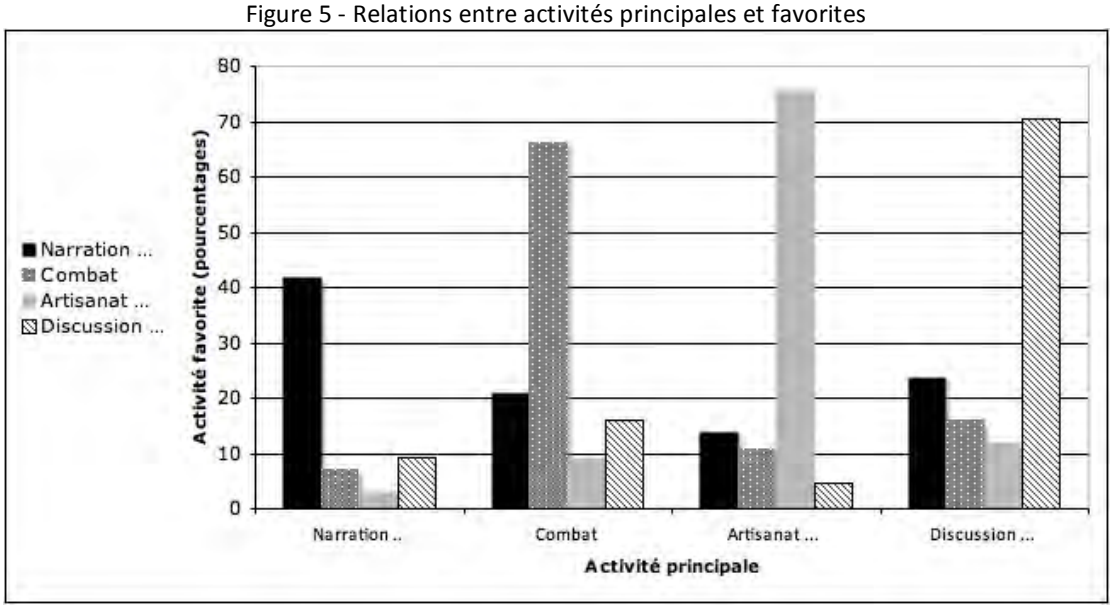
Les résultats obtenus pour cette classification en types d'activités font émerger une hiérarchie entre ces dernières, au sens où non seulement il n'y a pas de convergence totale chez les Songeurs concernant la préférence comme le temps réel dédié au type d'activité, mais certaines d'entre elles apparaissent comme dominantes. On peut observer la façon dont les Songeurs se répartissent entre activités préférentielles (l'activité est déclarée comme une activité favorite) comme en temps réel dédié (l'activité est déclarée comme celle à laquelle le joueur consacre le plus de temps lors des parties de jeu) dans le tableau récapitulatif ci-dessous.

Tableau 4 – Enquête AoU. Types d'activités selon la préférence et la fréquence

Types d'activités	Activité favorite (%)	Activité principale (%)
Combat	27,3	30,2
Discussion et logistique	21,5	29,8
Artisanat et commerce	16,1	21
Narration et immersion	35,1	19
Total	100	100

Si, comme on pouvait l'anticiper, activités préférentielles et activités réelles ne se recoupent pas parfaitement, il y a bien une relation entre les deux, ainsi que l'illustre le diagramme suivant, montrant la répartition pour chaque activité déclarée comme préférentielle, du temps d'activité réelle déclaré :

Figure 5 - Relations entre activités principales et favorites



Ainsi, les activités déclarées comme préférentielles se trouvent être majoritairement les activités auxquelles les Songeurs déclarent effectivement consacrer le plus de temps en jeu. La principale exception ici est la préférence pour l'activité de jeu de rôle, qui ne correspond qu'à 42 % au temps principal dédié en jeu. Le caractère tertiaire que nous avons relevé de ce type d'activité, et sur lequel nous reviendrons dans la section suivante peut en partie expliquer cette inadéquation. L'activité qui montre à l'inverse la correspondance la plus forte entre préférence et temps réel dédié est l'artisanat (76 % des joueurs déclarant préférer l'activité d'artisanat déclarent également qu'elle est leur activité principale).

Un fait notable est que le temps passé en jeu et la déclaration des activités principales (en temps dédié) apparaissent indépendants : le niveau de temps passé en jeu ne semble pas corrélé à un type particulier d'activité. Ainsi, que les joueurs aient une activité en jeu davantage orientée vers l'artisanat, le jeu de rôle ou le combat, ils sont indifféremment répartis dans les catégories de joueurs « occasionnels », « ponctuels », « réguliers », ou « assidu ». Plus encore, si les caractéristiques sociodémographiques des Songeurs semblent avoir peu d'impact sur le temps qu'ils consacrent au jeu, elles ne paraissent pas sans relation avec les types d'activités qui y sont principalement pratiquées.

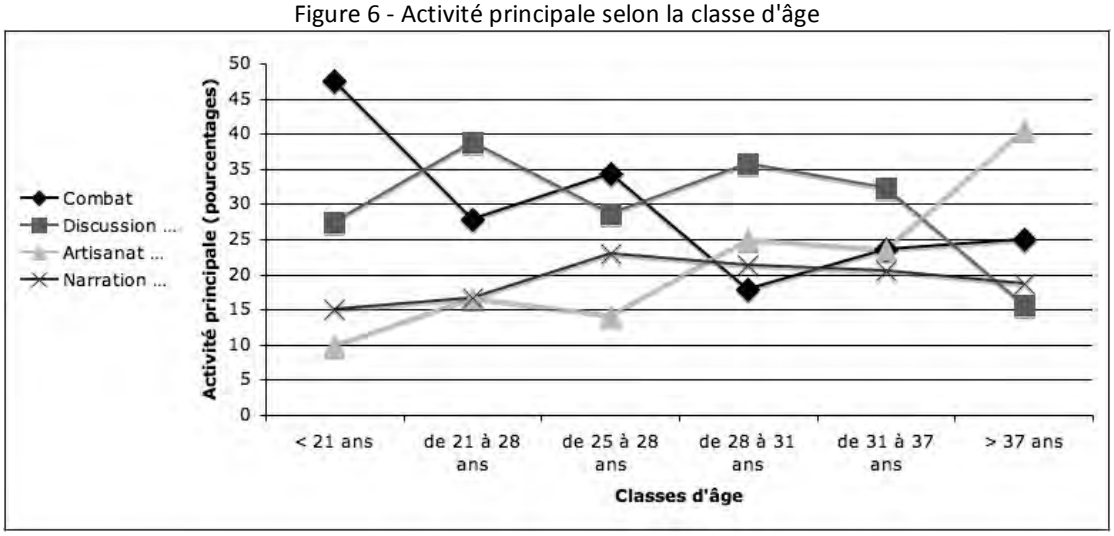
II.2.2. Les facteurs d'influence sur les types d'activité en jeu

La dimension sociodémographique

Il semblerait ainsi que si les joueurs investissent relativement indifféremment leur temps en jeu en fonction de leur profil social, l'âge, le sexe, l'occupation, le niveau de diplôme, ainsi que le mode de vie, ces derniers ne sont pas des critères indifférents à l'investissement dans certaines activités en jeu plutôt que d'autres.

L'activité de combat apparaît plus attractive pour nos jeunes Songeurs (23 ans et moins), alors qu'une proportion importante de leurs aînés déclare l'artisanat et le commerce comme activité à laquelle elle dédie le plus de temps en jeu. De manière plus générale, et ainsi que le dévoile le graphique ci-dessous, l'activité de combat décroît en fonction de l'avancée en âge des joueurs, au profit de l'activité d'artisanat et de commerce.[280]

Figure 6 - Activité principale selon la classe d'âge



Quant à la correspondance entre type d'activité et sexe, elle laisse apparaître que les Songeuses sont proportionnellement plus nombreuses que les Songeurs à déclarer une activité orientée vers la discussion et la logistique, puis vers l'immersion et la narration. Les Songeurs déclarent eux principalement le combat comme activité principale (tableau ci-dessous).

[280] La classe d'âge comprise entre 28 et 34 ans, présente, à l'égard de cette tendance, un profil singulier, puisque délaissant plus particulièrement le combat et la narration au profit des activités de discussion et de gestion. Il faut noter à ce sujet que cette tranche d'âge représente également la part la plus importante de Songeurs déclarant jouer avec leur conjoint (51%).

Tableau 5 – Enquête Age of Utopia – Sexe et activité principale en jeu.

	Combat	Discussion et logistique	Artisanat et commerce	Narration et immersion	TOTAL
Masculin	33,7	27,1	21,7	17,5	100
Féminin	15,4	41	17,9	25,6	100
TOTAL	30,2	29,8	21	19	100

p<0,08 (Assez significatif)

Le statut d'occupation, qui n'avait pas montré de corrélation significative avec le temps passé en jeu, met ici en avant que les étudiants sont plus nombreux à déclarer comme activité principale le combat et sont sous représentés dans l'artisanat et le commerce, alors que les salariés à temps plein présentent un profil opposé. On retrouve certains éléments de ce découpage avec le croisement des professions et catégories socioprofessionnelles des Songeurs avec les activités principales, que présente le tableau 5.

Tableau 6 - Enquête Age of Utopia - PCS et activité principale en jeu.

	Combat	Discussion et logistique	Narration et immersion	Artisanat et commerce	TOTAL
Cadres et professions intellectuelles supérieures	16,7	27,1	20,8	35,4	100
Professions intermédiaires	25	38,5	23,1	13,5	100
Employés /Ouvriers	33,3	23,8	14,3	28,6	100
Sans activité professionnelle	42,9	28,6	17,5	11,1	100
TOTAL	30,2	29,8	19	21	100

p<0,01 (significatif)

Les cadres et professions intellectuelles supérieures sont surreprésentés dans l'activité d'artisanat et de commerce, et sous représentés dans celle de combat, présentant ainsi le profil inverse de celui des Songeurs sans activité professionnelle (principalement, rappelons-le, des étudiants). Les professions intermédiaires sont elles particulièrement présentes dans l'activité de discussion et de logistique

Le rapport qui peut être établi entre niveau de diplôme et activité principale en jeu complète l'observation des tendances précédentes, en confirmant l'existence d'une dépendance entre le

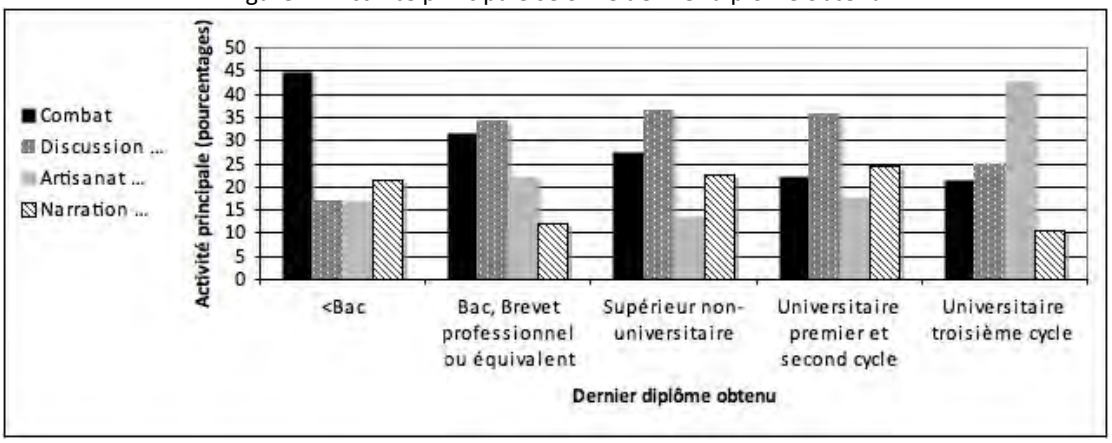
niveau de diplôme et l'activité principale déclarée. Ainsi plus les Songeurs sont diplômés, moins ils déclarent le combat comme activité principale en jeu, et plus l'artisanat et le commerce semblent prendre une importance centrale.

Tableau 7 – Enquête Age of Utopia - Dernier diplôme obtenu et activité principale en jeu

	Combat	Discussion et logistique	Artisanat et commerce	Narration et immersion	TOTAL
< Bac	44,7	17	17	21,3	100
Bac, Brevet professionnel ou équivalent	31,7	34,1	22	12,2	100
Supérieur non-universitaire	27,3	36,4	13,6	22,7	100
Universitaire premier et second cycle	22,2	35,6	17,8	24,4	100
Universitaire troisième cycle	21,4	25	42,9	10,7	100
TOTAL	30,2	29,8	21	19	100

ɔ<0,05 (significatif)

Figure 7 - Activité principale selon le dernier diplôme obtenu



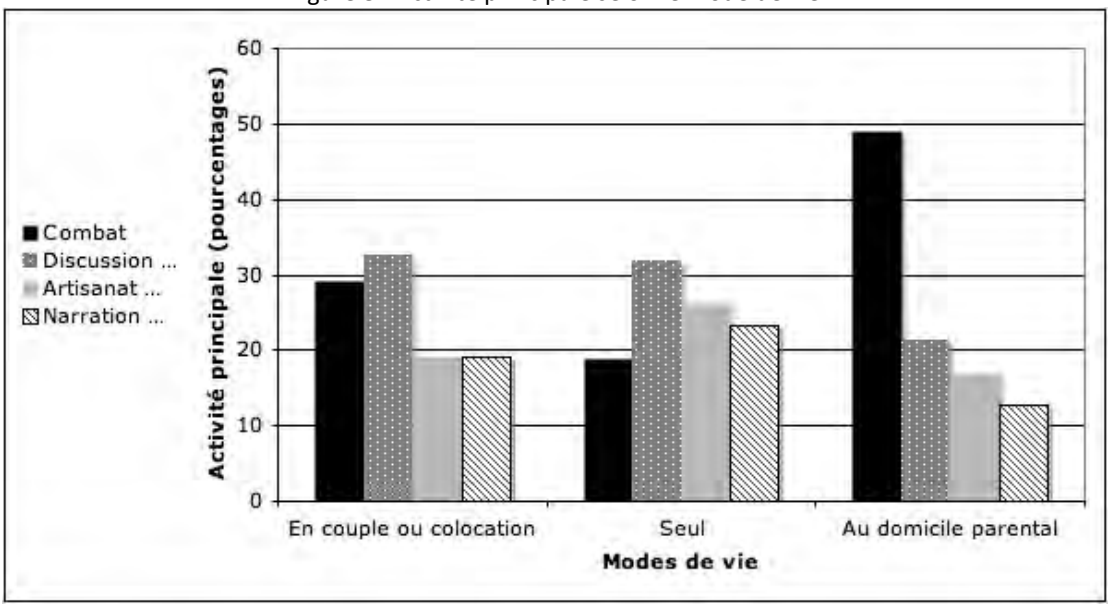
La question des modes de vie tend également à recouper ces observations :

Tableau 8 – Enquête Age of Utopia – Mode de vie et activité principale en jeu

	Combat	Discussion et logistique	Artisanat et commerce	Narration et immersion	TOTAL
Au domicile parental	48,9	21,3	17	12,8	100
En couple ou colocation	29,2	32,6	19,1	19,1	100
Seul	18,8	31,9	26,1	23,2	100
TOTAL	30,2	29,8	21	19	100

p<0,05 (significatif)

Figure 8 - Activité principale selon le mode de vie



À partir de l'ensemble des résultats ci-dessus, on peut proposer de compléter les profils d'activités par l'association de certaines caractéristiques sociodémographique. Les deux figures extrêmes de cette typologie seraient celle des « combattants » et celle des « artisans ». L'activité primaire de combat est ainsi particulièrement attractive pour la part la plus jeune, la moins diplômée et celle où les femmes sont le moins représentées de notre population, tandis que l'artisanat et le commerce trouvent plus majoritairement leur public dans la part la plus âgée, la plus diplômée, et là où l'on trouve le plus de joueuses chez les Songeurs. Entre les deux, la discussion et la logistique semblent principalement investies par une population médiane, tant en termes de classe d'âge que de niveau d'éducation, d'occupation ou de PCS. Les activités de

narration et d'immersion apparaissent comme étant les plus neutres, il est difficile de faire émerger les concernant un profil sociodémographique singulier.

La dimension de la pratique ludique

Ceci étant, de façon plus significative encore qu'avec le profil sociodémographique, l'activité principale est corrélée à des dimensions internes à la pratique, sans être pour autant directement inscrites dans les systèmes de jeu. Pour être plus explicite : la prédominance d'un type activité paraît en fait dépendre tout particulièrement, d'une part, de la longévité de l'expérience de jeu, de l'autre, de l'autre du développement d'une sociabilité en jeu et des modalités présentées par cette dernière. L'intérêt à l'activité « primaire » qu'est le combat, particulièrement centrée sur les systèmes de jeu semble ainsi décroître avec la durée totale de la pratique du produit, alors que la discussion et la logistique prennent une place plus prépondérante, ainsi que le présente le tableau suivant :

Tableau 9 - Enquête Age of Utopia - Période totale de jeu et activité principale en jeu.

	Combat	Narration et immersion	Artisanat et commerce	Discussion et logistique	TOTAL
Moins d'un an	43,5	24,2	9,7	22,6	100
De un à deux ans	29,3	17,1	24,4	29,3	100
Plus de 2 ans	18	16,4	27,9	37,7	100
TOTAL	30,2	19	21	29,8	100

p<0,02 (Très significatif)

À moins d'un an d'expérience du jeu, l'activité de nos Songeurs est ainsi principalement orientée vers les activités primaires et secondaires, délaissant (ou ignorant) l'activité d'artisanat et de commerce. De un à deux ans de jeu, les activités sont distribuées sans présenter d'écarts notables. À plus de deux ans, l'attraction vers l'activité primaire est faible, alors que les activités parallèles et secondaires sont surreprésentées. L'hypothèse d'une évolution de la pratique de l'espace du jeu dans le temps est également soutenue par les résultats obtenus grâce à la question qui était ainsi directement posée aux Songeurs : « Cet ordre d'importance a-t-il évolué au fil du temps passé en jeu ? ». Parmi les Songeurs qui ont déclaré un changement notable de l'ordre d'importance 44,4 %

ont également déclaré que les activités parallèles (discussion, logistique) étaient leurs activités principales en jeu, et, inversement, les Songeurs ayant déclaré une absence de changement de cet ordre – qui sont aussi principalement de « jeunes » arrivants en jeu — sont nombreux à également déclarer les activités primaires (combat) comme activité principale.

Nous avons également demandé aux Songeurs quels étaient les facteurs ayant principalement pesé sur l'évolution de l'ordre d'importance de leurs activités en jeu. Il apparaît alors l'évolution de l'investissement lu au travers de l'activité principale ne présente pas une modalité unique. Le tableau 10 montre nettement que l'insertion dans un groupe de joueurs est un facteur affectant les activités parallèles, que l'optimisation et la spécialisation du personnage affectent les activités primaires et secondaires, aux dépens des activités tertiaires (narration et immersion) et que l'évolution du contenu, de l'audience du jeu affectent très largement les activités parallèles, ainsi que les activités tertiaires.

Tableau 10 - Enquête Age of Utopia - Facteurs d'évolution des types d'activité et activité principale en jeu.

	Combat	Narration et immersion	Artisanat et commerce	Discussion et logistique	TOTAL
Insertion dans un groupe de joueurs	28,5	18,1	16,6	36,8	100s
Optimisation, spécialisation de l'avatar	34,9	11,9	30,2	23	100
Évolution du jeu (contenu, communauté) et du rapport au jeu	20,7	23,9	17,4	38	100
TOTAL	28,7	17,5	20,9	32,8	100

p<0,01 (Très significatif)

Ces résultats, en faisant apparaître une dimension longitudinale aux modalités de la pratique des joueurs, nous conduisent à revenir au jeu comme objet. L'évolution des pratiques des Songeurs pourrait ici être expliquée par un affaiblissement de l'intérêt pour certaines activités lié à l'usage prolongé du jeu. Les joueurs, dans la logique du déploiement d'une « carrière »[281] type seraient

[281] L'approche par le concept de carrière est précisément celle à laquelle invite Samuel Coavoux(Coavoux 2010b), mais dans ce cas, au sens de la « modélisation du processus d'engagement dans une pratique sociale », empruntant à Becker et Strauss (Becker et Strauss 1956). L'inconvénient de cette perspective est selon nous qu'elle tend à cristalliser la question de l'engagement autour d'une modalité unique, qui est celle de la carrière dite « compétitive ». Si on s'accorde avec le caractère central des activités qui caractérisent celle-ci, notre approche souhaite, à l'inverse, souligner l'ensemble des possibles qui s'articulent autour de ce mode d'engagement, prescrit et dominant.

ainsi susceptibles d'exploiter successivement les activités prescrites par les systèmes de jeu (primaires, puis secondaires) avant de se tourner plus principalement vers ses activités tertiaires et parallèles, dans lesquelles ils peuvent mettre à profit l'expérience comme l'expertise développées antérieurement. Mais on pourrait tout autant dans le cas présent attribuer ces évolutions à une absence de renouvellement du contenu du jeu. Le sens donné au repli sur les activités d'immersion, de narration, de discussion et de logistique, activités mobilisant dans une moindre mesure les mécanismes et contenus du jeu, serait alors assez différent.

Comme le souligne l'impact du facteur « insertion dans un groupe de joueurs » sur le type d'activité principale, ce dernier s'avère très largement dépendant des degrés et modes de sociabilité en jeu. Ainsi, en cohérence avec la durée totale de la période de jeu, les joueurs principalement orientés vers le combat disposent d'une liste de contacts en jeu moins fournie que ceux qui déclarent comme activité principale les activités parallèles ou secondaires. Sur les joueurs ayant déclaré avoir moins de 15 contacts dans sa liste d'amis, 50 % consacrent la majeure partie de leur temps aux activités de combat, alors que plus de 50 des joueurs déclarant avoir plus de 30 personnes dans leur liste de contacts ont principalement des activités de discussion, logistique, d'artisanat et de commerce.

Autrement dit le développement quantitatif de liens interpersonnels en jeu, qui peut être un effet cumulé induisant la longévité de l'expérience de jeu, l'insertion dans des collectifs et la prise de responsabilité au sein de ceux-ci semble, chez les Songeurs, aller de pair avec une orientation vers des activités moins au centre de l'expérience de jeu. Au-delà de l'influence de la sociabilité considérée sur un mode quantitatif, nos résultats tendent également à souligner l'impact qualitatif de cette dernière sur les pratiques différentielles du jeu, en mettant en avant la correspondance entre la présence de liens familiaux avec les partenaires de jeu et le type d'activité déclarée comme principale, qui semble affecter particulièrement les personnes jouant en couple, dont les activités sont principalement des activités parallèles ou tertiaires.

Tableau 11 - Enquête Age of Utopia - Liens familiaux et activité principale en jeu.

	Combat	Narration et immersion	Artisanat et commerce	Discussion et logistique	TOTAL
Conjoint	5,9	29,4	23,5	41,2	100
Famille nucléaire et large	34,4	12,5	21,9	31,3	100
Pas de liens familiaux	34,8	18,1	20,3	26,8	100
TOTAL	29,9	19,1	21,1	29,9	100

p<0,05 (significatif)

L'exposé de la diversité des profils de joueurs considérés sous l'angle des modalités de leur pratique doit donc prendre en compte plusieurs dimensions. Nous avons, pour notre part, relevé une dimension sociodémographique exogène à cette pratique, à laquelle se superpose sans se confondre une dimension endogène qui met en relation certaines modalités de la pratique des Songeurs avec ces modes spécifiques d'investissement au jeu. Par exemple, deux facteurs mettant en jeu une dimension longitudinale : l'âge, et l'expérience du jeu, montrent des attractions particulières avec une certaine pratique du produit qui s'éloigne des activités primaires, sans pour autant être eux-mêmes systématiquement dépendants : un joueur expérimenté peut apparaître dans les classes d'âges les moins élevées de l'échantillon, et inversement. Cet aspect multidimensionnel éclaire de façon plus fine la diversité comme la complexité des liens qui existent entre joueurs et investissement au jeu.

Les joueurs interviennent au quotidien dans le travail des concepteurs, sans pour autant que ceux-ci connaissent ou considèrent utile de connaître les caractéristiques des profils sociaux et des pratiques des Songeurs. Pourtant, ceux-ci forment bien une population, qui apparaît moins homogène sur ces deux plans que celle dont l'image est portée par le travail de conception. La spécificité de l'audience que composent les Songeurs, en termes sociodémographiques, tient dans sa forte masculinisation, la représentation importante du statut étudiant en son sein, mais surtout dans son niveau élevé d'éducation et d'expérience antérieure de pratiques culturelles et de loisirs apparentés. La population à laquelle nous avons à faire est finalement moins marquée par une disponibilité matérielle aux loisirs ou par un isolement social relatif à la sphère professionnelle comme privée, que par une disponibilité culturelle à la pratique. Elle apparaît également sur ces critères, présenter une distribution moins homogène, et moins en marge que celle qu'induisent les stéréotypes concernant les joueurs en ligne. Cette diversité trouve un reflet dans les modalités de l'investissement dans la pratique, soit dans la façon dont les joueurs, en fonction de ces facteurs exogènes au jeu, vont être attirés plus spécifiquement vers certaines activités proposées par le produit plutôt que par d'autres.

Ainsi si l'âge, ou le statut d'occupation ne présentent pas d'influence apparente sur le temps que les joueurs passent hebdomadairement en jeu, ils font émerger des relations avec le type d'activité principalement pratiquée par les joueurs sur ce temps de jeu. De plus, la pratique elle-même introduit des facteurs endogènes de différenciation, affectant également ces activités. Les modalités d'investissement des joueurs évoluent ainsi sur la longue durée de la pratique, selon une

tendance générale dans le cas observé à s'écarter des activités au cœur des mécanismes de jeu, sans pour autant que ce type d'évolution puisse être affirmé comme modèle unique pour les MMOG. Les joueurs ne sont pas non plus dans leur pratique des individus isolés, et les modes de socialisation en jeu sont un critère à prendre en compte conjointement aux précédents si l'on souhaite appréhender les influences agissant sur les modalités et à l'évolution de l'investissement individuel en jeu. Ici mise en avant comme point de départ plus pertinent que le temps dédié à la pratique pour la compréhension de la multiplicité des formes d'investissement de la pratique, la question de l'activité reste pour autant presque entière. Il convient maintenant de détailler les raisons qui ont conduit à présenter les catégories principales de l'activité en jeu sur un mode hiérarchique, et, plus largement, de s'appuyer cette fois sur des matériaux qualitatifs afin de décrire plus finement l'activité des joueurs.

PARTIE 3 / PRATIQUES

Nous venons de voir, en conclusion d'une deuxième partie de ce mémoire consacrée à la fabrique des univers ludiques que, bien plus que le temps qu'ils passent en jeu, ce que les Songeurs y font apparaît être un point essentiel pour comprendre leur rapport au monde de jeu. La question essentielle que cette partie dédiée aux pratiques des joueurs est celle de ce que veut dire jouer à un MMOG ? Pour y répondre, on en appellera celle fois principalement aux observations que nous menées en jeu, ou plutôt en entrant dans l'univers d'Utopia par le biais d'un avatar, mais surtout en jouant à *World of Warcraft*. Le niveau microsociologique que nous adoptons ici nous permet être la plus à même de restituer l'expérience de jeu avec la cohérence de son caractère contingent et la plasticité de ses espaces: on s'intéresse de très près à ce que veut dire jouer, et jouer ensemble, via des technologies de l'information et de la communication. La question centrale que pose cette thèse est en effet celle des rôles tenus par les joueurs, les concepteurs et les technologies dans la négociation pour la définition du monde de jeu. C'est la place prise par l'activité de jeu, dans sa dimension à la fois à la fois la plus large et la plus quotidienne possible dans cette négociation que l'on propose de traiter ici. Nous aborderons ainsi les univers en ligne comme des espaces qui proposent un spectre assez large d'activités dont la plupart sont coordonnées les unes aux autres et partiellement cadrées par les définitions courantes du monde. Nous les décrivons également comme des espaces pour les rencontres ludiques, qui autorisent et encouragent des activités de coordination à distance. La question du rapport entre les joueurs, le jeu et les technologies qui soutiennent leur pratique est tout particulièrement soulevée ici au travers de la description des moments forts de l'activité collective : les raids, mais aussi par les moments « faibles » que l'on peut observer en amont et en aval de ceux-ci.

Jouer, c'est faire quoi ?

Le jeu, nous l'avons souligné en introduction, est avant tout une interaction. Les MMOG constituent un espace culturel, social et technique dont la fréquentation est routinière, qui est propice à des rencontres ludiques, et qui fournit certains des éléments du cadrage de ces interactions. Mais la confusion entre la pratique d'un univers virtuel et la qualification de l'activité qui s'y déroule comme jeu est facile. Il est plus que courant qu'on ne joue pas lorsque l'on est connectés à un univers virtuel, tout comme la pratique de l'un d'entre eux déborde largement le cadre de l'espace logiciel qui le représente. Avec ce premier chapitre, c'est la polysémie de

l'expression « jouer à un MMOG » que l'on souhaite faire ressortir, au travers notamment de la multiplicité dévoilée par les expériences d'observation participante. Celle-ci autorise surtout à ne pas se contenter de lister l'ensemble des modes possibles de représentations et de pratiques de ces mondes de jeu, mais à établir des relations entre ces différents rapports à la pratique du jeu et aux espaces médiatiques dans lesquelles elle se déroule.

Technologies du jouer ensemble

Pour une pratique ludique menée en ligne, l'extension, la réduction ou la qualification d'espaces du jeu passe *a fortiori* par une négociation non seulement entre joueurs, ou entre joueurs et concepteurs, mais encore entre les joueurs et les technologies, que celles-ci soutiennent le logiciel de jeu et l'expérience ludique telle qu'anticipée par les concepteurs ou la communication et l'information autour de l'univers ludique. C'est ce que propose de souligner le second chapitre de cette partie sur les pratiques des univers ludiques en ligne. En restant à un niveau microsociologique, on commence ici avec description poussée des modes et outils de coordination mobilisés lors du combat d'un groupe de raid contre un ennemi (intelligence artificielle) particulièrement complexe dans WoW. Nous poursuivons ensuite notre observation de ce que les joueurs font avec les technologies dans leur pratique et de ce celles-ci leur font faire en nous intéressant à l'ensemble des activités médiatisées qui ont lieu en amont comme en aval de type de temps fort de l'activité de jeu. L'un des constats fort que nous proposons à partir de l'analyse des pratiques collectives est que la plasticité caractéristique des technologies de l'information et de la communication vient, dans les pratiques des joueurs, assouplir les problèmes posés par la fréquentation d'un espace d'activités standardisées par cette population dont on a montré qu'elle était hétérogène en profils comme en pratiques. Le recours aux forums apparaît ainsi comme une solution aux problèmes posés par le caractère nécessairement synchrone des interactions dans logiciel de jeu et la difficulté à y établir une structure suffisamment personnalisable et complexe pour l'organisation de collectifs. Mais le recours à ces technologies ne va pas seulement dans le sens d'une extension de l'espace de la pratique : les modifications d'interface des joueurs dans WoW affectent la manière de jouer et de se coordonner des joueurs.

CHAPITRE 5 : JOUER, C'EST FAIRE QUOI ?

(I) On a, lors de notre dernier chapitre, soulevé la question du mode de la qualification l'investissement au jeu, au-delà de la mesure du temps consacré à la pratique. Cette question nous entraîne maintenant vers celle de la nature de l'activité elle-même. Les entretiens avec les joueurs, les questions ouvertes du questionnaire, ainsi que l'expérience d'observation en jeu soulignent la variété des activités possibles en jeu. Le cumul des heures de connexion au produit, qui est en général disponible à la consultation par le joueur par une simple requête dans une ligne de commande (/played) ne dit rien ou presque de leur contenu. Jouer, c'est faire, affirmait Winnicot[282]. Oui, mais jouer, c'est faire quoi ? Cette seconde partie interroge les univers fictionnels en ligne comme des espaces qui encadrent des activités hétérogènes, qui ne sont d'ailleurs pas toutes de nature ludique, et cherche à offrir une grille de lecture de la diversité de ces activités qui les situe vis-à-vis de hiérarchies prescrites par les systèmes de jeu et reconnues par les joueurs.

(II) On s'attachera ensuite à détailler les conditions du *jouer ensemble*, au travers de l'observation participante qui a été menée sur le produit *World of Warcraft*. La coordination dans l'activité de combat requiert une connaissance importante des systèmes de jeu. Ceux-ci tiennent une place première dans la configuration du cadre dans lequel cinq joueurs ou plus vont pouvoir coordonner leur action, tout en maintenant un coût de communication le plus restreint possible. Nous tâchons ici de mettre à jour le fait que ce système de jeu, comme entendu dans la proposition précédente, ne mobilise pas uniquement un apprentissage des fonctionnalités proposées par l'application logicielle, mais aussi l'apprentissage d'une technique de la coordination, qui passe entre autres par l'intégration de normes comportementales. Ces normes ne sont pas données par les règles du jeu et, si elles sont en partie influencées par la structure technique de l'activité, elles proviennent essentiellement des utilisateurs, et sont susceptibles d'évoluer au fil du temps. On insiste également sur le fait que ces formes d'*us et coutumes*, loin d'être accessoires, satisfont la coordination en contribuant à diminuer les coûts de communication. Autrement dit, la pratique du *jouer ensemble* requiert l'acquisition de techniques d'ordre très divers, dont certaines comprennent plusieurs dimensions comme celle qui concerne

[282] (Winnicott 1975)

la capacité à tenir un rôle dans l'action collective en réagissant de façon jugée comme cohérente avec les systèmes de jeu autant qu'avec la dimension sociale de la situation. De la question du rôle à celle de l'interconnaissance et de la mise en place de collectifs pérennes, ce sont ici les savoirs techniques déployés en réponse aux contraintes de la coordination de participants hétérogènes que l'on explore au travers de l'observation.

I. JOUER, C'EST FAIRE … QUOI ?

Si, tel que l'a dévoilé la première partie de ce chapitre, les joueurs ne sont pas des entités détachées du reste du monde social, ce qui définit le joueur d'une manière formelle reste davantage lié à une pratique singulière qu'à des caractéristiques sociodémographiques. Il convient de s'intéresser de plus près à cette pratique, soit de s'attacher à comprendre ce que signifie « jouer » dans le contexte des univers fictionnels en ligne. Ce qui est au cœur de cette section c'est ainsi la question de la pratique, qui sous-tend celle des activités et de l'usage du jeu. Dans un premier temps, au travers d'un récit ethnographique au plus près de l'usage dans le contexte de l'entrée dans un univers fictionnel en ligne, nous mettons ici en avant en quoi jouer, c'est d'abord avoir à s'orienter dans un espace informationnel et communicationnel, qui est un espace de rencontre spécifique, au sein duquel peuvent être mises en œuvre des activités, répondant plus ou moins aux critères d'activités ludiques. La pratique des espaces fictionnels en ligne n'implique effectivement pas uniquement des activités que l'on peut rattacher au domaine du jeu. Dans un second temps, nous proposerons sur ce constat un recadrage de l'activité de jeu dans ce contexte particulier. Nous chercherons non à lister l'ensemble des activités possibles en jeu, mais, dans la continuité des catégories exploitées pour l'enquête, à proposer une grille ouverte de compréhension de ces dernières, en les situant vis-à-vis de hiérarchies prescrites par les systèmes de jeu et reconnues par les joueurs. Nous cherchons en somme ici, non seulement à énoncer l'hétérogénéité des activités en jeu, mais également à trouver des façons de la décrire et de la caractériser.

I.1. Le jeu comme espace informationnel et communicationnel

Le premier rapport à la fiction d'un joueur à jeu en ligne *multijoueur* à univers persistant n'a précisément rien de « multijoueur », c'est d'abord un rapport à une interface d'information et de représentation. *Age of Utopia* se présente comme un jeu vidéo, c'est à dire mêle l'image (animée), le texte et le son dans le but d'offrir à l'utilisateur un espace de fiction interactif, possédant contraintes et marges de liberté sur lesquelles reposent les mécanismes ludiques. Une première

utilisation du produit peut ressembler en de nombreux points à des expériences précédentes de jeux vidéo individuels, se jouant hors connexion à un réseau d'autres joueurs. L'élaboration d'une fantaisie individuelle dans les premières phases de l'investissement en jeu n'est pas à négliger ici, et souligne en quoi l'irruption d'autres Songeurs dans l'espace de jeu transforme l'expérience, en ajoutant au rapport individuel à la fiction une dimension partagée, et à l'espace de jeu, la dimension d'espace de rencontres ludiques.

I.1.1. Mon Oniris : premiers pas dans l'espace clos de la fiction

Se représenter la façon dont un MMOG mobilise en termes d'usage du jeu *pour soi*, une multitude de dispositifs d'information et de communication n'a rien d'évident. Composé à partir des notes prises après nos deux premières sessions de jeu sur *Oniris* nous avons fait le choix de retranscrire sur un mode ethnographique le récit suivant, qui restitue cette entrée dans l'univers pas à pas. Nous souhaitons ainsi mettre en relief un certain nombre des dispositifs dont l'apprentissage est un préalable à la simple immersion individuelle dans la fiction : choix des outils, interface d'action, interaction avec l'environnement, visuelle et textuelle, mais également narrative.

02/05/06 — 21 h

Sur mon écran, la première fenêtre du jeu s'ouvre d'abord sur la sélection de la communauté linguistique choisie qui va déterminer par défaut le serveur, soit la réplique d'Oniris sur laquelle évolueront mes personnages (ce sera la communauté francophone), puis sur un écran de sélection des personnages. Comme il s'agit de ma première connexion, celle-ci est vide. Une option me permet de créer un nouveau personnage. Une session de choix s'ouvre alors. Alors que le sexe, la morphologie, l'esthétique, le nom sont des choix sans influence sur les capacités de l'avatar, certaines options semblent déterminantes, puisque leur représentation est accompagnée de descriptions précisant leurs particularités, tels que la race et les talents prédominants. Après avoir testé de nombreuses configurations, mon choix se porte assez rapidement sur une représentante féminine d'une, je cite :

« Peuplade ayant investi les territoires sylvestres d'Oniris, caractérisée par un mode de vie communautaire. Supportés par une organisation démocratique, les Homoncules sont reconnus par les Songeurs comme de fervents diplomates et d'habiles artisans. »

« Nagini », rondelette brune aux yeux écarlates, marquée d'une tâche pourpre au front, et vêtue d'un pagne sommaire, armée d'une petite dague, entrera dans sa nouvelle résidence en Oniris pourvue d'affinités privilégiées avec l'art de découvrir et d'extraire des matières premières, l'artisanat, et les forces sacrées.

« Entrer sur Oniris ». Je clique. Nouvel écran, composé d'une image, d'un texte bref et d'une barre de chargement. Quelques instants plus tard, me voilà « en jeu ». Plus précisément, me voilà confrontée à un chaos informationnel. Heureusement, faire circuler, agir et interagir un avatar dans un espace représenté en trois dimensions via une souris, un clavier, et une interface graphique est une chose qui ne m'est pas totalement étrangère, et de ces expériences, je sais que ce qui pour le moment est d'un hermétisme prononcé me semblera tout à fait naturel d'ici quelques sessions. Mais cette interface-là est beaucoup plus chargée en fenêtres d'information et d'actions, comprenant des icônes diverses et textes, que celles des jeux vidéo auxquelles je suis habituée. À cela s'ajoute l'environnement, c'est-à-dire une surcharge supplémentaire d'information constituée pêle-mêle par l'espace en 3D qui encadre mon personnage, chargé du décor des Bois, ma « zone de départ » en tant qu'homoncule parmi les

Songeurs. Faune et flore fantastique (savants assemblages de référents connus pour créer l'inédit), cahutes et personnages déambulant de part et d'autre, semblant occupés à une routine infinie, chacun flanqué d'un nom écrit en lettres vertes flottant au dessus de la tête.

Mon premier réflexe est de chercher les référents de fonctionnement communs aux interfaces de jeux déjà utilisés (se déplacer, trouver l'inventaire, combattre, avoir accès à ma feuille de personnage, etc.) et d'explorer mon environnement immédiat (identifier le rôle de ces personnages non joueurs, marchands, instructeurs, donneurs de missions). Cela fait, et malgré la liberté totale de déplacement et d'action qui sont ouverts à Nagini, je suis docilement le tutoriel préparé par les designers, soit la série d'actions qui compose une introduction à l'univers et qui doit familiariser le joueur avec les bases nécessaires à son activité, tout en lui procurant les premières pièces de ressort ludique : l'invite à l'immersion dans la fiction, et la rétribution de ses efforts par des preuves visibles de progression de son personnage.

De façon bien plus pragmatique, la première mission qui est confiée à Nagini est d'aller recueillir des échantillons de chair sur diverses créatures affleurant les alentours du village, le tout pour un certain Nergus, ravi de trouver aventurière prête à effectuer les tâches ingrates, et homoncule apparemment fort préoccupé par la préservation d'un écosystème paraît-il fragile. Du massacre systématique d'une bonne trentaine de ce qui ressemble à la rencontre improbable entre un sanglier et une loutre, plus ou moins généreux en chair, je retire, une mise à terre après l'autre, une meilleure connaissance de mes possibilités de combats, de séquences d'actions efficientes. Régulièrement un message textuel m'indique que j'ai gagné n points dans telle ou telle compétence. Enfin, chaque victoire sur la sauvage nature, voit ma « barre d'expérience » se remplir un peu plus. Apprentissage, efforts, récompense, progression, jusque-là, rien que mécanismes ludiques connus.

Entraînée par la satisfaction immédiate des retours sur efforts et de la progression rapide, j'entre dans une relative routine d'action qui me permet de m'imprégner des éléments d'ambiance qui me sont proposés et leur donner un contexte qui fait sens. Mes outils et mon interface d'action, deviennent de moins en moins un obstacle à mon acceptation d'un niveau parallèle de suspension consentie de l'incrédulité[283] où Nagini, petite ouvrière du destin des homoncules, peut co-exister avec la joueuse, mettant ses réflexes et son intelligence du système de jeu à son service, via la réception et l'émission d'information, derrière son ordinateur personnel.

— Observation en jeu, AoU

II.1.2. Notre Oniris : Rencontre avec un Songeur

02/05/06 — 23 h

L'imprévu survient à mon quatrième retour en ville dans le but d'échanger une part de mon butin de chasse contre monnaie « sonnante » chez un quelconque marchand – déchargeant au passage mon sac. Je ne saurai dire si mon attention est d'abord attirée par un déplacement qui semble curieusement non routinier ou par la couleur violette du nom d'un élément nouveau dans mon environnement : Aellyn, un homoncule. Et voilà. Il fallait y arriver. Un autre joueur.

Que fait cet étranger, inconnu dans la fiction qui, depuis une vingtaine de minutes, commence réellement à devenir mienne ? Je suis mal à l'aise. Depuis le début de ma session, c'est le premier joueur que je croise dans cette zone de départ. Ce « désert » social nous octroie de fait une proximité gênante. Je suppose que nous sommes censés interagir. J'opte pour un signe minimal de reconnaissance de sa présence, une simple animation de salut dirigée vers lui. Je cible son personnage, puis tape dans ma barre de dialogue : « /hi ». S'affiche alors en bas à gauche de mon écran le texte suivant : « Vous dites bonjour à Aellyn », puis je repars, feignant une grande concentration sur ma chasse. Le territoire n'étant pas si vaste, et le nombre de sanglier-loutres fini, nous sommes néanmoins amenés à nous recroiser plusieurs fois et à effectuer les mêmes actions dans les mêmes espaces. Au bout d'une petite demi-

[283] La notion (*willing suspension of disbelief)* est attribuée à l'écrivain et critique britannique Samuel Taylor Coleridge (*Biographia Literaria*, 1817), elle met en relief l'acceptation de la mise à distance temporaire du scepticisme dans le rapport du récepteur à la fiction,

heure de coprésence et de signes discrets de reconnaissance, par la messagerie de l'interface de jeu, il me contacte directement pour s'assurer de notre statut commun de « newbie », c'est-à-dire de joueurs effectuant leurs premiers pas sur Age of Utopia. Tout en continuant nos chemins respectifs, nous échangeons pudiquement et poliment nos premières impressions ainsi que quelques informations à propos des mécanismes de jeu et du fonctionnement de l'interface que nous avons pu apprendre au cours de cette session. L'heure avançant, nous nous informons mutuellement que nous allons « déconnecter », et nous quittons sur un hypothétique « au revoir ».

— Observation en jeu, AoU

Une distinction majeure présentée par les MMOG au regard de la pratique d'autres types de jeux vidéo, si évidente, peut-être, que l'on tend à réduire son importance, vient de la présence d'autres joueurs. Le processus actif de réception par lequel notre joueuse apprivoise les codes et reconstruit le « sens » de l'environnement est perturbé dès lors que la présence d'Aellyn est révélée. Même s'il reste une simple coprésence, ses actions sur l'univers *peuvent* impacter celles de Nagini. Autrement dit, la présence d'un autre joueur est suffisante pour que la *fantaisie* à l'œuvre ne soit plus seulement une question de rapport entre l'utilisateur, l'interface et la narration interactive proposée par le produit, mais pour que sa *mise en tension*[284] présuppose d'intégrer que ce processus soit, de fait, partagé. Admettre que l'on a bien à faire à une *fantaisie partagée*[285] est une chose, savoir comment s'organise et s'exprime ce partage en est une autre :

03/05/06 — 22 h

Le lendemain, je reconnecte Nagini à peu près aux mêmes heures et croise à nouveau Aellyn. Cette fois, je n'ai pas besoin de « voir » son avatar pour être informée de sa présence, ayant ajouté son nom dans ma liste « Contacts ». N'étant alors plus tout à fait des inconnus, nous convenons cette fois de joindre nos efforts dans la lutte contre la peste menaçant la faune des Bois d'Oniris. Nous formons un « groupe », structure permettant un partage équitable des gains en matériaux et de l'expérience pourvue par la chasse. En suit une séquence de coordination plus ou moins implicite, autant visuelle que textuelle de nos actions afin d'optimiser l'efficacité de l'action commune. Une nouvelle routine s'installe, sur laquelle se pose une activité conversationnelle courtoise et civilement distante. Nos connaissances et niveaux respectifs progressent. À mi-session, un nouvel événement vient néanmoins perturber le confort de ce nouvel équilibre. Alors que nous affrontons désormais des créatures bien plus hostiles (catégorie ours-lynx) loin du village, nous croisons un troisième joueur. Il nous aborde d'office avec une aisance qui m'apparaît comme excessivement intrusive. De toute évidence, ce joueur-là a déjà longuement arpenté Oniris, et n'est pas un newbie mais le personnage auquel nous avons à faire est un reroll,[286] un personnage de jeu secondaire. Il joint notre groupe, et son arrivée dans notre collectif précaire rompt un rien son style charmant de découverte, lui donnant un air plus forcé de carnage industriel. Savant de fait, il prend naturellement la direction des opérations. Au bout d'un moment, il nous informe qu'il va quitter la zone de départ pour rejoindre les terres centrales d'Oniris, nous propose que nous l'accompagnions, et que nous rejoignions la guilde de son personnage principal : « Les Mercenaires de l'Est ». À la façon dont il s'adresse à nous, et dont nous esquivons la question, tous deux un rien frileux à l'idée de cet engagement si précoce dans une structure de pouvoir qui nous est inconnue, je me rends compte à quel point la rencontre fortuite avec Aellyn et deux simples sessions de

[284] Nous reviendrons sur la question de la mise en tension, terme ici emprunté à une réflexion sur la conception de MMOG (Jaulin 2002), lorsque nous aborderons les relations entre joueurs, et entre joueurs et concepteurs pour la fabrique d'un monde (chapitre 5).

[285] (Fine 2002)

[286] En créant un « Reroll » on « relance les dés » avec un nouvel avatar. Un compte de joueur sur un MMOG permet en général de disposer de plusieurs personnages.

> coprésence et d'actions communes a réussi à faire de nos personnages un « groupe », ou plutôt un duo, pas au sens du système de jeu, mais plutôt comme un lien identifié entre deux individus. Le temps de latence à cette question posée par un « étranger » et l'échange privé simultané grâce au système de discussion de points de vue à ce sujet qui suit entre nous en est révélateur. Nous laissant le temps de la réflexion, Deryen part donc rejoindre son univers déjà connu et nous laisse à notre rythme de « noob ».
>
> — Observation en jeu, AoU

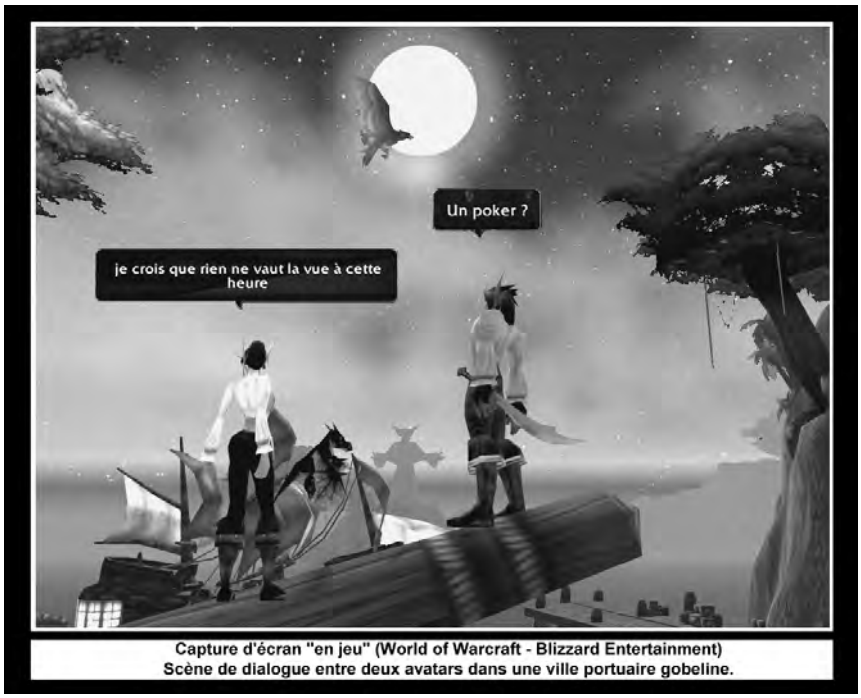
I.1.3 Oniris comme espace d'activités et de rencontres ludiques

À ce stade de la découverte d'Oniris, les activités de Nagini vont se limiter à l'exploration de l'environnement et des systèmes de jeu, accompagnée à l'occasion par des partenaires tels qu'Aellyn, œuvrant alors via une coordination imagée et textuelle qui combine représentation en temps réel des actions des personnages et discussion instantanée. Déjà, néanmoins, les premières sessions avec Aellyn ont engendré un type d'activité bien distinct de la poursuite de créatures et de la progression du personnage :

> 03/05/06 — 23 h 30
>
> Faisant chemin vers le village, nous nous arrêtons devant un feu à l'aspect accueillant. Nous utilisons alors l'animation préconçue de nos personnages en tapant dans la barre de dialogue : « /asseoir » pour les disposer autour de la représentation pixellisée du feu de camp de façon à ce qu'ils semblent partager un moment convivial. On assiste alors à un curieux mouvement de nos deux avatars, s'asseyant et se relevant, jusqu'à ce qu'une satisfaction quant au tableau donné semble atteinte. Une discussion via le canal de chat privé s'engage alors, qui passe étonnement vite des premières impressions sur le jeu à des informations sur nos identités plus personnelles. Le joueur/Aellyn pense que je suis une joueuse « IRL » (In Real Life). Il compare la prudence de mon rythme de jeu et mon goût apparent pour la discussion au pragmatisme et au comportement concurrentiel de notre précédent compagnon. L'échange dure une petite demi-heure, sans que nous « actionnions » nos avatars, actifs simplement via l'interface de messagerie, dans un mode de discussion tout à fait comparable à celui d'un chat en ligne. Ma seule action autre que l'écriture durant ce temps est de tourner la focale de la caméra du jeu autour de nos personnages, via un mouvement de la souris, afin de contempler les différents points de vue et l'esthétique de l'environnement de jeu. Le tournant de la discussion vers des informations de la « vie réelle » me met rapidement mal à l'aise. J'annonce que je vais déconnecter mon personnage, nous retournons en ville et je quitte l'interface de jeu.
>
> — Observation en jeu, AoU

La joueuse/Nagini, dès sa seconde session, fait donc l'expérience de l'une des activités principales d'*Oniris*, le *Chat*. Une discussion somme toute banale entre les joueurs davantage qu'entre les personnages qui n'a pas de rapport nécessaire avec le jeu, sinon bien entendu le contexte et le médium via lequel elle s'engage, ainsi que l'illustre ci-dessous la capture d'écran d'une scène de dialogue entre deux personnages-joueurs.

Figure 9 - Dialogue à Baie du Butin (World of Warcraft)

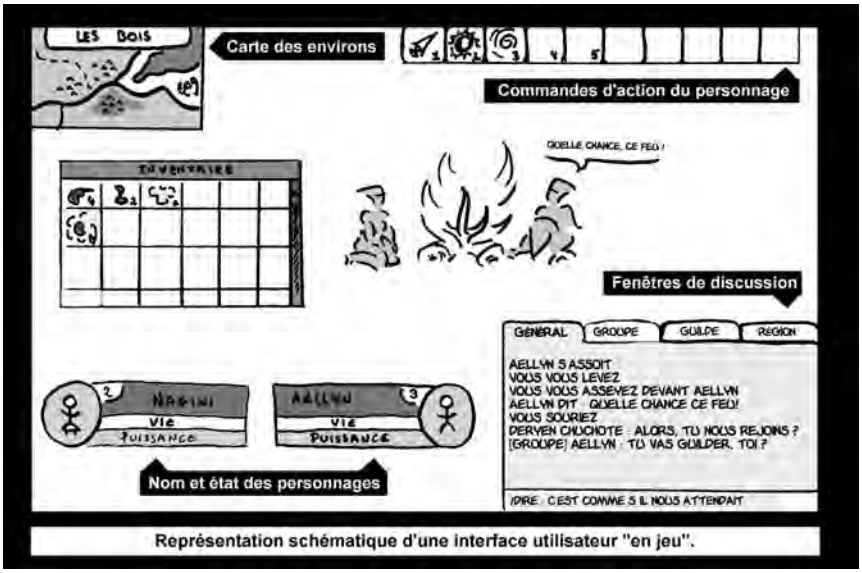


Très rapidement, et suivant le processus d'apprentissage prescrit par le système de jeu, l'homoncule, ayant atteint un certain niveau de compétence, va être amenée à quitter sa zone de départ pour rejoindre les zones de jeu investies par le reste des résidents d'*Oniris*. Au contact de la population relativement vaste des *Songeurs*, et au gré de l'implication progressive à la fois dans des mécanismes de jeux et dans des collectifs de joueurs de plus en plus complexes, le champ d'activités et de rencontres possibles de Nagini va se diversifier. Il faut, à ce stade, comprendre que *Age of Utopia* est un jeu au sens de *game*, ou autrement dit un dispositif ludique au sein et autour duquel se développent des jeux au sens de *plays*. Si, ainsi qu'on en a fait état en introduction de ce mémoire, notre langue ne nous offre pas d'équivalent précis au distinguo qu'établit l'anglais entre *game* et *play*, on peut, pour une meilleure compréhension de la nuance induite, évoquer la distinction qu'établit Erving Goffman entre une *rencontre ludique* et une *partie de jeu*.[287] Une rencontre ludique rassemble différents individus disponibles à engager des activités de jeu, comme une soirée familiale ou amicale au sein de laquelle on organise des parties de cartes. Participer à la rencontre ne signifie pas que l'on soit un joueur de l'une de ces parties. Par ailleurs, l'auteur souligne qu'une partie de jeu peut être interrompue si l'un des joueurs s'absente sans pour autant remettre en cause le cadre spécifique d'interaction qu'est la rencontre ludique. *Oniris* en tant que dispositif de rencontre ludique offre à ses *participants* de nombreuses possibilités et variétés non seulement de *parties de jeu*, laissant libre cours à l'action coordonnée en temps réel de

[287] "A play of a game has players, a gaming encounters has participants" (Goffman 1961:33)

plusieurs joueurs, mais également de rassemblements et d'interactions focalisés (*focused gatherings*) dans un sens plus large. Comme l'illustre ci-dessous la représentation schématique d'une interface utilisateur en *jeu*, les joueurs, leurs avatars disposés autour d'un feu de camp d'*Oniris*, ne sont plus mutuellement engagés dans une partie de jeu, mais dans une interaction qui reste, en revanche, inscrite dans le cadre de la rencontre ludique.

Figure 10 - Schéma : interface utilisateur en jeu (Age of Utopia)



L'espace logiciel du jeu apparaît finalement ici comme un espace prétexte et contexte à des interactions hétérogènes, loin d'être parfaitement couplé au cadre de l'activité de jeu. Plus encore, on le développera lors du chapitre suivant, l'espace clos du logiciel s'avère même être un média insuffisant à répondre aux exigences du partage d'une fiction.

I.2. Se connecter n'est pas jouer : activités prescrites et prestige des activités

En décrivant le jeu comme espace informationnel et communicationnel, nous avons déjà parcouru un panel relativement large d'activités offertes par l'espace du jeu. Le récit du déroulé d'une session de jeu est sans aucun doute l'une des meilleures manières de prendre une mesure empirique de l'étendue de ses possibles. D'un tel point de vue sur l'activité d'un joueur en jeu, le champ des possibles dans un univers en ligne apparaît infini. Cette approche permet effectivement sur une temporalité circonscrite de dire beaucoup d'une pratique isolée du jeu et de

l'usage qui en est fait. Nous aimerions cependant établir certaines précisions. D'une part, nous souhaitons insister encore une fois sur l'enjeu analytique de distinction de la pratique d'Age of Utopia ou d'autres univers fictionnels, qui est une pratique que nous qualifions de routinière, cadre routinier qui précisément autorise l'indétermination relative des activités des joueurs. D'autre part, nous aimerions nous efforcer de dépasser le simple constat d'une hétérogénéité des activités en jeu, qui paradoxalement risque de minorer la complexité de la pratique du jeu, en masquant les rapports qualitatifs qui marquent les distinctions entre ces activités. Autrement dit, ce n'est parce que les activités des joueurs sont multiples que toutes les activités se valent pour les joueurs.

II.2.1. Pratique routinière, activités indéterminées

Jouer à un MMOG est une activité routinière. La mesure du temps de jeu hebdomadaire informe autant la quantité de temps dédié au jeu, que la fréquence de la pratique. Pour la plupart des joueurs, la connexion au jeu est un rendez-vous, inscrit dans la vie quotidienne et plus précisément dans les activités prises sur le temps « libre », impliquant l'usage de l'ordinateur domestique. L'enquête *Age of Utopia* révèle que tous les joueurs interrogés jouent à leur domicile, une faible proportion joue également sur son lieu de travail (6 %), encore moins chez des amis ou dans une salle de jeu en réseau. On a également vu que le temps médian de jeu pour cet échantillon se situait entre 11 et 15 heures hebdomadaires. Cette activité est essentiellement exercée en fin de journée (45,4 % des Songeurs interrogés se connectent entre 18 h et 1 h du matin). Si on constate une hausse de l'activité de jeu le week-end, et particulièrement le samedi, très peu de joueurs (1,6 %) déclarent ne jamais se connecter à l'une ou l'autre des périodes proposées (en semaine/ le samedi/le dimanche).

Jouer à un MMOG n'a ainsi pas l'exceptionnalité d'une partie de jeu de plateau entre amis. À la fois parce qu'une séance de connexion au jeu est moins rare, et parce qu'elle propose un cadre en théorie moins contraignant : il est plus aisé *a priori* de quitter son écran qu'une table de convives. En pratique cependant, nous le verrons, si un joueur peut bien s'absenter momentanément ou durablement, interrompre brusquement certains types d'activités, il peut s'avérer tout aussi difficile, une fois engagé dans une action collective, de quitter un groupe de joueurs distants que cette table de convives. Il n'y a pas, ceci étant, de contradiction entre le fait que le MMOG soit une pratique routinière et le fait que des activités exceptionnelles puissent s'y dérouler. Bien au contraire, on reviendra sur l'occurrence et les conditions de déroulement de ces dernières. On tient ici simplement à insister en tout premier lieu sur la mécompréhension fréquente liée à

l'expression « jouer », elle-même relative à la pratique d'un univers fictionnel en ligne. Effectivement, la connexion à l'un de ces univers n'induit pas directement une activité de jeu : se connecter n'est pas jouer. Le rendez-vous routinier est pris davantage avec un espace d'activités possibles qu'avec une activité en particulier.

C'est par le prisme de cette image du *rendez-vous* que l'hétérogénéité des activités induites par la pratique du jeu doit être saisie. L'une de ses implications est que l'activité du joueur en jeu n'est pas déterminée *a priori*.

> Des fois, tu arrives, tu te connectes, tu fais tiens, qu'est-ce que j'ai envie de faire ? Non, j'ai pas envie de chasser, forer, c'est trop long… bon ben ouais, je vais me poser à l'étable, et puis on va voir qui il y a. En fait, les seules fois où je me connecte et où je sais ce que je vais faire, c'est quand il y a eu des changements de saison. »
>
> - Entretien avec T, 26 ans, Songeur « vétéran »

La question de l'activité des joueurs en jeu n'est ainsi pas tout à fait celle de sa pratique, ou, autrement dit, encore une fois, les joueurs pratiquent un espace d'activités indéterminées *a priori*. Pour autant l'espace du jeu n'est pas un espace neutre, et le fait que les activités des joueurs y soient indéterminées et variées ne signifie nullement qu'elles soient « libres » ou d'égale valeur.

II.2.2. Du bon usage du jeu : activités prescrites et prestige des activités

En fait, la question de l'activité des joueurs peut s'avérer assez proche de la question de l'usage du jeu. Le jeu, en tant que système technique, prescrit les modalités d'un certain nombre d'activités parce que les conditions d'interaction du joueur avec l'environnement jeu ou avec d'autres joueurs sont contraintes par des dispositifs d'interfaçage, d'échange et de communication. En outre, au travers notamment des règles encadrant la progression ou la valorisation des actions des joueurs, il prescrit une hiérarchie plus ou moins explicite des types d'activités.

Certains principes prédominent au soutien des activités ludiques, tel que le principe de progression, et certaines activités en jeu apparaissent soit comme des activités primaires, soit comme des activités dominantes, au sens où, inscrites au cœur de la conception du système de jeu, elles sont à la fois légitimes et contraintes par le support de l'action. De ce point de vue qui relève davantage de l'usage, il parait possible de qualifier et d'ordonner les activités des joueurs en fonction de leur rapport à ces principes ludiques qui soutiennent la conception.

Mécanismes ludiques et principe de progression

> *Le joueur, à sa déconnexion, n'atteint jamais un objectif final, mais seulement un objectif temporaire*

— Jesper Juul[288]

La plupart des mécanismes ludiques appliqués aux jeux vidéo fonctionnent sur un principe de progression ou d'illusion de progression. L'effort du joueur et les compétences qu'il développe à venir à bout de certaines épreuves sont souvent récompensés non seulement par la victoire contre le système de jeu, mais aussi par un accès à de nouvelles épreuves, plus complexes, pour lesquelles il est désormais mieux armé. Les jeux d'aventure, particulièrement, mènent ainsi leur audience dans un cycle d'activité relativement linéaire incluant effort – progression – récompense, qui aboutit en général à une épreuve finale particulièrement ardue. De droit, les MMOG, pour leur part, n'ont pas de finalité. De fait, ceci doit se traduire par le fait qu'il n'existe pas de *fin du jeu* menant à une victoire ou une défaite définitive. Pourtant, le cycle de progression suscité est bien mobilisé par leurs mécanismes de jeu et constitue même les fondations de ce que l'on peut définir comme une activité primaire. La répétition de l'action et la certitude pourvue par les processus de ce cycle ont été analysées comme des moteurs puissants du plaisir de jeu[289]. Pouvant difficilement se passer de ces supports à l'engagement des joueurs dans l'activité, la conception des MMOG exige de créer des objectifs intermédiaires – et les mécanismes de progression qui doivent y mener - au sein d'un système qui lui, est assumé sans finalité.

L'amélioration du personnage de Nagini au fil de ses premières actions dans l'espace de jeu d'*Age of Utopia* dévoile le mode principal de mise en place - généralisé dans les différents MMOG actuels - de ce cycle de progression : celui de la montée en « niveaux » de l'avatar. Quels qu'en soient les choix de conception, tout univers fictionnel en ligne suppose la progression de l'avatar du joueur sur une ou des échelles croissantes, via différentes activités plus ou moins routinières et répétitives. Ces échelles sont extensibles au fur et à mesure de l'évolution dans le temps du contenu du jeu, mais pas infinies : à sa sortie, pour exemple, le produit *World of Warcraft* proposait une progression des personnages au travers de 60 niveaux. Le temps moyen pour atteindre le niveau maximum du personnage avait, sur cette première phase commerciale du produit, été estimé à 20 jours complets de temps passé en jeu[290], soit 480 heures de jeu. En assumant que le temps moyen de jeu hebdomadaire des joueurs de World of Warcraft était bien alors également de 22,7 heures, on peut convenir qu'en un peu plus de cinq mois (21 semaines environ), un joueur régulier avait finalisé la progression en niveau de son personnage, et était venu théoriquement à bout du contenu du jeu. Cela ne signifie pas pour autant qu'une fois son avatar

[288] (Juul 2002)
[289] (Gaon 2007)
[290] (Nick Yee 2005)

mené au niveau maximum permis par le système, le joueur a « fini » le jeu. À l'inverse, cette phase est perçue par un certain nombre de joueurs comme « le moment où le vrai jeu commence ».

Au terme de ces cinq mois de progression, le joueur ouvre en fait un accès au contenu dit « haut niveau » qui propose des activités exclusives, exigeant pour la plupart un engagement plus important que précédemment dans les collectifs que sont les guildes et dans un mode de jeu que certains décrivent comme compétitif. Le principe de progression n'est pas absent de cette nouvelle phase de jeu. Il n'est plus, certes, comptabilisé sur une échelle explicite telle que celle des niveaux de l'avatar, mais relève alors d'une optimisation progressive de l'équipement de ce dernier. Cette optimisation dépend de la possibilité d'insertion dans des groupes de joueurs en mesure d'organiser à un rythme régulier des actions collectives d'importance circonscrites dans le temps : les raids. Réciproquement, la participation à ces actions et le degré d'insertion dans le collectif — lui-même en quête d'une progression dans la difficulté croissante du contenu *haut niveau* du jeu, dépend du degré d'optimisation de l'avatar du joueur. On voit bien comment cette conception d'une expérience de progression infinie peut générer, « a chaque déconnexion », ainsi que le souligne Jesper Juul, une satisfaction pérenne à l'échelle de la pratique, car jamais définitive et donc renouvelable à chaque *rendez-vous* avec le jeu.

Cette forme de progression, que l'on pourrait décrire comme verticale constitue la forme la plus dominante et légitime de l'application du principe de progression. Elle correspond à une montée en puissance de compétences de l'avatar qui sont quantifiables et mesurables : niveaux, statistiques influençant les capacités de l'avatar. Ces compétences sont résumées et notifiées par l'outil qu'est la feuille de personnage (cf. encadré).

La Feuille de Personnage

La mise en œuvre de l'imaginaire ne se passe pas d'une instrumentation élaborée. L'anecdote raconte qu'Alexandre Dumas ait su gérer l'abondance de ses personnages de fiction via un système de figurines, dont il se débarrassait lorsque le récit faisait disparaître l'un d'entre eux, afin d'éviter d'emplir son œuvre de spectres. Dans le même ordre idée, les personnages de cadres de fiction tels que celui de la commedia dell'arte disposent chacun d'une combinaison particulière d'attributs standardisés qui composent un type comique. Quant au domaine ludique, on connaît de nombreux systèmes de jeu qui supposent la tenue par les joueurs d'un journal d'état, comptabilisant, au fur et à mesure, par exemple, d'une partie de cartes, ou de dés, les scores respectivement réalisés.

Forme de mémoire d'un personnage joueur dans le jeu de rôle, la feuille de personnage (Character's sheet ou Chararacter's record sheet) est pour sa part un instrument à la fois ludique et fictionnel. Dans le jeu de rôle papier, si elle peut être personnalisée, elle répond la plupart du temps à un format standard, adapté aux règles en place dans l'univers de référence. Elle informe généralement sur les caractères considérés comme « stables » du personnage, tels que le nom ou l'apparence, mais aussi sur les caractéristiques dynamiques, qui peuvent, au cours de la partie, connaître des changements réversibles, on gomme alors les données inscrites au crayon à papier pour mettre à

jour l'état du personnage. Instruments de mémoire et de référence, elle est également un instrument de calcul, supports permettant de résoudre une action. La feuille de personnage constitue en fait un média du jeu de rôle. La feuille de personnage proposée par World of Warcraft, dont on peut observer plus loin dans le texte une version (figure 15, chapitre 4) conserve et présente l'essentiel de ces caractéristiques, dans un format différent. Si le calcul qui résout une action de l'avatar en jeu en fonction des compétences de ce dernier est automatiquement réalisé par le logiciel de jeu (et non par le maître du jeu), la visibilité sur les statistiques du personnage et leurs modifications reste essentielle au joueur.

Les types d'activités qui sont directement corrélées à ce principe vertical de progression sont l'affrontement de l'environnement de jeu (Joueur contre environnement, JcE), et l'affrontement d'autres joueurs (Joueur contre joueur, JcJ) que l'on peut, ici comme pour le traitement de l'enquête *Age of Utopia*, rassembler sous la dénomination d'activités de combat. Plus la progression est avancée, plus les dimensions collectives et de compétitivité directe (JcJ) ou indirecte (JcE) entre joueurs y sont présentes. Lorsque le joueur entre dans les activités de combat, on peut dire qu'il joue à proprement parler, au sens où ses actions sont inscrites au cœur de l'usage prescrit du produit, usage vers lequel est principalement orientée la conception de ses systèmes. Il expérimente à la fois le *ludus* et la *paidia*, le *game* et le *play*.[291] Ces activités sont cependant discontinues, en vertu des contraintes imposées par leur caractère collectif, et parce qu'elles sont précisément au cœur du jeu, elles exigent un fort investissement et une forte présence dans l'activité.

Progression horizontale : l'éclatement du « sur place »

Le mieux est de multiplier et de diversifier les « tapis de course »
— Raph Koster[292]

Si l'activité primaire, soutenue par le principe de progression verticale est discontinue, que font les joueurs connectés lorsqu'ils ne « jouent » pas en affrontant l'environnement de jeu ou les autres joueurs ? Il existe en fait une dimension horizontale à la progression, qui opère au travers d'activités secondaires, parallèles à la progression en compétences (verticale) de l'avatar. Activités secondaires et primaires sont fréquemment complémentaires au regard des mécanismes de jeu. Par exemple, dans *World of Warcraft*, l'artisanat et le commerce servent l'amélioration des performances de l'avatar lors des actions collectives, comme le montre l'expérience faite avec notre avatar Caracole :

Ayant analysé les performances trop peu élevées de Caracole lors d'une activité collective l'officier de la guilde à laquelle j'appartiens m'offre ses conseils pour une optimisation de mon jeu. Il examine mon

[291] (Caillois 1985)
[292] (Koster 2003)

équipement actuel, souhaite savoir quel est mon « cycle », c'est-à-dire quelle routine d'action optimisée je mobilise lors des combats. Après une petite demi-heure dédiée à cet « audit » des compétences de l'avatar nous convenons du fait que le score d'agilité de mon personnage est trop faible, alors que je dispose d'un score d'endurance légèrement trop élevé, qui renforce ma résistance, mais est moins essentiel pour le rôle que je tiens dans ce type d'action, alors que davantage d'agilité me permettra d'améliorer ma puissance de combat.

Mon équipement a donc besoin d'une révision. Plusieurs possibilités s'offrent à moi : trouver de nouvelles pièces disposant de statistiques correspondant mieux à ces exigences ; changer les améliorations que j'ai apposées sur mes pièces actuelles (enchantement, gemme), et enfin disposer d'améliorations temporaires (des « buffs ») : des *consommables* qui me permettront d'augmenter les statistiques souhaitées lors des activités collectives, comme des élixirs (d'agilité, de puissance d'attaque), ou bien de la nourriture.

Il se trouve que j'ai un personnage secondaire pour lequel j'ai développé le métier d'enchanteur, je le connecte donc afin de trouver et de réaliser les enchantements qui permettront d'ajuster les statistiques de Caracole. Je n'ai en revanche, pas de personnage qui ait choisi comme métier la joaillerie. En ce qui concerne les gemmes, je devrai donc soit demander à un contact de réaliser celles dont j'ai besoin, soit me rendre à l'hôtel des ventes en espérant que des joueurs en ont mis en vente à un prix raisonnable. Caracole est, en revanche une alchimiste confirmée, métier développé parallèlement à la progression en niveau de ce personnage, j'ai également développé sa compétence en cuisine : elle est en mesure de réaliser les consommables adéquats. Dans ce dessein, je devrai néanmoins réunir les matières premières spécifiques de ces artisanats, en l'occurrence prendre le temps d'aller récolter certaines fleurs qui serviront à réaliser les élixirs et de pêcher certains poissons dans des zones spécifiques. La récolte des fleurs est liée à la compétence nommée herboristerie, la pêche est également une compétence spécifique, tout comme la cuisine, et les différents types d'artisanats cités. Chacune de ces compétences est nivelée symétriquement au niveau du personnage et donne accès à la fabrication d'objets correspondant à celui-ci.

— Observation en jeu, World of Warcraft

La progression en jeu est au final dans World of Warcraft une question de cumul de ressources. Les ressources en jeu s'acquièrent comme le reflète l'exemple ci-dessus au travers de la connaissance des systèmes et de l'environnement de jeu, de la variété des compétences développées par un joueur, la richesse en monnaie virtuelle, par le réseau de relations en jeu. Chacun de ses éléments, pour être développé, suppose l'investissement du joueur dans des activités parallèles à celles répondant à la progression verticale de son avatar.

La progression horizontale répond à plusieurs exigences de la conception de systèmes de ce genre de jeu, dont l'une et non la moindre, est de contenter l'ensemble des profils d'investissement des joueurs. La progression horizontale tâche d'étendre le temps dédié à la progression et donc la durée de vie du contenu de jeu, elle procure aux joueurs qui y ont investi au préalable un temps incompressible des facilités d'accès à de nouvelles chaînes de progression : il sera plus aisé, et plus rapide pour un joueur ayant cumulé un certain nombre des ressources précédemment citées de « monter » un nouveau personnage, ou de nouveaux métiers. La progression horizontale propose une variété d'activités adaptées au profil d'investissement du joueur et à son temps de jeu disponible. Les activités soutenues par le principe de progression horizontal permettent également de combler les temps creux du jeu collectif : lorsque ses compagnons de jeu ne sont

pas connectés, ou en attendant le signal de départ pour une action collective, il reste toujours au joueur une compétence à améliorer, quelques matières premières à récolter, un ou deux points à gagner pour acquérir une nouvelle recette d'artisanat, un objet à mettre en vente, une commande d'ouvrage à réaliser pour un contact, etc.

En proposant des activités diverses, la dimension horizontale de la progression tend enfin à pallier une possible lassitude face à l'un des autres grands principes du système de jeu des MMOG actuels, le principe de répétition. Certains concepteurs, comme Raph Koster, affirment en effet l'importance, pour la conception de ces produits, de la proposition d'activités répétitives – qu'il désigne sous le terme générique de *treadmill*, en référent au tapis roulant d'exercices sportif, activités fondées sur des systèmes de progression, précisément en ce qu'elles récompensent davantage l'endurance ou la régularité du joueur que son habileté :

> Les mécanismes de « tapis de courses » ne sont pas seulement bons, ils sont nécessaires. Je dirai plus, le mieux est de multiplier et de diversifier les « tapis de course » Développez la parité dans certains domaines si vous ne pouvez le faire dans tous. Donnez au style de jeu qu'est le powergaming autant de domaines de reconnaissance en jeu qu'il est possible.[293]
>
> Les « tapis de courses » sont la version hypertrophiée d'incitations primaires. Les raisons pour lesquelles les gens les détestent sont aussi leurs points forts :
>
> - tout le monde peut gravir les échelons, ce qui contribue à construire une expérience accessible
>
> - vous saurez toujours quoi faire ensuite, ce qui donne également une grande accessibilité.[294]

Le problème de fond auquel répondent ces mécanismes, dont l'une des traductions possibles serait l'expression « faire du sur place », est justement l'inégale distribution ici supposée des dispositions à jouer ou, dans une expression plus simple, de l'habileté des joueurs au sein de l'audience des univers fictionnels en ligne. Il n'est pas inutile de rappeler ici que l'équité des conditions de victoire constitue l'une des conditions généralement retenues par les études sur le jeu comme préalables à la possibilité de l'activité.[295] Pour le formuler autrement : celui qui ne peut gagner ou celui qui ne peut perdre n'a pas d'intérêt à s'engager dans une activité ludique. Or les ressources de l'audience des univers fictionnels en ligne s'avèrent de fait extrêmement inégales. Les *treadmills* introduiraient ou plutôt rétabliraient ainsi en droit, selon Koster, une certaine équité des conditions de « victoire », c'est-à-dire ici d'accès à de nouvelles ressources.

Les joueurs ont leur propre qualification des activités de « sur place ». On va, par exemple, parler de *grinding* concernant la montée en niveau, qu'elle soit celle d'un personnage ou celle de l'une de ses compétences. Le terme *grind* peut être traduit par corvée, appuyant le caractère trivial et

[293] Tda. (Koster 2003)
[294] Tda. (Koster 2007)
[295] (Caillois 1985)

monotone d'une tâche. Terme proche quant à l'approche de l'activité, mais différent en finalité, on va parler de *farming* concernant l'acquisition de ressources sur une modalité répétitive (comme rassembler un stock important de fleurs en vue de les manufacturer ou encore de les vendre). Si le *grinding*, ou le *farming*, répondent bien au principe de progression continu à travers des objectifs intermédiaires, ils ne sont pas considérés par la plupart des joueurs comme des activités divertissantes. Ainsi le souligne l'introduction à la définition de ce terme qui offerte par l'encyclopédie ouverte Wikipédia, dans sa version anglophone :

> Le grinding est un terme qui est utilisé dans la pratique du jeu vidéo pour décrire le fait de s'engager dans une activité de jeu répétitive et/ou non divertissante dans le but d'obtenir l'accès à d'autres fonctionnalités du jeu. [296]

L'intérêt proposé par cette définition est bien de faire ressortir le *grinding* comme une activité intermédiaire du jeu, au sens où elle est un moyen d'accès à des activités que l'on considère comme plus ludiques. Si l'on admet que le jeu propose diverses activités dont certaines sont dépendantes d'autres, on peut admettre également qu'il suppose l'existence d'activités « préparatoires », ou tâches « intermédiaires ».

L'emploi que nous faisons du terme tâche n'est pas ici neutre, il renvoit à l'une des questions que soulèvent les univers fictionnels en ligne depuis leur diffusion soit celle de la pertinence de la distinction opérée entre travail et jeu.[297] Concernant les joueurs, le rapport à ce type d'activité est ambigu. Ici, les travaux en psychologie – dont notamment le concept de *flow*[298] — sont fréquemment mobilisés[299] dans la tentative de compréhension de l'engagement des joueurs dans ces activités répétitives et *a priori* « non divertissantes » dans un contexte pourtant ludique. Au-delà des motivations subjectives à ce type d'activité, ce qui nous intéresse particulièrement ici est que, bien que le système de jeu les prescrive comme étapes nécessaires de la progression, justement parce qu'elles sont qualifiées objectivement de non divertissantes, elles ne paraissent pas des activités parmi les plus légitimes, particulièrement lorsqu'elles sont poussées à leur extrême — c'est le cas du *farming* lorsqu'il est associé à une pratique intensive visant à son exploitation monétaire. Il est certain pour les joueurs que les *gold farmers* ne jouent pas, tout comme il est certain que tout ce qu'eux-mêmes font dans l'univers fictionnel ne peut être qualifié de jeu. Jouer, c'est peut-être faire, mais faire n'est pas toujours jouer.

[296] Tda. (Contributeurs Wikipedia 2010b)
[297] (Nick Yee 2006; Castronova 2005; Malaby 2007; Dibbell 2007).
[298] (Csikszentmihalyi 1991)
[299] (Malaby 2007; Dibbell 2007)

« Game within the game » : jouer dans les sous-systèmes de jeu

> *Avoir de l'or n'est pas addictif. Accumuler de l'or est un jeu super fun à l'intérieur du jeu (game within the game) (…) Je n'ai pas la moindre idée de ce à quoi sert d'avoir tout l'or que j'ai, mais c'est fun !*
> *- [Blog] Just my 2 copper – Commentaire sur « Making gold syndrome. Addicting ? »*[300]

Si le contenu « haut-niveau » représente une forme d'aboutissement légitime des carrières de joueurs, et les activités orientées vers la progression des activités principales, prescrites à la fois par les systèmes de jeu et la dimension collective du jeu, il existe également des pratiques du produit centrées sur des activités qui correspondent à des formes de « jeu dans le jeu », et consistent en un usage singulier des systèmes de jeu, qui tend à rendre principale une activité prévue comme secondaire. Proche de l'idée d'une progression horizontale, celle des jeux dans le jeu s'en distingue pourtant au sens où, dans un premier temps du moins, les ressorts de ces jeux émergent de l'usage et ne font pas l'objet d'une conception et d'une prescription *a priori*. Les exemples que l'on va ici aborder : le cas du *twinking* en champ de bataille et celui des *auctionneer*, tendent encore une fois à souligner la diversité des possibles que recouvre l'idée de jouer à un MMOG.

Le principe de progression infinie de la conception des mécanismes de jeu peut être remis en cause ou détourné, comme le montre le développement, analysé par René Glas, de la pratique du *twinking* en champ de bataille sur *World of Warcraft*. Les *twinks* sont des avatars, généralement des personnages secondaires, qui disposent d'un équipement qui surpasse en théorie leurs capacités à l'obtenir (d'où l'appellation, que l'on pourrait traduire par « clinquant »). La pratique du *twinking* sur les MMOG consiste à faire bénéficier un avatar secondaire des ressources acquises avec un personnage plus avancé, afin, généralement d'accélérer la progression du premier. Les *twinks* de champ de bataille sur *World of Warcraft*, correspondent néanmoins à une logique différente. Les champs de bataille sont des arènes de combats entre factions ennemies qui sont ouvertes aux joueurs par tranche de 10 niveaux, ce afin de proposer une certaine équité des conditions de victoire aux participants. Par exemple, un personnage de niveau compris entre 10 et 19 qui entre sur un champ de bataille ne pourra affronter que des joueurs dont les avatars disposent également des compétences et équipements qui correspondent à cette tranche de niveaux. Les *twinks* de champ de bataille sont des avatars dont les joueurs ont volontairement stoppé la progression et dont l'équipement a été rendu optimal. Cette pratique n'est ainsi pas lue comme « *un moyen d'accélérer la montée en niveau vers la fin de jeu (the endgame), mais comme un moyen de créer une situation de fin de jeu à mi-parcours* »[301]. Cette démarche peut être perçue comme un mode de jeu axé sur la

[300] (Marcko 2009)
[301] Tda. (Glas 2007:352)

domination : les *twinks* ayant un avantage certain en raison de l'optimisation de leur équipement sur les joueurs suivant une progression normalisée. Il est aussi, lorsque l'affrontement a lieu entre deux *twinks*, un moyen de neutraliser les compétences octroyées par ce même équipement. À niveau d'équipement presque égal, c'est la seule compétence du joueur à jouer son avatar qui fait pencher la balance d'un côté ou de l'autre. Ces conditions d'affrontement s'avèrent, de fait, rares au sein du système de jeu qui récompense généralement le joueur du temps passé à l'optimisation de son personnage par des compétences avantageuses. Le *twinking* a connu dans *World of Warcraft* depuis 2007 une évolution intéressante, puisque Blizzard a semblé prendre son parti d'une population qui face à un contenu de jeu vieillissant malgré ses mises à jour fréquentes, se replie fréquemment sur le développement de personnages secondaires (les *alts*), en fournissant des objets explicitement destinés à faciliter la progression de ces derniers. La modification la plus marquante ayant été réalisée par l'éditeur concernant les *twinks* de champ de bataille a sans doute été celle de permettre au joueur d'arrêter la progression de son personnage. Cette option ne vise pas uniquement ce public, puisqu'elle soutient également les partisans d'une pratique du jeu dans sa version originale (limitée au niveau 60).[302]

Il ne joue pas à WoW lui, il joue à WoW-Bay.
- Notes d'observation, WoW.

Le *twinking* nous offre une transition vers un autre exemple de pratique singulière du jeu. Nous avons précisé que le *twinking* était une pratique autorisée par la possession de ressources (monnaie, contacts) permettant le « suréquipement » d'un avatar de faible niveau. Les *twinks* constituent ainsi un des marchés fertiles pour les joueurs de World of Warcraft dont l'activité consiste à exploiter les niches les plus rentables de l'hôtel des ventes, où se déroule l'essentiel du commerce entre joueurs. Acheter, parfois manufacturer et revendre, voilà l'activité essentielle de ce genre de *traders* dans WoW. Pour ce faire, les joueurs disposent en général d'un ou de plusieurs personnages secondaires, un « banquier » dont le niveau de progression est indifférent, puisqu'il n'a aucune nécessité de quitter la ville où il siège, se contentant d'effectuer des allers-retours entre l'hôtel des ventes et les boites aux lettres en jeu. Alors que la plupart des joueurs n'utilisent qu'occasionnellement ce système, comme un complément monétaire, via l'interface prévue par le jeu, les *traders* développent ou mobilisent des outils de gestion et d'analyse de l'information

[302] Les nostalgiques de la première version (dite, avec un nouvel emprunt aux expressions anglophones « WoW Vanilla » cherchent parfois à créer des collectifs autour d'une logique de jeu qui ne veut qu'exploiter le contenu précédant la première extension *Burning Crusade*. On peut ainsi trouver des serveurs privés qui offrent de retrouver le monde de Warcraft tel qu'il était alors. C'est le cas de l'initiative NostalGeek (cf. http://nostalgeek-serveur.com/).

parfois très élaborés[303]. Ils peuvent également mettre en place des chaînes de production et de vente assez complexes, qui impliquent la mobilisation de différents personnages avec compétences respectives, afin de toucher des marchés particulièrement lucratifs. Ci-dessous une brève description de l'un de ces cycles de production et de vente, expérimenté sur World of Warcraft :

> Je connecte Onclescrooge (Troll Shaman niveau 1) et j'achète à l'hôtel des ventes 200 unités de minerai pour 150 pièces d'or, que j'envoie à un autre de mes personnages, Voile (Orque Chevalier de la Mort, niveau 70). Je déconnecte Onclescrooge et connecte Voile, je récupère le minerai envoyé et le « prospecte », soit le transforme en gemmes. Munie de ces gemmes, j'ouvre mon interface d'artisan joaillier, et je transforme ces gemmes en bijoux. J'envoie ensuite ces bijoux à Achrone (Elfe de sang, Prêtresse, niveau 80). Je déconnecte Voile, puis connecte Achrone. Achrone réceptionne les bijoux, et grâce à son métier d'enchanteur, les transforme en composants d'enchantement. Ces composants sont finalement renvoyés à Onclescrooge. Je déconnecte Achrone, reconnecte Onclescrooge, réceptionne les 70 composants d'enchantement produits, et les met en vente à 5 pièces d'or l'unité. Si tout le stock est écoulé, la marge réalisée par Onclescrooge sera de 200 pièces d'or.
>
> — Observation en jeu, World of Warcraft

Ce procédé, qui a pu être appliqué pendant plusieurs mois, est particulièrement lucratif. En effet les composants nécessaires aux enchantements – améliorations permanentes « posées » sur des pièces d'équipement des avatars, sont des biens manufacturés « rares », au sens où la seule manière de les obtenir est de détruire avec un artisan enchanteur des équipements rares de qualité supérieure. Objets qui sont produits ici à moindres frais au travers d'un autre artisanat, la joaillerie. Enfin, la demande pour ce type de produit est constante, permettant de maintenir des prix élevés et réguliers. Ce procédé est également particulièrement complexe, il repose sur une analyse des potentiels du marché et des coûts de manufacture afin de constituer un cycle optimisé pour sa rentabilité. Sa conception n'est pas de notre fait mais nous a été communiquée par un contact en jeu qui en avait lui-même lu les principes sur un forum spécialisé. Il est en revanche assez consommateur en temps, l'ensemble du cycle, avec quatre connexions de personnages, prend dans cet exemple une demi-heure *a minima*. Tout comme la pratique du *twinking*, cette pratique singulière transforme en activité principale une activité prévue comme secondaire qui, à l'image de ce qui a été observé pour un usage « légitime » des systèmes de jeu, entretient des dépendances avec d'autres types d'activités (*farming*, artisanat, etc.). Ce n'est bien entendu qu'un exemple parmi les différentes astuces qui permettent d'accumuler de l'or en passant par le marché des joueurs. En ce domaine, l'éditeur adopte en général plutôt une posture prudente, laissant faire tant que l'activité des *traders* ne fait qu'alimenter l'économie du jeu, tout en veillant à l'équilibre général de l'économie du jeu. Régulièrement, la donne est redistribuée par des modifications

[303] Le marché de World of Warcraft, bien que pouvant apparaître complexe, est sans commune mesure avec celui de l'univers proposé par un titre comme *Eve Online* (CCP) qui propose un univers unique où les échanges atteignent une grande complexité et font l'objet d'analyses pointues effectuées par un économiste engagé par les éditeurs.

faites sur les propriétés de ressources, compétences d'artisanat ou même sur le programme du jeu qui interdisent certaines actions aux modifications d'interface. Les *traders* doivent alors trouver d'autres outils et d'autres filons à exploiter.

Il semble important d'ajouter que les pratiques singulières du jeu ne sont pas *a fortiori* exclusives. Le *twinking*, dans sa définition formelle est rendu possible par l'exploitation des activités primaires et intermédiaires pour l'acquisition de ressources, et si on peut, en tant que joueur de *World of Warcraft*, « ne jouer qu'à WowBay », il est aussi possible de partager son temps de jeu en différents modes de pratiques de l'espace du jeu. L'activité de jeu contre des joueurs des *twinkers*, celle de négoce via l'interface d'hôtel des ventes des *traders*, ou celle de communication du jeu de rôle, ne sont pas en elles-mêmes des activités qui détournent les systèmes de jeu. C'est l'exploitation maximisée d'un mode d'usage possible parmi d'autres de ces systèmes, mais surtout sa mise au centre de la pratique de l'univers fictionnel qui en fait des modes de jeu singuliers. L'opposition que soulève chez certains ces modes de jeu relève des perceptions et positionnements adoptés par les joueurs quant aux critères qui définissent une activité comme ludique, mais aussi comme loyale c'est-à-dire respectueuse autant des règles du jeu que d'une certaine *vision du monde*, que l'on projette sur celles-ci.

> Bienvenue chez nous. On compte sur toi pour découper en rondelles ceux qui gardent précieusement des objets que l'on veut leur dérober pour les tuer plus facilement la semaine suivante (qu'est-ce que c'est passionnant la philosophie de WoW:).
>
> - Forum de Guilde, Message de bienvenue de l'un des officiers de la guilde dans la section « Recrutement », WoW.

Cette citation met en relief la réflexivité courante, et non exempte de cynisme, des joueurs ayant atteint le contenu « haut-niveau » - encore dit le *end-game,* sur le principe cyclique qui au cœur de leur activité principale de combat. Si le principe de progression verticale peut bien être considéré comme moteur des activités principales et légitimes en jeu, il n'est certainement pas un facteur explicatif exhaustif de l'investissement des joueurs dans la pratique des univers fictionnels. La variété des activités proposées, via la possibilité d'une progression horizontale, et du développement de pratiques singulières, satisfait la diversité et la complexité de l'audience du produit. Elle permet également de percevoir la pratique des univers fictionnels comme la pratique routinière d'espaces à la fois technologiques et sociaux. Le MMOG apparaît alors comme un espace pour des rencontres ludiques. Un espace qui n'est cependant pas neutre, car dédié à des activités dont l'hétérogénéité ne doit pas masquer la hiérarchisation. Cette hiérarchisation semble arbitrée par leur qualification en tant qu'activité plus ou moins ludique sur les arguments, non

exempts de contradiction ou de subjectivité, de leur degré de prescription par les mécanismes de jeu et leur caractère plus ou moins divertissant.

II. JOUER ENSEMBLE

La communication comme la coopération dans l'activité des joueurs dépendent d'un juste usage des outils mis à leur disposition par l'espace de jeu. Le juste usage prend ici le sens d'usage pertinent vis-à-vis de l'objectif commun. Il présuppose une connaissance et une expérience relativement large des outils offerts par le système de jeu, sans pour autant que l'expertise technique d'un joueur sur les fonctionnalités logicielles du jeu constitue une condition suffisante à sa capacité à jouer ensemble. La conception du jeu pousse par exemple fortement les joueurs à spécialiser leurs avatars selon des modèles partiellement déterminés qui correspondent à rôles spécifiques et interdépendants. Cette spécialisation est effectivement la condition de réussite de certaines actions de combat qui doivent être exécutées en groupe. Dans certains contextes, ce type d'action commune ne semble pas nécessiter une interconnaissance préalablement poussée entre participants. Les comportements attendus de la part de chacun en fonction du rôle qui lui est attribué sont alors en retour tout particulièrement codifiés. On se penche donc ici sur les degrés variables de contraintes techniques (imposées par le support et les systèmes de jeu) et de contraintes sociales (imposées par le caractère collectif des actions en jeu) qui entrent dans le cadrage en amont de ces activités.

II.1. Jeu collectif, jeux de rôles

Nous présenterons ici des éléments d'observation de la conduite d'une action commune issue d'une observation en jeu, au sein de l'univers de *World of Warcraft*. L'action a ici lieu dans un *donjon*, un espace particulier du jeu. Les donjons proposent une suite linéaire d'épreuves à un groupe de cinq personnages-joueurs. Les joueurs y affrontent sur un mode collaboratif non pas d'autres joueurs, mais des ennemis dont le comportement est défini par un système d'intelligence artificielle.[304] Les donjons sont des espaces du jeu qui sont clos à plusieurs titres. Ils prennent

[304] Ce qui correspond au mode de jeu dit « Jeu contre l'environnement : JcE », par opposition au mode dit de « Jeu contre les Joueurs : JcJ », tel que vu dans le chapitre précédent. Les ennemis les plus communs sont plutôt nommés par les joueurs : *mobs*, les ennemis les plus forts, dont les rencontres ponctuent le parcours du donjon, des *boss*. Selon Richard Bartle, le terme *mob* viendrait du vocabulaire propre à la pratique de MuD1, désignant alors les éléments « mobiles » de façon imprévisible dans l'environnement exploré par le joueur (Bartle 2004:102)

fréquemment l'apparence de grands bâtiments (châteaux, prisons, monastères, forts, etc.)[305] et sont dans WoW *instanciés*, soit en quelque sorte séparés de l'espace principal du jeu. Le système de donjon de wow permet de répliquer ceux-ci en autant d'instances que se présentent des groupes de joueurs qui souhaitent y pénétrer[306] (ce qui explique que les joueurs privilégient souvent sur WoW le terme d'*instance* à celui de *donjon*). Ils offrent des gains de valeur supérieure à ceux qui peuvent être trouvés « en extérieur », et qui permettent d'améliorer progressivement les capacités des personnages. Notre ligne directrice, la question de la coordination outillée de l'action sera ici approchée au travers de la question des rôles tenus par chacun des participants au groupe d'instance. L'action collective en jeu suppose effectivement une partition de rôles partiellement définis. Nous voulons montrer au travers de l'exemple choisi que la délimitation des rôles respectifs peut-être contrainte par les systèmes de jeu, sans être pour autant intégralement définis par ceux-ci. Dans le cas étudié, la question de la définition, de l'attribution, et des compétences à tenir un rôle est en effet au moment de l'observation, l'une des conditions premières de la bonne réalisation d'un donjon et pourtant celle pour laquelle les joueurs sont le moins outillés.

II.1.1. Composition d'un groupe d'action

Notre personnage, Caracole, souhaite ainsi en ce début de soirée, avec deux de ses compagnons de guilde, Steppe et Carmage, venir à bout d'un donjon. Le groupe à former comporte déjà trois des cinq membres qui sont requis, il devra être complété par deux personnages supplémentaires. La classe de Caracole est voleuse, celle de Steppe : chasseur, celle de Carmage : mage. Ils détiennent chacun, en vertu de ce choix initial de classe des compétences spécifiques, améliorées au fur et à mesure des niveaux conquis. Caracole porte une armure de cuir, elle se bat au corps à corps, avec des armes de mêlée, et est plus efficace lors qu'elle transperce le dos de ses ennemis ; Steppe et Carmage se battent à distance, le premier, vêtu de mailles, à l'aide d'un animal (un *familier*) et d'armes de tir, le second, habillé de tissu, invoque des sorts de magie. Ils ont tous trois en commun d'appartenir à la catégorie de rôle de classes fournissant des dommages, appelés communément des « dps » pour « dégâts par seconde ». Afin de compléter le groupe, et dans l'objectif de venir à bout dans les meilleures conditions du donjon, ils devront recruter des personnages dont les classes relèvent de deux autres catégories de rôles. Il leur faut ce que l'on nomme un « tank » : un personnage particulièrement résistant (vêtu généralement en plaque) dont

[305] La figuration de l'espace dans les jeux vidéo : espace narratif, espace pratique, espace référent, espace contraignant, est elle-même un objet de réflexion (Jenkins 2004; McGregor et Akira 2007)

[306] Ce n'est donc pas un espace du jeu qui est soumis à une concurrence entre différents groupes de joueurs, ce qui peut, dans d'autres univers, être le cas.

la fonction est de centraliser l'attention et l'agressivité des ennemis, ainsi qu'un personnage « soigneur » qui sera chargé de maintenir en vie ses compagnons durant les combats. Caracole et ses compagnons doivent donc être sélectifs dans le recrutement des deux compagnons qui viendront compléter le groupe. Ils commencent par vérifier dans leurs listes d'amis qu'ils n'ont pas de connaissances pertinentes et disponibles. Ce n'est hélas pas le cas, ils vont donc devoir recruter des éléments inconnus (des *pick-up*). Pour cela ils vont, sur des canaux de communication généraux du jeu, passer les annonces suivantes :

[1. Général] [Caracole] : Bonsoir, groupe en partance pour les salles de foudre (héroïque) recherche un tank et un soin, /w moi.

[4. RechercheGroupe][Steppe] : Un tank, un heal et go SdF (HM) !

— Observation en jeu, WoW

Sur le canal général, que peuvent lire tous les joueurs présents dans la zone du jeu où se trouve Caracole, nous informons que nous cherchons deux personnages prêts à se joindre à nous, capables de remplir les rôles de tank et de soin (heal)[307], pour une instance de jeu précise, nommée les Salles de Foudre (SdF), qui sera accomplie selon un mode de difficulté élevé (en mode dit « héroïque », « HM »). Les éléments implicites ici sont la composition actuelle du groupe : par défaut si l'on ne recherche qu'un tank et un heal, c'est que trois dps sont déjà disponibles ; la localisation de l'action : l'instance des Salles de Foudre se situe au nord de la région de Norfendre, et le niveau minimal des personnages requis : accomplir une instance en mode héroïque suppose d'avoir atteint le niveau maximal du jeu. Caracole invite enfin les volontaires à la contacter sur un canal de communication privé : « /w » pour signifier la commande d'action « whisp » (« chuchoter »). L'appel que lance Steppe, sur un canal spécifiquement dédié à la recherche de compagnons de jeu, est encore plus elliptique. Ces appels, répétés, permettent, au bout d'une dizaine de minutes d'intéresser un guerrier : Pocky, qui fera office de tank. Mais le groupe ne dispose toujours pas d'un participant qui pourrait assurer le rôle de soigneur. On doit donc se résigner à lister dans une interface spécifique les personnages actuellement connectés, appartenant à des classes susceptibles de soigner et à les contacter individuellement via un canal privé, tel qu'illustré par l'exemple ci-dessous :

[Caracole] chuchote : salut, il nous manque un soin pour SdF HM, tenté(e) ?

[Borg] chuchote : je suis Dps

[Caracole] chuchote : personne n'est parfait ! ; p tant pis, bon jeu ;)

[Borg] chuchote : hehe ;) /w Jalag, je crois qu'il est dispo

[307] C'est-à-dire, au moment de l'observation, un guerrier, un druide, un paladin, ou un chevalier de la mort pour le tank, et un prêtre, un chaman, un druide, ou un paladin pour le soin, seules classes de personnages autorisant le choix de spécialisation dans ces rôles respectifs.

[Caracole] chuchote : ah merci !

— Observation en jeu, WoW

Ici, Caracole s'adresse à un personnage pour lequel elle peut disposer des informations suivantes : son nom (Borg), sa guilde (*Vae Victis*), son niveau (80), sa race (Orc), et sa classe (Chaman). Caracole sait que les chamans, entre trois options peuvent choisir celle de devenir soigneur, mais aucun dispositif ne lui permet directement de savoir quelle option a choisi le personnage qu'elle contacte, l'information systématisée doit donc ici être complété par une communication directe. Borg a, hélas pour notre groupe, choisi d'être fournisseur de dégâts. Mais le contact qu'il donne à Caracole, Jalag, acceptera effectivement de se joindre au groupe.

II.1.2. Des rôles pour la coordination de l'action

Le respect de normes telles que la répartition des rôles dans un groupe n'est pas une nécessité qui s'impose dès l'entrée dans l'univers du jeu dans les pratiques du joueur. Au contraire, ces normes peuvent même aller à l'encontre des habitudes développées lors d'une exploration solitaire, ou dans un environnement de combat en mode joueur contre joueur (JcJ), du contenu du jeu. La bonne compréhension des rôles des personnages au sein d'un groupe est le résultat de l'apprentissage de savoirs et de convenances implicites, qui s'acquièrent dans l'expérience. Dans la pratique du jeu en groupe, le déroulé d'une action « classique » serait le suivant : le groupe doit « avancer » dans l'instance et pour cela abattre successivement des ennemis (*mobs*) par petits groupes. Le principe qui régit le comportement des ennemis, déterminé par la conception de l'intelligence artificielle, est ici somme toute assez simple : ils vont porter leurs coups sur le personnage qui génère chez eux le plus « d'agressivité ». Tout coup porté ou tout soin effectué sur les membres du groupe génère de l'agressivité. Certaines spécialités de classes, celles de tank, offrent des compétences permettant d'augmenter cette agressivité ou de la détourner sur son personnage. Les tanks sont également les personnages les plus résistants du groupe. Les différents participants ont donc à faire en sorte que ce soit le tank qui reçoive l'essentiel des dégâts infligés par les ennemis, et que le soigneur concentre l'essentiel de son action de soin sur ce personnage. Il faut pour cela non seulement que le tank maîtrise les compétences de sa spécialisation, mais aussi que les autres personnages n'empiètent pas sur son rôle : ils doivent réguler le taux d'agressivité qu'ils peuvent chacun générer, les soigneurs, en ne soignant ni plus ni moins que ce qui est nécessaire, et les « dps » en infligeant un montant raisonnable de dégâts. Si

l'un d'entre eux attire l'agressivité de l'ennemi, il met potentiellement le groupe en péril[308]. Outre les rôles majeurs mentionnés, des compétences propres aux classes des personnages sont attendues en soutien au groupe. C'est notamment le cas des fonctions d'entrave, communément dites de *crowd control* (ou CC). Ces compétences permettent d'immobiliser pour un temps donné certains ennemis, dans le cas où la grappe à laquelle le groupe fait face est trop nombreuse pour que le tank puisse raisonnablement supporter ses assauts. Ces compétences sont présentes dans les différentes classes sous plusieurs formes. Elles attribuent aux membres du groupe un sous rôle spécifique, qui valorise leur utilité pour l'action commune. Ainsi, les voleurs peuvent étourdir un ennemi, les mages le transformer en un inoffensif mouton, les chasseurs le retenir dans un piège, etc. Ces compétences sont implicitement attendues comme étant disponibles et maîtrisées par les personnages de la classe correspondante.

Dans une pratique du jeu en solitaire en revanche, à partir des compétences qui sont à sa disposition le joueur doit assumer l'ensemble des rôles qui, dans un groupe sont répartis de façon complémentaire entre les membres. Dans cette configuration, pour un personnage plutôt orienté vers le rôle de « dps », la survie tient souvent dans une règle simple : « tue-les avant qu'ils ne te tuent ». Pour un joueur qui n'y est pas accoutumé, devoir modérer sa puissance de feu pour le bien du groupe dans une instance peut sembler paradoxal. De la même manière, certaines compétences qui apportent un soutien non négligeable à l'action collective ont pu être négligées ou être jugées non primordiales dans la progression et la construction du personnage[309]. De fait, selon les mécanismes de jeu et de progression mis en place dans *World of Warcraft*, un joueur ne doit pas nécessairement passer par une activité en groupe afin de faire progresser son personnage jusqu'aux niveaux les plus élevés. Et même s'il le fait, les structures de groupe amenées à agir dans des instances de niveaux bas ou moyens sont moins formellement déterminées que le modèle susdit. Quel que soit le moment où se fait cet apprentissage (par la rencontre à des niveaux moyens de jeu de joueurs plus expérimentés, ou plus tard), la répartition normalisée — selon un nombre limité de possibles — des rôles dans le groupe et une certaine manière de se coordonner ne devient une constante que lors de l'accès aux niveaux les plus élevés du jeu, dit « *end-game* ». Ces modèles d'organisation sont admis comme étant les plus fonctionnels pour faire

[308] L'agressivité des ennemis est ainsi transformée en principe comportemental, qui conduit les joueurs à parler de « prendre » ou de « récupérer l'aggro du mob ». Le bon entendement de cette mécanique, simple en principe, mais qui peut devenir complexe en pratique est la base de l'apprentissage du jeu collectif. Il peut être mobilisé par les rôles clés que sont les tanks et les soins indirectement comme une sanction pédagogique : ils peuvent laisser un joueur qui ne tient pas son rôle « prendre l'aggro » et ne rien faire pour empêcher les conséquences négatives pour le groupe de ce comportement.

[309] Qu'il s'agisse de compétences de combat spécifiques ou de compétence qui relèvent d'activités secondaires, par exemple le fait de savoir « crocheter » des serrures pour les voleurs, compétence nivelée qui doit être entraînée spécifiquement. Ainsi, un « bon » voleur est – entre autres — un voleur sachant crocheter.

face aux difficultés des épreuves, et sont rarement remis en cause (circonstances particulières, cercle de connaissance ordinaire…). Qu'ils soient effectivement ou non optimaux, ces modèles offrent du moins l'avantage non négligeable de limiter la communication nécessaire à la coordination entre les membres du groupe, d'autant plus dans le cas où des joueurs inconnus ont été recrutés pour l'action.

Le registre d'authentification mobilisé par les joueurs pour présenter leur personnage en jeu, est donc logiquement en premier lieu le rôle qu'ils sont en mesure de remplir au sein du groupe. En se présentant comme soigneur, un joueur dont l'avatar est un prêtre, un druide, un paladin ou un chaman, quelques soient ses capacités de combat par ailleurs assume que sa tâche au sein du groupe consistera exclusivement à veiller à la bonne santé de ses compagnons. Un personnage recruté comme tank assume un rôle de focalisation de l'agressivité des ennemis, et la plupart du temps, le rôle associé de meneur de l'action collective. Pour leurs parts, les joueurs assumant les rôles de dps s'engagent implicitement à remplir un rôle qui suppose de fournir un maximum de dégât, tout en faisant le nécessaire pour ne pas, au péril du bon fonctionnement de l'organisation du groupe, empiéter sur les rôles des tanks et des soigneurs. Corneliussen et Rettberg soulignent également la prééminence de savoir implicite, concernant entre autres les rôles à tenir dans la rencontre ludique, en racontant l'anecdote d'une étudiante ayant été malmenée lors d'une partie de jeu en groupe pour ne pas avoir respecté, par méconnaissance son rôle de soin :

> « Je n'arrive pas à faire le devoir sur World of Warcraft, je ne comprends pas ce jeu. La dernière fois que je me suis connectée, quelqu'un a craché sur moi. » Ces mots viennent d'une étudiante désespérée de l'un de nos cours sur la culture digitale. Après avoir analysé la situation, elle trouva une plus juste explication à son problème : être nouveau dans la culture de World of Warcraft pouvait être comparé au fait d'être un immigrant face à une culture étrangère. L'épisode du crachat était la conséquence du manque de familiarité de l'étudiante avec les règles implicites du jeu.[310] Alors qu'elle jouait un soigneur, elle avait combattu au lieu de soigner ses compagnons de jeu, une erreur qu'un résident plus établi d'Azeroth, l'univers de World of Warcraft considèrerait comme un péché mortel.
>
> – Corneliussen & Rettberg[311]

À l'exemple du tank qui assume généralement la direction de l'action, les rôles attribués induisent en outre des relations hiérarchiques entre les participants. D'une part selon une hiérarchie de priorités pour l'action : le tank impulse le début du combat, et les *dps* comme les soigneurs doivent s'assurer qu'il a suffisamment mobilisé l'agressivité des ennemis avant de commencer eux-mêmes à remplir leurs rôles. D'autre part, les rôles induisent une hiérarchie fondée sur l'utilité présumée des personnages au collectif. Le groupe peut ainsi, dans une rencontre

[310] Référence originale (Sniderman 1999)
[311] Tda. (Corneliussen et Rettberg 2008b)

supporter la perte d'un dps lors d'un combat, il supportera moins bien celle du tank et encore moins celle d'un soigneur. Cela suppose que la priorité d'attention à la survie des participants sera attribuée en premier lieu au soigneur, en second lieu au tank. La reconnaissance par chaque participant à la rencontre de cette hiérarchie, comme du contenu et des limites des tâches assignées par son rôle est considérée comme un prérequis à l'action et n'est pas questionnée dans des circonstances usuelles. Elle pourra simplement faire l'objet d'un rappel à l'ordre dans le cas où l'un des joueurs outrepasse son rôle, bousculant la hiérarchie implicite et le « bon » déroulement de l'action commune. Elle n'a pas, donc, en général à faire l'objet d'une communication explicite dans la coordination de l'action.

La connaissance implicite de la division des tâches limite donc le coût de l'interaction, mais ne suffit cependant pas *in situ* à garantir le bon déroulement d'un combat spécifique, qui sur la base de ce modèle général d'organisation va présenter des variations particulières. À cette difficulté contextuelle pour la coordination, la conception du jeu n'a pas réellement répondu par l'encouragement d'un système de collaboration et de prise de décision égalitaire, mais plutôt par celui d'un modèle fonctionnellement autoritaire : le « groupe » a son « chef de groupe ». Ce rôle hiérarchique de coordination est soutenu par le dispositif de jeu qui permet d'attribuer ce statut à l'un des participants et y associe toutes les fonctions décisionnelles d'organisation du collectif. Le chef de groupe dispose de l'autorité sur des dimensions structurelles du groupe : il peut seul inviter ou exclure un participant, et seul décider de la façon dont le système autorisera la répartition des récompenses. Mais il dispose aussi *a priori* de l'autorité sur une dimension importante de la coordination de l'action, qui est la possibilité de préétablir l'ordre et les modalités de celle-ci, et ce, par l'intermédiaire d'un système de marquage symbolique. Le combat contre un groupe d'ennemis va nécessiter que soit établi un ordre de focalisation prioritaire des dégâts afin de concentrer l'effort commun sur un ennemi à la fois, ordre établi en fonction du potentiel estimé de nuisance respective de ces ennemis (si par exemple, l'un des ennemis possède la capacité de soigner les autres, le groupe tâchera de l'abattre en premier). L'ordre prioritaire de focalisation des cibles suit une logique fondée sur la connaissance des mécanismes de jeu qui pourrait rester implicite. Néanmoins, diverses stratégies peuvent être adoptées pour l'affrontement. Afin d'éviter une confusion possible, le « meneur » du groupe est régulièrement amené à établir explicitement l'ordre de focalisation retenu contre un groupe d'ennemis. La communication de cette information peut être simplement verbale, de type « on focus le caster en premier » et/ou visuelle, prenant appui sur un dispositif de coordination du groupe inclus dans le système de jeu, ici le système d'icônes. L'un des membres du groupe (et un seul) possède en effet la possibilité d'afficher au-dessus des ennemis une série de symboles : une tête de mort, une croix,

un carré bleu, une lune, un losange vert, une étoile jaune, etc. Les joueurs attribuent à ces symboles des significations qui relèvent à la fois de la priorité de focalisation et d'actions d'entrave que des classes de personnages spécifiques peuvent mobiliser. Le dispositif n'attache pas en lui-même un sens précis à chacun de ces symboles. En revanche, l'usage leur attribue un système de signification standardisé et parfois contextuel, c'est-à-dire où le signifié est variable en fonction de la composition du groupe et du type d'ennemis à abattre. Pour exemple, la lune bleue posée sur un ennemi signifiera alternativement qu'il doit être assommé par un voleur ou transformé en mouton par un mage, en fonction de la présence de l'une ou l'autre de ces classes de personnage dans la composition du groupe. Ainsi, même si sa normalisation limite ici aussi grandement les coûts de coordination, le caractère informatif du système d'icône peut-être commenté verbalement afin de pallier les risques de confusion liés à un contexte spécifique. Il est pertinent de remarquer enfin que, si le système de jeu n'impose pas directement que le rôle de meneur soit donné à rôle de combattant en particulier, de manière générale c'est le joueur assumant le rôle de tank qui assume également celui de chef de groupe. Ici, davantage qu'une connaissance prouvée plus intime des systèmes de jeu, c'est l'accès unique au système d'icônes qui force cette superposition de la fonction et du rôle dans la coordination du groupe. La primeur de l'action induit en effet que le joueur-tank est aussi en principe celui qui organise le déroulement de la rencontre, et définit le rythme de celle-ci.

Ainsi encadrés par de nombreuses connaissances des systèmes de jeu et de normes de comportement implicites, les coûts de coordination du groupe sont réduits sur la plupart du déroulement de l'action. Il existe cependant des temps forts de communication et d'organisation articulés autour des plus importantes difficultés de l'instance. Celles-ci sont en général les combats contre les « boss » : ennemis particulièrement coriaces, qui sont logiquement ceux qui vont fournir les meilleures récompenses au groupe. Les combats contre ces ennemis sont d'une part plus longs que les autres, d'autre part, leur bon déroulement requière en général l'adéquation du groupe avec une stratégie particulière : les membres du groupe doivent respecter un positionnement et réagir de manière précise à certains comportements ou capacités de l'ennemi, etc. La stratégie à adopter, qui peut ici aussi varier légèrement en fonction de la composition du groupe, est en général explicitée verbalement avant le combat, et peut faire l'objet de rappels tactiques durant l'action. Avec l'usage néanmoins, et au fur et à mesure du vieillissement du contenu et de la familiarité qu'en ont acquis les joueurs, les stratégies à adopter pour une rencontre ont aussi tendance à se standardiser, et leur explicitation devient de moins en moins nécessaire, elle n'est alors remise en discussion qu'en cas d'échec du groupe à venir à bout de l'épreuve.

In fine, la coordination d'un groupe de cinq joueurs qui affrontent un donjon a des coûts grandement réduits par l'existence d'une base de connaissance commune concernant à la fois des systèmes de jeu et des comportements attendus des différentes capacités de personnages, menant à l'établissement de rôles standard dans le collectif. L'économie des coûts de coordination est soutenue par des dispositifs de jeu structurels qui organisent la rencontre collective tels que l'autorité du « chef de groupe » sur la gestion du collectif, et des dispositifs optionnels tel que le système d'icône. La coordination est dans son ensemble prescrite partiellement par le système de jeu, et partiellement par les normes de comportement diffuses et assimilées par les joueurs. La communication que suppose cette coordination est à la fois graphique : l'information peut être relayée via l'interface de jeu par l'observation de l'environnement de jeu, des actions des ennemis et des membres du groupe, et verbale (parfois orale, mais le plus souvent écrite), via le canal de discussion dédié au groupe ou encore des conversations privées parallèles entre participants. La communication verbale repose ceci étant également, ainsi que le message, cité plus haut (« Un tank, un heal et go SdF (HM) »), appelant un compagnon de groupe le montre, sur l'acquisition de ce qui, selon Mia Consalvo dans son analyse des formes « bruits » comme ruptures de la communication en jeu, dépasse le seul jargon et qu'elle désigne sous le terme de *Lingo*[312]. Elle souligne :

> [Le lingo] peut servir de raccourci, de repère statutaire ou signaler l'appartenance à une communauté. Au-delà des termes de base du gameplay, il englobe la terminologie propre du jeu, son jargon et des formes d'expression émergentes. (…) Le lingo peut être tant l'œuvre des concepteurs que celle des joueurs, constituant une forme de bruit culturel ou sémantique supplémentaire dans les systèmes de jeu. Trop de lingo peut générer un degré intolérable de bruit pour le newbie ou le joueur non régulier, mais la capacité d'un joueur à apprendre le lingo est cruciale pour devenir membre d'une communauté particulière.
>
> – Mia Consalvo[313]

Les exemples fournis par Mia Consalvo appuient l'idée que ces éléments de connaissance ne sont pas uniquement à percevoir comme de simples attributs culturels d'une communauté de joueurs (au sens de signes d'appartenance) mais sont intrinsèquement liés à des techniques du jeu :

> Par exemple, en apprenant le métier de Black Mage, un joueur doit apprendre les noms et les caractéristiques de douzaines de sorts (…). De plus, les joueurs ont inventé des raccourcis pour nommer certains sorts comme « D2 » pour « Warp 2 » (la capacité à envoyer d'autres membres du groupe directement à leurs foyers). Le terme D2 vient des joueurs, même si les joueurs débattent encore du fait que ce soit une abréviation japonaise ou nord-américaine, et de comment « Warp » a

[312] « Ici compris comme l'usage de la terminologie spécifique d'un médium ou d'un espace ». (Perron, Wolf, et Consalvo 2009)

[313] Tda. Le jeu dont il est question ici est Final Fantasy XI Online. Mia Consalvo s'intéresse dans cet article généralement aux contraintes de communications dans les MMOG (partant de la latence du réseau, ou lag) et particulièrement aux effets de la coexistence de deux langages d'usage : l'anglais et le japonais, des techniques et des outils qui sont mobilisés pour la gestion de la communication dans ce contexte. (Perron et al. 2009:308)

> pu se trouver associé à « D ». La confusion est souvent mise à jour par de nouveaux Black Mages (ou « BLM ») qui demandent régulièrement pourquoi des inconnus leur demandent un « D2 » alors qu'ils ne trouvent pas ce sort dans leur liste de compétence.
>
> – Mia Consalvo [314]

II.1.3. De la question des rôles à celle de l'interconnaissance

L'optimisation des coûts de coordination de l'action commune rend également en théorie efficient un recrutement aléatoire pour la composition du groupe : n'importe quel joueur disposant d'un avatar au niveau requis et capable de tenir l'un des rôles recherché pourra faire l'affaire. Un groupe peut ainsi être composé sans qu'il y ait interconnaissance préalable entre ses membres. Cette démarche, assez fréquente dans le cas du groupe cinq, est distingué à l'usage par les joueurs en qualifiant les individus recrutés sans interconnaissance, qu'ils composent en partie ou en totalité un groupe, de *pick-up*. Le recrutement en *pick-up* génère une certaine méfiance chez les joueurs, qui vont préférer de manière générale avoir à faire à des connaissances directes, ou indirectes. Ceci étant, le degré d'interconnaissance acceptable n'est pas nécessairement très élevé : il peut être fondé sur l'appartenance commune à une guilde, l'appartenance à une guilde avec laquelle son propre collectif a développé une alliance, ou encore sur l'effet positif laissé par une rencontre précédente. Dans cette optique, l'une des fonctions principales de l'outil d'interface joueur qu'est la « liste d'amis » est éclairée. Le résultat positif d'une rencontre avec un joueur au hasard va pouvoir donner lieu à l'inscription de ce dernier dans sa liste d'amis, liste qui affiche les états de connexion de ses membres, et qui pourra être consultée en cas de recherche d'un complément pour la constitution d'un groupe. Le caractère aléatoire des connexions des joueurs ou leur engagement dans des activités hétérogènes dans l'espace du jeu peut néanmoins imposer au groupe la prise de risque qu'engage le recrutement de *pick-up*. Au vu de la standardisation des logiques de coordination qui devrait en droit le rendre anecdotique, le vécu de ce mode de recrutement comme une prise de risque ne peut s'entendre qu'en ayant conscience de l'investissement représenté pour les joueurs par l'engagement dans une activité circonscrite dans le temps et l'espace qu'est l'action collective de combat. Dans le recrutement d'un « bon » participant, entre en jeu le temps disponible pris sur le temps dédié à l'activité de jeu pour l'ensemble des autres participants : entre la composition du groupe, le temps de rassemblement de ce dernier sur les lieux de l'action, et le temps de l'action elle-même : un donjon peut représenter de plusieurs dizaines de minutes à plusieurs heures de coprésence en jeu. Compte ici également comme enjeu la « qualité » de ce temps de jeu qui peut être estimée à partir de

[314] Tda. Pour plus de cohérence, il a été choisi de conserver les noms de classe et de sort de Final Fantasy XI Online tels qu'ils apparaissent dans le texte de Consalvo (Perron et al. 2009:308)

l'habileté des participants non seulement à performer leurs rôles, mais aussi à réussir l'interaction avec le reste du groupe.

Il est notable que la prise de risque constituée par le recrutement en *pick-up* soit échelonnée en fonction à la fois du type d'action de combat (contre environnement ou contre joueur), du nombre de participants impliqués, et du fait qu'elles engagent ou non à moyen terme ces participants. Les actions collectives de combat contre joueurs (JcJ) de moyenne et de grande ampleur sont en structure fondées sur le recrutement aléatoire : c'est notamment le cas notamment des champs de bataille. Le système des champs de bataille compose des groupes de quinze à quarante joueurs de façon automatisée, à partir de l'inscription volontaire des participants sur une liste d'attente, pour une rencontre instanciée.[315] Le recrutement sélectif, possible par l'inscription sur la liste d'attente d'un groupe préalablement composé, n'est ici pas la norme. En revanche les actions de combat contre joueurs à faible effectif (par groupe de trois à cinq joueurs) se déroulent selon un système dit d'arène, proche de ceux de nombreuses compétitions sportives, qui crée des rencontres instanciées où le recrutement aléatoire est beaucoup moins présent. Les joueurs pour y participer doivent en effet être inscrits dans des équipes stabilisées dans le temps qui recrutent leurs participants en fonction de l'efficacité présumée de certaines compositions dans la plupart des rencontres possibles. Les équipes sont cotées et classées en fonction de leur succès. Ce classement détermine à la fois le niveau des adversaires qu'ils seront amenés à rencontrer, et l'accès à de meilleurs équipements en guise de récompense à moyen terme. Le recrutement au sein d'une équipe d'arène est ainsi de droit comme de fait électif.

En ce qui concerne le combat contre l'environnement de jeu (JcE), le degré d'exigence sur l'élection des participants varie à l'inverse en fonction du nombre : plus les rencontres feront appel à un nombre important de joueurs mobilisés, plus les participants seront réticents à procéder à un recrutement aléatoire. Mais, comme dans le cas des actions de JcJ, le nombre de participants n'est pas le seul critère explicatif de la volonté croissante d'interconnaissance. L'implication sur le moyen terme requis par ces activités, implication sous-tendue par les systèmes de jeu constitue ici également un facteur important. Ainsi, pour comprendre la réticence

[315] Preuve que l'univers du jeu n'est pas un élément stable, la description des systèmes qui est faite ici est celle qui était en place durant la période d'observation. Plus récemment des modifications importantes ont été amenées par Blizzard, concernant les groupes d'instance de cinq joueurs en particulier. Un système automatique de recrutement aléatoire à l'image de celui que l'on vient de décrire pour le JcJ a été implémenté. La pratique des PUG (*Pick-Up Group*) s'est ainsi répandue dans le même temps où elle devenait moins coûteuse en termes d'interaction. Le système recrute des joueurs de niveau différents pour composer un groupe équilibré sur différents serveurs, palliant ainsi partiellement le problème des temps d'attentes liés aux effectifs de joueurs disponibles. Les coûts d'investissement et d'interruption de l'interaction sont par ailleurs assez faibles. Ces modifications affectent évidemment aussi bien les modes de relations entre joueurs que les façons de jouer.

au *pick-up* des joueurs, il faut non seulement, comme on l'a souligné, prendre note de l'investissement en temps de jeu que cette action représente, mais aussi de l'existence de restrictions à l'accès à certaines actions collectives imposées par le système de jeu, tel que le système d'identifiant. Afin de limiter certaines pratiques abusives (cf. les pratiques dites de *farming* évoquées lors du chapitre précédent) et d'allonger encore une fois la durée de vie du contenu proposé par le jeu, l'accès à certains donjons de plus haut niveau (fournissant donc les meilleures récompenses aux joueurs) n'est possible qu'une fois sur une période de temps déterminée : chaque donjon de fin de jeu ne peut être réalisé qu'une fois par jour en mode héroïque, chaque instance de raid, une fois par semaine, etc. Cette contrainte est traduite par un système qui attribue à tous les membres d'un groupe entrant dans une instance concernée un même identifiant (dit « ID »). L'attribution de cet identifiant a pour conséquence d'obliger le participant à réaliser cette action avec une partie au moins du groupe initial qui s'y est engagé. Autrement dit, si le groupe avec lequel le participant n'arrive pas à achever l'instance, celui-ci aura une possibilité moindre de l'achever et ne pourra réitérer cette action qu'une fois que son identifiant aura été réinitialisé. Ce système s'avère en pratique moindrement contraignant concernant les instances en groupe de cinq joueurs, les cas d'échecs étant relativement limités et les conciliations avec le système restent possibles. Il devient en revanche beaucoup plus conséquent lorsqu'appliqué aux instances de raid.

II.2. De l'interconnaissance à la pérennisation du collectif

Dans le produit *World of Warcraft*, les raids comptent parmi les événements les plus massifs qui nécessitent la coordination d'un collectif de joueurs en temps réel. Dans le cas des actions de combat contre l'environnement (JcE) auxquelles nous nous intéressons ici, il s'agit de donjons de haut niveau, qui nécessitent que soient composés des groupes de 10 à 40 joueurs. Si la composition d'un groupe de raid peut se faire sur un mode aléatoire, ces actions sont préférentiellement organisées au sein des collectifs établis de façon pérennes que sont les guildes. De fait, la capacité de ces collectifs à mener à bien ces actions collectives et à gérer l'implication de leurs membres dans celles-ci constitue un facteur d'attraction primordial en termes de recrutement. Sous une autre perspective, on pourrait dire que le raid constitue l'activité cœur d'un nombre important de guildes.

II.2.1. L'accès aux raids

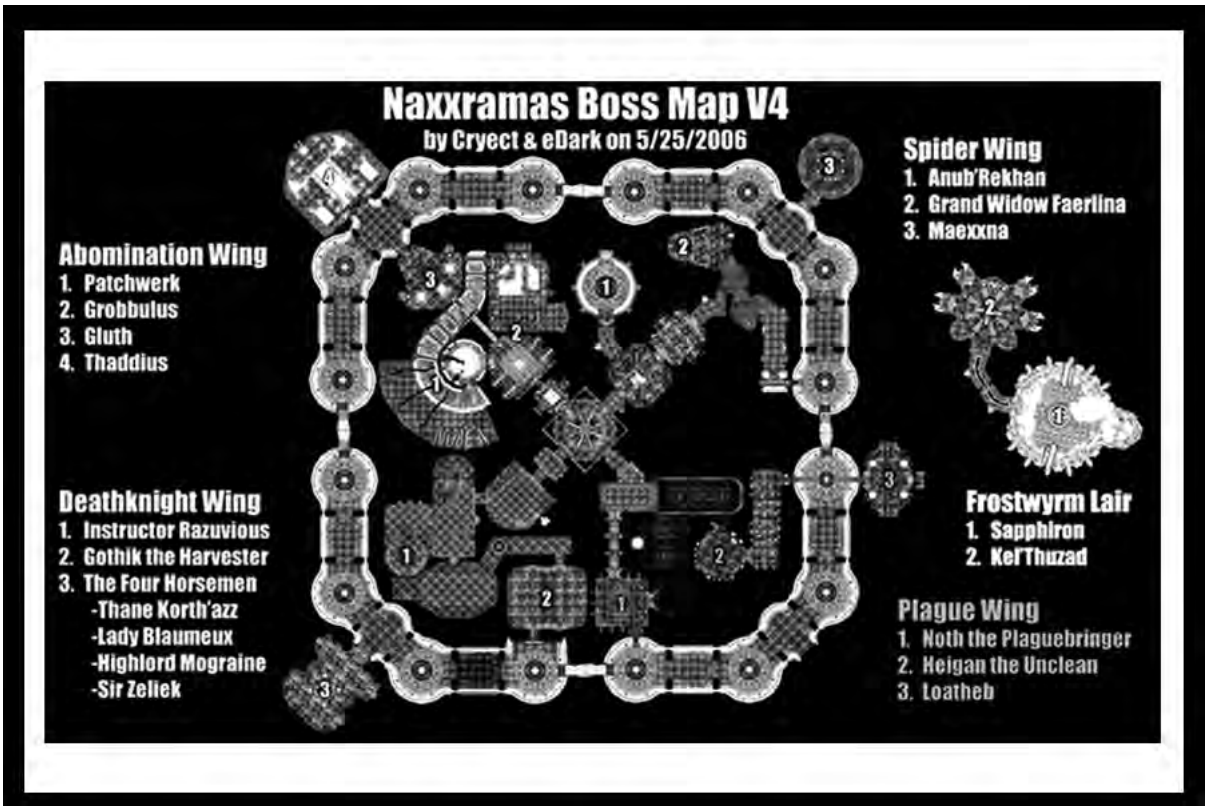
L'accès aux instances de raid est pour le système de jeu, défini uniquement en fonction du niveau du joueur. Les instances auxquelles nous avons pu participer et que nous avons observées sont, au moment de l'observation, accessibles aux joueurs de niveau maximum, c'est-à-dire alors de niveau 80, en dessous de ce niveau, le système n'autorise tout simplement pas l'avatar à entrer dans l'instance. La restriction imposée par le système et limitée au niveau n'est ceci étant, de fait, pas l'unique barrière à l'entrée de ces événements. Pour participer à un raid, les joueurs doivent disposer d'un avatar ayant acquis un équipement adéquat, autrement dit le niveau global de l'équipement acquis par un avatar le rend plus ou moins éligible à la participation à certaines actions de raid. Une fois le niveau 80 atteint, avant de pouvoir prétendre à participer à un raid, nous avons ainsi dû, sur une période de plusieurs semaines, mettre en œuvre les moyens disponibles à haut niveau pour parvenir à une optimisation de Caracole et à lui fournir un équipement dit « d'entrée en raid ». Ceci n'a composé qu'une des difficultés, une autre étant de trouver les moyens de composer un collectif apte à réaliser ces actions. Caracole était inscrite dans une guilde à vocation « jeu de rôle », à faible population, où somme toute, quatre à six joueurs étaient intéressés par l'expérience de raid. La solution adoptée a été dans un premier temps l'alliance avec une guilde plus expérimentée dans ce domaine, dans un second temps la migration vers cette même guilde. Nous souhaitons insister ici sur le fait que les raids sont des actions collectives qui présentent une organisation moins « spontanée » que, par exemple les instances en groupe de cinq joueurs. Plusieurs éléments concourent à la rigidité relative de la conduite de ces événements. Afin de mieux les entendre, revenons encore une fois à un exemple précis.

II.2.2. Contraintes pesant sur les modalités de l'organisation de l'action de raid

L'instance de raid à laquelle Caracole et ses compagnons étaient alors éligibles est Naxxramas. Cette instance requiert à minima la participation d'un groupe de dix joueurs. Un premier élément à souligner est donc la nécessité de réunir la disponibilité de dix joueurs simultanément. Ainsi que le présente le plan de cette instance ci-dessous[316], elle est composée de quatre ailes présentant des défis différents et où le groupe va devoir affronter treize ennemis principaux (ou « boss »).

[316] Cette image qui présente le plan de l'instance de raid naxxramas est récurrente sur les sites en ligne proposant de l'aide et des explications (stratégies). On peut noter qu'elle est attribuée à des auteurs et datée de 2006. Naxxramas est en fait une instance qui était présente dans la première version de WoW (avant l'extension *Burning Crusade*, début

Figure 11 - Plan annoté de l'instance de raid Naxxramas, WoW



Une fois les ennemis principaux de ces quatre ailes abattus, l'instance débloque l'accès à deux ennemis « finaux », dans le *Repaire du Wyrm*, d'une difficulté accrue, et qui fournissent un butin composé d'équipement de qualité supérieure au reste de l'instance. Le contenu de cette instance est important, et il faudra à un groupe dont les membres disposent d'un équipement correspondant au niveau de difficulté attendu un peu plus d'une dizaine d'heures au total pour en venir à bout. Le second élément à retenir est que la plupart des groupes de raid vont dérouler leur action non sur une séance de dix heures, mais sur plusieurs séances de trois à quatre heures, et ce, afin de concilier la contrainte de disponibilité de l'ensemble du groupe. Ici entre en jeu le sens du système d'identification déjà évoqué pour le groupe de cinq joueurs. Le groupe de raid à qui est attribué un identifiant, va pouvoir laisser l'instance dans un certain état à la fin d'une séance, par exemple en ayant complété les défis de deux des quatre ailes, et la retrouver à la séance suivante, dans le même état, soit ayant encore deux ailes, et les ennemis finaux à compléter. Dans l'état du système d'identifiant alors en place, le groupe dispose ainsi d'une semaine afin de finaliser

2007), parmi les plus complexes, et qui a été proposée à nouveau au début de l'extension *Wrath of the Lich King* (fin 2008). Les joueurs qui avaient acquis une expérience de la première version du donjon ont ainsi pu en faire profiter ceux qui affrontaient le nouveau Naxxramas, car si le niveau des ennemis avait été augmenté et la difficulté régulée pour être adaptée à des groupes de 10 et de 25 joueurs et non de 40, comme dans les premiers temps, les ennemis et stratégies correspondants ont été conservés.

l'instance de raid, temps au terme duquel cette instance est réinitialisée c'est-à-dire ne prend plus en compte les avancées faites précédemment.

Organiser une action de raid de ce type c'est donc prévoir la disponibilité de dix joueurs de niveau adéquat sur deux à trois séances de jeu dans le courant d'une semaine. De façon normalisée, les séances de raid sont proposées en soirée entre 20 h 30 et minuit. Ce calendrier doit au temps que la plupart des joueurs peuvent rendre disponible parmi les autres contraintes de leurs vies quotidiennes, au temps de jeu. Il reste cependant délicat d'accorder sur trois séances dans une même semaine les calendriers de dix joueurs. Le système d'identifiant offre ici une certaine souplesse au sens où l'identifiant d'un groupe donné pourra être adopté par une composition différente à la séance suivante. Autrement dit, il suffit que soit présent un joueur ayant participé à la première séance pour conserver l'identifiant et donc l'état d'avancement de celle-ci. Le système est donc plastique aux rotations des effectifs, permettant les indisponibilités routinières ou exceptionnelles des joueurs.

II.2.3. La gestion des risques par l'interconnaissance

Cette souplesse organisationnelle présente néanmoins une ouverture à un risque que le système, en revanche, ne gère pas : celui de la potentielle conduite opportuniste de l'un des participants. Un participant à un groupe de raid ayant conduit une belle avancée sur l'instance sur une ou deux séances peut effectivement « voler » à ce groupe son identifiant, et constituer un autre groupe qui tirera alors profit de l'effort du premier en accédant plus aisément au contenu final de l'instance. Le « vol d'ID », un des drames parmi ceux donnant lieu à polémique sur les forums de discussion du jeu, est évidemment fortement sanctionné socialement. Il reste néanmoins l'un des risques entrant en compte dans la réticence à composer tout ou partie des groupes de raid selon un mode de recrutement aléatoire.

Néanmoins exceptionnel, ce risque ne pourrait en lui-même justifier le fort soutien pour l'organisation de ces actions que représente l'interconnaissance des participants. Ces raids sont effectivement principalement organisés par les guildes ou des alliances de guildes et les groupes de raid composés préférentiellement de leurs membres, accessoirement en cas d'effectifs manquants, de participants recrutés de préférence par interconnaissance indirecte. Dans le cadre de ces événements qui supposent la mise en œuvre d'un système de planification, la coopération comme la coordination avec un « étranger » au collectif présentent en effet à court terme, des coûts transactionnels et interactionnels non négligeables dans l'organisation et la conduite de l'événement. Ces coûts sont certes minimisés à la fois par les systèmes de jeu, la standardisation

de leur usage et les normes diffuses de comportement en jeu, mais ces supports à la coopération nécessitent, de la même manière qu'on l'a évoqué dans le cas d'actions plus légères, d'être réaffirmés sinon ajustés à des pratiques locales — telles que le choix de stratégies spécifiques lors de rencontre avec des ennemis. À moyen et long terme, la participation d'un joueur à un groupe de raid est un investissement pour le collectif organisateur. Les ennemis vaincus pourvoient des biens rares, de façon aléatoire[317], en quantité limitée (une à deux pièces d'équipement par « boss » pour un groupe de 10 joueurs) qui sont définitivement attribués à un joueur unique. D'une part, l'intérêt à distribuer ces biens au sein d'un vivier pérenne de participants tient dans l'amélioration progressive de la performance collective, d'autre part pérenniser ce vivier suppose d'équilibrer la distribution de ces biens entre les participants à moyen ou long terme. Les joueurs sont *a priori* ainsi gagnants à participer à des raids via l'organisation d'une guilde plutôt que dans un groupe aléatoire. Hors de ces biens « matériels », le gain à l'action organisée par un collectif stable est à lier à l'expérience et l'habileté progressivement acquises par les participants lors des épreuves rencontrées. D'autant plus que celles-ci, nous y reviendrons, exigent un fort degré de coordination. Autrement dit, l'expérience est aussi celle du jeu avec un collectif spécifique. À plus court terme, l'interconnaissance favorise la planification de l'événement, optimisant ainsi le temps dédié à son organisation. Dans ce contexte et toujours dans le cas observé sur *World of Warcraft,* l'organisation du raid en amont, est l'histoire d'une visibilité sur la disponibilité de dix, vingt-cinq (ou plus) joueurs dont le niveau de performance (tant en terme de capacité à jouer qu'en terme de capacité à interagir avec le collectif) est – dans l'idéal — connu et reconnu. Le système de jeu de WoW, pendant une période importante de la vie du produit, n'a pas offert d'outil de planification pour ces actions. Les organisateurs – le plus souvent des meneurs de guildes — développaient donc leurs propres outils ou faisaient appel à des outils extérieurs de gestion événementielle afin de coordonner le calendrier des participants potentiels. L'éditeur a finalement implémenté au sein du jeu une fonctionnalité inspirée d'outils en ligne dédiés au produit dont l'usage s'était développé parmi les joueurs, soit un calendrier événementiel permettant la diffusion à une liste d'avatars d'invitations à un événement. Elle permet, entre autres, d'encadrer celui-ci dans une plage horaire précise, ici par exemple (cf. captures d'écran ci-dessous) le mercredi 27 janvier, à 20 h 20.

[317] Chaque « boss » une fois vaincu, donne accès à un item spécifique, en général une pièce d'équipement, sélectionné aléatoirement dans une liste définie d'items comparables que l'on appelle une table de butin.

Figure 12 - Calendrier proposé par le jeu (WoW)

Figure 13 - Calendrier, détail d'un événement de Raid (WoW)

En cliquant sur un évènement particulier dans son calendrier, le joueur ouvre une nouvelle fenêtre telle que celle qui est ci-dessus. Un encart, édité par le créateur de l'événement y permet de renseigner plus en détail ses conditions : nature de l'événement, horaires, consignes éventuelles. L'outil va permettre de lister les participants potentiels qui, de leur côté, sont invités à accepter, refuser ou temporiser leur réponse à l'invitation. En répondant favorablement à l'invitation, les joueurs engagent leur présence et leur disponibilité exclusive au jeu collectif sur ce temps donné. La prévisibilité de l'événement permet en théorie de minimiser le temps passé à mettre en route l'action collective au moment dit, soit à rassembler les participants sur les lieux de l'action et à entamer celle-ci au plus près de l'horaire annoncé. Le calendrier constitue une aide à la décision pour les organisateurs à qui revient la décision finale de sélectionner les membres du groupe de raid. Il existe dans cette visée un statut « confirmé » qui doit conférer la certitude d'être sélectionné dans le groupe de raid. Mais les informations récoltées sont également visibles par tous les participants potentiels : liste des invités, statut de la réponse de chacun, et date de la réponse[318]. Cette visibilité, outre pouvoir entraîner des demandes de justifications quant à la sélection ou l'éjection de certains participants, peut jouer sur la mobilisation des joueurs : la réponse des joueurs peut être influencée par le nombre ou le type de volontaires à la participation à un événement, soit par l'appréciation *a priori* de la faisabilité et de la qualité de ce dernier. L'une des choses qu'offre un collectif pérenne en jeu (ici la guilde) c'est donc un certain nombre de dispositifs qui permettent de gérer sur le moyen et le long terme la conduite des actions coordonnées que sont les raids. Certains de ces dispositifs correspondent à des outils auxquels le système ne donne d'accès que sous condition d'appartenance à une structure de guilde (canal de discussion, banque de guilde), ces dispositifs ne sont pas tous des dispositifs techniques, mais ils reposent, sont légitimés ou conditionnés soit par la conception des systèmes de jeu, soit par l'existence d'outils de coordination intégrés au produit.

[318] Cette dernière information peut faire office de critère discriminant dans le cas où les réponses positives dépasseraient les effectifs requis pour l'action.

CHAPITRE 6: TECHNOLOGIES DU JOUER ENSEMBLE

Toujours en quête d'une meilleure compréhension à la fois de ce que les joueurs font des technologies de l'information et de la communication et de ce que celles-ci font au jeu, nous voulons désormais nous intéresser à la place occupée par la technique dans la pratique du jeu et notamment du jeu collectif. On veut ici insister sur l'existence non pas d'une technologie du jeu, mais de savoirs et de techniques multiples qui se déploient au travers une mosaïque d'espaces d'information et de communication. Autrement dit à l'hétérogénéité de l'audience et des activités décrites dans le précédent chapitre, parait correspondre une hétérogénéité des technologies et des espaces du *jouer ensemble*. C'est essentiellement au travers de l'activité de combat que nous conduirons cette description. Bien qu'elle ne recoupe pas exhaustivement les pratiques possibles des joueurs, elle reste dominante au sein de cette hétérogénéité, ainsi qu'on l'a souligné lors du chapitre précédent, et donc d'une certaine manière structurante.

(I) Nous ouvrons enfin la fenêtre sur la technique en action, en consacrant une large place à la description de différents aspects d'une séance de *raid,* soit d'une action collective de combat de large ampleur — mobilisant en l'occurrence vingt-cinq participants — d'une durée relativement longue, c'est-à-dire se déroulant sur trois à quatre heures. On constate ici que malgré la médiatisation et la modélisation *a priori* de l'activité collective, et concernant, qui plus est, l'activité de combat, qui se trouve au cœur du jeu, les modalités de l'action commune ne sont pas intégralement données. Ainsi que les théories de l'action située ont pu le mettre en avant, la coopération est ici une activité distribuée que l'on peut difficilement modéliser, car elle est produite dans des circonstances matérielles et sociales singulières[319]. Ces modalités de l'action collective font l'objet d'une mise en scène précédant le combat, au cours de laquelle on élabore et l'on s'assure de partager une technique commune. Chaque participant doit ensuite déployer sa compétence à trouver le comportement adéquat pour l'ensemble de l'action. On insiste sur la logique qui conduit de l'usage des outils mis à disposition dans l'espace du jeu par l'éditeur à celui d'outils qui lui sont extérieurs pour outiller l'ensemble du groupe et chacun des joueurs. L'utilisation de ces outils, ainsi qu'il a déjà été noté par certains chercheurs[320] a des conséquences

[319] (Hutchins 1990; Suchman 1987)
[320] (T.L. Taylor 2009)

importantes sur les manières de jouer. Plus que de simples soutiens, il faut les considérer comme des éléments qui affectent profondément l'expérience des joueurs. Entrer dans la pratique ludique nous permet ainsi d'aborder la question de l'outillage de l'interface du jeu par les joueurs qui n'a rien de superficiel ou d'accessoire, et de mettre en relief la fluidité qui caractérise le passage de l'espace logiciel du jeu à un espace qui lui est extérieur, tout en restant celui de sa pratique.

(II) La description de l'activité des joueurs nous amène encore un peu plus loin dans le questionnement de la définition des frontières de l'objet qu'est l'univers fictionnel ludique. En suivant le fil déroulé par la description des actions collectives de combat, on retire de l'expérience de joueur que la séance de raid, si elle peut être inscrite comme la finalité de l'association de joueurs qu'est la guilde, n'est dans le même temps qu'un moment fort de ce collectif. On tache ici de réinscrire ce temps fort dans une continuité d'activités, souvent traitées en ellipses, qui pour beaucoup n'ont pas lieu en jeu, mais « hors jeu », sur différents espaces médiatisés par Internet (forums de discussion, bases de données, outils d'analyse). L'articulation forte entre les processus de coordination en jeu et hors de l'espace logiciel montre au final que l'opposition en jeu/« hors-jeu » n'est pas opérationnelle pour saisir ce qu'est le cadre de la pratique des joueurs. Les médiums d'information et de communication qui sont mobilisés en ligne ne sont pas dispensables, car ils offrent une diversité, une continuité et un modèle de communication asynchrone que l'espace logiciel du jeu n'est pas en mesure de fournir à la dimension collective de la pratique.

I. LES TECHNOLOGIES DEPLOYEES EN ACTION.

L'activité collective de combat de grande ampleur qu'est le raid est un objet intéressant pour, dans un premier temps, comprendre que la coordination de l'action dans le cadre des MMOG n'a rien d'évident. De la médiatisation des interactions par le système de jeu ne découle pas des formes techniquement assez déterminées de coordination pour qu'elles deviennent complètement « intuitives » pour les joueurs. Le temps du collectif qui est consacré à la préparation des actions communes en est une illustration probante. L'analyse de l'activité de raid permet par ailleurs de souligner, dans cette démarche d'organisation de la coopération, comment le recours à différentes techniques peut répondre à des besoins de représentation et de communication. On a enfin, par l'étude de cette activité, la possibilité de comprendre, dans leur cohérence, la façon dont s'opèrent des glissements de l'espace logiciel clos du jeu à des espaces médiatiques plus variés, et plus ouverts. Ces glissements supposent le recours à des savoirs et des savoir-faire techniques, à une technologie qui se distingue, sans se séparer totalement de celle du jeu, considéré ici en tant que produit.

I.1. Séquences et organisation de l'action collective

Le déroulé d'une séance de raid peut être divisé selon trois catégories de séquence : les séquences de rassemblement, les séquences de mise en scène, et les séquences de combats. Si nous désignons ces phases de la rencontre ludique comme des séquences c'est d'une part, car y correspondent un ensemble de normes explicites comme implicites de comportement, d'autre part car le suivi ordonné de ces comportements détermine le bon déroulement des phases, qui, elles-mêmes se succèdent les unes aux autres. Si ces séquences apparaissent toutes trois comme nécessaires, elles n'apparaissent pas d'égale valeur, quantitativement – entendu en proportion de temps dédié, comme qualitativement – entendu comme la valeur qu'y octroient les joueurs. La phase la plus valorisée par les joueurs est en effet sans surprise la séquence de combat. Il a été frappant, lors de l'observation de constater que, sur les quatre heures dédiées à ce type particulier de rencontre, la quantité de temps consacré aux séquences de combat est en définitive la plus faible des trois, ceci étant d'autant plus sensible que le niveau de difficulté des épreuves est élevé. De manière plus générale, lors de ces rencontres qui représentent, ainsi qu'on l'a souligné au

chapitre précédent, les activités les plus légitimes au sein de l'espace de jeu, et bien que la présence effective des joueurs y soit particulièrement mobilisée, le temps de l'action, s'il est un temps fort au sens littéraire, a plutôt tendance à s'effacer devant le temps de l'inaction, laissant les avatars coprésents, mais immobiles, et les joueurs en suspens. Si pour autant on ne s'ennuie pas, c'est que cette suspension de l'action est plus rarement le fait d'un temps mort, d'un temps d'attente créé par l'absence temporaire de coprésence des participants (untel a un problème technique qui interrompt sa connexion, un autre doit aller mettre ses enfants au lit, fumer une cigarette, répondre au téléphone, etc.) que l'effet d'attente lié à l'organisation et la mise en place du collectif.

Les séquences de rassemblement concernent la formation du groupe et la réunion des avatars en un même « lieu » de l'espace du jeu. C'est par cette séquence que commence une séance de raid : la structure du « groupe » de raid est, comme le groupe de cinq joueurs, avant tout un dispositif facilitant l'échange et la communication, il peut être constitué sans nécessiter que les avatars des joueurs qui le composent se trouvent à proximité dans l'espace du jeu. Ils sont invités individuellement par le chef de raid (via la commande/invite « nom du joueur » ou par la sélection et un clic droit sur leur nom dans une liste) à rejoindre ce groupe, invitation qu'ils peuvent accepter comme décliner. Lorsqu'un joueur rejoint le groupe de raid, les statuts des autres joueurs peuvent être affichés sur son interface et un canal de discussion propre à ce groupe est ajouté à ses fenêtres de texte. Le texte descriptif de l'événement « raid 25 » du calendrier sur la capture d'écran du calendrier présentée plus haut indique à ce sujet : « Début Groupage 20 h 30. Départ à 21 h ». La composition du groupe et sa constitution peuvent en effet s'avérer longues. La plupart des joueurs qui participent à l'événement, plutôt que ne rien faire pendant ce laps de temps, préfèreront entamer une activité parallèle (de l'artisanat, ou de la récolte de matière première par exemple) en attendant un signal de « départ » imminent. À ce signal les joueurs amènent leurs avatars vers les lieux de l'action, et les regroupent à proximité les uns des autres. Cette séquence s'achève par la validation de la présence de chaque avatar comme de la disponibilité de chaque joueur. Durant les observations réalisées, cette validation est finalisée via l'usage d'une fonctionnalité proposée par le système de jeu, l'appel, soit une commande (« /appel ») qui affiche devant chaque joueur une fenêtre proposant de cliquer sur « oui » ou « non », l'outil informe ensuite celui qui a « lancé » l'appel des réponses obtenues. Cette séquence de rassemblement est nécessairement celle par laquelle commence une séance de raid, mais elle peut également se répéter à diverses reprises au cours de celle-ci, par exemple lors du passage d'une épreuve à une autre.

Les épreuves soumises à un groupe de raid dans *World of Warcraft* sont principalement des combats longs (se déroulant sur plusieurs minutes) contre des ennemis (dits « boss ») que les concepteurs du jeu ont dotés d'un ensemble spécifique de capacités auquel les joueurs qui espèrent la victoire doivent répondre par un ensemble pertinent et coordonné de réactions, le tout formant ce que l'on appelle une séquence de combat. Pour certains, le défi principal proposé par les MMOG réside dans la capacité à conduire un groupe de raid lors de ces séquences : « *Le MMO, c'est le jeu le plus simple au monde, c'est aussi simple qu'un morpion. Tu fais qu'appuyer sur des boutons. Le plus dur c'est de synchroniser les gens*. » L'image du jeu de morpion est mobilisée ici pour indiquer que le nombre de réactions possibles à un mouvement de l'adversaire est limité. La difficulté selon ce joueur expérimenté est ainsi davantage liée à la coordination des réactions des joueurs qu'à la pertinence de leur choix. La coordination de dix à vingt-cinq individus lors d'une séquence de combat est loin en effet d'aller de soi, et de fait, n'émerge pas en temps réel, soit en situation de combat. Elle fait à l'inverse l'objet d'une anticipation par les joueurs, qui vont plus précisément parler de déploiement d'une *stratégie de boss*. Pour être déployée, cette *stratégie* doit être déterminée, expliquée et comprise par l'ensemble des joueurs du groupe de raid, et ce, avant que le combat ne soit lancé. La séquence de mise en scène de l'action contient ainsi l'ensemble des temps et actions consacrés explicitement ou implicitement à la préparation des séquences de combat. Au cours de ces séquences de mise en scène, la communication de la stratégie à déployer lors d'une séquence de combat tient une place notable, sur laquelle nous reviendrons en détail. La séquence de mise en scène de l'action collective, s'achève en général, comme celle de rassemblement, par l'activation de la fonctionnalité d'appel, qui, ceci étant, revêt alors des significations légèrement distinctes : non seulement on s'assure par là que tous les joueurs sont prêts pour l'action, mais l'appel est ici aussi un signal de l'imminence de l'action.

Si le meneur annonce le début de la séquence de combat, c'est le joueur dont l'avatar a la primeur de l'action qui l'actualise véritablement. Les joueurs déploient alors avec plus ou moins de succès la stratégie préétablie et distribuée lors de la séquence de mise en scène, des rappels y sont faits par les meneurs, notamment sous la forme d'annonce d'événements ou d'actions de l'ennemi auxquels les joueurs doivent rapidement réagir. Les joueurs, lors de cette phase, disposent au sein de la stratégie collective, d'un espace pour la gestion individuelle de la performance de leur avatar. Des adaptations tactiques sont en outre fréquemment réalisées et dirigées en temps réel par le ou les meneurs du groupe de raid : la configuration théorique du combat à laquelle correspond parfaitement la stratégie générique diffère en effet des configurations qui prennent forme lors de ces séquences. La séquence de combat a deux issues possibles : la réussite ou l'échec de l'action collective. Lorsque l'ennemi a été abattu, quelles que soient les pertes réalisées, c'est la réussite.

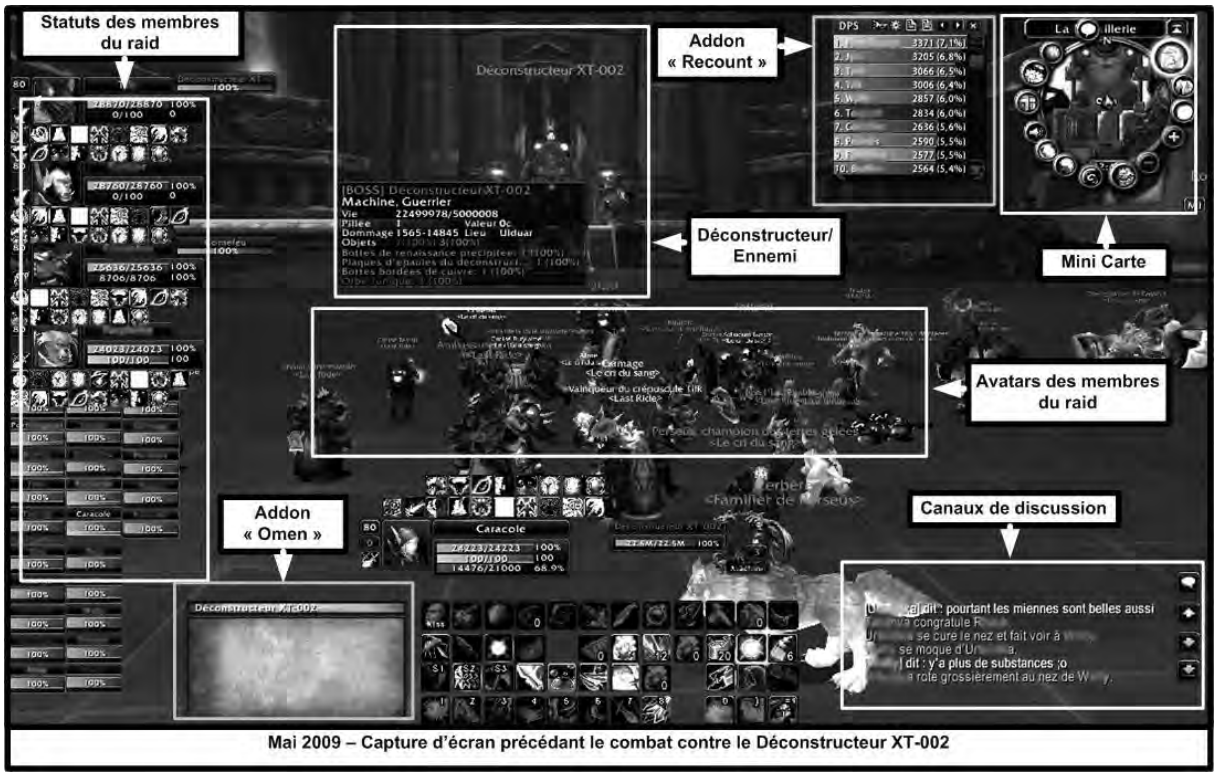
Après les congratulations mutuelles, la séquence de combat s'achève alors sur la phase de découverte et de distribution des gains. Celle-ci est en générale fondue avec le passage à une nouvelle séquence de rassemblement vers l'épreuve suivante, afin de ne pas perdre de temps. En cas d'échec le groupe rejoue les trois séquences dans un temps plus concentré. À cette occasion, la stratégie à adopter peut être renégociée durant la phase de mise en scène.

La séparation du temps de la séance de raid en ces trois séquences permet de souligner l'importance du temps de préparation de la coordination au sein du temps de l'événement collectif. Ce qui nous intéresse à présent c'est le rôle de la médiation technique dans le temps de la préparation comme dans celui de l'action coordonnée.

I.1.1. Mettre en scène l'action collective

Si chaque séquence de combat est propre à l'ennemi rencontré, les stratégies employées et décrites par les joueurs ont en commun certains référents et certaines catégories. D'après l'observation l'annonce d'une stratégie suit un format relativement standardisé. Elle commence par décrire le déroulement général du combat, du point de vue des actions et capacités mobilisées par l'ennemi et annonce les placements et assignations par rôles du groupe. On distingue dans ces annonces les rôles par grandes catégories, par exemple : tanks, soigneurs (heal), combattants à distance (« Dps distance ») et combattants au corps à corps (« Dps cac »). Le texte ci-dessous est la retranscription en deux temps d'une explication faite par un meneur pour un raid de 25 joueurs dans l'instance Ulduar, contre l'ennemi nommé « Déconstructeur XT-02 ». Cette explication est transmise via logiciel de discussion vocale, sur un canal auquel est inscrit l'ensemble des membres du raid, ici, principalement en tant qu'auditeurs. Durant ces minutes d'explication les membres du raid sont rassemblés devant l'ennemi (voir capture d'écran), leur attention est appelée à l'écoute du meneur, dont les explications sont parfois commentées ou complétées par écrit sur le canal de discussion de raid en jeu. Des discussions triviales peuvent enfin avoir lieu sur un canal public ou par échanges privés.

Figure 14 - Interface en situation de raid, WoW



Mai 2009 – Capture d'écran précédant le combat contre le Déconstructeur XT-002

Ex – Ulduar 20 mai 2009, combat raid 25 contre le Déconstructeur XT, retranscription de la discussion TeamSpeak (6 min).

- (128') **Meneur 1** : « Alors, deux phases encore une fois. Il switch entre la phase 1 et la phase 2 tous les 25% de sa vie. En phase une : le tank va le prendre - il n'y a pas d'off tank sur celui-là, et le ramener là où on est. Nous les cac on va se mettre derrière, et les distances vous allez vous répartir en … quatre zones, vous voyez, plus ou moins comme ça – où je clique [il clique sur la mini carte affichée en haut à droite de l'interface de jeu, et un cercle y apparaît pour tous les joueurs du groupe de raid] – dans l'idée. Donc là, c'est Dps que sur le Déconstructeur. Par contre, faites gaffe, toutes les minutes il fait une espèce de grondement au niveau du sol : c'est pas la peine de vous écarter, là c'est aux soigneurs de faire le taff, c'est ingrat, mais c'est comme ça. Puis il va poser deux sortes de bombes sur un joueur aléatoirement : une bombe lumineuse, en fait, vous faites des dégâts autour de vous. Ça n'a pas une grosse portée, vous vous reculez un petit peu et ça va. Celle-là, nous on fait pas bouger trop les gens, sauf si c'est en phase de tremblement, les soins peuvent l'encaisser. Et l'autre, c'est la bombe de gravité, celle-là, faut absolument vous écarter, parce que quand vous explosez, vous attirez les gens autour de vous et ça fait des dégâts, donc faut vous écarter absolument. Donc bombe lumineuse vous vous écartez que quand il y a le tremblement, mais le tremblement, c'est pénible, parce que vous êtes ralenti, donc vous faites ce que vous pouvez, par contre la bombe de gravité faut absolument bouger. Donc, descendu à 25% de points de vie, il y a une phase 2, où il devient inactif et son cœur apparaît. Ce qui va se passer, c'est que les cac, vous allez envoyer la purée sur le cœur, enfin, tout ce que vous pouvez sur le cœur – bon, vous le tuez pas évidemment sinon ça lance le mode difficile, mais logiquement ça devrait être bon – parce que tous les dégâts qu'on fait sur le cœur seront répercutés sur le Déconstructeur. Comme ça on limite la prochaine phase 1. Par contre, vous voyez les quatre spots de débris ? – vous voyez, là je clique comme ça sur l'un d'entre eux, et il y a les même dans les quatre coins – de là sortent des vagues de mobs. Il y a trois mobs différents qui peuvent poper : des tout petits, qui ont le skin du robot que vous avez eu à noël, là, je sais pas si vous voyez – si quelqu'un l'a sur lui, peut-être il pourrait le montrer (…) Ah ben (untel) l'a sorti, là regardez – c'est des petits mobs, tout petits. Ceux-là, faut vraiment les exploser parce qu'ils vont soigner le boss donc, il ne faut pas qu'ils l'approchent. Il y a les « Bombots », les têtes de bombes, vous voyez à quoi ils ressemblent, comme les pets des ingénieurs, ceux là, faut les taper à distance le plus possible, faut pas qu'ils s'approchent de nous sinon ils explosent, et y'a une espèce de gros mobs, ceux là c'est (untel) qui les prendra et qui les amène près du tank, comme ça nous

les cac on leur fera des aoe [Area of effect ou dégâts de zone] on essayera de les dps le plus possible. Par contre, en phase 2, les cac, on tape le plus possible le cœur, mais au bout d'un moment, on se retourne et on jette un œil pour voir si les copains ont besoin qu'on les aide, parce qu'ils peuvent être débordés par les robots réparateurs, etc. Donc une fois qu'on a fini de taper le cœur, hop, on se regarde et on file un coup de main au besoin. Voilà en gros. (134')

[Après une explication complète du combat, qui se déroule sur environ 6 minutes, le meneur s'aperçoit que l'horaire est trop tardif pour réaliser un essai, et décide de passer plutôt à une autre épreuve. Le combat contre le Déconstructeur est remis à la soirée de raid suivante, deux jours plus tard. Il recommande de bien retenir ces informations. Deux jours plus tard, l'explication est plus succincte et prend une tournure plus tactique.]

Ulduar 22 mai 2009 - Combat raid 25 contre le Déconstructeur XT-002, retranscription de la discussion sur TeamSpeak.

- (33'15) **Meneur 1**. « Alors, groupe un et deux, c'est les cac plus (untel) que j'ai oublié qui viendra avec nous. Groupe trois, quatre, cinq, c'est plus ou moins les distances - essaye de dispatcher les dps et les soins comme tu préfères. Tu t'en occupes, je vais expliquer le combat en lui-même. » (35'20) « Qui ne connaît pas ou ne se souvient pas de ce que j'ai raconté la dernière fois ? [Quelques réponses négatives, le groupe de raid n'est pas tout à fait identique] Bon, donc on va l'amener à la porte ici, les cac, on ira là, la zone pour exploser c'est plus ou moins ici … parce que là les groupes distance, on va les répartir, y'en aura un ici, un ici et un autre… ça dépendra, mais en gros il sera soit là, soit là. Sinon… la bombe lumineuse, vous bougez pas, on l'encaisse, la bombe de gravité par contre là vous reculez. Sinon… l'autre chose qui est importante, donc quand il arrive en phase 2, nous les cac on sabote le cœur le plus possible, une fois que le cœur est mort, absolument vous regardez derrière vous, si y'a besoin d'aide, et y'aura certainement besoin d'aide, surtout pour les robots soigneurs. C'est important parce que je pense qu'il manque peut-être un peu de distances, faudra certainement qu'on aille les aider (untel-cac), moi, (untel-cac) et (untel-cac), même les autres, hein. (Silence) Voilà. (Untel-distance), (Untel-distance) et (untel-distance) vous vous occuperez des spots côté gauche – nan la gauche dans le sens ou nous on regarde, hein. (Untel-distance), (Untel-distance), et (Untel-distance) vous vous occuperez du côté droit. Reste (Untel-distance), toi, tu regarderas où y'a besoin et tu interviens. Par contre les gros, vous les détournez sur (Untel-cac/off tank) qui ira les ramener sur (Untel-Tank) et nous on les tapera, aoe au cac pour essayer de les abimer le plus possible, et… ben c'est tout. » (39'05)

La coordination est ainsi encadrée par une prévision du déroulé du combat, accompagnée de consignes générales ou contextualisées qui peuvent être adressées à l'ensemble du raid (« *la bombe de gravité faut absolument bouger* » à des catégories de joueurs (« *les cac on va se mettre derrière, et les distances vous allez vous répartir en quatre zones* ») ou a un joueur particulier (« *vous les détournez sur (Untel-cac et off tank) qui ira les ramener sur (Untel-Tank*) »). Le meneur (appelé « *raid leader* ») s'appuie pour étoffer sa description sur différentes mises en représentation. Par exemple, pour préciser la localisation des différents protagonistes pendant le combat — qui est importante, car certains positionnements procurent un avantage sur l'ennemi, le meneur a recours ici à la perception directe qu'ont les joueurs de l'environnement de jeu (« *vous voyez les quatre spots de débris* ? »), ainsi qu'à un outil d'interface qui permet de désigner un point de la carte à tous les membres du groupe (« *où je clique* »). Dans certains cas, il arrive également que le meneur appuie son explication en déplaçant son avatar aux points énoncés sur les lieux du combat, et « mime » ainsi son déroulé. On peut également faire appel à des références communes, dans le cas détaillé ici par exemple, afin de distinguer trois types d'ennemis qui ne sont pas encore apparus aux joueurs et vis-à-vis

desquels il convient de réagir différemment. Ces trois types d'ennemi ont des apparences distinctes, que le meneur décrit ici à l'aide de références communes aux joueurs (« *des tout petits, qui ont le skin* [l'apparence] *du robot que vous avez eu à Noël* »). Il va en fait s'agir de mobiliser un maximum de support : communication orale, écrite, visuelle, pour mettre en situation les participants, afin qu'en revanche, lors de la phase de combat, comme on va le voir, la complexité de la communication soit limitée. Ces phases de préparation à la coordination de l'action sont importantes et le groupe n'hésite pas à consacrer plusieurs minutes à ces explications, car le succès du combat y est largement corrélé.[321]

La communication de cette stratégie d'action sur le mode oral plutôt que par écrit sur les canaux de discussion parait à première vue justifiée par la simplification qu'elle apporte à la tâche du meneur du groupe : il est moins laborieux d'expliquer à l'oral cette stratégie que de la détailler par écrit sur les canaux de discussion. Elle permet en outre que ce canal de communication par l'écrit soit mis à profit pour demander des compléments d'information (ou en fournir) sans interrompre directement le discours du meneur. Enfin, l'appui sur une application indépendante de la connexion au jeu permet d'introduire une solution aux difficultés posées par la discontinuité éventuelle de la communication : en cas de difficulté technique avec le jeu (il arrive souvent que pour une raison ou pour une autre un joueur doive « relancer » l'application de jeu), le participant peut rester en communication vocale avec le groupe, ou y entrer alors qu'il n'est pas encore connecté avec son avatar participant à l'action de raid. On peut également lire le choix de la communication vocale en fonction des contraintes qu'il génère pour les participants. La première de celles-ci étant la nécessité pour chaque participant de disposer du logiciel complémentaire adéquat[322], et de rejoindre l'espace de communication qui est en général conçu par la guilde organisatrice de l'événement. Par ailleurs, la communication orale contraint la coprésence et l'attention continue des interactants. La coordination peut, parallèlement à cette explication centrale, se mettre en place via les canaux de discussion réservés ou privés entre différents joueurs occupant les mêmes rôles. Par exemple, les combattants à distance peuvent ici s'accorder en fond pour savoir de quels « spots » ils seront respectivement chargés. Le plus fréquemment, ce sont les soigneurs qui disposent de leurs canaux spécifiques de coordination.

---

321 Cela est surtout vrai lors des premières rencontres avec ces ennemis. Après un certain temps d'exposition du contenu jouable, la plupart des joueurs réguliers considèrent que les stratégies de combat sont standardisées, et le degré de précision accordé à leur description diminue progressivement.

322 Au moment de l'observation, l'éditeur propose depuis plus d'un an un système intégré au jeu de communication vocale. Ceci étant, les joueurs y ont peu recours et si c'est le cas, surtout pour des actions en groupe de cinq. La communication orale lors de raid se fait toujours via des applications extérieures, ainsi qu'il était d'usage avant l'intégration du nouveau système. Lorsqu'on les interroge sur ce point les joueurs arguent en faveur des applications spécialisées qui selon eux présentent une meilleure qualité auditive et des options de gestion plus complexes (exemple des déconnexions temporaires).

L'usage de la discussion vocale dévoile également son utilité pour la coordination lors du déroulé du combat ou elle constitue une économie d'action et confère ainsi aux joueurs une meilleure réactivité. Avant cette phase, il faut encore s'assurer que l'ensemble des joueurs soit « prêt » c'est-à-dire que ceux-ci soient derrière leur écran mobilisés pour l'action, et qu'ils aient rempli l'ensemble de la liste de préparatifs éventuels spécifiques à leurs personnages (le voleur par exemple, s'assure avoir recouvert ses dagues des poisons les plus efficaces, etc.). Le système d'appel, dans cette séquence, en même temps qu'il informe le meneur de la disponibilité des membres du groupe, avertit les participants de l'imminence de l'action.

[Mise en place et attente d'absents/déconnectés, intervention du coordinateur des soins.]

- (41'00) **Soin principal** « Attends juste un peu, parce que c'est un peu le bordel au niveau du soin. »

- (41'50) **Meneur 2** « Ok, tout le monde, je vous demande pas d'afk [Away from Keybord/Absence temporaire] pendant ce temps. »

- (42'10) **Meneur 1** « C'est le moment de prendre vos flacons, les amis. »

- (43'55) **Meneur 1** « Bon du coup, je refais un appel. »

- (44'05) **Meneur 1** « Ok, go. Concentrés, il est pas simple. »

[Le combat est lancé, les joueurs prennent leurs positions, le tank « va chercher » le déconstructeur, attirant ses coups et le ramène ce faisant à l'endroit stratégiquement choisi.]

- (44'10) **Meneur 1** Les dps, vous foncez pas s'il vous plait, vous laissez (Untel Tank) ramener le mob. Ça sert à rien de commencer à dps trop tôt. Attendez encore, attendez encore.

- (44'30) **Meneur 1** « Ah par contre, petit détail qui peut changer la donne… qui est de soigner les tanks. »

[L'avatar du tank est mort en tentant de ramener l'ennemi.]

- (44'50) **Meneur 1** « Go wipe *[« Nettoyage » : mort de la totalité des avatars du groupe*] ça sert à rien, y'a trop de morts, là. Stoppez les soins. »

- (46'00) **Meneur 1** « Allez, on revient vite. »

[Le « pilier » du combat encaissant principalement les coups de l'ennemi étant mort dans les premières secondes du combat, la tentative du groupe est vouée à l'échec. Afin de perdre le moins de temps possible sur l'ensemble de la soirée de raid, les joueurs accélèrent la mort de leur personnage sur la directive « Go wipe »[323]. Ils « ressuscitent » en un point à proximité à l'extérieur de l'instance et y reviennent aussi vite que possible, pour relancer un essai, le « wipe » réinitialisant le combat. Une fois à nouveau rassemblés sur les lieux du combat, on remet à jour les améliorations temporaires de capacités (« buffs ») qui ont été annulées par la mort de l'avatar.]

- (48'00) **Meneur 1** : « Ok, donc c'est reparti le rebuff. Tout le monde full mana dès le début du combat, sinon c'est toujours une petite perte de dps. »

- (50'50) Meneur 1 : « Allez, go. Attends qu'il arrive (Untel tank) s'il-te-plait, il va arriver. »

[323] Dans WoW la mort de l'avatar, bien évidemment temporaire, est peu coûteuse (le joueur simplement doit dépenser quelques pièces pour réparer son équipement) excepté en matière de temps. Les avatars réapparaissent en des points définis (les « cimetières ») et doivent se déplacer jusqu'à l'endroit ou la mort a eu lieu afin de « revenir à la vie ». La mort de l'avatar entraine également la disparition des améliorations temporaires (dits « Buffs » : effets de potions améliorant telle ou telle caractéristique, par exemple. Le joueur peut aussi être « ressuscité » par certaines classes de personnage sur le lieu ou il est mort. Lors du *wipe* d'un groupe de 25 joueurs, avant de relancer l'action, il peut s'écouler plusieurs minutes avant que tous les avatars ne reviennent sur place et que les améliorations temporaires, nécessaires à l'optimisation des chances lors de combats soient réactivées.

- (51'20) Meneur 1 : « Charges pas (Untel tank), je suis sûr que tout à l'heure ça t'a mis hors portée.
- (51'30) Dps doucement, doucement, il recule encore, ça sert à rien de dps, là. Allez là, go dps.
- (51'40) Bombe de gravité sur (Untel cac).
- (52'15) (Untel cac) : bombe de gravité, tremblement possible bientôt. (
- (52'30) (Untel cac) encore bombe de gravité. Tremblement : le voilà.
- (53'00) Ok, phase 2.
- (53'30) Ok, les Dps, on regarde ce qu'il se passe derrière. Y'a un bombot qui arrive, faut absolument le péter, là. Un gros paquet de soigneurs qui arrive, faut l'abattre, absolument.
- (54'00) Vous écartez pas trop s'il y a un tremblement, partez pas à perpet'. Ok ça devrait être bon.
- (54'20) (Untel cac), approches un petit peu, qu'on puisse taper tes bonhommes … Merci.
- (54'40) Ok, ben phase 2, la revoilà.
- (55'10) Ok on jette un œil vite fait, la bombot qui arrive, vous la fumez, les distance.
- (55'30) Ah, ils sont passés, là. Y'a un pack qui arrive derrière, il faut le faire.
- (55'55) Ok, ça m'a l'air clean.
- (56'10) Ok, ça va être la phase 2, là. »
- (56'20) **Soin** « (Untel-soin) est mort, ça fait un heal en moins. »
- (56'37) **Meneur 1** « BR sur (Untel soin), s'il-vous-plait.
- (56'47) Phase 2 et puis BR les morts s'il-vous-plait.
- (56'50) Allez on fume le cœur, on réussit la dernière phase 2, là et c'est dans la poche.
- (57'15) Alors là on me passe cette phase 2, on termine les mobs et c'est dans la poche. Y'a un paquet de soigneurs qui arrivent côté gauche. Avec une bombot, donc, faites gaffe
- (57'57) Allez on l'achève, les amis
- (58'00) Tremblement, attention. Si on passe celui-là, c'est bon. Ah, y'a quelques morts mais ça peut passer encore.
- (58'20) Allez, c'est bien les gars, c'est bien.
- (58'30) Bravo, tout le monde, nickel ! Bon, on va oublier le premier pull, bravo, tout le monde, bravo. »

Durant le combat, le meneur effectue des annonces brèves qui rappellent les événements projetés par l'explication de la stratégie (« Bombe de gravité sur untel ») indiquant ainsi au personnage cité qu'il est censé se mettre à l'écart du groupe, et dans le même temps attirant une attention particulière des soigneurs sur cette cible. Le meneur énonce également des directives supplémentaires (« go wipe », « BR sur Untel »).

La phase de distribution du butin est assez brève, et sur cette action précise elle est menée parallèlement à une nouvelle séquence de rassemblement qui conduit le groupe de raid vers un autre ennemi. Il n'y a pas de temps à perdre sur la session, et il faut encore réparer les pertes, ressusciter les morts etc. Lorsque l'ennemi est abattu, l'un des avatar ramasse le butin, qui s'affiche sur les canaux de discussion de l'ensemble du groupe. L'un des participants, nommé maître du butin a alors la capacité d'affecter ces objets de grande valeur à un participant.

Certaines guildes ont mis en place des systèmes complexes permettant de déterminer le droit d'un joueur à revendiquer un objet en fonction de sa contribution aux collectifs dans lesquels il est engagé[324]. Dans notre cas, c'est-à-dire celui d'une guilde d'ampleur moyenne, la logique d'attribution suit des règles strictes mais moins formalisées, qui reposent sur une attente de « bonne conduite » des participants sur le moyen terme. Dans ce cas, par exemple, de belles bottes en maille font partie du butin, le meneur demande si elles seraient susceptibles d'améliorer l'équipement de certains joueurs et plusieurs signalent que c'est le cas. En général on demande alors un tirage au sort[325] : le joueur ayant le score le plus élevé remporte le butin. Mais dans ce cas précis, l'action se déroule en partenariat avec une autre guilde, les officiers et le chef de guilde se concertent en privé et décident de la répartition.

La retranscription de la discussion vocale qui précède et qui accompagne le combat permet de bien mettre en avant comment la coordination des joueurs, sans être déterminée par les technologies qui la médiatisent, y trouve néanmoins non pas un, mais des modes de communication qui autorisent l'élaboration d'une représentation commune de l'action à venir. Cette mise en scène est ensuite mobilisée dans le travail de recadrage de l'action en cours. On décrit ici l'une des première occurrence du combat d'un groupe de joueurs contre un ennemi particulier. Autrement dit, la plupart des participants ne « connaissent pas » le combat. Les phases de rassemblement et de préparation sont alors plus longues que lors des rencontres suivantes. L'explication de la stratégie joue un rôle très important, mais le premier essai en situation en est souvent complémentaire, ainsi que l'exemple déployé ci-dessus le décrit.

I.1.2. Une scène d'action commune, des interfaces singulières.

Le récit de la scène d'action, saisi plus haut uniquement au travers du prisme de la communication vocale, n'est pas encore suffisant pour se représenter *ce que font* les personnes qui coordonnent leurs actions afin de mener à bien le combat.

Des besoins en information distincts

Vingt-cinq personnes sont ce soir-là derrière leurs écrans, inscrits dans une multiplicité de cadres pour une même activité : certains jouent sur un ordinateur fixe dans une chambre d'adolescent,

[324] Le système de *Dragon Kill Point* (DKP), d'abord créé sur EverQuest, et très largement largement généralisé aujourd'hui en est une illustration. Il repose sur un principe simple : les joueurs accumulent des points lors de leurs participations à des actions collectives et les dépensent pour obtenir un butin spécifique. Plusieurs chercheurs se sont penchés sur l'économie des DKP chez les joueurs de haut niveau (Malone 2009; Silverman et Simon 2009)
[325] Une fonction des canaux de discussion jeu (/ rand) permet de tirer un chiffre au hasard entre 1 et 100.

d'autres sur un ordinateur portable posé sur la table du salon, certains jouent en coprésence (s'agissant de couples ou de membres d'une même famille), d'autres se connaissent « IRL » (ils sont collègues, amis), certains vivent seuls, d'autres en colocation, en couple, avec enfants ou non, etc. Ces spécificités que l'on pourrait définir comme « environnementales » peuvent entrer en compte à un moment donné dans la gestion de l'action, mais nous reviendrons sur ce point dans un chapitre ultérieur, lorsque nous aborderons plus précisément la question des rapports ambigus entre le jeu et la « vie réelle ». Ici, nous pointons des distinctions entre ces participants moins environnementales pour l'action, puisqu'elles concernent l'interface qui met en relation les joueurs et la scène du jeu dans laquelle ils agissent de concert. Ce que font toutes ces vingt-cinq personnes, c'est effectivement recevoir et réagir à l'information diverse et massive qui leur est transmise par leurs interfaces (visuelle, mais comme on l'a vu plus haut, également auditive) avec la scène de jeu et y réagir via d'autres interfaces (clavier, souris). Cela ne signifie pas pour autant que les vingt-cinq joueurs font ainsi la même chose. Nous l'avons déjà souligné, les actions des joueurs ne sont pas les mêmes en fonction du rôle qu'ils endossent pour le groupe. On se réfère à nouveau à la capture d'écran prise lors du raid, mais en s'intéressant cette fois davantage à l'interface qu'à la scène. Les joueurs occupant les rôles de combattants et les tanks vont concentrer leur attention sur la partie centrale de l'écran, comportant la représentation des ennemis ainsi que l'éventail d'action du personnage qu'ils jouent. Le problème du tank est de rester la cible principale des ennemis, assurant la sécurité du groupe. Le problème des combattants est de faire un maximum de dégâts aux ennemis en mobilisant judicieusement leurs compétences. L'attention des soigneurs pour leur part, sera focalisée sur l'espace ici à gauche de l'écran, qui affiche le statut des joueurs. Leur souci est de savoir combien les joueurs disposent de points de vie, lesquels en perdent, à quelle vitesse, et de lancer avec pertinence les sorts de soin (par priorité, et par mesure : ni trop, ni trop peu de soins). Autrement dit, l'information prioritaire sur le déroulé de l'action n'est pas la même pour les participants en fonction du rôle qu'ils endossent pour le groupe. Plus généralement, bien que nos vingt-cinq joueurs disposent de la même version du jeu, le rapport qu'ils ont aux informations sur le déroulé de l'action transmises via l'interface utilisateur diffère sensiblement. La conséquence de ceci est que les joueurs vont chercher à adapter à des besoins définis la mise en forme des informations fournies par le système de jeu. Ce système offre une certaine souplesse, et au fil du temps, tend à affiner les réglages proposés en intégrant peu à peu les développements réalisés par une partie de l'audience et adoptés sur le long terme par la majorité de ses abonnés.

L'ouverture à la modification de l'interface

Blizzard Entertainment a effectivement laissé à son audience la possibilité de modifier tout ou partie de l'interface de jeu, via la mise à disposition d'une interface de programmation (API : *Application Programming Interface*). Le développeur a ainsi choisi de laisser un espace ouvert à la personnalisation par les utilisateurs tout en sauvegardant sa prérogative à définir (ou redéfinir, le cas échéant) les limites de cette ouverture. Cette intervention d'un modérateur sur le forum officiel de WoW consacré aux interfaces utilisateurs définit les modifications d'interface de la manière qui suit :

> Nos développeurs ont choisi dès la Beta de laisser un espace de création pour les amateurs d'interfaces personnalisées. Cet espace de création est toutefois encadré par ce qu'on appelle des API : certaines portes sont laissées ouvertes aux joueurs et d'autres sont cadenassées. Ce qu'il faut savoir c'est que les interfaces personnalisées sont intégrées dans le répertoire du jeu et font partie intégrante du programme *World of Warcraft*, comme vous pouvez le constater en regardant le gestionnaire des tâches de votre système d'exploitation, elles ne font pas appel à d'autres programmes et ne modifient aucun fichier du client.[326]

L'audience de WoW a largement profité de cette ouverture partielle et, dès les phases préliminaires au lancement commercial du jeu, de nombreuses modifications d'interface sont développées, mises à disposition et maintenues par des développeurs de façon plus ou moins bénévole. Le nombre total de ces développements est impossible à chiffrer, mais on note que l'une des plates-formes principales de téléchargement de ces modifications d'interface ou « addons » en recense, pour le produit *World of Warcraft*, plus de 4000 en 2010.

Garok, un chef de guilde, nous décrit ci-dessous la manière dont est agencée son interface de jeu (les modifications d'interface sont ici indiquées en italique) :

> Tu verrais mon écran avec toutes les interfaces, c'est assez… affolant, pour quelqu'un qui n'a pas l'habitude. J'ai l'interface de raid – je fais le tour de l'écran – j'ai le quadrillage de *Décursive*, le quadrillage de *Grid*, bon, le ciblage, les buffs/débuffs … la fenêtre des main tanks, des soutiens, en bas de l'écran, toutes mes barres de contrôle… et en bas à gauche, j'ai réduit – tu sais les barres d'interface

[326] Forum officiel wow-europe (fr), section « Interface personnalisée ». Sujet créé par Gandraor (équipe Blizzard), le 30/08/2006 « Mise au point interface et programme tiers » http://forums.wow-europe.com/thread.html?topicId=17792134&sid=2 (dernière consultation le 14/02/2010) – Les modifications d'interface (autorisées tant qu'elles « n'altèrent pas le gameplay du jeu » selon « les développeurs ») sont ici distinguées des programmes tiers non autorisés : « Un programme tiers comprend tout fichier ou programme qui ne fait pas partie du programme World of Warcraft, mais qui est utilisé pour obtenir un avantage en jeu (...) Cela inclut aussi tout programme qui permet d'obtenir des informations sur le jeu qui ne sont normalement pas accessibles aux joueurs, ou bien de transmettre ou de modifier certains fichiers du jeu. Normalement cela n'inclut pas les modifications d'interface (UI), à l'exception des interfaces nécessitant une application externe pour fonctionner. (…) À la différence d'une interface personnalisée, il s'agit de programmes fonctionnant de façon autonome, ils ne sont pas donc pas concernés par les API définies par les développeurs puisqu'ils n'utilisent pas ce système mis en place, mais d'autres procédés et modifient des fichiers du jeu. Ici on ne parle plus d'altération de gameplay mais bien de tricherie et donc des sanctions s'imposent. »

avec le petit – le dragon ailé, lion, je sais plus comment ça s'appelle, j'ai réduit la taille pour pouvoir mettre dans les coins *Recount* et *Omen*… et au milieu, j'ai les deux barres de *BigWigs*, les deux timers.

– 03/04/2009, enregistrement retranscrit de la discussion ayant lieu via le logiciel TeamSpeak, après une soirée de raid.

En centralisant ces modifications et en proposant des modes simplifiés d'installation et de maintenance de ceux-ci, le site *Curse*[327], évoque davantage ces applications comme étant l'objet une économie de service parallèle au jeu que celui d'un développement amateur et souterrain. Si de telles structures ont pu voir le jour, c'est parce que l'usage de ces modifications par les joueurs n'est pas aussi neutre pour l'expérience de jeu que pourrait le faire croire l'encadrement contractuel dont elles font l'objet de la part de *Blizzard Entertainment*, et cela, même lorsque ces modifications entrent dans le périmètre de fonctions « autorisées » et donc considérées *a priori* par la firme comme « n'altérant pas le *gameplay*». Et si nous mettons ici l'accent sur ces modifications, c'est d'une part parce qu'elles permettent de mettre en avant l'interface de jeu comme n'étant pas une composante neutre de la pratique du joueur, d'autre part, parce que leur mobilisation parait fortement liée aux nécessités induites par la coordination de l'action collective.

I.2. Gestion de l'information : plus que simples outils de représentation

L'interface utilisateur représente en soi une véritable technologie de la pratique du jeu au sens ou elle est l'ensemble d'outils qui offre au joueur une représentation dynamique, en temps réel, de l'environnement de jeu et lui permettent d'interagir avec cet environnement ainsi qu'avec les autres joueurs. D'un point de vue technique, il s'agit d'un élément « local» du programme de jeu, que l'utilisateur peut adapter en fonction d'envies ou de besoins spécifiques. Les composantes de l'interface sont des formats prédéfinis de représentation graphique et textuelle d'informations fournies par le système de jeu - comme le nombre de points de vie d'un ennemi, ou celui des membres du groupe, par exemple.

L'ouverture à la modification d'interface de World of Warcraft soulève un questionnement important concernant l'impact de la mise en forme et/ou de la mise à disponibilité individuelle et

[327] http://www.curse.com/content/AboutCurse.aspx "*By embracing the concepts and applications of Web 2.0*, *Curse stands in a unique position to succeed as a valuable service for gamers. By implementing these applications in an inventive, intuitive and well-designed way, Curse becomes not only a resource, but an utter necessity for anyone interested in online gaming.*" (Dernière consultation le 14/02/2010)

collective de certaines informations sur la conduite de l'action collective, qui va, ainsi que le met en relief T.L. Taylor au-delà d'un simple calque additionnel d'information :

> Plus que de simples superpositions fonctionnelles, les mods devraient être perçus comme des agents puissants du remodelage de ce qui constitue le jeu (game) et légitime le jouer (play). Et en tant qu'acteurs sociotechniques, ils font partie d'un dialogue continu au sein de la communauté (de concepteurs et de joueurs) concernant la façon dont le jeu évolue au fil du temps.
>
> – T.L. Taylor[328]

I.2.1. Une ergonomie déléguée aux utilisateurs

« Voilà, en gros, comment je gameplay »

Les adaptations de l'interface peuvent dans une mesure moindre consister à déplacer sur la surface de l'écran certaines de ses composantes, à augmenter ou diminuer le nombre d'informations fournies. Pour autant ces modifications *a priori* « légères » peuvent apparaître comme déterminantes pour l'amélioration des performances individuelles, et sont parfois attendues comme telles dans le cadre du collectif, ainsi que le souligne l'extrait de forum de guilde ci-dessous :

> Je voudrais ici demander à chacun de poster la manière dont il utilise son clavier, sa souris, ainsi que la configuration d'interface et les raccourcis de WoW.
>
> Ne rentrez pas trop dans les détails, mais soyez assez précis sur la fonctionnalité que vous avez mise en avant afin d'améliorer les points tels que :
>
> - votre réactivité en déplacement
>
> - votre réactivité en sorts de soins ou technique CAC
>
> - limiter les déplacements inutiles des mains
>
> - limiter les trop grands parcours de souris
>
> – Forum de guilde – Section Raid – « Clavier, Interface et configuration des raccourcis de WoW », posté par Feutré (Chef de guilde).

L'habileté du joueur est effectivement souvent mesurée à sa capacité à gérer, traiter et réagir avec pertinence et rapidité aux informations fournies à propos de la scène de combat par le système de jeu et transmises par l'interface. Lors d'un combat de raid la « réactivité » d'un joueur combattant, par exemple, conditionne son degré de participation aux dégâts effectués sur l'ennemi, et sa capacité à éviter de perdre lui-même des points de vie. Cet extrait de forum rappelle que la médiation à l'espace du jeu n'est pas seulement l'écran et son interface, mais intègre le clavier, la

[328] Tda. (T. L. Taylor 2006b)

souris (*a minima*). Les joueurs dans leur choix de configuration d'interface peuvent mobiliser à divers degrés ces éléments. Par exemple, dans les réponses qui suivent cet appel à description par le chef de la guilde, certains joueurs disent avoir configuré leur interface au jeu de façon à ce que l'essentiel de leurs actions de combat puissent être commandées à partir de combinaisons incluant les premières touches numériques placées sur la seconde rangée de touches du clavier[329], alors que d'autre privilégient la commande des actions à partir des boutons présents sur leur souris :

> (…) pour les actions, j'utilise une souris qui possède 8 boutons, dont 6 programmables, tout mon cycle dps tient sur ma souris. Je me déplace avec les touches A Z E Q S D et j'ai rajouté des raccourcis sur les touches d'à côté : R F C X W, qui me permettent d'utiliser des techniques que j'utilise moins souvent, mais vitales pour mon perso. Enfin, le reste se trouve regroupé sous mon perso grâce a *bartender4* et je click dessus, mais la c'est les techniques qui sont utilisées vraiment peu souvent. Voila en gros comment je gameplay (…)

On considère que l'optimisation de l'interface permet une hausse de la réactivité lors des séances de raid et que la maîtrise de cette interface par chaque participant contribue à améliorer la performance collective en accélérant la vitesse des dégâts infligés aux ennemis et en mobilisant à minima les soigneurs. On constate que les possibilités de configuration pour les joueurs sont multiples, mais non infinies, dans la mesure où les utilisateurs doivent définir des priorités : j'utilise souvent ou moins souvent ces actions, celles-ci sont « vitales », etc. Ces priorités vont être dépendantes des nécessités propres au rôle tenu par l'avatar ; qui peut alterner en fonction des séances. Au vu des exigences multiples concernant les performances induites par l'interface, on comprend comment l'éditeur peut trouver utile de déléguer dans une certaine limite à l'utilisateur, le soin de devenir l'ergonome de sa propre expérience de jeu.

Cette ouverture n'est pas sans rappeler plusieurs phénomènes autour de jeux ouverts ou semi-ouverts au développement amateur de contenu. Ces ouvertures ont parfois été considérées comme le moteur de dynamiques de créations partagées en ligne, devenant en elles-mêmes des ressorts ludiques et parfois plus, comme ce fut le cas des productions amatrices réalisées autour du jeu *Les Sims*.[330] On a aussi observé que cette ouverture à la sphère des amateurs que le

[329] Les déplacements du personnage peuvent s'effectuer soit avec la souris, soit avec les flèches directionnelles du clavier, soit avec les touches 'A', 'Z', 'E', 'Q', 'S' et 'D'. De façon traditionnelle, dans la culture du jeu d'aventure sur ordinateur personnel, l'usage du dernier ensemble de touches est le plus répandu, dans WoW accompagné par la souris pour déplacer la focale des caméras ou pouvoir changer rapidement l'avatar de direction. La main droite en général est occupée par le maniement de la souris et ne peut être mobilisée pour d'autres actions. La préférence de ces touches doit être perçue par l'usage assez généralisé de raccourcis au clavier sur les touches numériques de la deuxième rangée à partir du haut du clavier : la main gauche du joueur peut ainsi déplacer l'avatar tout en gardant à portée de façon optimale les touches de raccourcis pour des actions '1', '2', '3', et '4'. Il peut configurer des raccourcis encore accessibles en combinant ces touches avec les touches 'Maj', 'Ctrl', 'Alt', ou autre.

[330](Maxis, Electronic Arts, 2000) Le titre de Will Wright (également concepteur de *SimCity*, et du plus récent *Spore*) est l'un des best-sellers du jeu vidéo, particulièrement célèbre pour être parmi les premiers à avoir attiré un public

domaine du jeu vidéo expérimente au travers de la scène du *modding* depuis au moins les années 1990 était susceptible de générer des dynamiques importantes d'innovation en termes de systèmes de jeu (*emergent gameplay*), point sur lequel nous reviondrons lors du chapitre 5. Ici néanmoins, il faut détacher l'image d'une audience au sein de laquelle chaque utilisateur serait un créateur en puissance. En réalité on observe dans le cas des interfaces utilisateurs, pour ce qui nous concerne ici, certes le déploiement de modèles très différents de l'interface originelle proposée par l'éditeur, mais parmi lesquels ont peut distinguer des modèles « standards » plus largement adoptés par les utilisateurs. Autrement dit, si la création de modifications d'interfaces adaptées aux besoins du rôle de soigneur est potentiellement infinie en nombre, dans les faits un nombre réduit de ces créations sera très largement adopté par les joueurs. La standardisation partielle ou totale de certaines configurations d'interface tient en grande partie au jeu collectif, et est parfois à relier aux propriétés mêmes de ces modifications qui requièrent, pour être fonctionnelles, d'être utilisées par l'ensemble des membres du groupe.

I.2.2. « Le mec ne peut pas savoir ce qu'il se passe dans la tête du tank »

L'usage de logiciels de gestion de l'information est loin d'être considéré par les joueurs comme anecdotique pour l'action coordonnée, ainsi que le souligne cet extrait de discussion vocale avec Feutré, un joueur qui a quatre ans d'expérience sur WoW, meneur de notre guilde et de nombre de ses raids. Feutré revient ici sur un moment délicat de la soirée, en l'attribuant au refus d'un joueur d'utiliser l'un de ces outils, en l'occurrence *Omen*, outil de représentation qui offre une information sur le niveau d'agressivité généré par le joueur proportionnellement à celui du tank :

> Il faut bien se caler entre nous, faut s'adapter, faut jouer avec les autres (…) donc, Teldis et Belin meurent parce qu'ils ont pris un add [ennemi] sur les 4, et ils l'ont poutré, poutré, poutré … Hum, même si j'ai … du respect pour ce que Teldis peut faire, et puis Belin est un joueur d'expérience, c'est, pour moi, une faute de débutant. Reprendre, dépasser la menace du tank, c'est une faute de débutant. Le mec il dit « oh, j'ai pas besoin d'Omen », je dis que cet individu est un crétin. Parce qu'il ne peut pas savoir ce qu'il se passe dans la tête du tank, ce que le tank privilégie à ce moment-là en fonction de ce qu'il doit faire comme montée de menace, sur quel add, etc. (…) Omen, c'est obligatoire pour un dps. »
>
> – 26/01/2009, enregistrement retranscrit de la discussion ayant lieu via le logiciel TeamSpeak, après une soirée de raid.

Certaines modifications d'interfaces sont ainsi considérées comme nécessaires à la bonne conduite de l'action collective, car, sans générer de nouvelles données, elles créent de nouvelles

massivement féminin. Fondé un principe de simulation de vie sociale, il propose dans ses premières versions des outils d'édition à destination des joueurs. Mais les joueuses des Sims se rendront particulièrement célèbres en jouant avec les codes narratifs proposés par le jeu, sous une forme proche du phénomène quasi parallèle du développement des machinima (vidéos réalisées en jeu). Voir à ce sujet et au sujet des créatrices de Simséries (Auray et Legout 2007)

relations entre celles fournies par le système de jeu, que l'interface d'origine ne permet pas d'associer. On a une illustration du sens donné par le joueur ci-dessus à l'une de ces associations, avec l'outil qui permet d'afficher l'agressivité générée par le joueur proportionnellement à celle générée par les autres membres du groupe et notamment par le tank. Selon Feutré, l'usage d'*Omen* aurait permis aux joueurs incriminés de constater que le tank ne tenait pas l'agressivité de l'ennemi qu'ils combattaient, de changer de cible avant de mettre la vie de leur avatar en danger et de pénaliser ainsi le groupe dans son ensemble. Selon ces termes *Omen* est un outil communiquant, permettant en fait de ne pas se soucier de « ce qu'il se passe dans la tête du tank ». Ce type d'outil évite au tank d'avoir à annoncer ses choix de cible, et médiatise la coordination entre le tank et les combattants via un indicateur attribué à chacun des ennemis ; un pourcentage de menace. Pour être utilisé de manière optimale, il faut cependant que ce logiciel soit installé par l'ensemble des participants. Un participant qui ne possède pas cette modification non seulement ne pourra pas jauger de son niveau de menace, mais ne transmettra pas cette information aux autres membres du groupe. Parce qu'ils sont considérés comme améliorant la performance du groupe et parce que cette amélioration dépend de leur adoption par tous, l'usage de ce type de technologie est un vécu comme enjeu à double titre du caractère collectif de l'action.

I.2.3. « Bombe de gravité sur vous ! » : ce que fait l'interface.

Le caractère obligatoire du gestionnaire de menace s'applique également à une autre catégorie d'outillage de l'interface : la mobilisation de ce que l'on désigne sous comme des assistants de raid. Ceux-ci offrent une mise en avant de certaines informations qui exigent une réaction immédiate de tout ou partie des participants. Si on se réfère pour plus de commodité au cas détaillé ci-dessus du combat contre le Déconstructeur, un assistant de raid, va, par exemple, afficher au centre de l'écran du joueur l'avènement des différentes phases de combat, ou indiquer qui parmi les membres du groupe a reçu la bombe de gravité. En outre, l'application installée sur l'interface de l'un des joueurs peut être configurée individuellement de façon à afficher un certain nombre d'informations sur le canal de discussion de raid ou encore pouvoir envoyer automatiquement un message privé, par exemple à la personne qui est affectée par la fameuse bombe de gravité. À l'instar de T.L. Taylor, qui décrit comme pouvant apparaître momentanément comme un membre à part entière du groupe, nous percevons dans ces outils une illustration forte du rôle non accessoire de la technique dans le dispositif au sein duquel s'inscrit la coordination :

> Quelque part, le mod ne fait que traduire et représenter l'information qui est dissimulée sur l'interface même du joueur. Cependant empiriquement, il arrive un moment où le mod devient une sorte d'agent autonome, le 41e membre du raid. L'usage collectif du mod semble créer un nouveau membre au groupe. CTRA (CT Raid Assist) procure à l'équipe une information précieuse – en effet si vous êtes la bombe, il vous crie (textuellement) directement, « vous êtes la bombe ! » Assurément, la première fois que vous le voyez agir, cela peut être surprenant et un peu stressant – d'autant que vous pouviez très bien ne même pas savoir à l'avance ce que la technologie que vous utilisez allait faire.
>
> — T.L. Taylor[331]

L'extrait d'enregistrement de canaux de discussion suivant lors d'une rencontre confrontant les joueurs à un ennemi nommé Mimiron, dans l'instance Ulduar, laisse apparaître le type d'information supplémentaire pourvue au joueur par le l'assistant de raid ici utilisé, *BigWigs*, lors d'un combat, par le seul canal de discussion :

> 10/13 23:20:30.081 Mimiron crie : Nous n'avons pas beaucoup de temps, les amis ! Vous allez m'aider à tester ma dernière création en date, la plus grande de toutes. Avant de changer d'avis, n'oubliez pas que vous me devez bien ça après m'avoir complètement déglingué le XT-002.
>
> 10/13 23:20:30.148 |Hchannel:raid|h[Raid]|h Plik : *** Phase 1 ***
>
> 10/13 23:20:47.188 |Hchannel:raid|h[Raid]|h Plik : *** Explosion de plasma imminente ! ***
>
> 10/13 23:20:47.407 |Hchannel:raid|h[Raid]|h Grisé : si vous voulez du heal approchez-vous de moi :p
>
> 10/13 23:20:50.006 Léviathan Mod. II commence à lancer une Explosion de plasma !
>
> 10/13 23:20:50.075 |Hchannel:raid|h[Raid]|h Plik : *** Plasma en incantation ! ***
>
> 10/13 23:20:58.383 |Hchannel:raid|h[Raid]|h Plik : *** Horion explosif ***

Les informations fournies par *BigWigs* sont celles encadrées par trois astérisques. Elles sont affichées automatiquement dans le canal de discussion « Raid » que tous les participants à l'action peuvent lire, via l'interface de l'un des joueurs, nommé Plik. Elles avertissent les joueurs légèrement à l'avance de deux types de sorts qui vont être utilisés par Mimiron. L'avertissement concernant l'explosion de plasma concerne particulièrement les joueurs soigneurs que des dégâts conséquents vont toucher le tank, ceux-ci, a la lecture de cette information, vont donc pouvoir anticiper ces dommages plus aisément. L'avertissement concernant le sort « horion explosif » informe quant à lui les joueurs que Mimiron va créer une explosion dans une zone circulaire autour de lui, qui génère des dégâts mortels. À la vue de cette information, les joueurs peuvent anticiper cette action, en réaction à laquelle ils doivent s'éloigner momentanément de l'ennemi. On peut observer sur cet extrait que l'explosion de magma est également indiquée par le système de jeu, cette annonce intervient néanmoins trois secondes plus tard que celle relayée par *BigWigs*, et confère aux joueurs un temps d'anticipation moins long. L'action de préparation de Mimiron de son horion explosif est également une information accessible aux joueurs via l'interface de jeu,

[331] (T.L. Taylor 2009:335)

l'annonce ici, qui n'est pas cette fois anticipée, a donc une vocation cumulative, car elle apparait à un autre espace de l'écran. *BigWigs* permet en effet d'afficher sur l'interface de jeu les mêmes informations en plusieurs lieux et sous des formats distincts. Les joueurs s'étant équipés de ce logiciel additionnel pourront par exemple, voir apparaître ce type d'annonce au centre de leur écran (« Explosion de plasma imminente), et un peu plus haut un chronomètre annonçant le temps estimé avant la prochaine explosion.

Ce que font au final ces assistants de raid, c'est minimiser ici encore la communication qui pourrait avoir lieu entre un meneur de raid et ses participants, en réactivant la « mise en scène » de l'action. C'est d'ailleurs ce qu'exprime cet extrait d'intervention d'un officier sur le forum de guilde, inclus parmi d'autres consignes qui visent inciter les membres à avoir une attitude « professionnelle » lors des séances de raids : « *Avoir une bonne interface. Ça semble bête, mais ça augmente votre réactivité et interactivité. Avoir un RL qui annonce les événements est un non-sens, et surtout une perte d'efficacité pour son personnage.* » Pour cela, ils intègrent par défaut pour chaque combat proposé par les instances de raid la mise en forme particulière de certaines informations qui sont considérées comme devant faire l'objet d'une attention particulière des joueurs. Cela signifie qu'il y a eu, en amont, un arbitrage quant à la priorité des informations fournies par le système sur un combat singulier, arbitrage qui correspond à la standardisation de stratégies considérées comme efficaces pour ces épreuves. Il faut donc noter ici deux choses : d'une part, que les joueurs qui lisent la scène de combat via ces informations lisent donc une scène déjà interprétée ou surmédiatisée, d'autre part, que la conception de ces outils suppose en elle-même qu'il existe une standardisation des formes de coordination de l'action collective en raid.

En communiquant l'information via l'identité de l'un des participants sur le canal de raid ou en canal privé, les assistants de raid ne mettre en relief la façon dont, de manière beaucoup plus généralisée les propriétés techniques du dispositif ludique participent à part entière à configurer la coordination entre joueurs. Par ailleurs, la façon dont ces assistants sont conçus nous amène à quitter l'espace du jeu pour rejoindre une autre dimension pourtant bien rattachée au dispositif technique.

II. LES AUTRES ESPACES TECHNIQUES DU JEU.

Les descriptions précédentes permettent déjà d'avancer que s'il existe un périmètre autour de la pratique du jeu, concernant du moins les MMOG, ce dernier ne peut être défini uniquement par le système logiciel fermé sur lui-même et pourvu par l'éditeur. On sait au moins d'ores et déjà que les joueurs pour mener à bien leurs actions ont recours à des applications complémentaires qui sont superposées à l'application initiale : les modifications d'interface ; ou utilisées en parallèle de celle-ci : des applications de discussion vocale, par exemple. Nous souhaitons ici insister sur le fait que non seulement l'espace de la rencontre ludique ne se limite donc pas à l'espace du système de jeu, mais plus encore la mobilisation de ressources médiatiques qui lui sont étrangères n'est en rien considérée comme accessoire ou superficielle à la pratique des joueurs. À l'inverse, l'exemple de l'insertion du raid au centre d'un ensemble d'activités qui prennent pour la plupart place en dehors du huis clos logiciel du jeu montre dans le détail la façon dont cette mobilisation s'inscrit à dans la continuité de la pratique des joueurs. Ce faisant, ce sont des technologies assez distinctes que les joueurs entrecroisent et à travers lesquels ils circulent, communiquent et parfois coopèrent.

Après en avoir exploité les atouts pour la description et l'analyse, on s'écarte tout même enfin de la focale posée sur l'activité de combat pour insister sur le fait que l'hétérogénéité des médiatisations techniques et des technologies répond à celle des activités explorées précédemment. Autrement dit, la porosité des frontières du jeu n'est pas spécifique de ce type d'activité, mais s'applique à toutes les dimensions de la pratique ludiques. On revient ici aux données de l'enquête AoU pour explorer ce qu'ils nous enseignent quant à l'activité des joueurs sur Internet.

II.1. La guilde comme vecteur de diversification des techniques du jeu

Nous l'avons souligné lors du chapitre précédent, la rencontre ludique dans l'espace du jeu ne résume pas la pratique. L'étude du temps de l'action de raid elle-même ne suffit pas à rendre compte des différentes médiations technologiques sollicitées par la pratique des raids. Pour cela il

faut réinscrire l'action collective dans le temps à moyen terme du collectif qui l'encadre, c'est-à-dire, dans le cas de notre observation, la guilde. Or si la guilde peut exister uniquement pour ces temps forts de l'activité des joueurs, elle n'existe pas uniquement lors de ceux-ci. Bien au contraire, la guilde constitue en elle-même un cadre d'interaction beaucoup plus continu que celui des différentes parties de jeu et *a fortiori* des collectifs formés temporairement lors de ces parties. Le raid en guilde peut ainsi être considéré comme n'étant que le temps fort d'un ensemble d'activités qui s'étire de fait bien en amont comme en aval de cet événement.

Nos observations participantes comme les données récoltées par l'enquête AoU nous renseignent peu sur la nature organisationnelle du type de collectif qu'est la guilde, et qui peut recouvrir des réalités diverses. Mais en termes de mécanismes de jeu, il est assez simple de définir ce qu'est une guilde. Il s'agit d'un format standardisé d'existence et d'organisation des collectifs de joueurs que proposent les MMOG actuels. Cette structure, dont la création par les joueurs est permise par le logiciel, est composée essentiellement, en jeu, de fonctionnalités spécifiques telles qu'un canal de discussion propre, un espace de stockage commun, ou encore un accès à une liste informative de ses membres. Notons que l'appartenance d'un personnage joueur à une guilde n'est ni obligatoire, ni définitive. Si l'on observe les résultats de l'enquête AoU, on constate cependant qu'à une large majorité (92,7 %) les répondants déclarent que leur personnage principal est inscrit dans une guilde, et que le nombre moyen de guildes connues par ce personnage sur la période totale de jeu est faible (1,9). Ces données appuient l'expérience de l'observation participante et incitent à considérer les guildes comme une première structure de collectif stabilisé à une échelle relativement locale, en référent à l'espace de la fiction, et l'appartenance à ces collectifs comme un comportement normalisé.

Les guildes semblent être vraisemblablement l'un des premiers vecteurs du recours à des espaces et des médias hors de l'espace clos du logiciel de jeu. Sur les 98 guildes que recense de façon non exhaustive, en septembre 2007 un post du forum officiel d'AoU, 65 sont suivies d'un hyperlien dirigeant vers un site ou un forum dédié. C'est également ce que laissent entendre les résultats de l'enquête concernant notre échantillon quant à l'existence et la fréquentation des forums de guilde : les joueurs ayant déclaré appartenir à une guilde déclarent à 93 % que la guilde de leur personnage principal possède un forum dédié, et 81,7 % de ces derniers fréquentent ce forum au moins une fois par semaine (dont 62 % au moins une fois par jour).[332]

[332] Les résultats de l'enquête ligne quant à l'appartenance à une guilde comme à la fréquentation de support de communication entre joueurs hors jeu recoupent sensiblement ceux obtenus, lors d'une procédure d'investigation similaire sur le produit *Ultima Online* (Origin Systems, 1997) (Kolo et Baur 2004)

II.1.1. La nécessité d'un espace de communication asynchrone

Quant aux motivations de la fréquentation de ces forums, elles ne se limitent pas aux impératifs de recrutement évoqués plus haut. À la question ouverte : « Pour quel (s) motif (s) fréquentez-vous le forum de votre guilde ? » on obtient une centaine de réponses. La lecture de ces dernières met en exergue des arguments récurrents, que cette citation réflexive synthétise : « *Partager les expériences vécues In Game et convenir des lignes directrices du jouer ensemble* ». Les Songeurs interrogés donnent ainsi pour motif de fréquentation du forum de leur guilde la possibilité d'émission ou de réception d'une information publicisée et archivée (être au courant des événements ayant eu lieu « In Game ») ; d'un maintien et d'une visibilité des contacts (établir des contacts « visibles »/garder contact avec d'anciens membres) ou enfin et surtout, d'être en mesure de coordonner l'action collective (participer aux prises de décision/organiser des actions communes).

Le forum de guilde, au travers de ces réponses ouvertes, est clairement mis en avant via l'utilité pour la pratique déployée par ces joueurs que présente le recours à un mode de communication asynchrone, opposable à l'espace de jeu comme médium de communication nécessairement synchrone. En restant dans l'univers d'*Age of Utopia*, on se souvient de Nagini et de sa rencontre avec Aellyn, décrite précédemmentt. Après la séance relatée ici, Nagini n'a plus eu l'occasion de recroiser sur Oniris le personnage Aellyn. Peut-être que le joueur n'a pas trouvé de motivation suffisante à un investissement plus important, peut-être a-t-il décidé de faire en sorte que son aventure reparte à zéro en créant un autre personnage. Les chances que la petite homoncule entende encore parler de lui dans le second cas sont minimes. En effet, l'interaction, et la création des liens ici, qui ne se fait par défaut qu'entre personnages - et non entre identités de joueur - dépend d'une connexion synchrone au serveur, soit *en jeu*. La faible expérience de Nagini, sur seulement deux séances de jeu, suffit à mettre en relief la contradiction entre les limites de cette localisation des échanges et cet impératif de simultanéité à « huis clos » et la désignation courante de l'audience des MMOG sous l'appellation de « communautés de joueurs ». Cet exemple offre dans le même temps une piste de résolution : lorsque le joueur Deryen, utilisateur averti des aléas des identifications et coprésences et recruteur consciencieux, propose à Nagini de rejoindre la guilde nommée par ses membres *Les Mercenaires de l'Est*, sa proposition est accompagnée d'une redirection vers le forum de discussion en ligne des *Mercenaires de l'Est*. Ainsi, dès la seconde séance de jeu, l'espace médiatique du hors jeu entre dans l'itinéraire de Nagini, et ce, par la proposition d'adhésion à un collectif stabilisé de *Songeurs*.

II.1.2. Le forum est la guilde ?

> *« Une autre pièce avait été apportée à la formation de l'identité de The Syndicate. À ce point de notre carrière, nous avions un nom qui était connu, des valeurs centrales qui étaient assez bien définies, des règles qui étaient construites sur la base de ces valeurs centrales, un logo, un slogan et une devise, et enfin, des couleurs de guildes qui nous donnaient une apparence unique en jeu (…) Notre forum privé a révolutionné la communication de notre guilde, et est bientôt devenu l'épine dorsale de ce qui allait se développer comme un réseau d'outils. »*
> *Legend of the Syndicate. A history of Online Premier Guild*[333]

L'archivage, la visibilité qu'offre le forum de guilde peuvent aussi être des motivations interprétées comme les signes de la nécessité d'un espace représentant le collectif. Le forum et (plus rarement) le site de la guilde sont des espaces qui certes jouent entre public et privé, mais permettent aussi par exemple de créer l'identité visuelle spécifique d'une guilde. Le rôle des supports de communication et d'information qui sont développés en dehors du jeu pour la guilde ne s'arrête pas cependant à un aspect purement esthétique. L'information fournie par un forum de guilde, c'est aussi son règlement interne, qui est en général disponible à la lecture par tous les participants au forum dans une section particulière. Il est aussi reflété par l'organisation plus générale de l'information ou encore la gestion des accès à certains espaces de communication. Le médium d'information qu'est le forum est souvent considéré comme une vitrine par ses utilisateurs, et en cela, il est fréquemment le lieu où sont redéfinies des « valeurs », normes comportementales promues par ces derniers et attendues de chacun de ses membres.

Sean Stalzer, crédité comme maître de l'une des guildes parmi les plus anciennes et les plus larges de l'histoire du jeu en ligne, apporte avec *The Legend of the Syndicate* un témoignage qui retrace d'un point de vue personnel l'histoire de l'élaboration et de l'évolution de la structure de sa guilde : *The Syndicate*[334]. Cette évolution s'effectue en parallèle de celle de l'offre de jeux en ligne massivement multijoueurs, des fonctionnalités développées et proposées par ces derniers, mais aussi de la disponibilité croissante de supports variés pour la communication et l'information en ligne. Ce récit nous est utile en ce qu'il relate la formalisation d'enjeux portés sur les supports de communication et d'information par ces précurseurs, enjeux qui aujourd'hui sont partiellement dissimulés par la normativité des pratiques. Ainsi, ce récit remet en mémoire l'absence d'intégration dans les premiers temps par ces produits de structures d'organisation et de

[333] Tda. .(Stalzer 2007:57)

[334] http://www.llts.org/ "Established in early 1996, The Syndicate® is the most successful Virtual Community in the history of Online Gaming. We specialize in Game & System Testing, Strategy Guide Writing, Consulting On Systems Design and Round Table Feedback. We are a very well organized, professional, mature organization that has been involved with MMO projects for many years. The quality of our work and our ability to deliver on time and maintain the secrecy of the projects we are currently working on is one of our hallmarks."

communication propres aux guildes dans les systèmes de jeu. Avant que les concepteurs intègrent ces systèmes comme infrastructure fondamentale de la dimension sociale des MMORPG, ce sont les utilisateurs qui doivent donc développer eux-mêmes des supports à l'organisation de leurs associations et ont de fait, investit dans cette fin et au fil de leur développement les possibles offerts par les technologies de l'information et de la communication, à commencer par le courrier électronique :

> La communication au tout début de Syndicate était limitée aux emails. Il n'y avait pas de forum de guilde, public ou privé. Il n'y a pas eu de jeu où communiquer pendant des mois entre l'alpha et la beta d'UO (Ultima Online). Il n'y avait pas de chat vocal et aucun serveur IRC de guilde, les outils de messagerie instantanée n'étaient pas très populaires et la plupart de ceux qui le sont en 2007 n'existaient pas encore.
>
> — Sean Stalzer [335]

Dans l'histoire de *The Syndicate* telle que retracée par Stalzer, la « révolution » apportée par le forum tient en partie à la possibilité de constituer des espaces privés soit d'administrer l'accès à la lecture ou à l'édition de certaines informations. Pour ce collectif orienté vers le combat et investi dans des univers fictionnels ou les systèmes de jeu incitent aux rapports antagonistes entre associations de joueurs — voire le slogan de The Syndicate : « *In Friendship, We Conquer* » —, être en mesure de garder « secrètes » certaines informations de fonctionnement est un atout majeur. Mais le caractère privé du forum n'est pas le seul élemént qui ait, selon l'auteur soutenu la longévité du collectif. Ce support de communication opérant en dehors de l'espace du premier jeu investi par la guilde a pu également servir d'espace commun lorsque certains de ses membres ont rejoint d'autres univers en ligne qu'Ultima Online :

> Nous avions besoin de mettre en place un moyen de fonctionner autant que possible comme une seule guilde quel que soit le jeu où nous nous trouvions. (…) Un certain nombre de choses se mirent en place au sein de la guilde pour combattre ce qui aurait pu faire péricliter la guilde :
>
> - Des forums communs à tous les membres dédiés à des sujets qui n'avaient pas de rapport avec le jeu
>
> - Des mises à jour communes transversales aux sections par jeu pour que tout le monde soit informé de tous les détails concernant la guilde
>
> - La maintenance d'un salon commun de chat sur notre serveur IRC
>
> Bien que ces solutions aient été imparfaites, elles ont amoindri l'impact négatif de la co-existence sur deux mondes (virtuels) distincts.
>
> — Sean Stalzer [336]

[335] Tda. (Stalzer 2007:53)

[336] Tda. (Stalzer 2007:77-78)

Bien entendu, il serait faux d'aller jusqu'à dire que le forum est la guilde, surtout si l'on tient compte de ce que, ainsi que le souligne par ailleurs très justement Christine Hine à propos des *newsgroups*, la façon dont la communication y est formatée contribue à ce que s'y créent des dynamiques propres :

> Il existe une pratique généralisée sur les newsgroup qui veut qu'être d'accord avec un post ne soit pas suffisant à justifier de poster un message disant que vous êtes d'accord. (…) Cela a pour effet cependant que le newsgroup peut en venir à paraître tout à fait agressif.
>
> — Christine Hine [337]

Autrement dit, parce que les compétences mises en avant dans la pratique du forum ne sont pas *a priori* les mêmes que celles requises par la pratique du jeu, l'activité d'un forum de guilde, la structure des rapports entre les participants qui peut être dégagée de celle-ci n'est aucunement à entendre comme un reflet fidèle de l'activité d'une guilde en jeu. Cependant, ces deux espaces peuvent s'avérer aux mêmes titres constitutifs pour le collectif, et il existe des interdépendances entre eux. Les modalités observées du processus par lequel les guildes rencontrées valident le recrutement d'un nouveau membre sont un bon exemple de l'articulation entre ces deux espaces et des fonctions propres aux forums qui peuvent y être recherchées. Les forums de guilde constituent effectivement à l'égard du recrutement un média important, même s'ils ne sont pas nécessaires à ce processus qui peut, de droit, s'effectuer intégralement « *In game* ». De fait, si la prise de contact et certains dispositifs de validation sont souvent initiés dans l'espace du jeu, les guildes que nous avons rencontrées lors de nos observations en jeu imposent à tout postulant la rédaction d'un texte motivant sa candidature sur une partie du forum de guilde.

Le passage par le forum offre une visibilité sur ce processus : les autres membres de la guilde disposent ainsi d'un certain nombre d'informations et sont en mesure de demander des précisions au postulant, d'appuyer ou de s'opposer à sa candidature, sur la base d'un éventuel passif de jeu collectif. Le forum de guilde, outre être une aide à la décision pour le postulant l'est pour les recruteurs, ne serait-ce qu'en vertu de l'effort fourni par le candidat en rédigeant une présentation et une requête sur le forum, parfois considéré comme un indicateur de motivation. Le contenu comme la mise en forme du texte de la candidature constitue par ailleurs une base à l'estimation de la qualité du candidat et de la cohérence de son recrutement pour le collectif (au même titre que les plus classiques curriculum vitae et lettres de motivation).

Sans constituer un espace qui définirait intégralement le type de collectif qu'est une guilde, le forum apparaît comme l'un des supports privilégiés de communication et d'information pour ces

[337] Tda. (Hine 2000:125)

associations de joueurs. Cela, sans doute parce que parmi les outils génériques de communication à distance les plus répandus, il rend possible une communication asynchrone. Il offre aussi une certaine souplesse à la gestion de cette information en permettant de la compartimenter et de distribuer différemment leur accès (rubriques, parties privées). On note encore que, si le forum comme média de la pratique du jeu est techniquement indépendant de l'espace logiciel du jeu, la pratique du forum de guilde s'inscrit dans la continuité directe de l'activité en jeu. On souligne enfin que la souplesse d'adaptation de ce support profite au caractère hétérogène des participants et de leurs pratiques du jeu.

II.2. Des techniques en amont et en aval de la rencontre ludique

On a pu noter au long de ce chapitre que l'action collective de combat qu'est le raid est loin d'être spontanée. Dans cette perspective, on revient sur cette activité afin de mettre à jour dans le détail la continuité de la pratique par les joueurs de différents espaces et outils qui ne sont pas délimités par le jeu en tant qu'espace logiciel.

Nous avons souligné précédemment que la condition d'accès aux raids passe par l'établissement de relations de confiance entre joueurs, et que le mode le plus économique d'établissement de ce type de relation était l'inscription au sein d'une guilde. En présentant cet avantage que confère la guilde, nous avons jusqu'ici écarté le sujet des contraintes qu'elle impose en contrepartie, ou du moins des conditions qu'elle pose directement ou indirectement à cet accès. Le message dont est tiré l'extrait du forum de guilde de Caracole ci-dessous, énonce explicitement un certain nombre de ces conditions, qui sont résumées ici dans l'idée que les avatars des joueurs qui prétendent à l'accès aux raids comme à la rétribution qu'ils offrent en butin, doivent se présenter à ces épreuves en y étant « préparés ».

> L'exigence de performance à la Citadelle de la Couronne de Glace est importante. En effet, que ce soit en 10 ou en 25 l'amélioration de la performance de chaque joueur (Survabilité des tanks, DPS des DPS, Soins des healeurs) rend les combats plus faciles souvent en raccourcissant les combats. Afin d'améliorer leurs performances, je rappelle à tous ceux qui veulent prétendre à une place en raid de venir avec le personnage le mieux préparé possible (…) Je ne m'interdis pas de ne pas attribuer de nouveaux loots à une personne qui ne viendrait pas avec son équipement du moment préparé au mieux que je ne manquerai pas d'inspecter. (…)
>
> — Forum de guilde. Section [RAID] Tout sur les raids. Sujet : « Rappel. Préparation aux raids. », post écrit par l'un des deux chefs de guilde.

On a déjà souligné l'attente chez les participants à une action collective en jeu d'un « juste usage » des capacités de leurs personnages, entendant par là non seulement la connaissance des capacités de combat, mais aussi des comportements attendus en fonction du rôle que ces derniers sont susceptibles de tenir dans un groupe de joueurs. On l'a vu, l'attente concernant le respect de normes comportementales atteint un degré particulièrement élevé dans le cadre de l'activité de raid. Il en est de même concernant le premier aspect du « juste usage », c'est-à-dire ce que l'on pourrait également nommer l'expertise du joueur sur son avatar.

Dans ce domaine, les supports et outils d'information et de communication externes au jeu auxquels les guildes, en jeu comme par le biais de leur forum, renvoient fréquemment les joueurs, tiennent deux rôles majeurs:

- celui de relais de développement et d'acquisition d'une expertise, par la mise à disposition de bases de connaissances concernant l'environnement et les systèmes de jeu.
- celui de contrôle extérieur d'un niveau d'expertise supposé chez le joueur, à partir de la diffusion d'indicateurs standardisés permettant d'évaluer la performance attendue d'un avatar en fonction de critères tels que les pièces d'équipement dont ce dernier dispose ou la spécialisation choisie par le joueur.

T.L. Taylor aborde la question des modifications d'interface utilisées lors des raids, et dont l'usage a été détaillé plus haut, précisément sous l'angle de la mise en place d'une surveillance par des indicateurs de la part des joueurs les uns sur les autres :

> Une tendance dominante qui est apparue dans WoW avec le développement des mods – un système qui encourage l'engagement actif et productif des joueurs en structurant leur expérience du jeu – est l'extension d'un réseau d'outils et de fonctionnalités qui épie, surveille et rapporte au niveau micro de multiples aspects du comportement du joueur. Il est encore capital de noter que ces développements sont impulsés, promus et adoptés par les participants eux-mêmes.
>
> – T.L. Taylor.[338]

Elle s'appuie ainsi en premier lieu sur l'exemple des *Damage Meter*, outils additionnels de l'interface de jeu permettant une mesure de certains types de performances individuelles : la quantité ou la proportion de dégâts fournie respectivement par chacun des membres du groupe, pour mettre en avant l'importance du contexte social dans lequel s'inscrivent ces outils pour la signification et le rôle qu'ils peuvent revêtir. Lors de l'observation, l'outil de mesure de dégâts le plus courant pour la communauté de joueurs à laquelle nous participons est nommé « Recount » et, installé individuellement comme modification d'interface, permet néanmoins d'afficher sur

[338] (T. L. Taylor 2006b:329)

différents canaux de discussion le résultat des performances individuelles. À son égard, l'appellation sarcastique de « *kiki-mètre* » a souvent été relevée dans des contextes de jeu en groupe restreint, pour souligner avec dérision la propension de certains joueurs à faire valoir haut et fort leurs performances personnelles. Son usage a aussi été clairement réprimandé dans certaines circonstances, car entrainant des conduites de jeu non bénéficiaires au collectif (comme le fait d'augmenter son taux de dégât au risque d'attirer sur soi l'agressivité des ennemis, et ainsi déséquilibrer l'action du groupe). L'usage de ce type d'indicateur, bien qu'ainsi controversé, est pourtant largement répandu lors des activités de combat à haut niveau et dans le contexte social particulier de la guilde est inscrit dans la dynamique de coopération a long terme, comme support d'interprétation a posteriori de l'action commune, de gratification, de sanction ou d'incitation à la progression.

Les rôles d'information et de contrôle des outils externes au logiciel de jeu sont liés dans la mesure où les bases de connaissances vont être mobilisées pour atteindre les indicateurs de performance, dont le contrôle par les membres décisionnaires de la guilde, ou le meneur d'un groupe de raid, peut conditionner la participation à l'action. On peut, ceci étant, distinguer une fonction de recherche d'information pertinente et une fonction d'évaluation pour lesquelles sont mobilisés les outils et supports externes au jeu. Ces deux aspects sont aussi liés de manière beaucoup plus matérielle puisque les outils d'évaluation vont, par exemple, puiser leurs données dans des bases de connaissances et renvoyer vers ces mêmes bases l'utilisateur afin d'obtenir des informations plus précises, si nécessaire.

Plus explicitement, prenons l'exemple de l'évaluation d'un avatar, effectué par l'application en ligne fournie par le site *Be Imba*[339]. L'outil va ici récupérer les informations sur un personnage particulier. Pour cela il suffit à l'utilisateur de fournir le nom de l'avatar, et le serveur sur lequel cet avatar évolue. Ces deux informations permettent à l'application de récupérer, par le biais de la base de données de personnages publics, ouverte par l'éditeur de WoW, une certaine somme d'informations, dont l'équipement porté par ce dernier, comme on peut le voir ci-dessous avec dans un premier temps les informations telles qu'affichées par la base de données joueurs fournie par l'éditeur (nommée l'*Armurerie*), dans un second temps leur affichage par l'application de *Be Imba* :

[339] http://be.imba.hu. « Imba » renvoie ici à l'anglais « imbalanced », « déséquilibré », jouant sur l'idée que le personnage peut, au travers de cet outil acquérir un équipement qui le place au-dessus des autres joueurs. L'outil proposé l'est explicitement comme outil d'audit de personnage, de guilde ou de groupe.

Figure 15 - Feuille de personnage de l'Armurerie (Blizzard, WoW)

Figure 16 - BeImba, audit de l'avatar Caracole (WoW)

L'outil d'audit affiche ainsi les pièces d'équipements dont dispose l'avatar, les améliorations dont elles font l'objet (enchantements et gemmes) et dont on peut obtenir le détail, et des indicateurs tels que le *score de toucher* (*hit rating).* Mais en même temps qu'il fournit ces informations, il évalue leur pertinence, par concernant les enchantements choisis pour les pièces d'équipement par le joueur, et propose le cas échéant des solutions de remplacement plus appropriées. Il crée ce faisant des liens avec une base de données publique concernant les éléments du jeu, et indépendante de l'éditeur (*Wowhead*[340]). Ainsi en cliquant sur une suggestion d'amélioration, l'utilisateur peut obtenir par cette ressource distincte, des informations concernant les propriétés comme les moyens d'obtention d'objets susceptible d'améliorer les compétences de son personnage. La capture d'écran montre ce à quoi aboutit le lien fourni pour une amélioration suggérée d'un équipement de casque (capture d'écran ci-dessous), nous savons que Cacacole peut, pour un peu moins de 38 pièces d'or, acheter dans la zone de Couronne de Glace, un arcanum de tourment qui améliorerait ses scores de puissance d'attaque et son pourcentage de coups critiques.

Enfin, l'application d'audit fournit un indicateur général du niveau de l'avatar qui a pour fonction de situer les compétences qui lui sont apportées par son équipement, vis-à-vis de la difficulté courante des épreuves les plus élevées proposées par le jeu, évaluant au final si leur contenu peut être considéré pour lui comme trivial, optimal, ou ambitieux (cf le « *Gear-O-Mete*r » sur la capture d'écran 5). Cette évaluation a pour destinataire le joueur qui possède l'avatar, et qui peut, au travers de l'application d'audit, chercher à atteindre un niveau d'équipement adéquat, en profitant des liens établis par ce dernier vers des sources d'information concernant les moyens d'accès aux items pertinents. Mais elle peut également servir de vitrine à ce joueur, pouvant être, par exemple mise à contribution dans la rédaction d'une candidature destinée à un forum de guilde. Elle est enfin un outil d'aide à la décision pour le recrutement dans un groupe d'action, dans le cas où l'on doive compléter un groupe par un joueur en *pick-up*, par exemple. Certes l'équipement d'un avatar peut être vérifié dans l'espace du jeu, pièce par pièce par le chef de groupe, ce qui était de fait le cas avant le développement de ces outils externes, mais il lui sera plus rapide et confortable d'effectuer une requête directe au travers de ce type d'outils pour avoir, rapidement, une estimation si ce n'est de la performance d'un joueur, du moins des compétences de son avatar.

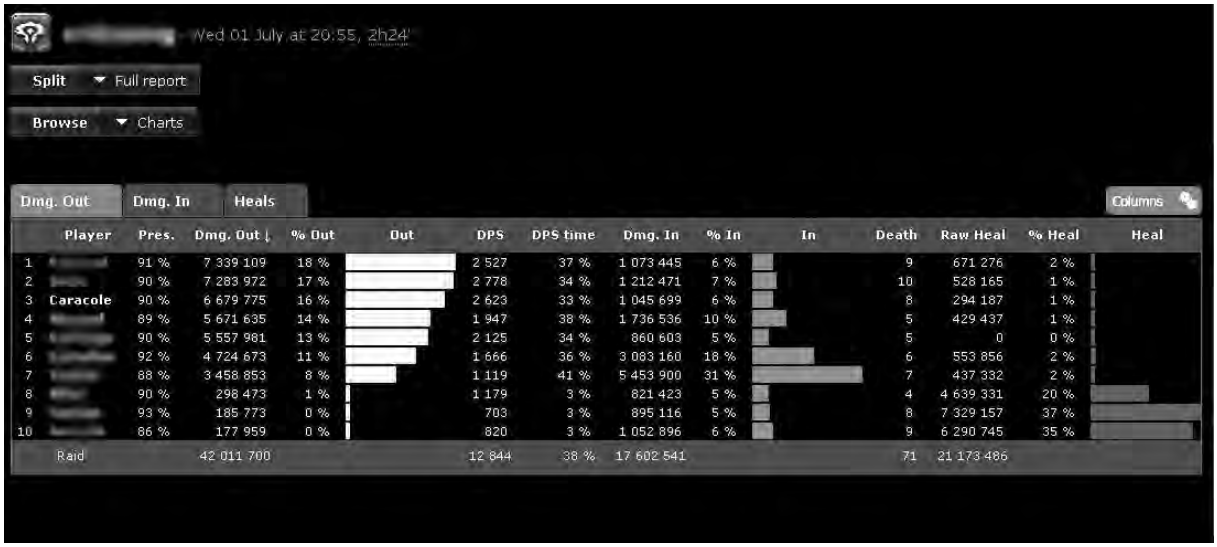
[340] http://fr.wowhead.com/

Figure 17 - WoWhead, information sur un objet (WoW)

On a donc affaire à des interactants qui (se) sont présélectionnés et préparés en amont de l'action commune à l'aide de bases informatiques externes au logiciel de jeu.

En aval, dans l'optique de la répétition dans le temps de ce type d'action collective, on observe que sont enfin mobilisés des outils d'analyse très détaillés (à partir d'enregistrement des « logs » de séance) de jeu, proposant des outils statistiques pour l'analyse des performances individuelles et collectives. La figure 18 représente l'affichage principal des résultats de l'une de ces analyses. L'outil offre la possibilité de détailler un nombre important d'indicateurs (choisir de mesure les dégâts relativement performés en fréquence : dégâts/seconde, comparer la distribution des soins sur les membres du groupe, ou relire dans le détail des performances individuelles au travers de la fréquence d'usage de tel ou tel sort, des quantités et de la proportion de dégâts réalisés par chacun, etc.)

Figure 18 - Wowwebstats - Analyse des performances individuelles et collectives d'un groupe de raid (WoW)



	Player	Pres.	Dmg. Out ↓	% Out	Out	DPS	DPS time	Dmg. In	% In	In	Death	Raw Heal	% Heal	Heal
1	[redacted]	91 %	7 339 109	18 %		2 527	37 %	1 073 445	6 %		9	671 276	2 %	
2	[redacted]	90 %	7 283 972	17 %		2 778	34 %	1 212 471	7 %		10	528 165	1 %	
3	Caracole	90 %	6 679 775	16 %		2 623	33 %	1 045 699	6 %		8	294 187	1 %	
4	[redacted]	89 %	5 671 635	14 %		1 947	38 %	1 736 536	10 %		5	429 437	1 %	
5	[redacted]	90 %	5 557 981	13 %		2 125	34 %	860 603	5 %		5	0	0 %	
6	[redacted]	92 %	4 724 673	11 %		1 666	36 %	3 083 160	18 %		6	553 856	2 %	
7	[redacted]	88 %	3 458 853	8 %		1 119	41 %	5 453 900	31 %		7	437 332	2 %	
8	[redacted]	90 %	298 473	1 %		1 179	3 %	821 423	5 %		4	4 639 331	20 %	
9	[redacted]	93 %	185 773	0 %		703	3 %	895 116	5 %		8	7 329 157	37 %	
10	[redacted]	86 %	177 959	0 %		820	3 %	1 052 896	6 %		9	6 290 745	35 %	
	Raid		42 011 700			12 844	38 %	17 602 541			71	21 173 486		

Figure 19 - Wws : logs de Caracole au moment de la mort du personnage (WoW)

La première capture d'écran permet en outre de souligner le fait que les indicateurs relevés comme pertinents ne sont pas les mêmes en fonction des rôles tenus dans le groupe de raid. On voit nettement se détacher au travers des pourcentages et des graphiques les rôles standards de combattant à gauche, au travers de l'affichage de la quantité de dégâts fournis, de tank au milieu, au travers de l'affichage de la quantité de dégâts reçus et de soin à droite, au travers de l'affichage du nombre de soins promulgués.

La mobilisation des outils externes au jeu, comme support d'information et de communication ou comme support d'organisation et de veille sur les compétences et les performances des joueurs s'est révélée une part non dissociable de l'expérience du jeu collectif dans le cadre de la guilde concernant les actions de combat à haut niveau. Cette expérience dénote dans le même temps le caractère structurant pour la coordination et pour l'action de ces outils, qui peut orienter les choix et les actions des joueurs concernant la gestion de leur avatar pour les actions de raid, sachant qu'ils seront jaugés sur la base de ces indicateurs[341]. Ceux-ci sont construits partiellement en référence à la conception telle qu'appréhendée par des groupes de joueurs des systèmes de jeu, et partiellement par travail d'imposition de certains modes et rapports au jeu. Se développent aussi, au travers de ces espaces et outils des codifications et des standardisations de configuration

[341] Ce qui mène a des problématiques d'arbitrages individuels au niveau des choix de progression ou de développement de ressources de combat du personnage, entre des options considérées comme valorisant les performances individuelles ou valorisant l'utilité au groupe. Ainsi, dans un site dédié à l'information sur les formats les plus performants de personnages de voleurs pour les actions de combat, l'auteur accompagne l'une des propositions de l'avertissement suivant : « *If you are planning to use this spec, you should know that it is completely based on utility, and utility doesn't show up on the meters* » (cf. http://www.wowconfidential.com/2009/09/28/best-dps-rogue-raiding-guide-322-spec-glyphs-stats-and-rotation/#more-447)

des collectifs, des outils de jeu, et de l'optimisation des personnages, qui évoluent dans le temps, en fonction des modifications apportées par les développeurs.

> Ces outils sont partiellement à double tranchant (chose que je pense, les guildes confirment par la manière dont elles modèrent leur usage). Dans un sens, ils soutiennent le jeu et améliorent la coordination du groupe, mais, par leur capacité à rationaliser et à quantifier l'action, ils définissent fortement (et limitent potentiellement) ce qui est perçu comme un « bon jeu » ou ce qui est perçu comme convenable.[342]

Les deux chapitres de cette troisième partie mettent bien en avant l'existence d'articulations fortes entre techniques, pratiques collectives et espaces de la pratique des jeux en ligne. Il souligne la porosité du cadre de l'activité ludique. Le brouillage des frontières entre le domaine du jeu et le domaine de la *vie réelle* apparaît au travers des enjeux d'une action collective, qui n'ont rien d'inconséquent. Il ressort également par l'outillage de l'outil qu'est le logiciel de jeu et son interface, ou de l'existence d'une mosaïques de ressources à l'activité et aux pratiques diverses des joueurs qui sont indépendantes du produit logiciel tout en étant intimement articulé à son usage. On montre également que dans la possibilité et les modalités de cette articulation et du jeu avec les frontières, les outils et les savoirs techniques jouent un rôle central. L'espace logiciel du jeu ne peut contenir ni médiatiser l'ensemble des interactions développées au sein et autour de sa pratique, surtout si l'on considère la dimension dynamique de ces produits, qui évoluent avec leurs usages dans le temps. Les usages poussés de moyens de communications, d'outils extérieurs au jeu ne sont pas le fait de tous les joueurs et dépendent des investissements de ces derniers dans la pratique. Les éditeurs peuvent choisir d'internaliser certaines formes de technologies, c'est le cas de Blizzard pour *World of Warcraft*, qui intègre régulièrement à ses systèmes de jeu des fonctionnalités, des mises en forme proposées antérieurement par des modifications d'interface ou des applications extérieures (c'est le cas, on l'a évoqué, de la fonction de calendrier en jeu, ou de la mise en place d'une base de données de personnage et d'objets « officielle ».) Ces intégrations s'appuient sur une mise en forme standardisée par l'usage des modifications d'interface qui deviennent ainsi des altérations pérennes de l'expérience de jeu. L'internalisation de ces outils n'est pas toujours un succès (c'est le cas observé du non-usage pour les activités de combat à haut niveau de fonction intégrée de logiciel vocal). Il semble enfin, d'après l'observation menée que l'usage de certaines technologies, ressources correspond à des « générations » de joueurs, qui ont vécu l'évolution technologique du produit et adhéré ou résisté à certains de ces changements.

[342]Tda. (T. L. Taylor 2006b)

Le portrait de la continuité existant entre l'espace logiciel du jeu et d'autres espaces d'activité ne saurait être enfin complet en s'attachant uniquement à décrire des activités collectives que nous avons précédemment définies comme non exhaustives. L'articulation que nous tâchons de mettre à jour ne se limite pas à la volonté de participer aux activités les plus valorisées et les plus légitimes de la pratique du jeu, mais touche tous les aspects de cette dernière. Autrement dit, à l'hétérogénéité précédemment mise à jour des activités en jeu, correspond une mosaïque de modalités de recours aux médiums de communication et d'information externes au logiciel de jeu

PARTIE 4 / PARTAGE

> *Il nous apparaît ainsi que la fonction euphorique d'une occasion de sociabilité est à trouver quelque part entre un peu et beaucoup de distance sociale. Il faut arriver à diluer les différences qui lui sont extérieures, à pénétrer la frontière de l'ego, mais pas au point que participants puissent se sentir anxieux, menacés ou perturbés à titre personnel par le contexte social de la situation. Il faut se prémunir des pertes et des gains trop élevés, tout comme trop faibles.*
> — *Erving Goffman*[343]

Nous revenons avec cette dernière partie qui est au cœur de la question de la négociation. Le partage d'un monde n'est pas seulement l'affaire d'une ingénieuse et joyeuse créativité qui s'exprime dans le cas des MMOG avec toute la générosité de variété d'espaces médiatiques offerts par les TIC. Partager un monde, même numérique, c'est littéralement avoir *maille à partir* soit devoir diviser l'indivisible. Pour traiter cette question, nous nous appuyons essentiellement sur le terrain AoU et notamment sur l'observation réalisée au niveau de l'équipe qui encadre les relations du studio de développement avec les utilisateurs du service fourni. Comprendre dans quelles conditions les joueurs peuvent participer à la coconstruction du monde implique d'abord de s'intéresser aux joueurs non comme un ensemble homogène, mais aussi de comprendre les dynamiques d'opposition et d'appropriation qui les agitent. Jouer suppose, en suivant Juul, de redéfinir les frontières du jeu. Mais la question du partage est aussi celle, indubitablement, de l'autorité sur la définition du monde. On met en avant ici la compréhension de la variété des espaces, outils, activités et personnes impliquées dans circonscription du jeu (ou le métajeu) comme un dispositif qui établit une distance ainsi que les modalités d'une relation particulières entre le statut de joueur et celui de concepteur. C'est au final, au travers de l'observation de ce dispositif de médiation que l'on arrive à questionner les enjeux du maintien en tension de l'activité ludique et du monde sur lequel celle-ci repose.

Les mondes des joueurs

Le double constat de diversité : celle des pratiques et celle des espaces du jeu peut prêter à confusion, en laissant penser qu'à l'hétérogénéité des premières corresponde, sur le registre de la complémentarité, une hétérogénéité de leurs espaces. La communauté des joueurs d'AoU pourrait ainsi être appréhendée comme la composition d'une audience de publics distincts dont

[343] (Goffman 1961)

les tensions seraient neutralisées par sa capacité à investir différents espaces et modes de jeu. Les concepteurs, ouverts à la créativité de ces joueurs, seraient disposés à saisir parmi ces développements originaux les idées qu'ils intègrent aux systèmes de jeu. Tout ce petit monde pourrait ainsi coexister en s'enrichissant mutuellement. Mais ce serait oublier qu'il ne peut y avoir qu'un Oniris, et que partager un monde n'est pas une mince affaire. Il s'agit d'un travail de définition dans lequel tous les participants ne disposent pas des mêmes ressources. Car les joueurs d'AoU, à la différence peut-être du public de certains médias plus traditionnels, comme la télévision, ne fait pas qu'imaginer un collectif auquel il appartient mais doit bien partager avec lui un espace d'actions et d'interactions. Évoluer dans une communauté de joueurs engage une capacité à circuler dans un ensemble d'espaces médiatiques, et à les mobiliser avec pertinence pour *a minima* pouvoir jouer le monde que l'on désire jouer, *a maxima* tenter de changer, *plutôt que ses désirs, l'ordre du monde*. L'investissement des espaces médiatiques par les joueurs peut ainsi être perçu au-delà de son rôle organisateur, comme le support de visions alternatives du monde, et parfois comme l'un de leur champ de bataille.

Médiations

Il faut dépasser l'image du simple jeu pour comprendre que « *ce qui se passe au sein d'un (univers ludique en ligne) n'est jamais complètement réel ni complètement imaginaire, mais profondément, assurément, et émotionnellement vrai* ».[344] Les utilisateurs de ces espaces y font l'apprentissage des interactions et représentations en univers fictif, et ont au moins en commun d'expérimenter bien moins la potentialité – le virtuel – que la crédibilité – le vraisemblable – de ces univers : « *Ca a beau n'être qu'un jeu, il y a de vraies personnes derrière* ». [345] Une des difficultés à réfléchir et à interroger ces produits des technologies de la communication et de l'information tient pourtant à cette position hybride entre « réalité » et « virtualité ». Or dans cet équilibre délicat à tenir, l'interaction entre concepteurs et joueurs de MMOG est présentée comme ayant un rôle crucial, et l'influence des utilisateurs sur l'évolution du produit comme étant, par conséquent, particulièrement sensible. De fait, le développement et l'exploitation des MMOG incluent effectivement la mise en place d'une interface qui, outre être responsable d'une assistance technique aux clients, assure la communication entre les développeurs et les utilisateurs. Les rôles tenus par cette interface sont relativement nouveaux au moment où se déroule notre observation participante, et ils sont construits sur un mode vécu comme empirique, notamment par les gestionnaires de communauté. Il s'agira dans le chapitre 8 d'interroger les modalités de ce rapport de la

[344] (Dibbell 1998:17) « (…) what happens inside a MUD-made world is neither exactly real nor exactly make-believe, but nonetheless profoundly, compellingly, and emotionally *true*. »
[345] Entretien avec Pierre, 24 ans,.

conception à l'usage, qui est donné *a priori* comme particulièrement intense. Plus largement, la médiation est ici abordée comme l'ensemble technique et social qui distribue et parfois déplace l'autorité dans la négociation pour la définition du monde.

CHAPITRE 7 : LES MONDES DES JOUEURS

Nous sommes ainsi amenées à considérer une double caractéristique des relations sociales médiatisées :elles sont d'une part conditionnées par un état préexistant, produit des échanges passés des acteurs sur les différents supports du champ interactionnel (forums, sites personnels, ICQ, IRC, mail) ; d'autre part, elles sont constamment retravaillées et reconfigurées dans les interactions en cours sur le forum.
- Valérie Beaudoin & Julie Velkovska[346]

Il faut à ce stade approcher à nouveau la problématique de l'autorité sur la définition et le partage du monde (cf. partie 2) en lui donnant une dimension nouvelle. En abordant la question de l'articulation des sphères d'usage et de conception, on peut, sans nécessairement en avoir l'intention, construire aisément une image relativement monolithique de ces deux parts. Nous avons vu combien la conception d'un monde virtuel pouvait s'avérer être un assemblage complexe. De la même manière que la représentation que l'on retrouve souvent chez les joueurs d'une sorte d'entité que formeraient les développeurs apparaît au moins partiellement fantasmatique, l'idée d'une communauté homogène de joueurs et de rapports unidimensionnels entretenus par les concepteurs avec une audience relativement passive est une représentation tout aussi peu fidèle aux faits. L'hétérogénéité de l'audience de MMOG en termes de profils comme de pratique, et plus particulièrement celle d'*Age of Utopia* a été démontrée,s en prenant appui sur les données fournies par l'enquête par questionnaire (cf. chapitre 4). On a également cherché à mettre en avant la façon dont cette hétérogénéité était relayée par le recours à des techniques et des espaces médiatiques qui sortent du cadre délimitant *a priori* l'espace du jeu (cf. chapitre 6). Ce sur quoi nous voulons ici porter l'attention est qu'étendre ou altérer l'espace de la pratique peut se traduire par la volonté de modifier les frontières du jeu, et ce faisant, d'altérer sa définition. Autrement dit, l'espace des pratiques du jeu, dans une perspective sociotechnique, peut ainsi être lu à la fois comme l'objet et le moyen des négociations qui s'établissent entre mondes sociaux distincts, et parfois concurrents, pour le partage d'un monde commun. Le partage d'un monde par une population hétérogène est un processus qui ne s'effectue ni naturellement, ni en toute quiétude.

(I) La catégorisation des joueurs dans des typologies de profils : casual, killer, explorer, hardcore, etc. fournit aux joueurs de MMOG les éléments d'une élaboration et d'une consolidation des représentations normées des pratiques du jeu, qui opèrent elles-mêmes comme références à des

[346] (Beaudoin et Velkovska 121:124)

identités ludiques. Le terme d'identité ludique s'écarte ici de la façon dont il a pu être mobilisé dans des recherches francophones sur la construction d'identités numériques ou la mise en scène de soi[347]. En s'identifiant à des catégories de représentations et de pratiques relativement normalisées, les joueurs sont plus à même de défendre leur interprétation du rôle et des fonctions de certains éléments de l'univers de jeu. On entend donc l'expression identité ludique au sens d'une identification à un collectif, dans un sens proche de celui du concept de groupes sociaux concernés mis en avant par Pinch et Bijker[348], et plus largement par le courant de recherche qui s'articule autour de la construction sociale de la technologie (SCOT). C'est le rôle que jouent ces catégories de pratiques dans la capacité des joueurs à gérer le paradoxe du partage d'un monde par des participants hétérogènes que l'on interroge ici.[349] On insiste ici en outre sur le fait que ces identités ne sont que partiellement et temporairement représentatives d'un rapport à la pratique des joueurs dans sa dimension collective, dont elles soutiennent surtout la construction et les possibilités d'évolution.

(II) L'hétérogénéité observée des activités des joueurs ne doit pas plus masquer la construction collective des catégories de pratiques et de représentation du monde qui les supporte, que l'existence des hiérarchies qui leur sont appliquées : dans certains cas, plusieurs représentations concurrentes du monde ne peuvent coexister. Nous portons un intérêt important à la dimension sociotechnique de ces dynamiques sociales, en pensant que la question des frictions entre pratiques et représentations différenciées du jeu et celle de l'élasticité des espaces et technologies de ce dernier méritent d'être reliées. On insistera donc ici sur le rôle donné aux espaces techniques dans la dynamique de l'espace social qu'est le jeu. Autrement dit, étendre ou altérer l'espace de la pratique peut être traduit par une volonté de modifier ou d'altérer les frontières du jeu, et par là, sa définition. L'espace des pratiques du jeu, dans cette perspective sociotechnique, peut ainsi être lu à la fois comme objet et moyen des négociations qui s'établissent entre mondes sociaux pour le partage d'un monde commun.

[347] On pense notamment ici aux travaux de Fanny Georges (Georges 2007)
[348] (Pinch et Bijker 1984)
[349] Mais les catégories qui définissent un rapport ludique à la pratique ne sont pas les seules caractéristiques de type identitaires à être défendues par les joueurs. Soulignant encore l'absence d'une frontière franche entre jeu et vie quotidienne, certains auteurs se sont penchés sur des cas où des enjeux de représentation du rattachement à des cadres identitaires *a priori* extérieurs aux univers ludiques en ligne : au travers des questions de représentation ethnique, et des minorités sexuelles notamment, font immersion et polémique en jeu(Kafai, Cook, et Fields 2009; Rueff 2010)

I. PRATIQUES, ESPACES ET « IDENTITES LUDIQUES ».

« Magne-toi un peu, on n'est pas là pour regarder les mobs. »
— Notes de terrain. Mai 2008, Remparts des Flammes infernales, mode héroïque (WoW).

Dans les dynamiques sociales internes à la pratique du jeu, les participants ne constituent absolument pas un ensemble homogène. Les profils de joueurs qui ont déjà largement été décrits agissent ici comme des catégories auxquelles on s'identifie toujours en relation à d'autres : en tant que collectif, ou en opposition à ce que l'on affirme être des perceptions hétérogènes du monde. Certains affirment être là « pour regarder les mobs » et d'autres pour en venir à bout en montrant une indifférence par exemple à l'inscription dans un environnement narratif. Tout comme notre expérience en jeu dans WoW tend à le montrer, ces identifications à des styles de jeu ne sont ni données ni définitives. Cette construction en catégories autorise un positionnement et des processus de qualification des comportements et logiques d'interaction *en pratique*. Ces profils sont enfin des grilles de lecture pour les joueurs qui ne se contentent pas de les appliquer, mais les adaptent, les maintiennent, et parfois les défendent, lorsque les interprétations qu'elles proposent des systèmes de jeu entrent en concurrence.

I.1. Les identités ludiques

Dans le cas d'AoU comme dans WoW, pour reprendre des catégories indigènes, mais non exclusives[350], certains joueurs se considèrent comme rôlistes. En disant cela, ils valorisent une connaissance encyclopédique de l'univers de jeu et interagissent avec les autres joueurs en incarnant un personnage dont le rôle a été élaboré en adéquation avec cette connaissance de l'univers de jeu. D'autres joueurs se disent plus particulièrement intéressés soit par la maîtrise des mécanismes de progression ou par l'organisation d'actions collectives de combat en coopération. Certains affirment quant à eux consacrer la majorité de leur temps de jeu à l'artisanat, alors que d'autres, les *player killers*, ou *pk*, déclarent prendre le plus grand plaisir à pourchasser, sur un mode de compétition directe, les autres joueurs. Être un rôliste, un artisan ou un *pk* n'est pourtant pas

[350] On rappelle que la prédilection pour des domaines d'activités spécifiques peut correspondre à un profil sociodémographique, mais aussi à une période de la pratique du jeu (si l'on pense celle-ci dans le contexte d'une carrière de joueur).

une caractéristique donnée et lisible *a priori*. Ces catégories identitaires n'ont de sens que dans le contexte d'une pratique collective. À bien y regarder, et même si à l'échelle d'un large groupe de joueur on peut dégager des schémas qui montrent une certaine cohérence dans les activités principales des Songeurs, à l'échelle individuelle, chacune des pratiques et des représentations d'AoU se trouve être singulière.

I.1.1. Une définition relative du rapport au jeu

Les identités ludiques ne décrivent le rapport que les joueurs entretiennent avec l'univers ludique en ligne que partiellement, et seulement lorsqu'elles sont mises en relation les unes avec les autres. D'abord parce que ceux-ci, ainsi qu'on l'a montré, sont des espaces de rencontres qui ne sont pas toutes des rencontres ludiques et que l'on fréquente la plupart du temps en diversifiant ses pratiques (cf. chapitre 5). Les joueurs, dans ces espaces qui sont fréquentés sur un mode routinier, peuvent difficilement suivre la cohérence des modèles de jeu proposés par les types d'identités ludiques sur toute la durée de leur temps de jeu. Le rapport au jeu évolue par ailleurs au fil de sa fréquentation, et des liens que l'on tisse en jeu et au travers du jeu.

Une identité partielle

L'incapacité de ces identités ludiques à définir intégralement le rapport d'un joueur au jeu est particulièrement éclairée, selon nous, par l'observation de certaines d'entre elles, comme celle du rôlisme. À son propos, Marcus Montola, qui compare trois formes de jeu de rôle (le jeu de rôle sur table, le jeu de rôle grandeur nature, et les jeux en ligne) veut mettre en avant le fait que la posture rôliste n'est pas une posture qu'un jeu tel que *World of Warcraft* permet de soutenir sur l'ensemble du temps de sa pratique. De nombreux systèmes de jeu n'y sont pas suffisamment immersifs, obligeant l'utilisateur à rompre la continuité de l'univers de jeu ou la cohérence narrative, qu'il se devrait de respecter en vertu de l'histoire et des différentes affiliations construites pour son personnage :

> De nombreux mécanismes de jeu essentiels peuvent faire perdre tout sens à la fiction jouée ; par exemple en autorisant à tous une quantité infinie de résurrections sans justification diégétique. Les tâches et les récompenses pourvues par le jeu contraignent à certains choix : Quand un shaman respectueux de la nature rencontre un sorcier mort-vivant qui lui offre une excellente et nécessaire récompense pour une quête impliquant la propagation d'une épidémie, il y a conflit entre le jeu de rôle et la progression dans le jeu. Quelquefois le conflit ne fait que rendre le jeu plus difficile, mais il peut aussi parfois compromettre parfois l'accès à une partie considérable du contenu du jeu. (…) La solution qui est adoptée par la plupart des rôlistes est de « mettre sur pause » leur jeu de personnage et leur construction diégétique pour un moment. (…) En pratique, il apparaît que la plupart des rôlistes mettent entre parenthèses au moins 50 à 90 % de leur temps de jeu, ou du moins maintiennent l'ambiguïté sur le fait qu'ils soient ou non en train de faire du jeu de rôle.

— Marcus Montola[351]

Ainsi selon Montola, les joueurs rôlistes ne sont pas rôlistes plus de la moitié de leur temps de jeu. Ce constat est cohérent avec les données de l'enquête AoU, qui montre un écart très important entre la préférence nettement affichée par les joueurs d'*Age of Utopia* pour l'activité de jeu rôle, et sa position dernière parmi les activités auxquelles ils déclarent dédier le plus de temps (cf. chapitre 4)[352]. Montola voit là une incapacité de la forme MMOG à fournir les mêmes conditions qu'une partie de jeu de rôle papier crayon, à l'instar de nombreux joueurs se présentant comme rôlistes. Son analyse reflète ici le discours très régulièrement publié sur les forums officiels d'Oniris, forums qui sont, plus généralement, un lieu important d'explicitation et de mise en avant des caractères distinctifs des identités ludiques. L'exemple ci-dessous, qui décrit l'opposition d'une « vraie » posture rôliste en jeu aux seuls intérêts pour des mécanismes de gains (qui sont eux au centre d'un rapport au jeu axé sur les principes de progression, ici désigné « powergaming »), en est très représentatif. Il est publié en mai 2006 sur le forum anglophone, dans un fil de discussion intitulé « personnage vs personnage et pas joueur contre joueur ».

> Pourquoi les vrais rôlistes jouent des personnages bêtes, stupides et méchants ? Ce n'est bien sûr pas pour s'approprier toutes les ressources. Seuls les powergamers font ça. Les rôlistes ne veulent pas gagner. Ils n'en ont rien à faire. Ils veulent juste jouer leur personnage et voir ce qui se passe. C'est précisément ce pour quoi les rôlistes n'aiment pas faire de l'xp (points d'expérience) : ça vous rend trop proche de votre personnage. Alors, pourquoi jouer les méchants plutôt que les gentils ? Parce que jouer les gentils est incroyablement ennuyeux et plat. C'est trop facile, il suffit de s'imiter soi-même. Ouais, super, on est tous amis, on a les mêmes émotions que dans la vie réelle, et on veut tous un monde meilleur… d'accord alors dans ce cas il ne s'agit pas d'un jeu de rôle, mais juste un monde virtuel. Quel est l'intérêt d'avoir autant de races fantastiques différentes si au final tout le monde joue simplement à être humain ? C'est encore pire si l'on se joue soi-même. Personne n'aime les obstacles IRL, donc en jeu vous chouinez quand vous en rencontrez. Pourtant ce qui est intéressant dans le jeu de rôle c'est de faire face à des obstacles. C'est là que le personnage prend vie. (…) Imaginez que votre auteur favori écrive avec vous ses livres. C'est vraiment gratifiant. Et c'est ça l'objectif du jeu de rôle : raconter des histoires. Pas servir de justification à des tactiques de powergaming.
>
> — Mai 2006. « CvC not PvP », forum Anglophone, AoU.

L'interprétation de Montola et les nombreux discours de joueurs qui vont dans le sens d'une difficulté à tenir la cohérence narrative des personnages interprétés, pourraient porter à penser que la posture rôliste s'acclimate particulièrement mal à l'environnement social et technique proposé par les MMOG. Certes le dispositif sociotechnique que représente l'univers de jeu comme espace d'interactions partiellement déterminées par des règles qui s'appliquent via une application logicielle, contraint la pratique du jeu qui se réclame de respecter une posture rôliste,

[351] Tda.(Montola 2007)

[352] 35 % des Songeurs de l'échantillonde l'enquêt AoU déclarent que le jeu de rôle et l'exploration sont leurs activités préférées, et 19 % qu'elles sont leurs activités principales.

notamment rendant nécessaire la sortie d'un rôle, et ce, que ce soit pour interagir avec les systèmes de jeu ou avec d'autres joueurs. Ceci étant, il n'est pas dit qu'une partie de jeu de rôle « papier crayon » ne fasse pas l'objet d'ajustements semblables. D'autre part, le fait de mettre une identité ludique entre parenthèse, pour reprendre les termes de Montola, n'est pas la prérogative des seuls rôlistes. Les *player killers*, par exemple, ne passent pas l'ensemble de leur temps de jeu à faucher indistinctement les vies des avatars. La plupart des identités ludiques opèrent comme cadrage de temps forts de l'activité de jeu. Elles correspondent rarement à l'activité principale des joueurs qui s'en réclament et donc au rapport au jeu qui est développé par eux.

Une identité temporaire

La découverte, lors de l'observation participante sur WoW, des conditions dans lesquelles se déroulent de nombreuses actions de jeu de haut niveau avec des groupes d'action recrutés aléatoirement ne se fait pas sans surprise. Nous sommes habituée à découvrir les donjons avec un groupe composé essentiellement de fréquentations régulières, durant de longues séances, lors desquelles la difficulté est patiemment prise en main, sans se priver pour autant de cultiver des temps dédiés à la plaisanterie, et à quelques échanges « dans le rôle ». La logique du groupe de *pick up* est toute autre : les participants y ont la plupart du temps pour objectif d'optimiser le temps qui est dédié à une instance, pour mieux passer aux suivantes et ainsi *farmer* les ressources qui leur ouvrent des accès en raid. Ils ne sont pas là « pour regarder les mobs (ennemis) ». Accepter, *a minima* de côtoyer, *a maxima* de coopérer avec des joueurs qui cultivent ce type de rapport à la pratique n'a pas été chose facile, après avoir passé plusieurs mois à cultiver une approche immersive et narrative du jeu. Cependant, ces rapports prennent sens lorsque la pratique évolue vers les actions de combat collectives, et notamment lors de la prise de conscience du rôle crucial qu'y tiennent ce que Koster nommait les tapis de course (cf. chapitre 5). Mais entre-temps, de nombreux compromis et négociations avec notre représentation du monde du jeu et de ses pratiques ont dû être opérés.

L'enquête AoU, en mettant en avant une relation entre l'activité principale et l'ancienneté de la pratique du jeu permet ici de s'avancer, au-delà de notre seule expérience, quant au caractère temporaire de l'identification à des postures ludiques. Ainsi, nous avons vu lors du chapitre 4 de ce mémoire que la durée totale de l'expérience de jeu avait une influence notable sur le type d'activité principalement pratiquée (tableau 9), mais également que différents facteurs pouvaient jouer sur cette évolution (tableau 10). Les dynamiques poussées de progression du personnage s'accompagnent mal d'une immersion dans les qualités narratives du jeu ou d'interactions

avancées avec d'autres joueurs, alors que le rapport à l'évolution du contenu du jeu et le vieillissement de sa communauté semblent encourager ces types d'activités.

I.1.2. Des constructions collectives

> *Ceux qui attendaient la sortie d'Oniris en lisant et relisant le background ont eu le temps de construire un perso en fonction d'elle, mais ceux qui sont arrivés par la suite ont probablement eu la démarche inverse : adapter la Lore à leur perso.*
> *— Juillet 2006, extrait du sujet « Races et factions, le pourquoi du comment ? », forum officiel, AoU.*

Les identités ludiques dépassent le seul cadre qu'est *Age of Utopia*. Leur efficacité tient au fait qu'elles soient mobilisées aujourd'hui par les joueurs de nombreux jeux en ligne comme au fait qu'elles prennent part et soient composées d'éléments d'une culture de loisirs plus généralement partagée (cf. chapitre 1). Les pratiques individuelles des joueurs coïncident ainsi rarement de façon parfaite avec ces catégories génériques, qui en revanche, traversent les époques et les produits.

Celles-ci sont par ailleurs l'objet d'une appropriation par des joueurs qui cherchent, pour eux-mêmes, à qualifier et distinguer leurs pratiques d'AoU. Même en ayant une grande affinité avec une perception du jeu comme immersion dans une narration, voire une pratique du jeu de rôle classique, un joueur qui n'est pas familier avec les MMOG et qui entre sur Oniris devra acquérir un savoir-faire avant de pouvoir être qualifié et surtout reconnu localement comme rôliste. Ces savoir-faire impliquent de partager un ensemble de significations qui sont attribuées aux espaces du jeu et à leurs rôles.

Autrement dit, si la constitution de profils de pratiques du jeu est un outil pertinent pour sa compréhension, il ne faut pas oublier que ces catégories sont, avant d'être mobilisées, critiquées ou reformulées par les chercheurs, alimentées, collectivement construites et pérennisées par des joueurs qui peuvent ainsi plus aisément se positionner dans l'espace social qu'est en fait l'audience du jeu, et enfin tenter d'agir sur l'ordre de ce dernier. C'est en tenant compte de ce point, et des enjeux collectifs que représentent de ce fait les identités liées aux pratiques des joueurs et aux définitions des espaces dans lesquels peuvent exister ces pratiques, que l'on peut aborder la question des conflits opposant différentes visions du monde.

I.2. Espaces d'interprétation et de conflit

Le jeu, comme conçu par le studio de développement, nous l'avons vu lors des chapitres précédents, contraint de manière inégale les comportements des joueurs. Il ne prescrit que partiellement l'interprétation qui peut être faite par ceux-ci de ses mécanismes. D'une part car la priorité des concepteurs est de définir ce que les joueurs ne peuvent pas faire et que certaines logiques d'usage sont susceptibles de leur échapper en amont, d'autre part car une marge d'indécision sur l'interprétation des mécanismes peut être, en fait, souhaitable. On a vu comment, dans le cas de WoW, l'hétérogénéité des pratiques du jeu était supportée par la diversité proposée par le contenu du jeu développé par Blizzard, mais aussi comment la gestion de celle-ci pouvait être partiellement déléguée grâce la souplesse offerte au niveau de la personnalisation des interfaces. Elle l'est encore par le développement d'instruments qui soutiennent certains types d'activité en ligne, hors du contrôle du studio de développement (outils d'audit, bases de données, espaces et outils de communication). Mais si la souplesse de ces espaces technologiques, ou leur flexibilité interprétative, pour revenir à l'approche de la construction sociale de la technologie, autorise les joueurs à les investir de pratiques et de représentations différentes, elle en fait également le centre de conflits, lorsque ces espaces sont investis de manière concurrentielle simultanément.

L'exemple du dispositif de communication écrite en jeu est ici particulièrement parlant, car il s'agit d'un espace parmi les plus communs qui soient en jeu. C'est aussi, avec l'avatar et ses capacités de mouvement, l'un des principaux médiums de l'interaction entre les joueurs. Les canaux de discussion principaux[353] proposent des caractéristiques techniques singulières et sont différenciés de manière visible et claire par un code couleur. Ils constituent une véritable organisation des espaces de la communication en jeu :

Le canal local, qui s'ouvre à la commande « */dire* », affiche les messages aux joueurs qui se trouvent à proximité de l'avatar dans l'espace de jeu, sur le modèle :

> Caracole dit : Hé, toi, le gros avec le bonnet rouge, là-bas, où est-ce que tu vas comme ça ?

Le canal de discussion privé, qui s'ouvre à la commande « */chuchoter* », n'est lisible que par un seul destinataire, sur le modèle :

[353] On prend ici comme modèle *World of Warcraft,* dont on a mieux pu observer les subtilités d'usage, mais *Age of Utopia* propose une répartition relativement similaire des espaces de discussion (canal privé, de groupe, de guilde, local, régional, etc.).

Caracole chuchote : on groupe pour HM, ça te dit ?

Le canal de discussion groupe, qui s'ouvre à la commande « */groupe* », affiche les messages à l'ensemble d'un groupe de joueurs, soit à un collectif temporaire, sur le modèle :

Caracole [groupe] : allez-y déjà, j'essaye de trouver un cinquième

Le canal de guilde, qui s'ouvre à la commande « */guilde* », affiche les messages à l'ensemble des joueurs appartenant à ce collectif durable, sur le modèle :

Caracole [guilde] : un dps motivé pour HM ?

Les verbes associés à ces canaux, et notamment les deux premiers (chuchoter, dire) sont lisibles dans l'avant-corps du message et suggèrent très largement les significations distinctes que le joueur peut attribuer à leur usage. En revanche, la distinction entre la discussion locale et la discussion de groupe peut paraître moins évidente lorsque le groupe est en coprésence, pour par exemple compléter une épreuve de donjon. Une erreur classique de débutant sera dans ce contexte d'avoir un usage inapproprié des canaux de discussion (par exemple écrire un message adressé personnellement à un joueur sur le canal de groupe). Changer de canal de communication est une information supplémentaire à gérer, ce qui peut s'avérer délicat lorsque superposé à d'autres processus d'apprentissage. Les autres joueurs se chargeront ainsi de rappeler au débutant le juste usage des canaux de communication, ce qui de manière générale, se limite à savoir utiliser la discussion de groupe ou la discussion privée à bon escient. Les enjeux présentés d'un « bon usage » sont par ailleurs dépendants de certains contextes de la pratique.

Lors d'actions de combat par exemple, les arguments en pour et en contre sont relatifs à l'idée d'assurer une communication efficace pour la coordination : ne pas faire trop de « bruit » sur les canaux collectifs, mais s'assurer de ce que certaines informations soient transmises à l'ensemble des joueurs concernés. Si un joueur s'adresse aux autres en « local » au lieu de le faire sur le canal de groupe, il se peut que certains participants, éloignés, n'aient pas accès à l'information. D'un autre côté, multiplier les adresses personnelles sur ce même canal pourrait être considéré comme du « spam », un bruit potentiellement nuisible à la lisibilité d'informations essentielles pour la coordination du groupe.[354]

Pour une pratique orientée autour du jeu de rôle, les prescriptions d'usage seront différentes. Un des enjeux tient ici dans le fait qu'il n'y a jamais rien d'évident *a priori* à savoir quand et comment

[354] Certains meneurs interdisent ainsi les interventions triviales sur le canal de discussion dédié au raid, du moins lors des annonces de stratégies à déployer.

coder ou décoder une interaction comme « rp » (*role play*) ou comme « hrp » (*hors role play*). La pratique dans un cadre collectif enseigne un savoir-faire à cet égard. On encadre les entrées les sorties de narrations de balises entre crochets ([RP],[/RP] plus fréquents sur les forums de discussion) et les descriptions d'astérisques pour les distinguer des paroles émises par son personnage comme dans l'exemple ci-dessous. On peut aussi alors utiliser à cet escient un canal de communication différent pour marquer les sorties de narration :

> Caracole dit : *jette un œil derrière son épaule, secoue la tête, soupire et glisse à Steppe*
> Caracole dit : Monter la garde. Tu parles d'une promotion.
> Steppe chuchote : AFK 2 min, je vais chercher un truc à manger[355]

Ici ce qui est *rp* est ce qui est *dit* « localement », considérant ce canal de discussion spécifique, qui affiche les messages écrits par les joueurs dont les avatars se situent en coprésence uniquement, comme étant l'équivalent en jeu d'une conversation ayant lieu à haute voix. En conséquence, les messages des joueurs qui passent par ces canaux doivent, pour une lecture « rôliste », être rédigés *dans le rôle (in character)*. On interprète ainsi certains dispositifs du logiciel de jeux – ici les différents canaux de discussions - comme faisant sens en référence à cette vision du jeu. Durant l'observation, en l'occurrence[356], le canal de discussion local a été vu être essentiellement utilisé par des joueurs pour des activités de jeu de rôle. Le fait de parler *dans le rôle* sur un canal local répond à des codes de communication rôlistes autant qu'il signale la compétence et la disponibilité pour ce mode de jeu. Il en va de même du fait de déplacer son personnage en marchant, au lieu d'utiliser le déplacement par défaut qui est la course, ou de vêtir ce dernier d'un équipement qui est davantage sélectionné pour ses qualités esthétiques, en habit de ville, par exemple, que pour les avantages combatifs conférés par chacun de ses objets. Cette interprétation du rôle attribué aux systèmes de jeu fait non seulement l'objet d'une transmission, mais peut avoir à être défendue contre des interprétations concurrentes.

[355] *Away From Keyboard* : loin du clavier (ou ABS, absent), anglicisme marquant une absence temporaire. Note d'observation. Conversation « jeu de rôle » improvisée à Cabestan, octobre 2007.

[356] Il faut noter que l'observation participante à laquelle il est ici fait référence, menée sur le produit World of Warcraft a été conduite sur un serveur dit « JdR », censément réservé à une audience de rôlistes. Si pour autant le mode de jeu de rôle ne constitue pas une activité dominante, il est probable que cette spécificité biaise sur certains points l'observation.

I.3. « Can't we just get along ? »[357]

Tous les espaces de jeu ne se prêtent néanmoins pas à valoriser cet usage particulier. Le mode de jeu de rôle sera d'autant plus aisément défendu qu'il prendra place au sein d'environnements de jeu pertinents : une auberge, une maison ou un bateau abandonné, bien souvent un décor singulier et présentant davantage d'intérêts en termes esthétiques ou narratifs que de systèmes de jeu, de combat ou de progression des personnages. Défendre ou vouloir imposer le mode du jeu de rôle dans le donjon le plus difficile du moment sera une opération beaucoup plus délicate et déplacée. D'autres lieux du monde du jeu sont enfin difficilement plus investis, non parce que proposant une offre plus ou moins grande de contenus ludiques ou narratifs, mais parce qu'ils sont fréquentés par une large population. Par exemple, il n'est pas rare d'assister en certains espaces très fréquentés de WoW, comme sur la place d'Orgrimmar joignant l'hôtel des ventes au bâtiment abritant la banque, à la confrontation entre différentes représentations et pratiques d'interaction.

L'extrait du forum de discussion anglophone cité plus haut, concernant la pratique du jeu de rôle, donne une idée assez juste de la logique de ces conflits interactionnels. Le fil de discussion dans lequel il s'inscrit constitue un débat articulé autour de la distinction entre joueurs et personnages incarnés par le joueur. Si le joueur explicite sur le forum ce qu'il défend comme les principes même de la pratique d'un jeu de rôle (en rappelant qu'*Age of Utopia* se présente comme tel), c'est que la rencontre en jeu entre un personnage et un joueur peut être la source de conflit. Notamment dans le cas où le premier incarne un personnage « méchant », avec les ambiguïtés que les comportements qui y sont associés peuvent comporter dans l'interaction, particulièrement lorsque celle-ci est médiatisée et formatée par les supports du jeu[358]. Le fil s'ouvre sur cette réflexion :

> (Les combats) ne devraient pas être du joueur contre joueur. Ils ne devraient pas être aussi personnels. Ils devraient être du personnage contre personnage, sans ressentiment de la part des gens qui jouent ces personnages. Peut-être que cette séparation n'est pas assez claire dans l'esprit des gens qui ne font pas de roleplay, voir même pour ceux qui en font.
>
> — Mai 2006. « CvC not PvP », forum Anglophone (Tda), AoU.

Lorsqu'une rencontre impromptue a lieu avec un joueur qui nous est encore inconnu, si l'avatar qui nous fait face est désagréable, voire insultant, il n'est pas toujours simple de distinguer

[357] Sous titre d'une rubrique d'Anne Stickney sur le site www.wow.com.

[358] Les codes de la communication par discussion instannée qui contextualisent assez ordinairement le message (par exemple les *smileys*) sont pour la plupart refusés par la posture rôliste en tant que sorties de narration. Il peut donc y avoir là un conflit de cadrage.

l'agression réelle de l'agression dénotée par la situation de jeu. Nous sommes ici très concrètement confrontée à l'instabilité décrite par Bateson, celle qui remplace la prémisse « Ceci est un jeu », par la question « est-ce un jeu ? ».

Jouer ensemble séparément dans un environnement dans lequel les comportements sont en principe standardisés par des règles, ne signifie pas que l'on écarte les difficultés à s'entendre avec les autres joueurs. Ce qui fait que les pratiques différenciées des joueurs ne peuvent pas simplement coexister en paix, c'est bien l'enjeu d'avoir à partager un monde, soit un espace commun, y compris et au-delà encore de ce qui se joue dans l'interaction. Il ne peut pas plus y avoir, dans AoU plusieurs définitions concurrentes du monde que, ainsi que le notent Dominique Cardon et Julien Levrel, certaines contributions à l'encyclopédie Wikipedia ne peuvent coexister :

> Les entrées de l'encyclopédie ne peuvent faire l'objet de plusieurs articles signés d'auteurs distinguant leurs vues les unes des autres. Il ne saurait par exemple y avoir plusieurs versions de Paris, plusieurs biographies de Spinoza ou des définitions multiples du Communisme. Aussi est-il nécessaire de définir des moyens contraignants pour que des rédacteurs différents, ayant parfois des vues divergentes, se coordonnent dans l'écriture d'un même article. C'est donc l'unicité des articles de l'encyclopédie qui justifie la subtile architecture des procédures de régulation collective qu'ont inventées les wikipédiens.
>
> – Cardon & Levrel.[359]

Utopia est également un monde unique. Non seulement en termes de systèmes de jeu, mais aussi sur un plan narratif : il est nécessaire que les joueurs partagent les mêmes règles pour y interagir. Ou, pris inversement, on peut se rappeler l'entrée dans l'univers de jeu de la petite Nagini et du fait qu'à partir du moment où l'expérience interactive ludique est partagée, le rapport à celle-ci change nécessairement. La question de l'unicité de la définition des éléments qui composent son monde sera d'ailleurs à l'origine de certaines difficultés rencontrées par certains de ces joueurs rôlistes, vis-à-vis de Stillnode comme en leur propre sein. On le verra au travers des problèmes que ces joueurs rencontrent justement dans la recherche de définitions officielles commune et qui les mènera à élaborer leur propre encyclopédie d'Oniris. Ce qui est important par exemple pour ces Songeurs, c'est de pouvoir connaître et partager la mesure du temps en cours sur Oniris. Avoir à s'entendre sur une définition au moins partiellement commune dans l'environnement de pratiques hétérogène des MMOG, c'est souvent jouer contre les joueurs.

[359] (Cardon et Levrel 2009)

II. JOUEURS CONTRE JOUEURS

On cherche donc ici à attirer l'attention sur l'idée que l'espace technique du jeu fait l'objet d'interprétations différentes de la part des joueurs ayant des pratiques différenciées. Ces interprétations, lorsque stabilisées à une échelle collective, peuvent entrer dans un conflit autour de la définition du monde. Le jeu présenté comme espace social disposant d'une dynamique d'opposition qui lui est propre est une approche développée par Samuel Coavoux à partir d'une enquête menée sur *Word of Warcraft*. Il souligne ainsi à la fois la diversité des pratiques des joueurs et la caractéristique d'espace de jeux qui est présentée par les MMOG :

> (…) Ces luttes symboliques ont lieu entre les joueurs à la pratique différente. Les manières de jouer sont en effet très diverses. Les jeux en ligne diffèrent alors de la plupart des autres jeux en ce qu'ils constituent à la fois un monde et les jeux qui se déroulent dans ce monde (…) Cependant, toutes ces manières de jouer ne se valent pas, du fait justement d'une lutte inégale pour la définition de leur légitimité ; il existe ainsi, au sein de l'espace sous-culturel que constitue le jeu, des hiérarchies sociales et culturelles.
>
> — Samuel Coavoux.[360]

Nous souhaitons également insister sur ce dernier point : pratiques différentes ne signifie pas pratiques égales en valeur et en poids dans la négociation par les joueurs d'une définition commune de l'univers de jeu. Nous tenons, ceci étant dit, à relier la question des oppositions entre différentes pratiques de jeux avec celle l'investissement de ses espaces médiatiques. Nous avons insisté dans la troisième partie de ce mémoire sur la façon dont les technologies de l'information et de la communication autorisent une certaine plasticité à l'espace des pratiques ludiques. On poursuit ici cette réflexion en interrogeant l'investissement de ces espaces au regard des conflits de définition d'un monde commun qui agitent la population des joueurs. Une telle approche trouve un écho dans la relecture que fait Manuel Boutet de la notion d'objet-frontière, développée par Star et Griesemer[361]. Originellement, l'objet-frontière est analysé comme un point de rencontre et d'articulation possible entre des mondes distincts, ainsi que le définissent dans un travail de synthèse sur la portée et les usages de la notion Dominique Vinck et Pascale Trompette :

> La notion est utilisée pour décrire comment les acteurs maintiennent leurs différences et leur coopération, comment ils gèrent et restreignent la variété, comment ils se coordonnent dans le temps et l'espace. Elle qualifie la manière dont les acteurs établissent et maintiennent une cohérence

[360] (Coavoux 2010a)
[361] (S. L. Star et Griesemer 1989)

> entre des mondes sociaux en interaction, sans les uniformiser et sans qu'ils deviennent transparents l'un à l'égard de l'autre. Les acteurs de ces mondes sociaux peuvent, grâce à l'objet-frontière, négocier leurs différences et créer une mise en accord de leurs points de vue respectifs.
>
> – Dominique Vinck & Pascale Trompette[362]

En l'appliquant aux modifications d'interface effectuées par les participants sur un jeu multijoueur en ligne, Manuel Boutet insiste sur la capacité de l'objet-frontière à, sinon faire émerger, du moins rendre explicites l'hétérogénéité des participants. « (…) *dans le cas présenté, les participants sont tous initialement indifféremment des « joueurs ». Aussi, l'objet-frontière peut présenter ici un rôle nouveau de point de frottement et de mise en évidence des différences entre mondes sociaux.* »[363] Nous observons bien, pour AoU que la dispute autour de certaines fonctionnalités du jeu engendre une production importante de discours qui s'opposent et qui dépassent assez largement le cadre d'usage de la fonctionnalité qui est à la source du conflit interprétatif et interactionnel. Ils se placent rapidement à un niveau d'abstraction élevé, auquel les participants sont amenés à clarifier leur rapport non seulement à la fonctionnalité incriminée, mais à l'univers ludique dans son ensemble. On remarque également que ce positionnement n'a pas lieu dans n'importe quel espace du jeu, mais que ces débats se construisent sur le forum officiel du jeu, qui sert également d'interface entre les joueurs et Stillnode.

II. 1. Le tag de faction : des interprétations concurrentes

Un certain nombre de désaccords quant aux critiques adressées au jeu et observées lors du travail d'assistant de gestion de communauté pour Stillnode s'articulent autour des systèmes qui encadrent et autorisent en jeu les affrontements entre joueurs (JcJ). Il a d'ailleurs, lors de la période d'observation, été commandé à l'équipe de gestion de communauté un rapport sur les avis des joueurs concernant ces questions. La composition de ce rapport, proche de celle des rapports hebdomadaires sur les forums officiels, a mobilisé de notre part la lecture exhaustive des forums, ainsi que quelques entretiens ciblés par messagerie instantanée avec des joueurs bénévoles du support client, triés sur le volet par le responsable de cette équipe. Il s'est avéré que ces critiques ne concernaient pas en fait les systèmes qui arbitrent les combats d'avatar à avatar pour eux-mêmes, et qui sont assez largement considérés par les joueurs sur les forums comme équilibrés. Les principaux points d'accroche de la question du JcJ telle qu'elle émerge sur les

[362] (Trompette et Vinck 2009)
[363] (Boutet 2010)

forums officiels sont ceux qui font exprimer aux discutants des positionnements explicites quant à la légitimité de certaines pratiques (usages et représentations) de l'espace de jeu.

Plus précisément, on peut observer deux approches du système de JcJ, qui opposent deux catégories de joueurs respectivement qualifiées de *player killers* et de *rôlistes*. Ces approches, dites *gameplay* pour les premiers et *roleplay* pour les seconds, valorisent toutes deux l'existence du JcJ mais revendiquent des interprétations distinctes de ses modalités d'usage. Tout en reposant sur des enjeux en termes de signification, ce conflit prend appui sur les pratiques différenciées de fonctionnalités proposées par le système, comme celles du « tag de faction ».

Le mode de jeu JcJ est conçu dans AoU comme devant faire l'objet d'une adhésion active de chacun des participants, les joueurs ne peuvent s'affronter sur Oniris qu'après l'activation individuelle de cette fonction. Ils portent alors un « tag » qui autorise les joueurs de la faction opposée qui ont également activé cette fonction à les attaquer. Le système, dit consensuel, a ainsi été conçu précisément dans l'objectif de limiter les tensions entre joueurs ayant une pratique plutôt agressive vis-à-vis des autres joueurs et ceux n'adhérant pas spécialement à ce mode de jeu. Néanmoins, ainsi que le décrit Kyra, un joueur bénévole pour le support client qui a été interrogé dans la cadre de la rédaction du rapport sur le JcJ : *« Les vrais rôlistes en général sont tagués, il arrive souvent qu'une team arrive, se tague, les tue et récupère leurs mobs. Perso moi j'aime bien, mais ça engendre des conflits ».*

De fait, les forums officiels comportent de nombreuses discussions qui voient reprocher l'attaque systématique des joueurs portant leur tag de faction, quel que soit le contexte.

> Comme souvent hier soir je me connecte (ben oui je joue surtout le soir) et là une fois de plus les rues de la capitale sont prises d'assaut par [la faction opposée]. Ces joueurs tuent à vue tout joueur ayant son tag ou plutôt sa cible sur le dos. Et bien sûr, je fus victime de ces tirs sans réflexion (…) Lassé par ce type de comportement, et cela est valable pour les deux camps (…), car on n'est nullement en guerre, il y a un traité même s'il est complètement stupide, il existe donc normalement tout Songeur quelque soit sa religion ou sa race peut se balader où il veut.
>
> — Mai 2006, Ouverture du sujet de discussion « AoU, un Quake plus qu'un jeu de rôle », AoU.

Suivent plus d'une centaine d'interventions dans le délai d'une dizaine de jours. Les intervenants reprochent au studio de soutenir l'action des *player killers* dont la légitimité est fondée sur la cohérence des comportements vis-à-vis de ce que les systèmes de jeu permettent de faire : si le personnage qui me fait face a opté pour le tag de faction, cela signifie qu'il est disponible pour un mode de jeu JcJ, car (lui et moi savons que) le système de jeu me permet alors de l'attaquer. L'argument de légitimité des rôlistes est lui fondé sur la cohérence des comportements vis-à-vis de ce que les systèmes de narration permettent de faire : « *Moi les guerres de factions « parce que c'est des factions », ça ne m'intéresse pas, sinon je jouerai à Counter Strike.* » Le fait que le personnage qui me

fait face ait opté pour afficher sa faction signifie qu'il affiche son allégeance à l'une des factions de l'espace politique d'Oniris, l'attaquer doit donc faire sens au regard de l'actualité politique d'*Age of Utopia*. De fait, le discours des rôlistes est l'un des plus présents à ce sujet sur les forums officiels francophones, réclamant un mode de jeu JcJ plus « cohérent avec le roleplay d'AoU », et reprochant au présent de favoriser des modes de jeu affiliés à un genre dénigré, tels que le principe dit de « Capture du drapeau » (ou *CtF : Capture the Flag*), caractéristique de certains jeux de tir à la première personne.[364] En accusant le système de JcJ de transformer AoU en « Quake-like », c'est l'enjeu de l'identité spécifique de l'univers fictionnel qui est mis en avant :

> De toute façon, le gameplay actuel ne permet pas de faire un RP cohérent, chacun fait son RP dans son coin et fait ce qui lui plaît c'est dommage, AoU, qui était sensé être un mmo différent orienté RP, se retrouve donc comme les autres mmo avec ses rôlistes, ses pk et compagnie.
>
> - Avril 2006, Forum officiel francophone, AoU.

Au principe de capture du drapeau, les rôlistes veulent opposer un mode de jeu tout aussi classique, mais cette fois, caractéristique du genre du jeu d'aventure qui est le « Sauver la princesse », servant la trame narrative de nombreuses épopées vidéoludiques.[365] Les enjeux exprimés sur les forums montent ainsi rapidement à un niveau d'abstraction relativement élevé dont on pourrait résumer le débat par l'interrogation suivante : quel genre de monde voulons-nous ? Pourtant, à l'origine de cette question profonde, une lecture attentive fait émerger des points plus techniques comme le fait que le tag de faction conditionne l'accès à un canal de discussion spécifique. On remarque aussi que le reproche d'un mode d'affrontement binaire, jugé trop simpliste, correspond au fait que le système actuel n'autorise pas de conflits de groupe à l'intérieur d'une même faction. Les groupes de joueurs souhaitant livrer ce type de bataille doivent donc composer uniquement avec un système de duels. Les rôlistes reprochent enfin aux systèmes d'intelligence artificielle qui régissent les comportements des gardes de ne pas entraîner leur intervention en faveur de leur faction lorsqu'un conflit de joueurs a lieu à proximité d'eux, ce qui rompt, selon eux, la cohérence narrative de l'univers, ou encore d'autoriser le combat JcJ lorsque l'adversaire a indiqué qu'il n'était pas disponible (*AFK : Away From Keyboard*). Les discussions sur les forums francophones offrent donc à voir une intrication fine d'accroches sur les systèmes de jeu, reposant sur des détails concrets et de problématiques de définition de l'univers ludique.

[364] Le CtF est une reprise du principe du populaire jeu du drapeau dans lequel deux équipes adverses doivent, pour obtenir la victoire, capturer des drapeaux portant leurs couleurs respectives et disposés sur un territoire de jeu. Il est l'un des principaux modes de jeu proposés, par exemple, par le jeu *Quake*.
[365] On peut, pour les plus célèbres, citer *Super Mario Bros* ou encore *The Legend of Zelda*.

II.1.1. Joueurs contre environnement

Sur ce point, les rôlistes sont soutenus par des joueurs qui ont un positionnement distinct, et dont le discours est particulièrement présent sur les forums anglophones. Le problème des participants au forum du serveur anglophone semble moins être l'opposition *roleplay* contre *gameplay* que le sentiment que le contenu le plus intéressant du jeu soit réservé aux joueurs affectionnant le JcJ. Ils mobilisent également dans leur argument un discours référent à une identité originelle du produit, identité qui serait d'une certaine manière trahie par ces développements :

> (Il faut avoir en tête) le marketing initial du jeu, le manuel et la Lore originelle (quelqu'un d'autre a remarqué comme elle avait été modifiée ça et là ?) et la façon dont la plupart d'entre nous a joué au départ, sans oublier que ce sont, à mon avis (*IMNSHO*[366]), la foule de joueurs JcE et de rôlistes qui ont maintenu le jeu en vie depuis sa première année avec leur enthousiasme, les events joueurs et le RP.
>
> — Mai 2006, Forum Anglophone, traduction, AoU.

Il est remarquable que les problématiques soient ici relativement similaires, mais ne se traduisent pas de la même manière en termes de pratique du jeu pour les deux audiences linguistiques (correspondant donc à deux serveurs de jeu distincts). Le fait d'avoir une opposition marquée entre le mode joueur contre joueur (JcJ) et le mode joueur contre environnement (JcE) oriente ici nettement le débat vers la question des gains octroyés par le système à l'un ou l'autre des modes, et à la dépendance énoncée au premier type d'activités qui lui sont distinctes.

> (…) les pro-JcJ ont un argument récurrent qui est que les joueurs non JcJ ne sont pas obligés de participer au JcJ. À première vue, c'est vrai, mais cela suppose de passer à côté de TOUT le contenu haut-niveau du jeu. (…) Certes, ce contenu doit être difficile d'accès, mais en quoi cela peut JUSTIFIER d'avoir à recourir au JcJ pour y participer ?
>
> Si je ne joue pas en JcJ mais que je m'identifie quand même à une faction, je ne peux pas accéder au canal de discussion de ma faction
>
> Si je suis neutre, je ne peux plus me déplacer n'importe où sur la planète – ce qui n'est pas nécessairement illogique quand il s'agit des zones de très haut niveau, mais vraiment très stupide quand je ne peux pas aller en ville faire du commerce. (…)
>
> Si je ne joue pas en JcJ mes façons d'accéder aux avant-postes sont limitées — en admettant qu'ils ne soient pas autant publicisés et ne soient plus aussi attractifs désormais pour les joueurs non JcJ (en ne se présentant plus comme des moyens tactiques de réappropriation de nos terres) leur contenu garde des implications non seulement pour le JCJ, mais aussi pour les artisans, pour ceux qui ont simplement envie d'avoir une belle allure ou de progresser un peu plus vite dans les branches de compétence les plus fastidieuses. (…)

[366] The initial advertising for the game, the original manual, the original lore (has anyone else noticed how it's been changed here and there?) and the way most of us played at the start, not to mention that it was the PvE crowd and the RPers who, IMNSHO [In My Not So Humble Opinion] kept this game alive pretty much for it's first year with their enthusiasm, player events and RP.

— Mai 2006, Forum Anglophone, traduction, AoU.

II.1.2. JcJ vs JcE, RP vs le reste du monde : des oppositions classiques

De même que les identités ludiques dépassent largement le contexte d'un seul jeu en ligne, les oppositions cristallisées autour de la question des systèmes du mode joueur contre joueur sont loin d'être spécifiques à *Age of Utopia*. Ce type de conflits oppose dans la diversité de l'offre d'univers ludiques en ligne avec récurrence, de la même manière que dans le cas présenté, des publics qui plaident pour ces visions distinctes de l'univers fictionnel, en s'appuyant sur des arguments très proches. Chacun des titres présents sur le marché tente de résorber ces conflits par la proposition de systèmes spécifiques qui vise surtout à trouver une solution pour la coexistence des différents modes de jeu.

Blizzard Entertainment, par exemple, résout théoriquement ce problème en mettant à disposition de chaque communauté linguistique quatre types de serveurs combinant ces modes de jeu, dédiés a priori à des modes de jeu distincts : un type dit « Normal » correspond à un mode de combat contre l'environnement (JcE), un type « Jeu de rôle – normal », un type « Joueur contre Joueur » et un type « Joueur contre joueur – Jeu de rôle ». Seuls les serveurs proposant un mode de jeu JcJ déploient une version de *World of Warcraft* qui propose des systèmes de jeux automatiquement distincts des autres (on peut attaquer un personnage ennemi à tout moment, par exemple, ce que l'on ne peut faire sur les autres serveurs que si ce dernier a volontairement activé le mode « JcJ »). Le respect du mode « jeu de rôle » en revanche, n'est soutenu par aucun système spécifique, excepté les chartes d'usage, et ne peut qu'être réaffirmé verbalement, comme rappel à l'ordre par les participants. En termes de gestion des conflits liés aux styles de jeu, le choix de Blizzard paraît assez économique. Il est néanmoins inscrit dans un ensemble conceptuel, technique et contextuel singulier, qui suppose entre autres de disposer d'une population de joueurs suffisante pour autoriser l'ouverture de différents serveurs, ce qui serait impossible dans le cas d'*Age of Utopia*.

Néanmoins dans la plupart des conflits faisant appel à des interprétations distinctes de fonctionnalités du jeu, si intervention du studio il y a, elle sera toujours en faveur de l'argument légitimité par les systèmes : si le logiciel permet de le faire, alors le joueur est en droit de le faire. Un discours différent suppose soit de s'engager à modifier les systèmes de jeu au plus vite (ce qui est le cas lorsque la société qualifie un comportement du logiciel de faille ou de bug), soit d'engager un dispositif d'arbitrage et de régulation des interactions entre joueurs au cas par cas, ce qui est difficilement envisageable.

II.2. Espaces disputés de la définition du monde

> *Mon expérience personnelle est que la plupart des batailles pour les avant-postes* ***en jeu*** (ingame) *ont été relativement amusantes* (fun). *Même quand elles ont engendré du tapage dans la région, il a été assez facile de simplement ignorer ce canal de discussion et de continuer à s'amuser. Ceci étant dit, quasiment aucune des batailles pour les avant-postes sur le forum (*in-forum) *n'a été amusante. La plupart ont été agressives et ont dégénéré, soit en attaques personnelles, soit en débat sur la pertinence même de l'existence du JcJ.*
>
> *— Extrait du forum Anglophone, traduction, AoU.*

Si les conflits effectifs entre pratiques et représentations distinctes ont pour l'essentiel lieu en jeu, les débats qui agitent la communauté de joueurs d'*Age of Utopia* ont essentiellement lieu en dehors de l'espace logiciel qui représente le monde d'Oniris. Le forum officiel est, nous l'avons montré au travers du cas du débat autour du tag de faction, un espace qui n'est pas neutre, et par le biais duquel les participants, en positionnant et en argumentant leur vision du monde, s'adressent au moins autant, sinon plus à Stillnode, qu'à l'ensemble des joueurs d'Utopia. Outre cette particularité le forum officiel n'accueille la participation et la lecture que d'une part limitée de la population des Songeurs et, comme tout espace de ce type, montre des logiques et des dynamiques d'usage qui lui sont propres[367]. Les positionnements de la communauté silencieuse, ainsi que la nomment les modérateurs, restent méconnus. Nous interrogeons ici ce que désigne le terme par opposition de « communauté bruyante ». On compare notamment la forte représentation des partisans de certains positionnements sur le forum officiel aux données dont nous disposons sur les activités principales des Songeurs et sur leur fréquentation comme sur leur contribution aux espaces de discussion externes au logiciel de jeu (enquête AoU). L'exemple d'un débat autour de l'autorité des joueurs à prendre des initiatives qui concernent l'animation de l'univers de jeu permet ensuite de souligner la logique du recours à des espaces alternatifs de définition et de cadrage pour les joueurs. On insiste enfin sur le fait que la signification et le positionnement de ces espaces comme alternatives significatives sont le résultat d'un travail important, et que pour réellement s'imposer comme alternatifs, ces espaces et discours médiatiques doivent s'attacher à proposer une définition du monde qui soit cohérente avec l'univers proposé par Stillnode, et donc que les Songeurs sont susceptibles de partager.

[367] (Beaudoin et Velkovska 121:124)

II.2.1. Qui compose la « communauté bruyante » ?

À en croire la vingtaine de sujets de discussion qui envahissent les forums officiels, présents sur les tableaux anglophones comme francophones (malgré des différences d'interprétation), et qui font du JcJ le centre de débats houleux concernant l'identité d'AoU, on serait portés à croire que cette activité est réellement dominante dans l'espace du jeu. Dans les faits, rien n'est cependant moins sûr. Les données concernant les activités des joueurs recueillies pour l'enquête par questionnaire AoU sont trop faibles concernant la pratique du JcJ pour en tirer des conclusions générales. Néanmoins sur cet échantillon de 208 joueurs, on n'a que 11 participants qui déclarent le JcJ comme activité à laquelle ils dédient le plus de temps en jeu, et seulement 15 comme activité préférée. Ceci étant, on a déjà fait état des biais présentés par la population de cette enquête et qui pourraient orienter largement ces résultats. En ce sens, le constat qui y est fait de l'adéquation de la pratique du jeu de rôle avec une forte participation et fréquentation des supports d'information et de communication extérieurs à l'espace du jeu paraît cohérent. Les rôlistes, avec une fréquentation et une présence plus forte que les joueurs qui pratiquent principalement le JcJ et/ou le JcE, sont surreprésentés dans les espaces du hors jeu : 67 % des participants à l'enquête AoU qui déclarent le JdR comme activité à laquelle ils consacrent effectivement le plus de temps en jeu fréquentent ces supports au moins une fois par semaine au moins, contre 56 % les joueurs privilégiant les activités de combat (JcJ et JcE), et cela, alors qu'ils représentent respectivement 20 et 30 % de l'échantillon. Les joueurs JcJ semblent par ailleurs peu participer au forum francophone. Ces données apparaissent cohérentes avec l'observation d'une représentation très faible sur les forums francophones du discours de joueurs JcJ. On peut alors émettre deux hypothèses : soit les joueurs JcJ sont loin d'être numériquement dominants et le discours des rôlistes s'adresse davantage à un système inadéquat qu'à un public opposé à leur pratique, soit ces premiers relèvent de ce que les gestionnaires de l'audience d'AoU ont pris pour habitude de nommer « la communauté silencieuse », faisant référence à la part, évaluée empiriquement comme majoritaire, de joueurs qui ont une fréquentation et une participation nulle ou quasi nulle des forums de discussion.

Les membres de Stillnode, nous y reviendrons ultérieurement, ont tendance à se méfier du « bruit » des forums. Le problème de la gestion de communauté est d'ailleurs, notre responsable de stage nous l'explique dès notre arrivée, de modérer cette source imparfaite d'information sur l'activité et les besoins des joueurs par une meilleure appréhension de la fameuse *communauté silencieuse*. À plusieurs reprises dans l'histoire du jeu, on a effectivement considéré *a posteriori* avoir déraisonnablement suivi un mouvement critique minoritaire sur les forums, et ce malgré la

satisfaction d'une majorité d'abonnés quant au déroulement des événements[368]. Cette idée d'une insaisissable et cependant précieuse part de l'audience reflète les constats répétés par les études portant sur les activités en ligne, d'une production de contenu qui est essentiellement réalisée par une minorité d'utilisateurs.[369]

Il paraît certain que les participants au forum officiel ne représentent qu'une petite portion du public qui le fréquente, et une part encore moindre de l'audience totale d'AoU. Sans doute en raison des biais de recrutement déjà détaillés, les résultats de l'enquête AoU montrent un taux de fréquentation du forum officiel particulièrement élevé (83,5% de l'échantillon déclare lire le forum officiel au moins une fois par semaine), mais même sur ceux-là, seuls 24% déclarent y participer (écrire) à la même fréquence. Cela ne dit cependant rien de la qualité (ou de l'absence) de représentativité de ces participants. L'une des seules choses que nous enseigne en fait la mise en relation de la fréquence de visite des forums avec la participation à ces derniers est qu'être un visiteur assidu (fréquenter le forum au moins une fois par jour) est une condition nécessaire, mais non suffisante à être un participant assidu (participer aux discussions au moins une fois par jour).

Les joueurs qui déclarent le jeu de rôle comme activité principale sont surreprésentés en termes de fréquentation et de participation aux forums officiels, alternatifs et forums de guilde. Ces informations apparaissent relativement cohérentes avec l'observation faite d'une représentation très faible sur les forums francophones du discours de joueurs se présentant eux-mêmes comme adoptants d'une approche *gameplay* du JcJ. On peut alors penser que les participants qui identifient leurs pratiques à une approche rôliste se constituent en une « communauté bruyante »[370], qui s'adresse au moins autant sinon plus à Stillnode en investissant le forum officiel, qu'à un public opposé à leur pratique. Le positionnement du studio est d'ailleurs, au cours du sujet de discussion cité plus haut, explicitement sollicité :

> (…) la conclusion, c'est que AoU est pas prévu pour ça. Mais le *gameplay* le permet. On va chasser les *player killer* en attendant que Stillnode change son système ?
>
> (…) Il aurait été bon d'avoir une réponse officielle de Stillnode ou de l'équipe de support sur ce sujet (…). Il était question d'une charte JcJ, ça en est où ?
>
> — Mai 2006, forum officiel francophone « AoU, un Quake plus qu'un jeu de rôle », AoU.

[368] On se souvient, par exemple, du cas du Patch 1, décrit dans le chapitre 3.
[369] (Beuscart, Dagiral, et Parasie 2009)
[370] Par opposition à la « communauté silencieuse ». Concept largement mobilisé par les gestionnaires de communauté.

II.2.2. Espaces officiels et alternatifs

Or Stillnode ne peut bien évidemment réagir au cas par cas concernant les conflits entre joueurs autour de la question du JcJ. Une intervention de sa part sur ce point impliquerait par ailleurs soit de confirmer la position autorisant ces pratiques « parce que le *gameplay* permet de le faire », soit d'annoncer des modifications du système de jeu, mais dans tous les cas serait interprétée comme une certaine définition du monde du jeu. Dans ce contexte, le forum officiel apparaît comme un espace présentant des enjeux importants.

L'histoire de la petite serveuse qui voulait passer derrière le bar

En mai 2006, parmi les débats qui agitent les joueurs sur le forum officiel que nous surveillons, il s'en trouve un qui questionne la liberté d'initiative accordée par Stillnode à ses joueurs. Comme souvent, celui-ci commence par le commentaire d'un joueur à propos d'un événement en jeu. L'un des joueurs a décidé d'interpréter avec son avatar le rôle d'une serveuse, et anime de cette manière le bâtiment désigné comme bar de l'une des villes de l'univers. Un autre joueur crée alors un fil de discussion intitulé « Merci pour les bières !» pour saluer et signaler dans un même temps l'initiative, avec le message suivant :

> Donc un grand merci au joueur/à la joueuse de « Hélae » qui a endossé pour le plaisir de tous le rôle de serveuse au bar de notre ville. Ce sont ces petits détails qui rendent une ville vivante! Dommage que l'attribution de rôles sociaux aux joueurs ne soit pas plus développée que ça, car je suis persuadé que ce serait un apport — qui ne nécessite pas une ligne de code — qui ferait vraiment changer l'image d'Oniris lui apportant de la pub au même titre que le Chrone.
>
> — 11 mai 2006 « merci pour les bières », forum officiel, AoU.

Sur les quatre jours qui suivent ce premier post, 28 commentaires font part de l'enthousiasme des joueurs. Certains alimentent leurs encouragements de propositions élargies à l'organisation d'animation par les joueurs des villes d'Oniris, comme celle ci-dessous :

> Ca me fait penser qu'il serait pas mal qu'on s'accorde sur une heure « ville active » où on se forcerait un peu à faire la vie des cités (dans un premier temps les capitales) je pense que des situations RP pourraient naître naturellement de tout cela et que ça pourrait être intéressant.

D'autres complètent la liste des consommations de recettes personnelles de cocktails adaptées aux ressources d'Oniris. Le 15 mai, Hélae annonce qu'elle a fait la demande à Stillnode de « passer son personnage derrière le bar » : c'est-à-dire que des employés de Stillnode déplacent effectivement son avatar à un endroit qui lui est normalement inaccessible. Cette requête lui a été refusée. Son message invite alors explicitement les participants au forum à « dire ce qu'ils en pensent ». La discussion devient alors plus animée (14 posts en l'espace de trois heures), et

critique quant à l'absence de soutien de ce type d'initiatives par Stillnode. Les récits d'événements proches sont convoqués, et les menaces de désengagement vis-à-vis de Stillnode se suivent. De message en message, les participants en viennent à évoquer les perspectives alternatives qui sont proposées par un groupe de joueurs qui a troublé pendant longtemps les discussions dans la communauté française. Enfin, la serveuse est contactée via le système de messagerie instantanée par un membre de l'équipe officielle d'animation et poste un commentaire avec un lien vers une capture d'écran de cette conversation. Au nom de l'équipe d'animation, son interlocuteur assure le soutien à l'initiative, en précisant que la décision de ne pas « passer le personnage » derrière le bar relève de Stillnode est *a priori* avant tout technique.

La polémique n'a bien entendu pas échappé à l'équipe de liaison avec la communauté au sein des locaux de Stillnode, qui dialogue avec l'équipe d'animation afin d'en savoir plus sur l'initiative, et avec les responsables de la gestion de communauté. En dépit d'avis distincts quant à la qualité de l'initiative, le fait de limiter les situations d'exception, fait chez Stillnode office de ligne directrice en cette matière, notamment au regard de l'équipe du support client. Sans même interroger la possibilité matérielle du déplacement d'un personnage à cet endroit de l'univers, il est impensable, de l'avis de son responsable de satisfaire une requête individuelle de ce type. L'intervention au nom de l'équipe d'animation est donc organisée, afin de calmer les esprits, sans intervenir trop ouvertement dans le conflit.

Le cas de la petite serveuse d'Oniris est assez exemplaire de la façon dont, sur le forum officiel, on peut rapidement franchir d'importants niveaux d'abstraction dans les débats, tout en partant de problèmes assez concrets rencontrés par les joueurs. On y voit également les efforts qui sont menés par les joueurs pour attirer une réaction du studio de développement. Enfin, les interventions qui font mention d'espaces de plus grande liberté pour les joueurs et qui cherchent à rallier les participants à des projets de prise en main par les joueurs de l'histoire de l'univers rappellent que le forum officiel n'est pas le lieu unique de la définition d'*Age of Utopia*, et que les débats qui y ont cours sont souvent également présents sur les espaces qui lui sont alternatifs.

Si le forum officiel ne paraît plus pertinent à certains joueurs, il leur reste encore la possibilité d'investir des espaces alternatifs, notamment en l'occurrence, les forums hébergés par les sites portails de jeu en ligne, qui avaient supporté les prémices du projet (cf. chapitre 4) pour tenter de changer la donne :

> Le forum alternatif a un peu fait office de « soupape » en fait. D'ailleurs, avant qu'on le reprenne, c'était un forum de *fanboys* (…), mais ça n'avait de sens qu'avec un forum officiel sclérosé — certains sujets ne pouvaient pas être abordés, ou finissaient systématiquement à la poubelle. Il y a des techniques pour ça. Le principe est simple. Dès que la réponse à la question nécessite de connaître un peu l'envers du décor, tu as toujours quelqu'un de lié aux bénévoles ou à la boîte pour dire « on n'a pas à connaître

> l'envers du décor », sous-entendu (mais pour ceux qui connaissent uniquement) : « domaine réservé, marche pas sur nos plates-bandes ». (…)
>
> — Entretien avec Adrien, joueur, 33 ans

AoUpédia : l'encyclopédie des joueurs.

Les forums alternatifs ne sont pas, ceci étant, les seuls espaces médiatiques au travers desquels les Songeurs ont pu négocier la définition du monde. Constatant par exemple que certaines informations cruciales pour leur pratique n'étaient pas ou difficilement accessibles, une partie des joueurs rôlistes d'*Age of Utopia* a monté le projet de constituer une encyclopédie en ligne collaborative. Pour que ce projet soit pertinent, il ne suffit pas de maîtriser les compétences techniques à la conception à la mise en place d'un site de ce type, il faut encore s'accorder quant à la légitimité du contenu qu'il héberge, ou à défaut, œuvrer à construire cette légitimité. Car pour être utiles, nous l'avons déjà souligné, ces définitions doivent être partagées, et c'est bien ce que nous rapporte le discours d'Yves, qui a participé à l'élaboration de cette encyclopédie alternative.

> C'est ça qui m'avait intéressé dans AoUpédia, c'est un vecteur, c'était une mise à disposition immédiate et facile d'accès des réponses aux questions qu'on est susceptible de se poser quand on fait du jeu de rôle dans AoU : qu'est-ce que je mange, comment je m'habille, à quoi correspond la religion de tel peuple ? Quelle heure est-il ?
>
> — Entretien avec Yves, joueur, 31 ans

Celle-ci ne s'est par ailleurs pas construite sans qu'émergent entre ses fondateurs des conflits autour de sa nature, de ses objectifs et des conditions d'inscription d'éléments nouveaux[371].

Un autre exemple d'espace de définition du monde créé, organisé et géré par les Songeurs est la base de données mise en place par un collectif de joueurs anglophones. À l'image de celles qui ont été décrites dans le chapitre 4, elle propose aux joueurs un outil qui non seulement recense la plupart des informations disponibles sur le contenu d'Oniris (Faune, Flore, lieux de récolte, équipement, etc.), mais offre encore aux joueurs un accès pratique à des ensembles d'informations qu'ils ne peuvent recouper à partir du jeu lui-même qu'au prix de longs et pénibles efforts. Il n'est pas anodin pour les objets qu'elle décrit, et pour l'activité des joueurs, que cette base de données et son interface de consultation soient administrées à l'extérieur de Stillnode.

En fait, il s'avère que cette base est devenue un outil du quotidien pour l'équipe de level design qui ne dispose pas, en interne, d'une source d'information aussi pertinente. Lors de notre stage

[371] Le conflit principal opposait ici les tenants d'une approche loyaliste à l'univers tel que conçu et mis en place par Stillnode, à ceux qui souhaitaient intégrer dans AoUpédia les apports que les joueurs avaient pu y réaliser entre temps.

l'hébergement de cette base avait dû être interrompu, l'équipe de level design avait alors demandé à la direction s'il était envisageable de soutenir financièrement le projet des joueurs, demande qui avait été rejetée. Si l'initiative des Songeurs était utile à Stillnode, le reconnaître aussi publiquement aurait pu poser quelques problèmes d'autorité.

Les participants de l'AoUpédia sont ainsi confrontés à la tâche de négocier des modifications à la définition officielle du jeu, de rester en dedans du cadre de leur pratique tout en tentant d'en imposer leur vision. Les intervenants comme les modérateurs n'ignorent pas, dans leur pratique, les caractéristiques respectives des espaces médiatiques qu'ils mobilisent ou qu'ils surveillent, pas plus que les dynamiques propres générées par ce type de format de communication. Savoir lire les supports et les discours conjointement, comme savoir les conjuguer pour jauger et parfois réagir à une situation, fait partie du travail de médiation opéré à deux niveaux chez AoU par les gestionnaires de communauté sur les forums et le site officiel, et par l'équipe de support client et ses bénévoles sur les messageries instantanées et en jeu. Ils opèrent également une sélection dans ces comportements et ces discours, dont ils font la synthèse et qu'ils relayent sous forme de rapports et de discussions plus ou moins formelles aux équipes de production. D'un autre côté, ils ont pour tâche de traduire les décisions de ces dernières en tâchant, généralement, de ne pas rompre trop violemment l'équilibre négocié entre les différents mondes de joueurs.

Sous cet éclairage, la question de la participation des usagers à la conception de l'univers prend alors une mesure moins naïve, moins binaire. Il semble que l'on puisse, de cette manière, dépasser l'idée utile dans un premier temps, mais trompeuse à terme, d'une « communauté » créative d'utilisateurs. En voulant réhabiliter le travail fait par les joueurs dans la définition du jeu, on a produit au travers de l'usage de ce terme un concept peu opérant qui calque sur l'analyse le recours indigène à la notion de communauté, mais en lui attribuant plus d'implications que le simple « sentiment d'appartenance » auquel elle paraît en fait, la plupart du temps, correspondre pour les joueurs. L'avantage de cette conception est d'attirer l'attention sur le caractère actif du public avec l'idée que les audiences de joueurs produisent « autant », « peut-être même plus » que les développeurs eux-mêmes[372]. Ce faisant cependant, on nourrit l'impression de faire face à une coopération harmonieuse entre des individus qui forment un public homogène et qui, parlant d'une seule voix, sont les seuls à être légitimement à même de guider les développeurs vers le choix adéquat. Or les joueurs ont des pratiques de jeu relativement différenciées. On peut difficilement se restreindre à lire ces différences uniquement en termes de complémentarité. Les joueurs doivent, à l'inverse, bien souvent partager un espace commun en dépit de pratiques et de représentations distinctes. Si certaines de ces différences peuvent coexister sans heurts majeurs,

[372] (Herz 2002)

d'autres sont au cœur de dynamiques d'opposition franche. Ces dynamiques d'opposition, lorsque soutenues par des collectifs qui défendent par leur entremise des visions singulières du monde fictionnel, apparaissent à nos yeux comme ayant un rôle central dans l'évolution de l'espace médiatique du jeu.

CHAPITRE 8 : MEDIATIONS

Incapables de faire en sorte que les gens voient ou reçoivent les messages voulus, les médias doivent constamment faire en ayant conscience de l'écart potentiel entre les ambitions de la production et l'expérience de la consommation. Cet espace est potentiellement investi par le public, qui peut punir les producteurs d'un contenu décevant, condescendant ou médiocre en changeant de chaîne ou en l'éteignant. C'est dans cet espace entre le public et le média que les significations sont proposées, négociées ou rejetées ; que les velléités de popularité sont mises à l'épreuve (…) ; et que les ambiguïtés permanentes de la médiation sont expérimentées le plus vivement.
– Coleman & Ross[373]

Nous avons vu, lors d'un premier traitement de la question du rôle tenu par les joueurs dans la conception (cf. chapitre 4) que Stillnode ne peut ignorer les joueurs d'Utopia. Une fois que la nécessité de suivi de l'évolution du produit au cours son exploitation est posée, et maintenant que nous en savons plus sur les ressorts des pratiques et des représentations des univers virtuels, il s'agit bien de tenter de comprendre comment ce suivi est organisé au travers du déploiement de compétences alors nouvelles, rassemblées sous le nom de gestion de communauté. Peut-on, sous l'éclairage des analyses apportées par ce mémoire, préciser davantage la nature de la relation entre joueurs et concepteurs ? Nous venons par ailleurs de faire l'exposé des rapports conflictuels qui agitent une part de cette population, et qui s'organisent au travers de l'investissement de technologies et des tentatives de reconfiguration de l'espace médiatique d'Utopia. Nous poursuivons ici cette démonstration sur la question du partage, en continuant à interroger par ces phénomènes le type de relation qui s'établit entre les concepteurs et administrateurs du monde virtuel de Stillnode, et les joueurs qui sont à la fois les clients du service qu'ils offrent et les usagers du programme qu'ils maintiennent.

(I) Précisément parce qu'elles renvoient au cadrage de la pratique du jeu, à ses formats, à ses conditions, à sa nature, et donc à la position dans un espace social de leurs acteurs, parce qu'elles défient la question de l'autorité sur l'œuvre en profitant de la relative souplesse des technologies de l'information et de la communication pour déplacer le monde du jeu dans différents territoires médiatiques (volontairement ou nécessairement), les activités relatives à *Age of Utopia* qui n'ont pas lieu dans l'espace logiciel du jeu ont tout à voir avec l'intrication entre usage et conception. Nous continuons à insister sur le rôle prépondérant de la variété des espaces médiatiques fréquentés par les joueurs et sur leur insertion totale dans la pratique du jeu. Nous abordons ainsi

[373] Tda. (Coleman et Ross 2010:59)

la façon dont certains auteurs ont pu accorder leur attention à cet ensemble d'espaces et d'activités que nous considérons comme constitutif et que certains ont nommé le métajeu.

(II) Ce que l'observation du métajeu met avant tout en avant, c'est qu'on ne peut réfléchir la marche du monde d'Utopia avec les seuls dualités concepteurs/joueurs et technique/représentations. C'est, à l'inverse, la mise en place d'un dispositif complexe de médiations qui, à différents niveaux, assure à la fois le rôle de support client, de service de communication et de médiation entre les joueurs et les membres du studio. Le recours à la notion de médiation fait ici directement référence à la mobilisation qui en est faite par des auteurs tels qu'Antoine Hennion, et dont les travaux ont en commun de mettre en avant la capacité de celle-ci à penser la complexité du social comme celle d'une mise en relation. La question des médiations est au cœur des enjeux de compréhension de l'articulation entre le social et la technique, comme l'ont souligné à la fois Madeleine Akrich et Josiane Jouet[374], d'autant plus visiblement qu'elle est observée dans un contexte médiatique. L'observation de cette médiation, dans la continuité de l'analyse des dynamiques qui agitent la communauté des Songeurs (chapitre 7), dévoile par ailleurs l'impératif du déploiement d'opérations de traduction qui sont ici entendues au sens du « déplacement », emprunté à Michel Serres[375], et qui est développé par Michel Callon puis Bruno Latour : « *Par traduction on entend l'ensemble des négociations, des intrigues, des actes de persuasion, des calculs, des violences, grâce à quoi un acteur ou une force se permet ou se fait attribuer l'autorité de parler ou d'agir au nom d'un autre acteur ou d'une autre force* »[376]. La médiation entre Stillnode et ses joueurs ne peut être décrite comme une simple interface : elle opère au travers d'un continuum d'outils, de fonctions et de relations, qui permettent aux joueurs de rester en jeu – c'est-à-dire à leur rôle de joueur, et aux membres de Stillnode de garder le leur. Ces traductions relient en même temps qu'elles privent de contact direct ces deux sphères, y compris en redéfinissant, le cas échéant, leurs frontières. Autrement dit enfin, il y a des agencements[377] de choses et de gens qui travaillent à définir à la fois une distance et une définition des identités entre joueurs et concepteur.

[374] La revue Réseaux, rassemble ces auteurs dans son numéro 60, qui est précisément dédié au thème des médiations.(Hennion 1993; Akrich 1993; Jouet 1993)
[375] (Serres 1974)
[376] (Latour et Callon 2006:12)
[377] Au sens que donne Michel Callon à ce terme dans *Living in a material world* : « *An agencement is constituted by fixtures and furnishings, by elements that allow lines to be drawn and territories to be constituted* ».(Callon 2008:38)

I. LES ENJEUX DU MÉTAJEU

I.1. La question de l'autorité sur l'ordre du monde.

Dans la conduite de ce travail mené autour des formes d'articulations qui s'opèrent entre acteurs distincts autour d'un univers ludique, on ne peut se contenter de considérer les activités et les pratiques qui ont lieu en dehors de l'espace logiciel de la manière dont ils sont généralement traités par les Game Studies, c'est-à-dire en les appréciant comme des éléments complémentaires au produit logiciel, avec une certaine distance, un statut superficiel, puisque périphérique à l'univers du jeu.

I.1.1. L'importance du métajeu

L'usage qui est assez fréquemment fait de la notion de métajeu reflète ces perceptions. Dans ces usages, le métajeu, ce sont les à-côtés des joueurs, c'est l'ensemble de ce qui concerne l'univers du jeu, mais en dehors du jeu lui-même :

> (…) l'expérience et le plaisir des joueurs reposent tout autant sur le jeu lui-même que sur les « autour du jeu » (gestion de la communauté, création de vidéo, de sites Internet, de blog, modération de forum, craftware[378], ce que l'on peut appeler, en reprenant le terme de Richard Garfield, le créateur de Magic, le méta-jeu.
>
> – Vincent Berry[379]

La notion de métajeu est effectivement attribuée à Richard Garfield, créateur du célèbre jeu de cartes *Magic : The Gathering*. La définition qu'il donne à ce terme lors d'une présentation faite en 2000 à la Game Developer Conference, nous paraît sensiblement différente. Il s'agit de la suivante : « *C'est ce qui fait l'interface entre un jeu et la vie*[380] ». Plusieurs interprétations ont été développées autour de cette définition et des ensembles d'activités et d'espace qu'elle englobe. L'une d'entre elles s'appuie sur une pratique désignée par l'expression « *playing the metagame* » ou « *metagaming* » et peut être illustrée par le fait d'établir une stratégie préalable à la partie de jeu,

[378] Terme attribué à Frank Beau, et regroupant l'ensemble des éléments créés par les joueurs autour de l'univers d'un produit ludique. L'intention est ici de désigner les utilisateurs comme coproducteurs (Kücklich 2007).
[379] (Berry 2007)
[380] Tda. *(Garfield 2000)*

fondée sur une connaissance des conditions de celle-ci et de ses règles, ou en anticipant par exemple les réactions de son adversaire. Les joueurs du jeu *Magic* se défient dans une forme élaborée de jeu de bataille, avec un ensemble de cartes collectionnables : un *deck* dont l'assemblage leur est personnel. Un deck correspond à une configuration singulièrement et individuellement orchestrée parmi un large panel de possibles fourni par l'éditeur. Jouer le métajeu dans le cas de *Magic* est désigné par le fait d'anticiper en amont, en fonction des règles et conditions d'une compétition la composition de *deck* qui sera probablement choisie par la plupart des joueurs, et d'élaborer une configuration qui y constitue une réaction optimale (*format-defining deck*)[381]. Autrement dit, la stratégie est alors de contrer les stratégies les plus communes. On voit qu'ici l'idée de métajeu va plus loin qu'un simple autour puisqu'elle impacte les façons de jouer et dans une certaine mesure constitue un degré supplémentaire de régulation. L'exemple n'est pas, par ailleurs, sans rappeler l'impact dans le cas des MMOG des stratégies de combat ou des modifications d'interfaces standardisées, diffusées et édictées comme normes pour certaines pratiques du jeu.

En abordant, pour sa part la question du jeu avec pertinence au travers de celle de la triche, Mia Consalvo est fortement confrontée à l'articulation entre ce qui se passe au sein du logiciel-monde des jeux en ligne et ce qui se passe en dehors de ceux-ci, la question de la triche étant tout à fait reliée à celle de la définition des limites du monde du jeu. Son apport est particulièrement intéressant en ce qu'il rappelle que l'opposition entre joueurs et concepteur n'est pas toujours suffisante pour décrire l'ensemble des types d'acteurs qui participent à modeler les représentations du jeu. Pour traiter cette question, elle décide de suivre Peter Lunenfeld en empruntant à l'analyse littéraire, et plus précisément à Gérard Genette, la notion de paratexte pour l'appliquer aux médias numériques. Le paratexte désigne l'environnement de l'œuvre littéraire (émanant soit de l'auteur soit de l'éditeur), et se subdivise en péritexte pour désigner l'environnement directement attaché à l'œuvre (titrage, sous-titrage, sommaire, préfaces, notes) et en épitexte, qui désigne les éléments extérieurs aux livres (entretiens de l'auteur, correspondance…). Consalvo souligne le fait que les frontières, déjà considérées comme floues entre texte et paratexte au sens littéraire, apparaissent encore plus incertaines lorsqu'appliquées d'un côté aux jeux vidéo, de l'autre non seulement aux joueurs, mais aussi aux industries périphériques qui développent leur activité autour de ces produits :

[381] En 2001, lors d'un tournoi à Tokyo, la *Team Godzilla* avait sur ces principes mis au point un format de deck intitulé *The Solution*, et l'un de ses membres avait effectivement remporté le tournoi. (cf. http://everything2.com/title/playing+the+metagame)

> Les magazines de jeu, les guides stratégiques, les fabricants de puces de modification (…) et différents segments de l'industrie travaillent à formater l'expérience du gameplay sur des modes particuliers. Ces modes ont joué un rôle significatif sur la façon dont le gameplay est compris aujourd'hui. Et ce, bien que tout ce formatage – ou ces tentatives – n'ait pas été sans être contré, que ce soit par l'industrie du jeu ou par les joueurs eux-mêmes. (…) Une tendance centrale persiste : dans le processus de création de nouveaux marchés, la création d'un paratexte florissant a significativement formaté à la fois les jeux et les joueurs.
>
> — Mia Consalvo.[382]

Si le terme de paratexte qui est choisi par Consalvo nous paraît problématique, car il renvoie encore une fois au média perçu comme un texte, et à ces activités comme situées en périphérie du jeu, son appréciation a l'avantage de rappeler les enjeux d'autorité – économiques entre autres, qui traversent les activités se développant autour du jeu conçu et développé comme un produit logiciel. La focale qui est portée sur la thématique de la triche comme entrée en matière pour l'analyse des jeux en ligne n'y est sans doute pas étrangère. Elle rappelle que l'une des principales problématiques menant les éditeurs et concepteurs de jeu à une défense de leur territoire d'autorité est celle de la gestion d'un certain type d'activités qualifiées de triche, car précisément considérées comme portant atteinte à l'intégrité du produit.

Dans ce sens, le métajeu renvoie effectivement ainsi que le dit Garfield, aux liens qu'entretient le jeu avec la vie, et avec les contextes économiques, culturels, techniques et sociaux dans lesquels il s'inscrit. Il renvoie tout autant à la question de l'autorité sur la définition du jeu en tant qu'espace où la négociation de celui-ci est possible. On retrouve la question de l'autorité, au double sens de « pouvoir sur » et « d'auteur de », dans l'ethnographie *Play Between Worlds*, au travers des préoccupations de T. L. Taylor, dont les questionnements rejoignent de façon plus que pertinente nos observations et nos analyses :

> (…) le gameplay dans les MMOG est mélange complexe d'actions sociales et instrumentées qui est à situer non seulement au niveau individuel des joueurs, mais au aussi au travers des collectifs. Les frontières du jeu ne sont souvent pas reconnaissables parce que les sites Web et les forums des fans les repoussent, en pourvoyant une information d'une valeur inestimable pour le jeu (*play*). La production collective d'une expertise et d'un savoir sur le jeu (*game*) n'est pas un simple « addon » utile au jeu, mais un facteur fondamental à la fois pour son plaisir et son maintien. Pour le dire plus radicalement, la véritable production du jeu n'est pas opérée uniquement par les designers ou éditeurs, ni contenue dans le produit en boîte, mais seulement avec le concours des joueurs. (…) Circulant autour d'un jeu et toujours en train de le coconstruire, on trouve une variété d'acteurs qui a ses propres agendas – souvent conflictuels — et se démarquent de l'espace d'un jeu. Les designers et les équipes de gestion de ces mondes se préoccupent en général des notions de fairplay, des intentions éditoriales, de l'intégrité du jeu et de ses mécanismes. (…) Les départements de marketing passent beaucoup de temps à modeler l'identité du public du jeu et à établir des cadres types de consommation. Dans ce mélange, entrent les joueurs de tous les jours avec leurs propres idées sur le jeu, leurs propres histoires et contextes (de rapport au jeu, aux médias, aux technologies), leurs propres pratiques locales de l'espace mis en réseau et leurs compréhensions

[382] (Consalvo 2007)

> personnelles des revendications et agendas des autres acteurs. Une tension constante existe entre ces partis, non seulement autour de la question : qu'est-ce que ce jeu ? Mais aussi : à qui appartient ce jeu ?
>
> – T.L.Taylor[383]

Parler de la relation des joueurs aux concepteurs comme celle de simples consommateurs à des créateurs omnipotents c'est également parler de la distribution de ces rôles, c'est-à-dire conforter ou mettre en cause le sens des statuts tenus par les uns et les autres. Mettre en avant la contribution des joueurs à la définition du monde, c'est ainsi risquer de perdre la distance qui fait précisément des participants des joueurs ou au moins d'avoir à redéfinir les positions et les sphères d'action respectives des producteurs du jeu et de leurs utilisateurs :

> Il est difficile d'altérer le métajeu pour créer un meilleur jeu, puisqu'il n'est qu'indirectement dépendant du game design. En fait, la majorité du métajeu d'un jeu est probablement hors de portée de l'action d'un game designer ou d'un éditeur. Néanmoins, le métajeu est une chose incroyablement puissante, et tout ce que vous pouvez faire pour favoriser l'expérience de métajeu de vos joueurs mérite un maximum d'efforts. Je pense qu'un métajeu adéquat est ce qui fait la différence entre un jeu et un simple hobby.
>
> – Richard Garfield[384]

Différencier le jeu du métajeu, ainsi que le fait Richard Garfield, c'est se demander, comme l'exprime la citation ci-dessus, jusqu'où les concepteurs d'un jeu peuvent ou doivent exercer leurs droits d'auteurs. Et c'est donc devoir démarquer des espaces possibles d'action et de légitimité d'action sur l'ordre du jeu.

I.1.2. Entre tyrannie des joueurs et omnipotence des concepteurs.

Nous venons de mettre en valeur le rôle constitutif des espaces et activités qui relèvent de l'ordre métajeu au sens qu'en propose Garfield, et qui s'approche de la perspective de T.L. Taylor sur la multiplicité des acteurs qui contribuent à modeler le jeu. La question du métajeu et par son biais, celle de l'autorité sur la définition du monde de jeu, ne sont ni superficielles ni théoriques pour mieux comprendre les MMOG, pas plus que ne l'est celle de la possibilité de déléguer cette autorité aux joueurs.

L'ensemble des équipes de Stillnode peut, à ce point de l'analyse, paraître un peu démuni en face des dynamiques d'appropriation et de « lecture » par les joueurs du monde qu'elles leur proposent. Lecture dont elles ne peuvent, au final que favoriser les conditions.

---

[383] (Taylor 2006:135-136)
[384] (Garfield 2000)

En rester là serait cependant oublier la centralité de leur rôle. Cette centralité repose en dernier ressort sur leur contrôle à la fois technique et juridique de l'espace logiciel de jeu et de l'ensemble des éléments de cette œuvre collective. En effet, l'histoire de la faillite de Stillnode nous rappelle certes que le monde est véritablement persistant (au sens de résistant), mais aussi que les serveurs qui l'hébergent peuvent être éteints, et qu'avant d'être en mesure de rouvrir ceux-ci, il faut encore en acquérir le droit[385].

Mais la centralité de l'autorité sur le jeu n'est pas limitée au pouvoir matériel et légal sur la marche technique du monde, elle est également fondée sur une légitimité octroyée, alimentée, et attendue par les joueurs eux-mêmes, qui s'adressent ici à Stillnode comme arbitre et maître du jeu, ou garant de sa cohérence et de la cohésion qui y est subordonnée de ses publics d'usagers. Après tout, les Songeurs ne vivent pas toujours le fait de payer une rente mensuelle à l'entreprise comme une démarche de soutien à la survie du monde[386], celle-ci les rend aussi en droit d'exiger en contrepartie de l'exercice par Stillnode de ce rôle d'arbitre, exigence dont certains ne se privent pas. La tyrannie des joueurs est alors également lisible dans la pression qui est portée sur la gestion par l'entreprise du monde de jeu. L'altération de l'ordre de ce dernier constitue une prise de risque importante face à des exigences contradictoires : celle de ménager l'appropriation de l'existant par les joueurs et celle de répondre à une attente forte de propositions et d'évolutions de leur part. Gary Alan Fine souligne déjà cette tension dans le cas du jeu de rôle et l'impact de la publication de modification par leurs éditeurs sur le renforcement de l'autorité de ces derniers.

> La tension autour du contrôle sur le jeu est particulièrement vraie dans les cas où les créateurs originels font une refonte du jeu. Cinq ans après la publication originale des règles Donjons et Dragons en 1973, la société (TSR Hobbies) a publié de nouveaux manuels de règles. Ces nouveaux guides étaient certes plus tranchants, logiques, mieux organisés et plus accessibles que les originaux, mais surtout leur publication obligeait les joueurs qui voulaient jouer convenablement à les acheter. En changeant les règles et en faisant de ce changement une réalité nouvelle pour le jeu, les fabricants ont conforté leur contrôle et créé une nouvelle demande pour leur produit.
>
> — Gary Alan Fine[387]

Le paradoxe de l'attitude des fans, qui oscillent entre détournement, distance, critique et loyauté, déjà évoqué avec le travail de Jenkins, prend alors également sens dans le contexte de cette tension pour l'autorité et le contrôle de l'œuvre partagée :

[385] Droit que n'a pas pu obtenir le collectif à l'initiative du projet de rachat du jeu à partir des promesses de dons bénévoles (cf. chapitre 3).
[386] Cet argument est relevé à plusieurs reprises dans les commentaires libres de l'enquête AoU, à propos des raisons pour lesquelles les joueurs n'arrêtent pas leur abonnement au jeu lorsqu'ils mettent en pause sa pratique. La conservation de l'abonnement pour « soutien du jeu » y est souvent associée au souhait de « pouvoir revenir rapidement » et de « garder contact avec les joueurs ».
[387] (Fine 1989)

> L'idéologie du « fandom » implique à la fois un attachement à un certain degré de conformité aux éléments du programme original, et un droit ressenti comme juste à évaluer la légitimité de chacun des usages de ces éléments, qu'ils émanent des producteurs ou des consommateurs de textes. Les fans se perçoivent eux-mêmes comme protégeant le spectacle de ses producteurs, qui ont créé les personnages de leurs propres mains et ont permis ensuite qu'ils meurent.
>
> – Henry Jenkins[388]

Nous l'avons souligné lors du chapitre précédent, à partir du moment où les joueurs doivent interagir dans et avec les mêmes espaces, certaines définitions du monde ne peuvent se contenter de coexister pacifiquement. La nécessité de référents communs entraîne les joueurs à conférer à Stillnode un rôle de régulateur qui peut se révéler délicat.

La question de l'autorité sur ce qu'est *Age of Utopia* est donc bien à situer dans la tension entre une tyrannie des joueurs et une omnipotence des concepteurs, et non uniquement chez l'un ou l'autre, ou dans une simple coopération entre ces deux sphères.

I.2 « Gérer la communauté » de joueurs ?

I.2.1. L'iceberg de la gestion de communauté

C'est cette tension, que renforcent dans les MMOG la publicité et la médiatisation de ces interactions, qui a conduit au déploiement et à la spécialisation des équipes de gestion de communauté (*community management*). Celle-ci censée favoriser tout en le gardant sous contrôle l'enthousiasme créatif des joueurs. La distinction de ce rôle est relativement nouvelle lorsque nous entamons en 2006 notre observation participante chez Stillnode[389]. La fonction est détachée de celle du marketing qui oriente ses efforts vers l'élargissement de l'audience et non en direction des joueurs déjà présents. Elle l'est aussi en théorie de celle du support client, qui doit formellement pour sa part assurer la continuité technique du service. Dans les faits, il nous semble difficile, d'étudier la façon dont Stillnode gère le rapport avec ses joueurs sans le prendre en compte également, nous verrons en détail pourquoi, les activités du support client, qui sont loin de se limiter à un rôle de support technique. L'ampleur de la prise en charge des joueurs abonnés à AoU est conséquente, mais peu visible. Dans les locaux, moins d'une dizaine de

[388] (Jenkins 2006:55)

[389] Même si en France, certains éditeurs tels que GOA se sont déjà chargés pour certains titres (*Dark Age of Camelot* de Mythic ou *La Quatrième Prophétie* de Vircom) de la distribution, du service, du support, de l'animation et de la gestion des communautés de joueurs, au niveau des studios de développement de jeu, ce type de fonction de service est tout à fait marginal.

personnes en sont officiellement chargées. Mais Stillnode fait appel à un prestataire externe, la société Nint, officiellement en charge de la modération des forums officiels, de la gestion des animations et du support en jeu. Une dizaine de modérateurs et d'animateurs sont sous contrat avec Nint et travaillent en fait sous la supervision et en collaboration étroite avec les équipes de Stillnode. Ces employés ont eux-mêmes à administrer la centaine de joueurs qui remplissent bénévolement des fonctions, plus ou moins poussées, de support et d'animation en jeu.

I.2.2. Récolter, trier, et « peser » l'information

Ce sont donc en tout plus de 100 personnes qui relient Stillnode à ses joueurs, ce qui représente un ratio très élevé. Leur première raison d'être, ou du moins celle qui ressort en tout premier de notre observation dans l'équipe de gestion de communauté, est celle de récolter, de trier et de « peser » l'information concernant l'activité des joueurs.

Le premier problème auquel Stillnode fait face dans sa relation aux joueurs est la surabondance d'une information concernant l'usage d'Utopia, qui n'est pas exploitable en l'état. Le forum officiel du jeu, ouvert aux trois communautés linguistiques de joueurs, fournit d'abord à lui seul une masse importante d'informations : en moyenne plusieurs centaines de *posts* sont produits quotidiennement par les joueurs. À cela on peut ajouter l'information produite simultanément sur les forums alternatifs principaux, généralement hébergés par des portails de jeux en ligne. Les joueurs produisent également des retours sur les problèmes qu'ils rencontrent en jeu via un système de retour de bugs directement intégré au produit. Il existe aussi un système de messagerie dédié au jeu et au travail en interne, avec différents canaux dont certains sont ouverts aux joueurs, et qui servent d'outil de liaison directe avec le support client. Une dernière source d'information possible est l'existence des *logs*, c'est-à-dire les « traces » laissées par chacune des actions des joueurs en jeu. Cette quantité d'information pourrait apparaître comme une aubaine pour les concepteurs, mais ce serait sans prendre en compte un certain nombre de facteurs dont le moindre pourrait bien être la capacité en personnel à la gérer. Cette information est en effet à la fois hétéroclite et hétérogène, elle est loin d'être neutre, et enfin elle est dans sa majorité, et peut-être avant tout, publique, ce qui suppose qu'elle soit reçue et gérée dans une temporalité très courte.

I.3. Les « cris » des forums

Nous avons vu, lors du chapitre précédent que les forums officiels de Stillnode sont des espaces tout à fait particuliers de production d'information. Accessibles à la lecture pour le grand public et à l'écriture pour l'ensemble des joueurs abonnés, ils sont *a priori* présentés comme un lieu d'échange entre ces derniers, qui doit leur permettre par exemple de coordonner les actions des guildes, ou encore d'annoncer les derniers événements ayant eu lieu en jeu.

I.3.1. Les forums comme espaces critiques

Mais ils sont également, et peut-être surtout, les espaces de la production d'un discours qui vise à atteindre l'équipe de développement. Le sujet de discussion remportant le plus de réponses régulières de joueurs sur le forum officiel existe sur chacune des parties dédiées aux trois communautés linguistiques et s'intitule « *What bugs you the most ?/Ce qui vous tape le plus sur les nerfs* ». Lancé par l'équipe de liaison avec la communauté dans l'objectif d'arriver à définir une liste priorisée des souhaits des joueurs, il comporte plus d'une trentaine de pages pour les communautés anglaises et françaises : sur une période d'un an pour le sujet anglais 51 pages comptabilisant 519 réponses, 30 pages pour 497 réponses concernant le sujet français. De façon plus générale, une part réellement importante du discours produit par les joueurs est consacrée, non à l'échange entre pairs autour de l'activité en jeu, mais à des analyses et discussions sur les problèmes posés par le système de jeu ou encore sur les aléas rencontrés par l'équipe de production, et à des propositions d'amélioration. Plus étonnante peut-être encore est la qualité de ces discours, en termes de réflexivité, d'argumentation comme d'écriture.

Nous avons vu dès le chapitre 4, comment ces mêmes discours, en vertu de la légitimité du joueur comme usager et comme client, pouvaient être mobilisés comme appui par les acteurs de Stillnode. Pourtant selon l'observation au sein des locaux et les entretiens réalisés, nombre d'entre eux affirment que les forums sont surtout en cela la cible des frasques de la communauté bruyante des joueurs. Outre le fait que leur densité contribue à les rendre peu pratiques à consulter, ils disent y porter, de ce fait, peu d'intérêt. Ils mettent d'abord en avant le fait qu'il n'existe pas de consensus entre les joueurs sur ce qui va et ne va pas dans le jeu, ni sur la priorité des améliorations jugées comme nécessaires et encore moins sur les suggestions de solutions à des problèmes récurrents ou occasionnels. Par ailleurs, ces propositions sont souvent jugées fantaisistes :

> Les forums, y'a de tout et n'importe quoi là-dedans, moi, je les regarde jamais, les joueurs sont jamais d'accord. » ; « moi en fait je m'en fous des forums, y'a des mecs qui râlent, y'a même des mecs qui râlent qui ont pas joué donc… c'est trop long à lire et c'est trop chiant. » ; « y'aura toujours des gens qui

> vont pleurer sur les forums, mais y'aura aussi toujours des gens qui ne parleront pas sur les forums pour dire que c'est mieux. C'est la communauté silencieuse.

Nous l'avons souligné lors du chapitre précédent, les forums ont effectivement leur dynamique propre, et sont par ailleurs investis par une population qui ne reflète pas forcément la base plus large des joueurs actifs.

I.3.2. La « fatigue de jeu »

Mais les plus productifs de ces joueurs sont particulièrement investis et performants dans la production de discours critiques. Ce faisant ils sont susceptibles d'être à la fois un atout et un problème. L'ambivalence de la perception de l'activité sur les forums comme utile ou comme nuisible est mise en avant par la relation qui se construit entre Stillnode et certains d'entre eux. L'un de nos informateurs est un personnage qui constitue en lui-même un exemple assez significatif des enjeux à l'œuvre passant par les forums de discussion autour d'un MMOG. Cet ancien bénévole particulièrement investi est sans doute l'une des figures les plus ambiguës de la communauté de joueurs d'*Age of Utopia*.

Adrien, 33 ans, est diplômé en histoire et a une expérience préalable de pratique de jeu de rôle en ligne, au travers d'univers tels qu'Ultima Online (1997, Origin System) ou Venise (1999, Cryo). Très investi dans l'univers d'Utopia et au sein du petit groupe de joueurs francophones attachés à animer et à défendre l'évolution de l'univers, il est peu à peu entré en opposition avec la direction du développement du jeu, ainsi qu'avec l'équipe de support client, qui a dû, après l'avoir accueilli comme bénévole, trouver le moyen de se séparer de ses services. Adrien incarne doublement un cas limite de la gestion des joueurs. D'une part, parce que l'approche du jeu de rôle qu'il défend et encourage donne une importance notable à l'érotisme, et que ce domaine d'expression et d'interaction entre les joueurs ne peut être officiellement soutenu par Stillnode[390]. Ce point est cependant toujours évoqué à couvert, et entre peu ouvertement dans les polémiques que son attitude déclenche. Plus problématique, est le fait que, pourvu de connaissance sur le projet et membre actif de la communauté, il est désigné par une part des membres de la gestion de communauté comme responsable de troubles importants survenus sur les forums officiels. Il y nourrit une critique qui, selon Frédéric notre responsable, devient trop « négative ». On ne peut

[390] Les joueurs qui participent à ce type d'activité revendiquent une approche « mature » du jeu de rôle et insistent pour distinguer les interactions dans le cadre d'un jeu de rôle érotique : qui reste dans la ligne narrative du jeu, du simple « cybersexe », comportement officiellement proscrit par les chartes de comportement en jeu. La sexualité dans les MMOG reste un sujet tabou, et une activité qui n'est tolérée que lorsqu'elle se rend invisible, c'est-à-dire lorsqu'elle a lieu dans le contexte d'échanges privés entre joueurs.

laisser cet espace d'information être accaparé par une minorité mécontente qui nuit à « l'ambiance » des communautés de joueurs. La gestion de communauté, et Stillnode par son biais, se sentent dans l'obligation de réagir. De nouvelles règles d'administration sont annoncées en novembre 2005, renforçant le contrôle des modérateurs, et Frédéric annonce cette modification d'approche sur le forum :

> Depuis quelques semaines, les forums ont été pollués par de gros threads de flaming et des trolls[391]; certains contiennent des commentaires utiles et constructifs, d'autres non. Cependant, d'une manière générale, l'atmosphère des forums s'est largement dégradée, et on reçoit de plus en plus de plaintes à ce sujet. (…) la situation actuelle commence à sérieusement restreindre les discussions constructives, et certains joueurs ont arrêté de poster sur les forums ou même arrêté de les consulter, pour éviter de se faire flamer ou de lire des threads de trolls interminables. De notre côté, il est de plus en plus difficile de recueillir un feedback cohérent des forums, car on doit faire le tri entre les flames et les commentaires ; l'ambiance générale sur les forums ne ressemble plus à celle du jeu. (…) Nous allons donc davantage faire appliquer les règles de nétiquette. Les threads de flaming seront fermés plus tôt, et les trolls/flamers seront bannis du forum pour un temps indéterminé s'ils persistent.
>
> – Novembre 2005, Annonce officielle, « Trolls et Flames », AoU

Ce changement est mobilisé un mois plus tard pour justifier le bannissement d'Alöni, le personnage d'Adrien, du forum. L'action provoque immédiatement des réactions très fortes sur les mêmes forums et Frédéric intervient une nouvelle fois pour justifier cette décision :

> Tout le monde est libre de donner son avis, et toute remarque est bonne à prendre. C'est en intégrant les commentaires, positifs ou négatifs, que l'on progresse. C'est la raison pour laquelle on a lu avec intérêt, pendant longtemps, les posts d'Alöni: il y avait toujours quelque chose à en apprendre. Aujourd'hui, Alöni fait montre de ce que l'on appelle la « fatigue de jeu », et ne fait plus montre de cette volonté d'être constructif que l'on appréciait.
>
> – Décembre 2005, intervention sur le sujet « Faites quelque chose », forum officiel, AoU

Tout en reconnaissant la contribution d'Alöni au jeu, Frédéric met en avant les conséquences négatives de ce qu'il désigne, au travers de l'expression « fatigue de jeu », comme un investissement qui dépasse le cadre de la pratique du jeu et qui apparaît donc déplacé. L'expression de fatigue de jeu, et la requalification des rôles qu'elle sous-tend, en supposant que les joueurs ne peuvent que jusqu'à un certain point seulement être investis dans Utopia, est très mal reçue et reste longtemps mobilisée dans les discours critiques des joueurs.

Le bannissement d'Alöni est donc *a priori* l'occasion pour Stillnode d'imposer une redéfinition des limites du pouvoir critique des joueurs. Mais l'argument de gestion de l'ambiance des forums prend effectivement appui sur des plaintes émanant des joueurs qui sont loin de tous soutenir ce

[391] La pratique du « troll » ou le fait de générer volontairement des discussions houleuses sur les forums de discussion est un sport largement répandu parmi les utilisateurs des espaces de discussion des jeux en ligne. Les « stars » des communautés de joueurs, leur audience et leurs partisans respectifs entrent également — parfois malgré eux — dans des jeux plus ou moins explicites, qui peuvent éventuellement inclure le jeu avec les membres de l'équipe de gestion de communauté.

joueur et ses discours. D'une certaine manière, cette redéfinition s'impose alors effectivement comme nécessaire à Stillnode. Cet événement va, par ailleurs, avoir des conséquences à long terme en contribuant au déplacement de la critique vers les forums alternatifs, qui acquièrent en cette matière une forme de légitimité. Très au fait de l'actualité du studio, la critique des choix de développement et de la gestion de communauté y va bon train. Ce qui déplaît à une autre partie des joueurs qui est allée jusqu'à accuser ces détracteurs de « conspiration » contre le jeu :

> Là où cela pose problème, c'est que pour la communauté francophone il n'y a que trois endroits où l'on peut vraiment se renseigner sur le jeu. Le forum officiel, et deux forums non officiels. Le forum officiel est contrôlé par Stillnode. Ce n'est donc pas une source de renseignement impartiale. Un joueur se tournera plus vers des forums non officiels. Et là il ne trouvera que des forums occupés en grande partie par les détracteurs qui ont fait fuir les amoureux du jeu. Chaque nouveau visiteur intéressé par le jeu visitant ces forums n'aura qu'une vision très noire d'Age of Utopia.
>
> – Juillet 2006, « La conspiration contre Stillnode », forum alternatif, AoU

I.3.3. L'ambivalence et la violence médiatique du forum

D'une part le forum constitue une source d'information orientée, mais réelle, qui peut *a minima* attirer l'attention sur un problème sur lequel il s'agira de « mener l'enquête » : « *Une « alerte forum », ça passe par un « informateur » quelqu'un qui voit, et qui sait décrypter (...) si le mec poste, c'est qu'il y a une attente* » (discussion avec Alöni). Le « bruit » produit par ces joueurs n'est pas ainsi toujours considéré comme nuisible. Ce n'est pas parce que la fréquentation des forums est reconnue assez unanimement comme insuffisamment représentative qu'ils ne constituent pas une ressource d'information importante pour Stillnode. Ils apparaissent bien au contraire comme une fonction de relais d'information, d'alerte, ou du moins de report et de mise en garde sur les défauts du produit, de la production, ou la qualité de « l'ambiance » de la communauté de joueurs.

> Y'a des fois des bons trucs, sur certains forums, y'a des joueurs qui disent : : ah ça serait pas compliqué de faire ci et ça et de filer ça. Et là tu dis : ouais effectivement, on peut le faire comme ci, comme ça et du coup, nous on le prend en compte, c'est évident. (…) C'est leurs besoins, c'est leurs envies.
>
> – Entretien avec Patrick, level design, AoU

Les forums sont aussi l'espace où les développeurs, par l'intermédiaire de l'équipe responsable de la liaison avec la communauté, sur ces sollicitations, ne peuvent parfois faire autrement que d'apporter des réponses aux attentes des joueurs, réponses « officielles » principalement parce que les forums ont une caractéristique d'archive publique.

D'autre part, il faut imaginer un support client dans lequel chaque réclamation serait non seulement publiée, mais également accessible à l'audience totale des utilisateurs, pour apercevoir

l'enjeu de la publicité de cette information : les forums officiels sont une place importante de l'activité du métajeu qui organise les échanges entre joueurs de la communauté et il s'agit de ne pas laisser se dégrader cet espace. Enfin, une attention et une prise en compte de la part des « *devs* » sont fortement attendues par les joueurs. Le jeu peut alors aussi consister à générer les conditions favorables pour attirer l'attention et déclencher une intervention officielle : « *il y a le côté : Attention, j'écris sur le forum, donc c'est grave* » (discussion avec Frédéric, gestion de communauté). Il faut donc à la fois prendre en compte les alertes forums, distinguer les messages du bruit, y répondre avec pertinence et connaître suffisamment les dynamiques de fonctionnement du support et des communautés qui y sont actives pour communiquer en retour sans risque de heurts.

Les forums constituent une interface directe et violente pour l'ensemble des participants. Ils restent un outil d'information conséquent, mais ne peuvent suffire, dans le cas de Stillnode du moins, à la médiation entre les concepteurs d'*Age of Utopia* et ses joueurs. Adrien, qui est bien au fait des limites de ce support le souligne lors d'un entretien:

> Sur un forum, tout est simplifié à l'excès, c'est comme une télévision : on adore zapper, mais on déteste réfléchir. Autrement dit : pour atteindre les idées simples, il faut passer par une phrase compliquée.... que par définition seule une minorité sera capable d'entendre (...) c'est pas vraiment une place publique... enfin, c'est autant une place publique qu'un panneau d'affichage associatif dans la rue, il n'y a pas « tout » ce qui se dit entre citoyens, loin de là. (...) Cela dit ça donne une idée de ce qui se passe « en dessous ». Encore faut-il comprendre comment ça s'articule.
>
> — Entretien avec Adrien, joueur et ancien bénévole, AoU

À ce propos, Valérie Beaudoin et Julia Velkovska avaient déjà souligné à la fois la singularité du mode asynchrone de communication qu'est le forum et combien sa pratique devait être comprise comme inscrite dans un « cadre de participation » plus large, et l'articulation avec celle d'autres outils et modes de communication[392]. L'observation des forums de Stillnode met ainsi très bien en lumière l'existence d'une tension entre conception et usage. Si l'on s'arrête néanmoins à leur observation, il est impossible de comprendre comment celle-ci est maintenue : c'est en s'intéressant à l'ensemble complexe d'articulations entre outils, règles et rôles strictes, mais aussi entre personnes et relations personnelles qui constituent le dispositif de médiation, que l'on arrive à saisir comment joueurs et concepteurs peuvent construire et maintenir une distance raisonnable.

[392] (Beaudoin et Velkovska 1999)

II. UN DISPOSITIF DE MEDIATIONS

Si les forums expriment souvent les cris des joueurs et permettent la diffusion officielle des messages des concepteurs, il existe un dispositif complémentaire qui fonctionne sur le mode du « chuchotement ». Le support client s'appuie majoritairement sur la contribution des joueurs au travers d'un système de bénévolat[393]. Les bénévoles sont des joueurs particulièrement investis, sélectionnés pour assurer un certain nombre de tâches auprès de l'ensemble plus large des joueurs. Pour les responsables du support client, qui les ont en charge, les bénévoles forment en fait une sous-communauté au sein de la communauté de joueurs qu'ils doivent gérer, de façon à assurer la gestion des problèmes les plus courants rencontrés par les autres joueurs et laisser ainsi aux professionnels la gestion des cas les plus complexes. L'activité des bénévoles est encadrée par un certain nombre de règles et rendue possible grâce à des « privilèges » octroyés par des outils développés dans ce but précis, règles et outils élaborés et évoluant au fil du temps et des modifications sur le produit. Le déploiement non d'une simple interface de médiation, mais d'un ensemble complexe de relations et d'outils, dont le recours au bénévolat, qui permet d'établir un continuum entre le statut de joueur et celui de développeur, nous amène à questionner les enjeux pour le partage du monde de jeu, de la mise en place de ce dispositif.

II.1. Le chuchotement des bénévoles

Les bénévoles apportent un support technique, ils disposent d'outils (commandes spéciales, bases de données) permettant d'apporter une réponse à un joueur rencontrant une difficulté avec le programme du jeu. Mais les bénévoles interviennent également dans la régulation des conflits entre joueurs. De manière plus générale, ils sont les représentants en jeu de la société, ou du moins de sa gestion de communauté. En contrepartie, ils disposent d'un accès gratuit au jeu, ainsi que de compensations symboliques, constituées entre autres par les « privilèges » liés à leur fonction. L'organisation de ce groupe particulier est, chez Stillnode, extrêmement hiérarchique. On y compte quatre rangs de volontariat auxquels correspondent des fonctions plus ou moins complexes de support. Pour bon nombre des joueurs qui deviennent bénévoles, il y a une

[393] Qui n'est pas sans rappeler celui du monde associatif, et notamment du fonctionnement des associations sportives, ainsi qu'a pu les étudier Gary Alan Fine

motivation à progresser dans cette hiérarchie afin d'acquérir davantage de responsabilités et donc de privilèges, espérer parfois être un jour être réellement engagé par la société. Ils représentent en fait ou du moins sont présentés comme une sorte « d'élite » au sein de la population de joueurs.

Ce système constitue bien entendu d'abord une économie considérable en personnel pour la société en assurant une forme de support de client à client, mais au-delà de cette économie, il présente un nombre certain d'avantages qualitatifs pour le service assuré envers les joueurs. Ces « utilisateurs informés » en quelque sorte, sont en effet plus à même d'aider les joueurs dans les difficultés qu'ils rencontrent parce qu'ils connaissent le produit, et son usage, en tenant compte des évolutions régulières dans le temps de ce dernier que l'on doit aux nouvelles implémentations et aux effets de bord :

> La meilleure façon en fait de pouvoir aider un joueur, c'est d'avoir géré le problème toi-même. (…) l'interface [du jeu] va changer, les commandes vont changer en fonction des privilèges que tu vas avoir. (…) La meilleure façon d'être sûr de ce que le joueur voit, c'est d'être [connecté] comme lui avec un compte joueur. »
>
> - Julien, support client, AoU

La double approche du produit par les bénévoles, côté joueur et côté support est au cœur de leur utilité pour le service. Mais ces bénévoles ont encore et surtout, au-delà de leur rôle de support technique, des fonctions qui touchent à leur connaissance intime des communautés de joueurs, assurant pour ces dernières une animation continue et pour la gestion de communauté, une veille constante sur l'ambiance en jeu.

II.1.1. Rester en jeu : établir un continuum entre le statut de joueur et celui de développeur

> Si l'on s'approche ou si l'on s'éloigne trop de la réalité, alors l'activité perd sa qualité de jeu. Quand en est-on trop loin ou trop près ? Je n'ai pas de réponse à cette question.
>
> — Fritz Redl.[394]

Le fait que le support et la gestion des communautés de joueurs soient, pour employer une métaphore, dans la part immergée de l'iceberg du dispositif de gestion des joueurs, assurés par des utilisateurs permet également – au-delà des aspects qualitatifs et financiers – de maintenir une continuité de l'activité de jeu, ce qui nous ramène à la nécessité de « préserver l'intégrité de l'univers modèle ». Autrement dit, de ne pas sortir du jeu, y compris lorsqu'il s'agit d'avoir à

[394] Fritz Redl, 1956, cité dans « Fun in Games » (Goffman 1961:64)

réguler et à assurer le bon déroulement de ce dernier, et y compris dans les plus hauts degrés de la pyramide hiérarchique du support [395] :

> Quand je parle sur le [canal de chat principal] ou même aux bénévoles, je parle jamais un anglais littéraire, je parle un anglais l33t [396] (…) J'y vais cash, je suis un joueur, y'a pas de temps à perdre (…) et le fait de parler comme ça, pour moi déjà c'est plus facile, vu que je suis habitué (…) et ça leur permet de voir que chez Stillnode y'a des joueurs, parce que : il connaît le langage, il connaît les termes.
>
> - Entretien, Fabien, responsable de la gestion de communauté, AoU

L'utilité à ne pas sortir du jeu, et la souplesse de résolution des conflits que celle-ci autorise est bien mise en avant dans l'exemple déroulé lors du chapitre précédent de la petite serveuse qui voulait passer derrière le bar. On a montré que l'un des problèmes posés par ce genre de situation à Stillnode est le risque à intervenir directement et à prendre parti officiellement dans l'interaction avec les joueurs. L'intervention d'un membre de l'équipe d'animation auprès du joueur concerné, suite à l'emportement du débat sur le forum, permet ici d'apaiser la tension en établissant un dialogue et donc une forme de reconnaissance, sans sortir trop violemment du cadre du jeu qui définit également les autorités respectives des participants comme joueurs ou comme maîtres du jeu. Le dialogue entre le joueur et le bénévole qui a lieu sur le client officiel de chat en ligne du jeu est archivé par le premier, qui en poste une capture d'écran sur le fil de discussion (on note au passage le choix du mode d'archivage : l'échange aurait pu simplement faire l'objet d'une copie, mais la capture d'écran tient ici lieu de preuve de son authenticité). Ci-dessous l'échange que laisse lire cette capture d'écran, et que l'on a fait le choix de retranscrire ici pour plus de lisibilité :

> Bénévole : Bonsoir ☺
>
> Bénévole : je fais partie de l'équipe d'animation ☺
>
> Joueur : Et bien bonjour ☺
>
> Bénévole : Je viens de lire votre réaction sur le forum officiel ☺
>
> Joueur : ah, nickel.
>
> Joueur : Et ?
>
> Bénévole : Je tenais à nous expliquer un peu ☺
>
> Joueur : Autant pour moi que pour vous…
>
> Bénévole : Le choix de ne pas vous téléporter directement derrière le bar appartient à Stillnode et doit être *a priori* avant tout technique. Toutefois, sachez que l'équipe d'animation soutient votre démarche de faire office de serveuse ☺

[395] L'organisation du groupe de bénévole et son fonctionnement sont d'ailleurs eux-mêmes chez Stillnode revendiqués comme étant calqués sur et issus de l'expérience de la gestion de groupes importants (guildes) de joueurs sur des MMOG.

[396] Le *leet speak*, *l33t speak*, ou *1337 5p34k* (de *elite speak*) est à l'origine un langage codé à partir de l'utilisation de caractères alphanumériques ASCII. Son origine est contestée, mais sa première utilité aurait été celle de maintien d'une frontière entre initiés d'une certaine culture informatique et nouveaux entrants. Des formes dérivées en sont aujourd'hui utilisées dans l'univers du jeu en ligne.

Joueur : Avant tout ne croyez en aucun cas que je sois de mauvaise foi ou contraire ou anti quelque chose, je ne suis rien de tout ça, simplement un mordu de jeux vidéo depuis mon enfance..

Bénévole : Nous vous l'avons d'ailleurs montré lors de l'affichage des listes, non ?

Joueur : quelle liste ? La liste des élections ?

Bénévole : Oui ☺

Joueur : oui, j'en étais d'ailleurs honoré…

Bénévole : l'ancienne générale de la guilde (…) vous a félicité pour en quelque sorte officialiser votre rôle ☺ toute l'équipe trouve l'idée remarquable ☺

Joueur : Merci ça fait plaisir

Bénévole : J'espère que l'obligation de ne pas être derrière le bar ne refroidira pas votre initiative ☺ et entre-nous, les homoncules ne comptaient de toutes façons pas tous aller au bar pour être servis ☺

Joueur : Bien sûr que non, mais voilà pour moi derrière le bar, c'est un peu plus… j'aurais presque fait partie du décor… et pour un RP je trouve ça particulièrement « terrible » (…) Enfin en étant derrière le bar je trouvais que ça faisait plus officiel… C'est ça que je voulais dire…

Bénévole : En tout cas, merci pour ce que vous faites ☺ Et pensez bien que nous faisons tout de notre côté à Nint pour aller dans ce sens. Nous réfléchirons par contre pour faire des choses faisables avec vous si vous êtes d'accord ☺

Joueur : je voudrai tellement réveiller la communauté RP si vous saviez…

Joueur : bien entendu (…) j'en serai honoré

Bénévole : Entendu ☺ A très bientôt alors ! Et bonne soirée sur Oniris ☺

Joueur : Merci à vous aussi ;-)

L'échange est court (une dizaine de minutes), mais ce chuchotement, par opposition au bruit créé par le même sujet sur le forum, suffit au bénévole à repositionner au sein du jeu lui-même l'enjeu de la reconnaissance de l'initiative. D'une part, il marque une distance entre la responsabilité de l'animation du jeu et Stillnode, d'autre part, il rappelle que la prise en main du rôle de serveuse a été reconnue dans le cadre des animations en jeu. Il souligne la proximité et la reconnaissance de l'activité et de la créativité des Songeurs tout en s'imposant comme intermédiaire entre ceux-ci et Stillnode.

II.1.2. Les bénévoles restent des joueurs à surveiller

Mais si les bénévoles sont un atout certain pour la gestion de communauté en assurant une forme de relais souple pour celle-ci parmi la communauté plus large des joueurs, ils n'en restent pas moins une source potentielle de difficultés et de dérives pouvant mettre en danger l'exploitation du produit.

Y'a la communauté de joueurs et puis après y'a la communauté de bénévoles, c'est une centaine de joueurs spéciaux, et qu'il faut, ben caresser dans le bon sens, c'est une communauté complète avec ses

> crises, ses hauts, ses bas (…) C'est… comme une ville ou comme une famille ou comme une mafia, et faut faire gaffe à ce que ça tourne bien.
>
> — Entretien, Fabien, responsable de la gestion de communauté, AoU

Un bénévole est, pour les responsables du support client, certes un joueur qui offre gracieusement son implication et son temps au bénéfice du produit et donc de la société, mais c'est aussi un utilisateur sur le mode de l'agent double, bénéficiant de pouvoirs et de connaissances supplémentaires sur lequel on dispose d'un contrôle faible. Or la tentation d'utiliser ces pouvoirs et connaissances à son profit ou à celui de ses camarades de jeu est forte. Cette tentation est d'ailleurs qualifiée usuellement de *God Syndrom* ou Syndrome de Dieu : « *C'est-à-dire qu'on te donne les pouvoirs de Dieu sur un jeu (…) et une fois que tu as ça, tu as envie de les tester, et une fois que tu les testes, tu as envie de les mettre en pratique sur d'autres choses.* » — Entretien, Julien, assistant du support client, AoU.

Afin de repousser les contraintes liées au statut particulier des bénévoles, et notamment les risques d'abus et de triche, ceux-ci sont soumis à un contrat avec la société qui fixe certaines clauses de non-divulgation et impose de séparer et de garder secrètes les identités de joueur et de bénévole. Par ailleurs, la sélection de ces bénévoles est cruciale et fonctionne sur le mode de la cooptation doublée d'une « mini-enquête » sur l'historique du joueur. Chaque joueur fait l'objet, dès lors qu'il est rentré en interaction avec le support client de la création d'une fiche de renseignement individuelle, ouverte à l'écriture pour tous les bénévoles et lisible par les plus hauts degrés de la hiérarchie. Les règles de fonctionnement du bénévolat, les processus et la hiérarchie sont donc extrêmement stricts. Cependant, de nombreuses démarches de l'ordre de la contre-règle, ou pour ainsi dire de la « soupape de sécurité » sont également volontairement entreprises par le sommet de cette hiérarchie, afin à la fois de mener à bien la gestion de la communauté, d'avoir plusieurs sources d'informations et d'exercer une veille plus exhaustive sur les sous communautés de bénévoles et de joueurs. Ainsi en est-il de l'existence d'une adresse mail mise à disposition des joueurs, directement et exclusivement consultée par le responsable de la gestion de communauté, qui assure qu'un problème de comportement non signalé par le prestataire ou les bénévoles pourra être reporté, ou encore de l'établissement progressif de relations privilégiées avec certains bénévoles :

> J'ai des bénévoles dans chaque communauté, desquels je suis super proche et y'en a qui en savent plus que certains maîtres du jeu, parce que… ils posent les bonnes questions (…) Ils sont là depuis longtemps, j'ai pu voir si c'était des enfoirés ou non ou s'ils suivent notre philosophie à Stillnode, ou du moins au support client celle qu'on veut faire passer (…) en fait je crée une autre mini pyramide (…) y'a certaines personnes comme ça… « c'est bizarre », ils savent plus de trucs que les autres, et donc ils s'imposent en leaders dans leurs mini communautés de bénévoles, ils se font respecter, ils se font écouter, du coup, ça déborde forcement sur les joueurs aussi.

– Entretien avec Fabien, responsable de la gestion de communauté, AoU

Le pôle du support client, on peut le constater, est ainsi loin d'assurer simplement un soutien technique à la clientèle. Il met en place des processus de régulation dans l'espace du jeu et hors de celui-ci, en ligne, des interactions entre joueurs, via notamment une sous communauté choisie de joueurs bénévoles. Il assure également une médiation entre les développeurs et les joueurs en préparant les équipes de bénévoles à l'arrivée de nouveautés, et en transmettant aux interlocuteurs pertinents une information et des outils, qui restent cependant très sélectifs :

Au niveau volontaire, *tu restes un joueur*, donc y'a forcément des choses que tu ne sauras jamais, et y'a forcément des outils que tu ne verras jamais.

— Entretien avec Julien, assistant support client, AoU.

D'un autre côté, il centralise l'information en temps réel sur l'évolution des communautés, les événements en jeu, via les retours des bénévoles et des rapports hebdomadaires rédigés par le plus haut niveau de leur hiérarchie. Il a ensuite un rôle décisif de filtre en ayant la capacité de recourir à des sources privilégiées d'information qui permet de « documenter » en quelque sorte cette dernière, et enfin en remonte une part minimaliste, si cela est jugé nécessaire, à l'équipe de développement.

Si les forums prennent l'apparence de « panneaux d'affichage » publics pour reprendre l'expression d'Alöni, avec le bruit important qu'ils génèrent, les bénévoles, assurant eux aussi un relais d'information et de communication à double sens, prennent pour leur part l'apparence de billets circulant en sous-main. Bien souvent la circulation et la vérification de l'information y sont plus rapides mais, les précautions et règles strictes liées à la gestion des bénévoles le soulignent, ils ne sont pas une source d'information plus « neutre » que peut l'être le forum, qui offre donc une alternative prenant en compte une part plus large des joueurs. Entre cris et chuchotements, l'existence parallèle de ces deux relais de communication contribue à une souplesse qui semble nécessaire dans l'interaction entre joueurs et développeurs.

II.2. Les enjeux du travail de médiation

Tu vois, y'a des joueurs qui ont aimé, adoré ce jeu, avant, pendant, et après sa sortie. Ils étaient tellement enthousiastes par les déclarations de Stillnode, qu'ils ont construit beaucoup de choses IG (In Game : en jeu), des animations des histoires, etc. Et certains officiellement, qui étaient bénévoles à l'époque. Seulement quelqu'un ou quelque chose a détruit tous ces rêves.

> Le retour a paru bien fade. Et il y a eu surtout un grand sentiment d'injustice devant tant de gâchis. Beaucoup sont partis, alors qu'ils avaient donné tant de temps à ce jeu.
>
> — Juin 2006, « Stillnode, ça en est où ? », Forum officiel, AoU.

La médiation est à la fois la création d'un lien et le maintien d'une distance. On a jusqu'ici montré l'existence d'un effort important de travail de maintien de cette distance au travers du déploiement d'un dispositif de médiation entre Stillnode et ses joueurs. Nous interrogeons enfin les enjeux du maintien de cette distance, et donc du travail de médiation. Le type d'opération que l'on observe chez Stillnode a notamment été étudié par Dominique Cardon au travers du travail qui contribue à la sélection et à la construction d'un discours critique dans l'émission de RTL « Les auditeurs ont la parole »[397], analyse que l'auteur intitule très justement « Comment se faire entendre ? ». Dominique Cardon s'y intéresse notamment au rôle des opérateurs qui qualifient, sélectionnent les interventions des auditeurs, et opèrent avec les intervenants un travail de redéfinition du discours pour l'adapter à un registre critique, qui est marqué par une forme particulièrement poussée de distanciation[398], avant de le transmettre. Dans le cas de Stillnode, ces opérations nécessaires de transformation ou de traduction pour rendre les messages audibles ne peuvent être faites en amont : le discours des joueurs sur le forum n'est pas l'objet d'un tri *a priori*. En revanche, la chaîne de médiations qui opère au travers du support client et de la gestion de communauté dévoile l'existence d'un travail de tri et de traduction du discours des joueurs est sensiblement identique. Ce travail est essentiel pour que d'une part, la conception soit en mesure d'entendre la relation des joueurs au jeu, et d'autre part, que les joueurs puissent entendre la structure établie par Stillnode comme légitime et donc puissent continuer à jouer.

D'un côté, des joueurs qui ont souvent une approche idéalisée de la production d'un jeu vidéo (idéalisation proche de celle de productions cinématographiques), qui sont extrêmement attachés au produit et qui ont chacun des rêves et des ambitions pour ce dernier, de l'autre des développeurs qui ont également leurs rêves et ambitions pour le produit, mais qui sont de leur côté soumis à des contraintes tout à fait concrètes d'organisation du travail et de production :

> Ben, le problème des joueurs c'est qu'ils ont droit à la parole, mais qu'il y a des gens dans les sociétés qui ont d'autres idées, et qui ont pas forcément les mêmes idées que les joueurs. Donc autant les idées des joueurs nous on les garde, elles sont toutes dans une base de données, autant c'est pas dit qu'on les regarde souvent : ou qu'on ait besoin de les regarder souvent, ou qu'on ait le temps de les regarder souvent.
>
> — Entretien avec Julien, assistant support client, AoU.

[397] (Cardon 1995)

[398] Voir à ce sujet l'introduction au numéro dans lequel est inscrit cet article : « Parler en public », dans laquelle Cyril Lemieux, Jean-Philippe Heurtin et Dominique Cardon établissent une typologie des régimes de la prise de parole en public. (Lemieux, Heurtin, et Cardon 1995)

Les joueurs doivent être d'une certaine manière « protégés » des informations de coulisse relatives à la production, autant que les sociétés se protègent de la diffusion de ces dernières :

> Je crois qu'on peut dire qu'il n'y a aucune boîte de jeu qui a un mode de communication parfait, ne serait-ce qu'avec les bénévoles, et encore moins avec les joueurs. (…) y'a des choses que tu peux pas communiquer parce que tu peux pas, en fait, gérer l'information si tu travailles pas avec une personne en qui tu peux avoir confiance – mais c'est pas le cas.
>
> — Entretien avec Julien, assistant support client, AoU.

Mais les développeurs sont eux aussi « protégés » d'une confrontation directe avec les retours des utilisateurs sur le produit :

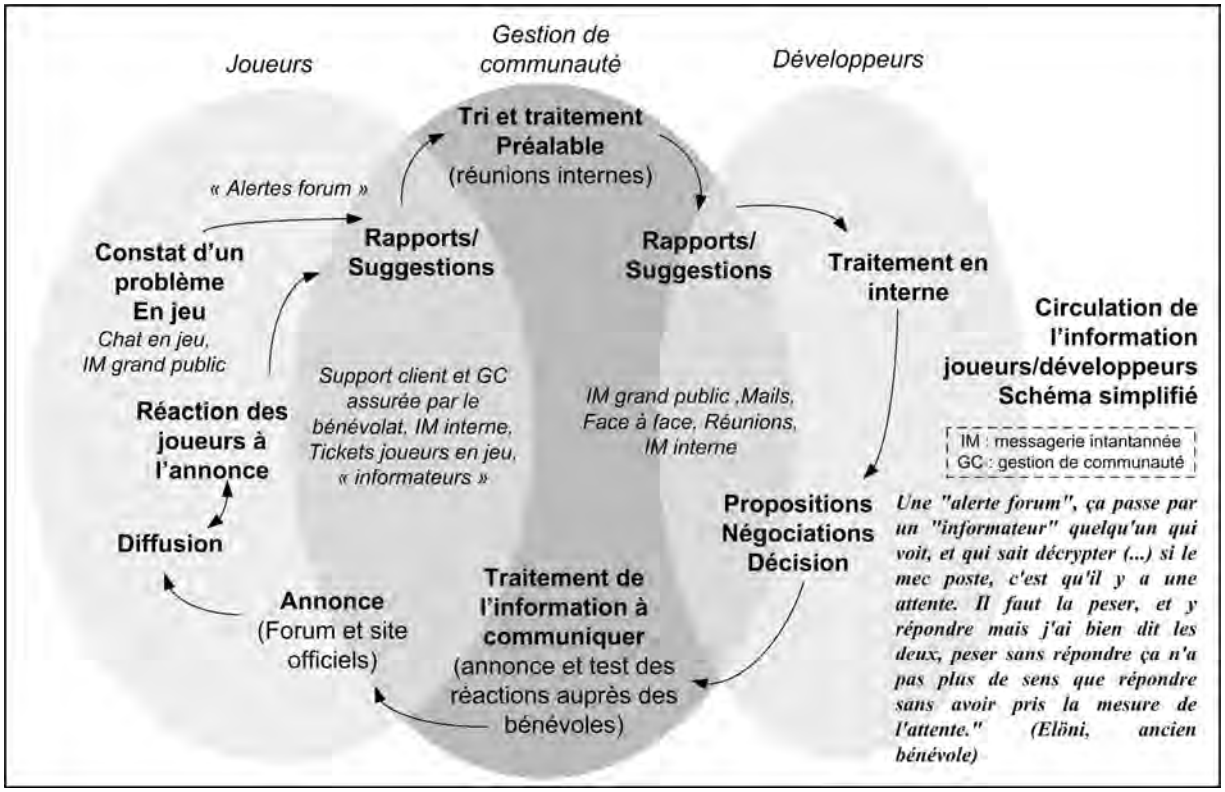
> (…) Les développeurs n'ont aucune idée de comment les joueurs nous contactent, des fois on a des retours très positifs, des fois on a des retours extrêmement méchants ou agressifs. Les développeurs ils sont, on va dire, dans leur « cave » en bas, ils font leurs trucs, ils viennent le matin, ils repartent le soir, ils ont fait leur boulot, quoi.
>
> — Entretien avec Julien, assistant support client, AoU.

Au fait, à l'écoute du discours des responsables de la gestion de communauté et des services en ligne on éprouve parfois le sentiment que ni les joueurs, ni les développeurs ne sont à même de produire un avis pertinent sur la conception. D'un côté :

> Le joueur ne sait pas ce qui est bon pour lui. Sinon il serait game designer, il serait pas joueur, c'est aussi simple que ça. » Et de l'autre : « [les développeurs] ils sont fournisseurs de service, hein. On leur dit de quoi on a besoin et ils le font. Ca va pas plus loin que ça. Ce sont des ingénieurs, ils ne sont pas créateurs de jeux.
>
> — Entretien avec Fabien, responsable de la gestion de communauté, AoU.

Il y a bel et bien une mise à distance des développeurs et des joueurs. Le rapport des concepteurs aux joueurs peut même apparaître de prime abord — ou en tout cas être vécu en interne — comme superficiel et avant tout fonctionnel. Et pourtant, un regard attentif porté sur les deux outils de gestion de communauté que sont les forums et la sous communauté de bénévoles dévoile une interaction réelle et une influence mutuelle des deux sphères l'une sur l'autre. Mais sans que la relation concepteurs/utilisateurs puisse être directe, il faut bien, pour trier, peser, interpréter et traduire l'information massive disponible un certain nombre d'outils d'information, de communication et de personnes qui deviennent alternativement porte-paroles des deux sphères. Une vision simplifiée, mais globale de ces processus est proposée par le schéma suivant :

Figure 20 – Gestion de la circulation de l'information « joueur » par Stillnode



Partons de l'exemple d'une circulation d'information initiée par les joueurs. Après une mise à jour apportant des modifications sur divers systèmes du jeu, les joueurs constatent empiriquement une modification non annoncée des caractéristiques d'une matière première d'artisanat (une réduction de la qualité des objets produits en jeu grâce à celle-ci). Ne sachant s'il s'agit d'un effet volontaire ou d'une conséquence imprévue par les développeurs, ce fait sera signalé, discuté et reporté progressivement aux responsables de la gestion de communauté, via le dispositif du support client, l'interaction avec les bénévoles, et sur les forums officiels. La gestion de communauté va alors rechercher une information à ce sujet auprès des responsables du développement en rapportant éventuellement également les suggestions émises à ce sujet par les joueurs. Les responsables du développement, après une enquête et des discussions en interne pourront rendre compte aux responsables de la communauté, d'un état des lieux (est-ce un effet de bord ou pas ? À quoi est due cette modification ?), et des possibilités de réaction qui seront discutées, négociées, quant à la position des « devs » sur la question (laisser les choses en l'état ; retour aux caractéristiques de départ de la matière première ou compensation par une présence accrue de cette dernière ; s'il y a modification, quand peut-on l'envisager ? Etc.). La gestion de communauté travaillera ensuite aux modalités de la communication de cette position, en la « testant » éventuellement auprès de bénévoles « fiables ». Cette information ainsi traitée et sélectionnée est

inégalement distribuée selon leurs statuts aux bénévoles du support client qui assureront une diffusion à la fois souple et « à la demande ». Les réponses officielles sur le forum ou le site pourront quant à elles être au préalable soumises à validation par les responsables de l'entreprise. Afin de boucler la boucle, cette diffusion va pouvoir générer à son tour de nouvelles réactions qui suivront éventuellement le même parcours.

Ci-dessous quelques extraits de réactions sur le forum officiel à un problème similaire (titre du sujet de discussion, apparu le18 juin : « Stillnode et l'art de *nerfer* [revoir à la baisse des caractéristiques[399]] sans prévenir » :

> **Joueur 1 (18 juin, 2h 46):** (…) Vous criez partout que vous allez booster une matière première, par contre quand il s'agit de baisser les stats des autres là, vous dites rien. Vous nous mettez encore devant le fait accompli, c'est du gros n'importe quoi, enfin on est habitué maintenant… Alors gros -1 Stillnode : la demi-mesure tu connais pas, et prévenir les joueurs quand ça t'arranges tu le dis bien haut et sinon tu te tais…
>
> *Suivent 61 posts (dont certains au langage peu châtié, des discussions autour de l'artisanat, et un débat sur le sens et la traduction possible du terme « nerfer »). Un œil averti remarquera au passage une intervention de l'assistant du Community Manager, tentant parmi d'autres de calmer le débat, et ce, sous son identité joueur :*
>
> **Joueur 2 (18 juin 11h40)** : c'est peut-être un nerf, c'est peut-être un bug aussi. Est-ce que tu as fait la démarche de contacter le support pour savoir si ce changement était volontaire ou pas?
>
> *… Avant une réponse du Community Manager, qui utilise une citation pour introduire son texte :*
>
> **CM 1 (19 juin, 12h52) :** Après vérifications ce matin, il s'agit effectivement d'un bug. [Cette matière première] n'était pas censée être modifiée. Nous corrigerons la valeur dans un prochain patch pour la ramener à 20%.
>
> **Joueur 1 (19 juin 1h19)** : Merci [pseudonyme du CM] pour la réponse. Et toutes mes sincères excuses à Stillnode.

Le délai écoulé entre l'appel du joueur et la réponse officielle correspond ici au temps nécessaire pour suivre le processus décrit précédemment. Ce nouvel exemple d'intervention des joueurs pallie l'inconvénient d'une schématisation qui fournit une vision encore trop linéaire des interactions et médiations entre joueurs et concepteurs. On prend ici par exemple difficilement en compte le fait que pendant qu'un dialogue et une série de négociations sont établis entre la gestion de communauté et le développement, ni le temps, ni le jeu, ni la communication avec ses utilisateurs ne s'arrêtent. La présence des intermédiaires, des bénévoles disposant d'un double statut, tout comme l'existence d'une graduation de ces statuts et leur proximité de ce fait plus ou moins forte avec l'une ou l'autre des sphères, s'avèrent sur ce point tout à fait cruciaux. Le statut

[399] L'origine de cette expression spécifique au jargon des MMOG serait à attribuer à une utilisation détournée du nom de marque « Nerf » qui produit des jouets de guerre (épées, etc.) dont les armes, inoffensives, sont réalisées en mousse. Un joueur qui possède une épée dont les caractéristiques ont été revues à la baisse lors, par exemple d'une mise à jour, dira ainsi que son arme a été « nerfée », signifiant par là qu'elle est devenue tout aussi inoffensive qu'une épée en mousse. Par extension chaque modification à la baisse peut être qualifiée de « nerf ».

de joueur, qui établit une frontière symbolique forte dans le droit à l'information, semble ici s'atténuer progressivement en parallèle de la prise de conscience des contraintes de la production, qui va d'ailleurs généralement de pair avec une réduction sensible et spontanée de l'activité en jeu. Même si la position d'intermédiaire peut être amenée à évoluer dans le temps, assurer la charge d'une communication entre ces sphères demande idéalement le recours à des personnes capables de se projeter tout autant vers l'usage que vers la conception – et bien entendu, de pouvoir soutenir la difficulté et la violence occasionnelle de ce positionnement ambigu :

> Les clients d'un manager de communauté sont à la fois les développeurs et les abonnés actuels, non l'un ou l'autre. (…) Vous pouvez déplorer combien les joueurs sont INGRATS et combien JAMAIS les développeurs ne vous écoutent, mais vous ne tiendrez pas six ans à la tâche si ne vous ressentez que de la haine.
>
> — Sanya M. Weathers.[400]

Le travail de sélection et de traduction opéré sur les requêtes émises par les joueurs comme sur les communications émanant de l'équipe de développement, renégocie en permanence, pour reprendre l'expression, une suspension du discrédit[401]. Suspension du discrédit des développeurs vis-à-vis de ces joueurs qui « ne savent pas ce qui est bon pour eux » et dont les plaintes régulières et souvent peu diplomates « ne sont pas représentatives de la communauté silencieuse ». Mais suspension du discrédit également des joueurs vis-à-vis des développeurs qui « sont des ingénieurs », et peuvent difficilement se projeter vers une approche « joueur » du produit.

> *Eux, ils construisent une Formule 1, c'est pour les joueurs, et nous on est le stand. Mais le truc, la plupart du temps c'est que eux, la Formule 1, ils l'ont jamais conduite, donc ils savent pas qu'à 230 km/h, dans le virage, la voiture part en vrille et ça nous on sait, on leur dit.*
> *- Fabien, responsable de la gestion de communauté*

Roland Canu et Caroline Datchary, en s'intéressant au site de production d'information Médiapart ont montré comment la négociation des rôles respectifs des journalistes et des lecteurs-contributeurs est mise en avant par l'analyse d'un fil de discussion de forum.[402] Nous étendons ici ce constat à l'analyse du continuum de médiations observé dans le cas d'Utopia, et à la tension qu'il contribue à maintenir entre les rôles des joueurs et ceux des concepteurs. Obtenir

[400] Billet du blog *Eating Bees*. Sanya M. Weathers a occupé la fonction de *Director of Community* pour Mythic Entertainement (*Dark Age of Camelot*) durant six ans. (Weathers 2007)
[401] *suspension of disbelief* : littéralement « suspension de l'incrédulité », considérée comme une condition nécessaire à l'activité ludique.
[402] (Canu et Datchary 2010)

l'information utile, la peser et en déterminer une réaction pertinente doit être compris comme un enjeu autant pour les développeurs que pour les utilisateurs d'univers ludiques en ligne, et c'est peut-être ce qui fait la particularité de l'interaction entre utilisateur et concepteur pour ces produits : on ne doit jamais vraiment sortir de l'activité de jeu. La description du cas de Stillnode révèle à cet égard que la connaissance des communautés de joueurs et de l'évolution du produit en exploitation est toujours doublée d'une tentative de gestion, ou du moins d'orientation de ces derniers. La relation entre concepteurs et utilisateurs consiste en fait en grande partie, schématiquement, en des circulations à double sens via différents filtres pour la diffusion à terme d'une connaissance sélectionnée, informée et transformée, considérée comme pertinente. L'observation révèle également non pas une interaction directe des concepteurs avec les utilisateurs, ou uniquement privilégiée avec certains d'entre eux, mais un continuum d'implication progressive de ceux-ci qui disposent de statuts, d'accès à l'information et aux outils qui diffèrent et évoluent en fonction de leurs proximités respectives au produit et/ou à son développement, et de la fiabilité dont on estime qu'ils ont pu faire preuve auprès des nœuds de médiations que sont la liaison avec la communauté ou le support client.

La médiation est organisée de façon à proposer des formes multiples et souples autant de traitement que de diffusion de l'information. Il existe une tension permanente et perceptible entre une protection de l'information vis-à-vis des utilisateurs et le besoin de communication avec ceux-ci, afin de garantir une qualité optimale au produit, mais aussi parfois de compenser le manque de certaines ressources de production, voire tout simplement de développer un dialogue qui anime le jeu et sa communauté. Ainsi, on tente à la fois de conserver le rapport d'une entreprise à des clients, d'éviter les pièges des stratégies individuelles des joueurs, et de ne pas freiner la production par une mauvaise estimation de la pertinence de leurs doléances. Le fait que les retours des utilisateurs et les réactions des développeurs se déroulent ici dans un relatif « temps réel », et sur le mode de l'urgence, tout en ayant des conséquences potentiellement irréversibles, accroît encore la nécessité de « peser » l'information, qu'elle soit reçue ou émise.

En somme, chacune des parties paraît se protéger d'une confrontation trop directe à l'autre, tout en tendant vers elle. Cette configuration avance bien à la fois la nécessité des médiations, et les dilemmes que pose le déploiement de celles-ci. Les formes de médiations que l'on peut observer dans les MMOG, qui varient selon les produits, mais se retrouvent sur leurs raisons et fonctions principales, empruntent à des formes connues par ailleurs : service après-vente, consultation des citoyens dans un plan d'urbanisation, réception du courrier des lecteurs ou des auditeurs pour des médias plus classiques. Néanmoins, elles cumulent les particularités de plusieurs médias et cadres de relations entre fournisseurs et bénéficiaires d'un service, et doivent actuellement se construire

une identité propre. Rejetant l'illusion d'un dialogue paisible et ouvert, le maintien d'une distance raisonnable entre les joueurs et les développeurs, le cloisonnement strict et le nivellement de l'organisation des médiations ne sont pas sans rappeler le travail sur la publicité de Hennion et Méadel, et leur mise en évidence du rôle des dispositifs et processus complexes amenant à dépasser une approche linéaire de la relation pouvant être établie entre produit et consommateur[403]. Ici, ces médiations interviennent non au stade de la rencontre négociée entre la définition des caractéristiques d'un produit et celles de son audience potentielle, mais une fois que cette rencontre a eu lieu.

Les fantasmes de leurs créateurs, de leurs artisans, et des résidents qui les investissent, mais surtout les marges de manœuvre que chacun de ces acteurs construit et aménage pour maintenir vraisemblables ces mondes, peuvent bien souvent, paradoxalement, donner l'impression, pour reprendre cette parole de joueur, que « tout change et rien ne bouge ». Au final en ressort le sentiment d'une forme d'illusion maintenue pour chacune des parties. Pour que les joueurs adhèrent au pacte de la suspension de l'incrédulité au sein de leur activité de jeu, il semble qu'il faille aussi qu'un pacte de suspension du discrédit, qui affecte cette fois autant l'équipe de développement que les premiers, soit en permanence négocié et réactualisé.

Dans les univers virtuels observés, il échoit au dispositif de médiation le rôle d'assurer une continuité entre l'activité de jeu et l'élaboration des conditions de celle-ci. Les médiations sont au cœur du métajeu comme processus de cadrage de l'espace des interactions ludiques, et maintien en tension de l'habile partage d'une autorité sur la définition du monde de jeu.

[403] (Henion et Meadel 1988)

CONCLUSION GENERALE

Les mondes dans lesquels se plonge le chercheur n'arrêtent pas leurs courses lorsque celui-ci passe de l'observation au travail d'analyse et de restitution. Il s'est parfois ainsi écoulé plusieurs années entre la récolte des matériaux et le travail qui est réalisé à partir de ceux-ci dans ce mémoire. La résistance des questionnements et les apports du travail de recherche à l'épreuve du temps constitue l'une des difficultés que nous avons rencontrées lors de la conduite de cette thèse. C'est pourquoi, avant de faire le bilan des apports de cette recherche, il nous paraît pertinent de faire un point très bref sur l'évolution des terrains qui sont au cœur de celle-ci.

La suite de la saga AoU, ou la difficile extinction d'un monde

Début 2008, les serveurs d'Age of Utopia sont fermés. Définitivement croit-on, du moins jusqu'à ce que, au début de l'été de la même année le site qui avait hébergé le projet libre et communautaire de rachat d'Utopia annonce son rachat par un projet concurrent, qu'une page d'accueil sommaire annonçant le retour prochain du produit apparaisse à l'adresse Internet officielle d'Utopia, et que les forums de discussion soient réactivés. Une société derrière laquelle on peut deviner la présence de l'investisseur devenu mécène, qui avait permis à Stillnode de survivre pendant plusieurs mois, a pu racheter le jeu. Une équipe très réduite, à la tête de laquelle est placé un programmeur des premiers jours du projet, est chargée de reprendre un développement permettant *a minima* la réouverture du jeu au public. Fin 2008, les serveurs sont à nouveau actifs, et l'accès à Utopia temporairement gratuit. En mai 2010, *Age of Utopia* boucle, dix années après ses balbutiements, l'étrange boucle de l'une des facettes de la construction de son identité, en annonçant qu'il devient le premier MMORPG commercial entièrement sous le régime légal du logiciel libre[404].

Dans les faits, Utopia n'aura ainsi, depuis sa mise en ligne fin 2004, réellement cessé d'être mis en tension et investi par les joueurs que durant ces quelques mois de l'année 2008. L'histoire mouvementée du projet que l'on a retranscrit ici a pu passer totalement inaperçue pour certains joueurs non investis dans l'histoire du projet et peu intéressés par l'activité des forums. Parmi ceux qui soutenaient des projets de définition alternative du monde, certains ont pu voir leur influence renforcée par cette nouvelle orientation, tandis que d'autres, qui avaient déjà investi

[404] Des illustrations dans les archives datées de l'année 2000 montrent les essais d'une plaquette de présentation de l'entreprise qui affiche très exactement le même message.

d'autres espaces en ligne n'y ont accordé qu'un sourire ou quelques commentaires. Parmi les anciens de Stillnode que nous avons pu revoir, certains continuent de créer des jeux dans l'industrie française, canadienne ou en Europe du Nord, et un petit nombre a changé de secteur industriel. La plupart voient le maintien et l'ouverture récents du jeu comme un élément plutôt positif, qui garantit au moins la pérennité du travail qu'ils ont fourni pour le projet, au mieux leur offre le pouvoir de redevenir des artisans de ce monde.

Au final, *Age of Utopia* apparait historiquement inscrit entre la grande ouverture des possibles qui marque les projets multimédias du début de la fin des années 1990, et le double mouvement de popularisation et de standardisation des usages des TIC qui commence avec le milieu des années 2000.

Stillnode est peut-être un échec, mais c'est surtout une société qui a accueilli, nourri et formé une partie des travailleurs de l'industrie du jeu en France, et ce dans une période assez difficile pour ce secteur. Elle est aussi parmi les premières à avoir développé des processus et des cadres professionnel pour les métiers de services associés au jeu, comme le support client, ou la gestion de communauté. Ces métiers de la médiation en ligne, et notamment le « community management » confirment au cours de la deuxième partie des années 2000 leur essor, au-delà du domaine du jeu vidéo, et trouvent des applications via les sites de réseaux sociaux.

Avec une centaine de bénévoles et une équipe importante dédiée au support et à l'animation, les quelques milliers de Songeurs ont bénéficié de l'une des meilleures prises en charge sur ce type de produit. C'est sans doute l'un des éléments qui ont été profitables à l'expansion de ce public, et à leur attachement au produit. Mais, même le meilleur support communautaire n'aurait pas suffit à assurer seul la réussite du métajeu d'Utopia.

C'est donc que le monde de discours et d'objet qui a été élaboré a bien en fait, lui aussi, atteint certains de ces objectifs. Utopia, comme jeu, reste en tant que MMOG, plus proche par les caractéristiques de son audience et son sytème de bénévolat des univers qui l'ont précédé comme *Dark Age of Camelot* ou *La Quatrième Prophétie*, que de *World of Warcraft*. L'attention portée à son environnement narratif fait sa singularité et effectivement son originalité parmi les univers ludiques disponibles. Elle est sans doute aussi à inscrire parmi ce qui a retenu son essor, comme démarche totalement opposée à celle de la standardisation en vogue des systèmes de jeu. Celle-ci est celle que décrit Gary Alan Fine et qui accompagne la popularisation de la pratique du jeu de rôle.

Toujours positionné comme intermédiaire, dans l'incapacité de choisir entre fiction et jeu, entre ouverture et fermeture, l'un des défauts très contextuellement contraint d'Utopia a peut-être été

de faire preuve de trop de snobisme pour être vraiment populaire, et de trop de démagogie pour être vraiment élitiste.

World of Warcraft : le temps des cataclysmes

Mais Utopia n'est pas le seul univers qui ait connu des bouleversements importants. Le monde de Blizzard change, lui aussi, en permanence. De nombreuses modifications structurelles sont apportées en 2010 avant et par la dernière extension de *World of Warcraft*. Celle-ci propose une refonte intégrale des espaces de la première version du jeu, justifiant ces changements dans la ligne narrative de l'univers en s'intitulant: Cataclysme. Accompagnant les modifications de contenu, de nombreux systèmes de jeu et d'interfaces utilisateur ont été modifiés en profondeur pour mieux correspondre aux publics et aux pratiques actuelles du jeu. Ainsi, beaucoup des outils que nous avons décrits comme extérieurs sont aujourd'hui intégrés à ceux que propose Blizzard Entertainment.

Ces changements semblent prendre en compte le « vieillissement » du monde du jeu et l'évolution de fait des pratiques des joueurs, par exemple en proposant des contenus adéquats à la pratique de création et de gestion de plusieurs avatars. Les modes de sociabilité et d'interaction sont affectés par le développement d'outils qui facilitent la constitution de groupes de joueurs aléatoires et l'intégration de besoins d'information, comme des indicateurs simples de la capacité des avatars à intégrer un groupe de raid, besoins auxquels répondaient pour les joueurs des outils jusque là externes (par exemple les outils d'audit des personnages). En contrepartie, certains mécanismes font désormais porter des enjeux plus forts sur l'engagement dans les collectifs pérennes que sont les guildes.

La dernière organisation que nous avons connue avec Caracole a eu des difficultés pour supporter conjointement les premières de ces évolutions, le désengagement de certains de ses participants les plus impliqués et plus généralement de l'ensemble des joueurs dans la période de creux qui précède l'implémentation d'un nouveau contenu ludique. Avec Cataclysme, comme avec toute nouvelle extension, on peut espérer un renversement de l'ordre des choses. Pour suivre encore une fois la métaphore de la partie de carte entre amis, entre changement et permanence, à chaque tour les points sont comptés et cumulés, mais les cartes sont aussi redistribuées et au moins partiellement rebattues.

« Ceci est un monde »

Le caractère mouvant de ces mondes contribue ainsi à rendre très rapidement obsolètes les objets qui se trouvent au cœur de leur description. Cela ne signifie pas pour autant que s'attacher à leur description soit un vain effort. Nous en voulons pour preuve le fait que les premiers textes qui restituent justement avec précision une description des problèmes concrets et techniques rencontrés dans la mise en œuvre de ces univers, comme le bilan de l'expérience *Habitat* proposé par Randall et Farmer, ou celui du séjour de Julian Dibbell dans les MUD[405], paraissent aujourd'hui encore être d'une actualité forte.

Cela doit au fait que ces textes mettent en avant la contingence de l'élaboration et de la pratique de ces objets. Ce qui rend passionnantes les expériences rapportées de la résolution de l'arnaque au jeu dans *Habitat* ou de la gestion d'un viol dans le cyberespace de *My Tiny Life*, c'est le détail de la gestion de l'imprévu dans un environnement social et technique, et la mise en place de dispositifs de régulation qui visent à délimiter, à circonscrire l'imprévu. Ce caractère contingent renforce selon nous la nécessité de placer leur analyse dans une perspective qui prenne avant tout en compte leur dimension dynamique. La mise en relief des rapports dynamiques entretenus entre conception, technologie, et usage, ouvre ainsi la perspective de présentation de notre objet bien comme un monde en partage, ou une arène dans laquelle on peut observer un travail d'articulation à l'œuvre entre différents mondes sociaux. C'est dans ce sens uniquement, et non dans celui de factice ou même de numérique que l'on admet le fait de qualifier les MMOG de mondes virtuels – où virtuel possède le sens de possible. Les MMOG nous apparaissent être, en tant que jeux, la circonscription d'un univers de choses et de significations possibles. Ces mondes doivent alors leur virtualité davantage à la mise en tension constante dont ils sont l'objet, qu'au fait d'être supportés par des environnements fictionnels et numériques.

L'activité de circonscription et de définition d'un monde de jeu

Nous avons travaillé la définition du jeu comme détaché du domaine mondain, quotidien, en nous intéressant aux conditions dans lesquelles sa séparation est remise en cause par les développements de formes ludiques nouvelles, et par les discours communs, journalistiques, économiques, politiques et académiques qui les accompagnent.

Il y a, dans le débat sur la séparation du jeu, le reflet de la dimension paradoxale de cette activité. L'activité de jeu est celle d'un travail d'isolement artificiel et de la reconfiguration des significations attribuées ans d'autres contextes à des relations et à des choses, autrement dit, le jeu

[405] (Morningstar et Farmer 1994; Dibbell 1998)

ne peut être pensé sans être à la fois relié et séparé d'autres modalités de cadrage des activités et des interactions sociales. En cela, il est tout à fait semblable à ces autres modalités. Ce qui fait le caractère exceptionnel de la situation de jeu est le fait de la définir comme explicitement séparée, engageant en cela plus qu'ailleurs, ses participants dans la définition et la négociation de l'ensemble des objets, des significations et des relations qu'elle comporte. Le jeu est donc une activité qui, parce qu'elle repose sur leur mise à distance, établit de fait une relation intense aux contextes dans lesquels s'inscrivent ses participants.

De manière contradictoire, on en arrive ici aux mêmes ambitions que les approches qui rejettent l'hypothèse de la séparation et appellent à « *oublier le cercle magique* » : celles d'insister sur une compréhension de l'activité de jeu comme objet et comme interaction qui ne se limite pas à ses dynamiques internes, mais qui prenne en compte l'environnement social et culturel dans lequel elle s'inscrit[406]. Mais nous y arrivons, pour notre part, par un chemin inverse, c'est-à-dire en insistant bien au contraire sur l'importance de considérer le jeu comme étant l'objet d'un travail important de circonscription.

Loin d'être exclusive, au sens d'hermétique au monde social dans son ensemble, l'activité de jeu est celle du cadrage d'un domaine de pratiques et de représentations Les coûts interactionnels d'entrée et de sortie de ce domaine ne sont pas inexistants comme on l'a vu, mais moindres relativement à ceux d'une sphère familiale ou professionnelle. Dans un espace ou une situation qualifiés de jeu, on est autorisé à dire « pouce, je ne joue plus », c'est-à-dire à défaire les liens et le sens singulier donné à ces liens dans le contexte de l'univers ludique que l'on partageait. Ceux qui cessent de jouer à un jeu en ligne massivement multijoueur à univers persistant ne coupent ainsi pas forcément toute relation avec leurs compagnons de jeu, ou avec l'univers lui-même. Mais en revanche, ces liens prennent nécessairement une signification différente.

Il nous apparaît au final que les MMOG n'ont pas, en eux-mêmes, changé la nature du jeu en rendant plus floue la frontière entre celui-ci et vie réelle. Nous pensons plutôt que le contexte technique dans lequel est inscrit leur usage a rendu plus visible la superficialité de cette circonscription de l'activité de jeu comme activité « à part ».

Partager un monde de jeu massivement, et à distance

De manière générale, l'approche que nous développons du jeu et des MMOG comme formes ludiques nouvelles doit beaucoup à un intérêt fort non seulement pour les dimensions sociales et culturelles du jeu mais aussi pour sa dimension technique. La circonscription, le travail de

406 (M. Consalvo 2009; Gary Crawford 2009)

définition et de cadrage de sa contingence ne sont envisageables qu'en reposant sur l'existence de conditions structurelles[407], ou infrastructure[408] précisément alimentée par les reconfigurations opérées au travers d'un travail de séparation. Les MMOG étudiés ici le sont comme des agencements uniques, élaborés dans le temps, et dont la forme est à la fois peu anticipée et sensiblement contraignante.

Sensiblement contraignante, la forme des univers ludiques en ligne l'est d'autant plus que sa définition doit convenir au plus grand nombre. La mise en ligne des jeux c'est surtout la connexion, à grande échelle, des joueurs. Ainsi que le soulignait Nicolas Auray, celle-ci autorise une gestion plus souple des parenthèses ludiques dans la vie quotidienne[409]. Ce faisant, les jeux médiatisés par les réseaux informatiques ont également provoqué la rencontre peu probable, au fil du temps et des effets dont Dominique Cardon offre une synthèse sous le titre de démocratie Internet[410], de publics hétérogènes. Les jeux proposant l'investissement d'univers en ligne ont, plus particulièrement que les autres ressenti très tôt cet effet parce qu'ils offrent un espace médiatique commun à leurs participants. L'effet de massification de la pratique ludique renforce la visibilité de la dimension culturelle de celle-ci, et s'accompagne d'une diversification des recours aux différents espaces médiatiques des TIC dont l'usage se développe par ailleurs. Ceux-ci sont mobilisés avec des compétences inégales par les joueurs dans les conflits et négociations entre représentations du monde.

La dimension technique intervient ainsi à un autre niveau, qui nous paraît être d'une importance capitale. Oui, les jeux vidéo, d'une manière large, et les MMOG plus particulièrement, sont des jeux, mais ils représentent une forme ludique nouvelle. Ce qu'a très certainement changé la mise en ligne des jeux, ce n'est peut-être pas la nature, mais bien le degré et l'intensité du partage des activités ludiques.

Tension et négociation

Ce qui change, c'est aussi l'intensité et la simultanéité des rapports entre utilisateurs et concepteurs, et en l'occurrence, entre maîtres du jeu et joueurs. La limite de la perception de l'activité de jeu uniquement comme celle de la construction d'un monde en situation apparaît ici avec la question de la centralité du rôle de la règle, de ceux qui l'édictent et qui, en dernier ressort, régulent le monde du jeu.

[407] (Strauss 1992)
[408] (Susan L. Star et Ruhleder 2010)
[409] (Auray 2003)
[410] (Cardon 2010)

Nous avons décrit comment les joueurs participent à part entière à la mise en tension de l'univers de jeu, et notamment en questionnant sans cesse ses frontières. La plupart le font à la manière des publics imaginés décrits par Daniel Dayan[411], à l'occasion de la pratique du logiciel monde, à laquelle ils adaptent autant qu'ils l'adaptent à des besoins très spécifiques (cf. partie 3). Certains, moins nombreux, le font eux à la manière d'un public qui se définit activement comme tel, en investissant simultanément identités ludiques et espaces médiatiques en tâchant de se positionner favorablement dans l'écologie des représentations et pratiques de l'univers de jeu (cf. partie 4).

Encore une fois, cependant, on fait ici face à un paradoxe. Celui-ci a été déjà observé chez les publics de fans par Henry Jenkins[412] : les processus d'appropriation, d'opposition coexistent avec une forte loyauté à l'œuvre originelle et une autorité absolue aux créateurs. Quoiqu'ils fassent de l'univers d'Oniris, les Songeurs cherchent toujours sinon l'aval, du moins la reconnaissance de Stillnode, qui peut seule légitimer pleinement un nouvel apport à la définition d'Utopia. L'autorité centrale du créateur était l'un éléments qui permettaient déjà à Gary Alan Fine, de distinguer le jeu de rôle d'autres formes de loisirs, avec l'exemple du *Donjons et Dragons* de TSR comme une « *copyrighted subculture* », empruntant d'ailleurs l'expression à Daniel Dayan[413].

Cette autorité est à double tranchant : les joueurs disposent de nombreux moyens de pression afin d'obtenir cette reconnaissance, et toute intervention officielle doit se faire avec la plus grande précaution. Mais la sensibilité de la tension entre les joueurs et les concepteurs se mesure surtout au travers de la difficulté à distancier ces deux identités qui, on le voit au travers de l'exemple de Stillnode, nécessite une vigilance et des ajustements constants. Ceux-ci opèrent au travers de la mise en place d'un dispositif complexe de médiation qui lie autant qu'il maintient solidement une séparation entre les équipes de la fabrique et les publics de la pratique d'un monde. Le travail de maintien à distance des joueurs et des concepteurs contribue très certainement à garantir la centralité comme la continuité de l'autorité des seconds ainsi que leur capacité à traiter tous leurs abonnés comme « *indifféremment des « joueurs »*[414]. Les premiers peuvent encore ainsi rester dans un rapport d'engagement à l'univers qui est vécu comme libre et volontaire.

411 (Dayan 2000)
412 (Jenkins 2006)
413 (Dayan 1986)
414 (Boutet 2010)

Regarder les univers ludiques en ligne comme des dispositifs d'engagement et des espaces de formes renouvelées de la sociabilité

L'exigence première vis-à-vis du jeu semble bien toujours être, même dans les formes ludiques particulières du jeu vidéo et des MMOG, sa capacité à absorber, à captiver suffisamment ses participants : l'engagement dans l'activité est ce qui confère une vraisemblance au monde pour les participants au jeu. C'est cet état d'adhésion — *de droit* — libre, ainsi que définissait Johan Huizinga[415] à l'ordre d'un monde de significations dont on accepte sciemment le caractère construit qui contribue selon nous à faire ainsi du jeu un espace socialement légitime de contingence (selon les termes de l'anthropologue Thomas M. Malaby[416]). Cet engagement, nous dit Goffman c'est le *fun*. Le fun, dans les jeux et dans les interactions focalisées plus généralement, relève selon lui de l'établissement et du maintien d'une distance avec ce qui est (socialement) trop proche et ce qui est (socialement) trop distant[417].

L'un des problèmes principaux posés par l'étude sociologique du jeu est de ne savoir que faire du *fun*, de ce rapport individuel d'engagement, pourtant essentiel dans sa compréhension comme activité sociale, dont il détermine largement la singularité, ainsi nous espérons avoir réussi à le mettre en avant. La démarche pour laquelle nous avons voulu opté ici passe par une ambition proche de celle que préconise Franck Cochoy dans son analyse de la captation des publics : regarder ce que le joueur regarde, ici non pas l'emballage comme dispositif de captation, mais le jeu, compris comme ensemble de choses, de significations et de relations, comme un dispositif d'amusement[418].

L'ambition de donner une place centrale au jeu comme objet a traversé l'ensemble de notre travail. Nous avons ainsi déployé une approche des MMOG par laquelle nous nous intéressons d'abord au jeu comme objet regardé et alimenté par les personnes chargées de sa conception. La question que nous avons posée à propos de l'élaboration d'Age of Utopia, en replaçant l'histoire du projet dans une perspective en termes de mondes sociaux, est de savoir de quoi pouvaient bien être faits ces univers ludiques. Puis nous avons regardé le monde de jeu en tant que joueuse, et tâché de nous intéresser aux espaces médiatiques et aux outils mobilisés pour sa pratique. Ceci, sans prétention à généraliser notre expérience, mais plutôt à l'inverse, en voyant son intérêt dans la mise en avant des logiques d'un parcours isolé et d'un rapport singulier à ce monde de

415 (Huizinga 1988)
416 (Malaby 2007)
417 (Goffman 1961)
418 La question de la captation ayant en commun avec le jeu au moins sa nécessaire incertitude : « capter, attirer chez soi, c'est ainsi et paradoxalement accepter la possibilité de l'étrangeté, du départ ou de l'indifférence, et même ne pas restreindre directement la liberté de sa cible ». (Cochoy 2004:15)

significations. Enfin, nous avons porté notre attention sur l'ensemble de personnes, d'outils et de médias, qui établissent à la fois une distance et un lien entre « développeurs » et « joueurs ». On apporte ainsi un regard nuancé sur les enjeux et les limites d'une relation qui établisse concepteur et utilisateurs comme coconstructeurs.

Cette entrée dans l'analyse du jeu par les techniques permet de proposer une lecture du jeu non seulement comme un objet socioculturel, mais aussi comme un objet sociotechnique offre une voie intéressante pour comprendre à la complexité, l'unicité et le dynamisme des univers de jeux partagés en ligne. L'enjeu étant ici de mieux appréhender ces espaces de l'expression contemporaine de formes renouvelées de la sociabilité, que les technologies accompagnent autant qu'elles contribuent à transformer.

Il nous semble ainsi que les démarches d'observation que nous avons expérimentées pour ce travail - notamment dans le contexte des activités collectives coordonnées en jeu - comme les analyses qu'elles ont ouvertes, pourraient être poursuivies afin de les questionner de façon plus transversale. Nous pensons qu'il serait, de cette manière, plus fructueux d'établir des ponts et de les comparer à d'autres formes de pratiques collaboratives et de sociabilités médiatisées par Internet.

RÉFÉRENCES

Akrich, Madeleine. 1992. "The De-Scription of Technical Objects." P. 205-224 dans *Shaping technology/ building society : studies in sociotechnical change*, édité par Wiebe Bijker et John Law. Cambridge, Mass.: MIT Press,

Akrich, Madeleine. 1993. "Technique et médiation." *Réseaux* 11:99-120.

Amato, Etienne Armand. 2008. "Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation. Du phénomène ludique aux avatars en réseau." Thèse, Sciences de l'Information et de la Communication, Paris: Université Paris 8.

Ashton, Daniel. 2010. "Player, Student, Designer: Games Design Students and Changing Relationships With Games." *Games and Culture* 5:256-277.

Astinus, et Steven Darlington. 1998. "The History of Role-Playing, Part II: "Re-Opening Pandora's Box"." *Places to Go, Peaple to Be, The On-line Fanzine for Roleplayers*. http://ptgptb.org/0002/history2.html (Consulté en novembre 2010).

Auray, Nicolas. 2003. "L'engagement des joueurs en ligne : ethnographie d'une sociabilité distanciée et restreinte." *Cahiers du Numérique* 4:1-16.

Auray, Nicolas, et marie-Christine Legout. 2007. "Le «star Sims theme »." *Médiamorphoses* 63-68.

Bainbridge, William. 2010. *The Warcraft civilization : social science in a virtual world*. Cambridge, Mass. : MIT Press,

Balicer, Ran D. 2007. "Modeling Infectious Diseases Dissemination Through Online Role-Playing Games." *Epidemiology* 18:260-261.

Bartle, Richard A. 1996. "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades :Players Who Suit MUDs." http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm.

Bartle, Richard. 2004. *Designing virtual worlds*. Indianapolis Ind.: New Riders Pub.

Bateson, Gregory. 1995. "Une théorie du jeu et du fantasme." dans *Vers une écologie de l'esprit*. Paris: Seuil.

Bearcat, Irvin. 2007. "Les mondes virtuels. Données générales." P. 40-46 dans *Culture d'univers : jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, édité par Frank Beau. Limoges: FYP.

Beaudoin, Valérie, et Julia Velkovska. 1999. "Constitution d'un espace de communication sur Internet." *Réseaux* 121-177.

Becker, Howard, et Anselm Strauss. 1956. "Careers, Personality and Adult Socialization.." *American Journal of Sociology* 62:250-263.

Becker, Howard. 1985. *Outsiders : études de sociologie de la déviance*. Paris: A.-M. Métailié.

Becker, Howard. 2006. *[1982] Les mondes de l'art*. Paris: Flammarion.

Berry, Vincent. 2009. "Les cadres de l'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un monde numérique. Analyse des pratiques ludiques, sociales et communautaires des joueurs de jeux de roles en ligne massivement multi-joueurs : Dark Age of Camelot et World of Warcraft." Sciences de l'éducation, Villetaneuse: Paris 13.

Berry, Vincent. 2007. "Les cadres de l'expérience virtuelle : analyse de l'activité ludique dans les MMO." Trois-Rivières. Disponible sur : http://www.omnsh.org/spip.php?article145#nh3 (Consulté en juin 2010).

Beuscart, Jean-Samuel, et Ashveen Peerbaye. 2006. "Histoires De Dispositifs.." *Terrains & Travaux* 3-15.

Beuscart, Jean-Samuel, Eric Dagiral, et Sylvain Parasie. 2009. "Sociologie des activités en ligne." *Terrains & Travaux* 15:81-104.

Boellstorff, Tom. 2006. "A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies." *Games and Culture* 1:29-35.

Boellstorff, Tom. 2008. *Coming of age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton: Princeton University Press.

Bogost, Ian. 2006. "Comparative Video Game Criticism." *Games and Culture* 1:41-46.

Boutet, Manuel. 2010. "Innovation par l'usage et objet-frontière. Les modifications de l'interface du jeu en ligne Mountyhall par ses participants." *Revue d'Anthropologie des Connaissances* 4:87-113.

Brown, Lawrie. 1993. "MUDs - Serious Research Tool or Just Another Game." P. 55-62 dans *AUUGN*, vol. 14. Disponible sur : http://www.unsw.adfa.edu.au/~lpb/papers/mud93.txt (Consulté en novembre 2010).

Bucciarelli, Louis. 1996. *Designing engineers*. 1er éd. Cambridge Mass.: MIT PRess.

Caillois, Roger. 1985. *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Gallimard.

Caira, Olivier. 2007. *Jeux de rôle : les forges de la fiction*. Paris: CNRS Editions.

Canu, Roland, et Caroline Datchary. 2010. "Journalistes et lecteurs-contributeurs sur Mediapart. Des rôles négociés." *Réseaux* 2-3:195-223.

Cardon, Dominique. 1995. "Comment se faire entendre ? Les prises de parole des auditeurs de RTL." *Politix* 145-186.

Cardon, Dominique, et Julien Levrel. 2009. "La vigilance participative. Une interprétation de la gouvernance de Wikipédia." *Réseaux* 154:51.

Cardon, Dominique. 2010. *La démocratie Internet*. Paris: Seuil.

Castronova, Edward. 2001. "Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier." *The Gruter Institute Working Papers on Law, Economics, and Evolutionary Biology: Vol. 2: Article 1*. Disponible sur : http://www.bepress.com/giwp/default/vol2/iss1/art1/ (Consulté en janvier 2011).

Castronova, Edward. 2005. *Synthetic worlds : the business and culture of online games*. Chicago: University of Chicago Press.

Clarke, Adele E., et Susan Leigh Star. 2008. "The Social Worlds/Arenas Framework as a Theory-Methods Package." P. 113-137 dans *The handbook of science and technology studies.*, édité par Edward Hackett, Olga Amsterdamska, Michael Lynch, et Judy Wacjman. Cambridge Mass.: MIT Press ; Published in cooperation with the Society for the Social Studies of Science.

Coavoux, Samuel. 2010a. "L'espace social des pratiques de World of Warcraft." dans *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, édité par Hovig Ter Minassian et Samuel Rufat.

Coavoux, Samuel. 2010b. "La carrière des joueurs de World of Warcraft." dans *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, édité par Sylvie Craipeau, Sebastien Genvo, et Brigitte Simonnot. Nancy: Presses universitaires de Nancy.

Cochoy, Franck. 2004. *La captation des publics : c'est pour mieux te séduire, mon client ...* Toulouse: Presses universitaires du Mirail.

Coleman, Stephen, et Karen Ross. 2010. *The media and the public : "them" and "us" in media discourse*. Chichester West Sussex ;Malden MA: Wiley-Blackwell.

Consalvo, M. 2009. "There is No Magic Circle." *Games and Culture* 4:408-417.

Consalvo, Mia. 2007. *Cheating : gaining advantage in videogames*. Cambridge Mass.: MIT Press. Disponible sur : http://mitpress.mit.edu/books/chapters/0262033658intro1.pdf.

Contributeurs Wikipedia. 2010a. "Corrupted Blood incident." *Wikipedia, the free encyclopedia*. Disponible sur : http://en.wikipedia.org/wiki/Corrupted_Blood_incident (Consulté en novembre 2010).

Contributeurs Wikipedia. 2010b. "Grinding (video gaming)." *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Disponible sur : http://en.wikipedia.org/wiki/Grinding_(video_gaming) (Consulté en septembre 2010).

Contributeurs Wikipedia. 2010c. "List of massively multiplayer online role-playing games." *Wikipedia, the free encyclopedia*. Disponible sur : http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_MMORPGs (Consulté en octobre 2010).

Contributeurs Wikipedia. 2010d. "William Crowther." *Wikipedia, The Free Encyclopedia*.

Disponible sur : http://en.wikipedia.org/wiki/William_Crowther (Consulté en juillet 2010).

Corneliussen, Hilde, et Jill Walke Rettberg. 2008a. *Digital culture, play, and identity: a World of Warcraft reader*. Cambridge MA: MIT Press.

Corneliussen, Hilde, et Jill Walke Rettberg. 2008b. "Introduction: "Orc Professor LFG," or Researching in Azeroth." P. 1-16 dans *Digital culture, play, and identity : a World of Warcraft reader*. Cambridge MA: MIT Press.

Crawford, Chris. 1987a. "Better Days." *The Journal of Computer Game Design Volume 1*. Disponible sur : http://www.erasmatazz.com/page78/page31/page229/page231/BetterDays.html (Consulté en novembre 2010).

Crawford, Chris. 1987b. "Some Observations on Credit Assignment." *The Journal of Computer Game Design Volume 1*. Disponible sur : http://www.erasmatazz.com/page78/page31/page229/page233/CreditAssignment.html (Consulté en novembre 23, 2010).

Crawford, Gary. 2009. "Forget the Magic Circle (or Towards a Sociology of Video Games)." dans *Under the mask 2 Conference*. University of Bedfordshire. Disponible sur : http://salford.academia.edu/GarryCrawford/Papers (Consulté en décembre 2009).

Crogan, Patrick. 2006. "The Question of Computer Games." *Games and Culture* 1:72-77.

Crogan, P., et H. Kennedy. 2008. "Technologies Between Games and Culture." *Games and Culture* 4:107-114.

Csikszentmihalyi, Mihaly. 1991. *Flow : the psychology of optimal experience*. 1er éd. New York: HarperPerennial.

Curtis, Pavel. 1992. "Mudding: Social phenomena in text-based virtual realities." dans *Proceedings of Directions and Implications of Advanced Computing*. Berkeley, California.

Dayan, Daniel. 1986. "Copyrighted subcultures." *American Journal of Sociology* 1219-1228.

Dayan, Daniel. 2000. "Télévision : le presque-public." *Réseaux* 18:427-456.

De Paoli, Stefano, et Aphra Kerr. 2009. "The Cheating Assemblage in MMORPGs: Toward a sociotechnical description of cheating." London: Brunel University. Disponible sur : http://www.digra.org/dl/display_html?chid=http://www.digra.org/dl/db/09287.23190.pdf.

Dibbell, Julian. 1998. *My tiny life : crime and passion in a virtual world*. 1er éd. New York: Holt.

Dibbell, Julian. 2007. *Play money : or, how I quit my day job and made millions trading virtual loot*. New York ; London: BasicBooks ;Perseus Running distributor.

DiGRA. 2007. "Situated Play. Digital Game Research Association Conference. Overview." Disponible sur : http://www.digra2007.jp/Overview.html (Consulté en janvier 2011).

Donnat, Olivier. 2009. *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique enquête 2008*. Paris: La Découverte. Disponible sur : http://www.pratiquesculturelles.culture.gouv.fr/index.php.

Du Gay, Paul, Stuart Hall, Linda Janes, Hugh Mackay, et Keith Negus. 1997. *Doing cultural studies : the story of the Sony Walkman*. London: Sage.

Ducheneaut, Nicolas, Nicholas Yee, Eric Nickell, et Robert J Moore. 2005. "" Alone Together ?" Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Online Games." *Interface*.

Ducheneaut, Nicolas, Robert J Moore, Eric Nickell, et Nicholas Yee. 2007. "Une solitude collective ? Observations sur le capital social dans un jeu vidéo multijoueur." P. 47-64 dans *Culture d'univers : jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, édité par Frank Beau. Limoges: FYP.

Durkheim, Emile. 2003. *[1912] Les formes élementaires de la vie religieuse : le système totémique en Australie*. 5 éd. Paris: Presses universitaires de France.

Elias, Norbert. 1998. *Sport et civilisation : la violence mâitrisée*. Paris: Fayard.

ESA. 2008. *Essential Facts About The Computer and Video Game Industry*. Entertainment Software Association. Disponible sur : http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2008.pdf.

ESA. 2010a. "About the ESA." *Site de l'Entertainment Software Association*. Disponible sur : http://www.theesa.com/about/index.asp (Consulté en novembre 2010).

ESA. 2010b. *Essential Facts About The Computer and Video Game Industry*. Entertainment Software Association. Disponible sur : http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2009.pdf.

Fields, D. A., et Y. B. Kafai. 2009. ""Stealing From Grandma" or Generating Cultural Knowledge?: Contestations and Effects of Cheating in a Tween Virtual World." *Games and Culture* 5:64-87.

Fine, Gary Alan. 1989. "Mobilizing Fun: Provisioning Resources in Leisure Worlds." *Sociology of Sport Journal* 6:319-334.

Fine, Gary. 2002. *Shared fantasy : role-playing games as social worlds*. Paperback ed. Chicago: University of Chicago Press.

Flamant, Jean-Michel. 2002. "Alain et Frederic LE DIBERDER (Entretien) - 1ère partie - Canal + : L'aventure du deuxième monde." *Web3D-fr*. Disponible sur : http://www.web3d-fr.com/articles/Portraits/2002-LEDIBERDER/2m.php (Consulté enAvril 20, 2010).

Flichy, Patrice. 1987. "Communication : progrès technique et développement des usages." *Réseaux* 5:99-110.

Flichy, Patrice. 1991. *Une histoire de la communication moderne : espace public et vie privée*. Paris: La Découverte.

Flichy, Patrice. 2001. *L'imaginaire d'Internet*. Paris: Éditions La Découverte.

Flichy, Patrice. 2003. *L'innovation technique : récents développements en sciences sociales, vers une nouvelle théorie de l'innovation.*(Nouv. éd.). Paris: Éd. la Découverte.

Flichy, Patrice. 2008. "Technique , usage et représentations." *Réseaux* 2:147-174.

Gaon, Thomas. 2007. "Des Paradis Artificiels." P. 116-129 dans *Culture d'Univers*, édité par Frank Beau. Limoges: FYP Editions.

Garfield, Richard. 2000. "Metagames." Game Design Conference. Disponible sur : http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:VAt5ICxp6eoJ:www.gamasutra.com/gdcarchive/2000/index.htm+metagame+gdc+2000+garfield&cd=1&hl=en&ct=clnk&lr=lang_fr%7Clang_en&client=firefox-a (Consulté en juin 2010).

GaZZwa. 2004. "History of games (part 2)." *Gaming World*. Disponible sur : http://Web.archive.org/Web/20070704020227/http://www.gamingw.net/articles/74 (Consulté en novembre 2010).

Georges, Fanny. 2007. "Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs : l'hexis numérique." Arts plastiques, Esthétique et Sciences de l'art, mention Études culturelles, Paris: Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.

Glas, René. 2007. "Playing another Game: Twinking in World of Warcraft." Tokyo. Disponible sur : http://www.digra.org/dl/db/07311.13119.pdf.

Godefroy, Frédéric. 1826. *Dictionnaire de l'ancienne langue française et de tous ses dialectes du 9e au 15e siècle.*.

Goffman, Erving. 1961. "Fun In Games." Indianapolis: Bobbs-Merrill.

Goldberg, Marty. 1996. "The History of Computer Gaming Part 5 - PLATO Ain't Just Greek." *Classic Gaming*. Disponible sur : http://classicgaming.gamespy.com/View.php?view=Articles.Detail&id=323 (Consulté en novembre 2010).

Gonzalo Frasca. 1999. "Ludology meets narratology : similitude and differences between (video)games and narrative.." *ludology*. Disponible sur : http://www.ludology.org/articles/ludology.htm (Consulté en janvier 2011).

Greenfield, Patricia. 1994. "Les jeux vidéo comme instruments de socialisation cognitive." *Réseaux*. Disponible sur : http://enssibal.enssib.fr/autres-sites/reseaux-cnet/67/02-green.pdf.

Haddon, Leslie. 1999. "The Development of Interactive Games." P. 305-327 dans *The Media Reader: Continuity and Transformation*, édité par H. Mackay et T. O'Sullivan. London.

Hartley, John. 2002. *Communication, cultural and media studies : the key concepts*. 3 éd. London:

Routledge.

Henion, Antoine, et Cecile Meadel. 1988. "Les ouvriers du désir ; voyage dans une agence de publicité Culture technique." *Culture Technique*.

Hennion, Antoine. 1993. "L'histoire de l'art:leçons sur la médiation." *Réseaux* 11:9-38.

Henricks, Thomas. 2006. *Play reconsidered : sociological perspectives on human expression*. Urbana: University of Illinois Press.

Herz, Jessie C. 1997. *Joystick nation : how videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds*. 1er éd. Boston: Little Brown and Co.

Herman, Leonard. 1997. *Phœnix : the fall & rise of videogames*. 2 éd. Union NJ: Rolenta Press.

Herz, Jessie C. 2002. "50,000,000 Star Warriors Can't Be Wrong." *Wired*. Disponible sur : http://www.wired.com/wired/archive/10.06/lucasarts.html (Consulté en avril 2010).

Hesmondhalgh, Davif. 2008. "Industries culturelles et cultural studies (anglophones)." dans *Cultural studies : anthologie*, édité par Eric Maigret, Hervé Glevarec, et Eric Macé. Paris: Armand Colin ;Institut national de l'Audiovisuel.

Hine, Christine. 2000. *Virtual ethnography*. London ;;Thousand Oaks Calif.: SAGE.

Huhtamo, Erkki. 2005. "Slots of Fun, Slots of Trouble: An Archaeology of Arcade Gaming." dans *Handbook of Computer Game Studies*.

Huizinga, Johan. 1980. *[1938] Homo ludens a study of the play-element in culture*. Boston: Beacon Press.

Huizinga, Johan. 1988. *[1938] Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Gallimard. Paris.

Hutchins, Edwin. 1990. "The Technology of Team Navigation." P. 191-221 dans *Intellectual teamwork : social and technological foundations of cooperative work*, édité par Jolene Galegher, Robert E. Kraut, et Carmen Egido. Hillsdale N.J.: L. Erlbaum Associates.

Ibe, Vab Geel. 2009. "MMO and Accuracy list." *MMOData.net*. Disponible sur : http://mmodata.blogspot.com/search/label/News (Consulté en décembre 2010).

IGDA. 2010. "About IGDA." *International Game Developpers Association*. Disponible sur : http://www.igda.org/about (Consulté en novembre 2010).

INSEE. 2006. *RP2006 exploitation principale. Emploi - Population active (France)*. INSEE. Disponible sur : http://www.recensement.insee.fr/chiffresCles.action?codeMessage=5&zoneSearchField=FRANCE&codeZone=1-FE&idTheme=2&rechercher=Rechercher.

Jaulin, Régis. 2002. "Anarchie en ligne." Groupe des Ecoles des Télécom http://www.institut-telecom.fr/archive/156/ActesJaulin_Weil.pdf.

Jenkins, Henry. 2004. "Game Design as Narrative Architecture." P. 118 dans *First person : new*

media as story, performance, and game, édité par Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan. Cambridge Mass.: MIT Press.

Jenkins, Henry. 2006. *Fans, bloggers, and gamers : exploring participatory culture*. New York: New York University Press.

Jouet, Josiane. 1993. "Pratique de communication: figures de la médiation." *Réseaux* 11:87-98.

Juul, Jesper. 1998. "A clash between game and narrative." Bergen, Norvège. Disponible sur : http://www.jesperjuul.net/speciale/ (Consulté en janvier 2011).

Juul, Jesper. 2002. "The Open and the Closed: Game of emergence and games of progression." P. 323-329 dans *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, édité par Frans Mäyrä. Tampere: Tampere University Press.

Juul, Jesper. 2005. *Half-real : video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge Mass.: MIT Press.

Juul, Jesper. 2008. "The magic circle and the puzzle piece." P. 56 dans *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games*. Postdam: Postdam University Press. Disponible sur : http://opus.kobv.de/ubp/volltexte/2008/2455/pdf/digarec01_03.pdf.

Kafai, Y. B., M. S. Cook, et D. A. Fields. 2009. "'Blacks Deserve Bodies Too!': Design and Discussion About Diversity and Race in a Tween Virtual World." *Games and Culture* 5:43-63.

Katz, Elihu, Hadassah Haas, et Michael Gurevitch. 1973. "On the Use of the Mass Media for Important Things." *American Sociological Review* 38:164-181.

Kerr, Aphra. 2002. "Representing Users in the Design of Digital Games." dans *Computer Games and Digital Cultures conference proceedings : June 6-8, 2002 Tampere, Finland*, édité par Frans Mäyrä. Tampere: Tampere University Press. Disponible sur : http://www.digra.org/dl/display_html?chid=05164.06074.pdf.

Kerr, Aphra. 2006. *The business and culture of digital games : gamework gameplay*. London ;Thousand Oaks Calif.: SAGE.

Kline, Stephen, Nick Dyer-Witheford, et Greig de Peuter. 2003. *Digital games : the interaction of technology, culture, and marketing*. Montréal: McGill-Queen's University Press.

Kolo, Castulus, et Timo Baur. 2004. "Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming." *The International Journal of Computer Game Research* 4. Disponible sur : http://gamestudies.org/0401/kolo/ (Consulté en octobre 2009).

Koster, Raph. 2000. "Online World Timeline." *Raph Koster's Website*. Disponible sur : http://www.raphkoster.com/gaming/mudtimeline.shtml (Consulté en octobre 2009).

Koster, Raph. 2003. "Small Worlds: Competitive and Cooperative Structures in Online Worlds." Disponible sur : http://www.raphkoster.com/gaming/smallworlds.html (Consulté en Octobre 2009).

Koster, Raph. 2007. "The game without treadmills." *Raph Koster's Website*. Disponible sur : http://www.raphkoster.com/2007/04/23/the-game-without-treadmills/ (Consulté en décembre 2010).

Kücklich, Julian. 2007. "Un phénomène de "mods". Les travailleurs précaires de l'industrie des jeux vidéo.." P. 259-268 dans *Culture d'univers : jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, édité par Frank Beau. Limoges: FYP.

Lafrance, Jean-Paul, et Lorna Heaton. 1994. "Les communautés virtuelles ludiques, réflexions sur les jeux multi-utilisateurs." *Réseaux*.

Lapassade, Georges. 2006. "Observation participante." dans *Vocabulaire de psychosociologie : références et positions*, édité par Jacqueline Barus-Michel, Eugène Enriquez, et André Levy. Ramonville Sainte-Agne: Érès.

Latour, Bruno, et Emilie Hermant. 1998. *Paris ville invisible*. Paris ;Le Plessis-Robinson: La Découverte ; Les Empêcheur de penser en rond.

Latour, Bruno, et Michel Callon. 2006. "Le grand Léviathan d'apprivoise t-il?." dans *Sociologie de la traduction : textes fondateurs*, édité par Madeleine Akrich, Michel Callon, et Bruno Latour. Paris: Mines Paris les Presses.

Lawrie, Michael. 2002. "Parallels in MUD and IRC History." Disponible sur : http://www.ircnet.org/History/jarkko-mjl.html (Consulté enNovembre 23, 2010).

Lawrie, Michael. 2003. "Escape from the Dungeon." *The Arch-Wizard archives*. Disponible sur : http://arch-wizard.com/history.html (Consulté en janvier 2011).

Lebling, Blank, et Anderson. 1979. "Special Feature Zork: A Computerized Fantasy Simulation Game." *Computer* 12:51-59.

Lefebvre, Jérémie. 2000. *La société de consolation. Chronique d'une génération ensorcelée*. Paris: Sens & Tonka.

Lelong, Benoit, et Frank Thomas. 2001. "Usages domestiques de l'Internet, familles et sociabilités : une lecture de la bibliographie." dans *Comprendre les usages de l'Internet*, édité par Éric Guichard. Paris: Ed. Rue d'Ulm ;Presses de l'Ecole normale supérieure.

Lemieux, Cyril, Jean-Philippe Heurtin, et Dominique Cardon. 1995. "Parler en public." *Politix* 5-19.

Linden Research Inc. 2007. "Playing with Epidemics." *Science* 316:961a-961a.

Livingstone, Sonia. 1999. "Les jeunes et les nouveaux médias. Sur les leçons à tirer de la télévision pour le PC." *Réseaux*.

Livingstone, Sonia. 2004. "Du rapport entre audiences et publics." *Réseaux* 4:17-55.

Lowood, H. 2006. "Game Studies Now, History of Science Then." *Games and Culture* 1:78-82.

Maigret, Eric. 1995. "« Strange grandit avec moi ». Sentimentalité et masculinité chez les

lecteurs de bandes dessinées de super-héros." *Réseaux* 13:79-103.

Maigret, Eric, et Eric Macé. 2005. *Penser les médiacultures : nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*. Paris: Armand Colin Institut National de l'audiovisuel.

Maigret, Eric. 2007. *Sociologie de la communication et des médias*. 2 éd. Paris: A. Colin.

Malaby, Thomas M. 2007. "Beyond Play: A New Approach to Games." *Games and Culture* 2:95-113.

Malaby, Thomas M. 2009. *Making virtual worlds : Linden Lab and Second Life*. Ithaca: Cornell University Press.

Malliet, Stevens, et Gust de Meyer. 2005. "The History of the Video Game." édité par Joost Raessens et Jeffrey Goldstein. Cambridge Mass.: The MIT Press.

Malone, Krista-lee. 2009. "Dragon Kill Points: The Economics of Power Gamers." *Games and Culture* 4:296-316.

Marcko. 2009. "Making Gold Syndrome - Addicting?." *Just My Two Copper - A World of Warcraft Economic Blog*. Disponible sur : http://justmytwocopper.blogspot.com/2009/07/making-gold-syndrome-addicting.html (Consulté en octobre 2009).

Martin, Olivier, et François de Singly. 2002. "Le téléphone portable dans la vie conjugale. Retrouver un territoire personnel ou maintenir le lien conjugal ?." *Réseaux* 2-3:212-248.

Mauco, Olivier. 2008. "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* 19-31.

Mayra, Frans. 2006. "A Moment in the Life of a Generation (Why Game Studies Now?)." *Games and Culture* 1:103-106.

Mayra, Frans. 2008. *An introduction to game studies : games in culture*. Los Angeles: Sage Publications.

McGregor, Georgia Leigh, et Baba Akira. 2007. "Situations of Play: Patterns of Spatial Use in Videogames." P. 537-545 dans *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*. Tokyo: The University of Tokyo

Miller, Toby. 2006. "Gaming for Beginners." *Games and Culture* 1:5-12.

Mitchell, Don. 1995. "From MUDs To Virtual Worlds." Disponible sur : http://Web.archive.org/Web/20060926063650/http://research.microsoft.com/vwg/papers/3DVW.htm (Consulté en novembre 2010).

Montola, Markus. 2007. "Breaking the invisible rules : borderline role-playing." édité par Jesper Donnis, Morten Gade, et Line Thorup. Copenhagen, Denmark: Projektgruppen KP07 http://www.liveforum.dk/kp07book/toc.php.

Morin, Edgar. 2008. *[1962] L'esprit du temps*. Paris: A. Colin.

Morningstar, Chip, et Randall F. Farmer. 1994. "Le projet « Habitat » de Lucasfilm : les leçons d'un séjour dans l'espace cybernétique." *Réseaux* 12:71-93.

Murphy, Sheila. 2009. "'This is Intelligent Television': Early Video Games & Television in the Emergence of the Personal Computer.." dans *The video game theory reader 2*, édité par Bernard Perron et Mark J.P. Wolf. New York: Routledge.

Murray, Janet. 1997. *Hamlet on the holodeck : the future of narrative in cyberspace*. New York: Free Press.

Nardi, Bonnie. 2010. *My life as a night elf priest : an anthropological account of World of warcraft*. Ann Arbor: University of Michigan Press ;University of Michigan Library.

Newman, James, et Iain Simons. 2004. *Difficult questions about video games*. Nottingham U.K.: Suppose Partners.

Ondrejka, Cory. 2006. "Finding Common Ground in New Worlds." *Games and Culture* 1:111-115.

Patriarche, Geoffroy. 2008. "Publics et usagers, convergences et articulations." *Réseaux* 1:179-216.

Pearce, Celia. 2006. "Productive Play: Game Culture From the Bottom Up." *Games and Culture* 1:17-24.

Pearce, Celia. 2009. *Communities of play : emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. Cambridge Mass.: MIT Press.

Perron, Bernard, Mark J.P. Wolf, et Mia Consalvo, éd. 2009. "Lag, Language and Lingo. Theorizing Noise in Online Game Spaces.." P. 295-312 dans *The video game theory reader*. New York: Routledge.

Peterson, Dale. 1983. *Genesis 2 : Creation and Recreatin with Computers*. Reston Publishing Company.

Pharabod, Anne-Sylvie. 2005. "Territoires et seuils de l'intimité familiale. Un regard ethnographique sur les objets multimédias et leurs usages dans quelques foyers franciliens." *Réseaux* 1:85-117.

Pinch, Trevor J., et Wiebe E. Bijker. 1984. "The Social Construction of Facts and Artefacts: or How the Sociology of Science and the Sociology of Technology might Benefit Each Other." *Social Studies of Science* 14:399-441.

Poole, Steven. 2004. *Trigger happy : videogames and the entertainment revolution*. 1er éd. New York: Arcade Pub.

Proulx, Serge, et Marie-France Laberge. 1995. "Vie quotidienne, culture télé et construction de l'identité familiale." *Réseaux* 13:121-140.

Raessens, Joost. 2005. "Computer games as participatory media culture." P. 373-388 dans *Handbook of Computer Game Studies*, édité par Joost Raessens et jeffrey Goldstein.

Raessens, Joost, et Jeffrey Goldstein, éd. 2005. *Handbook of computer game studies*. Cambridge Mass.: The MIT Press.

Raymond, Eric. 1998. "La cathédrale et le bazar.". Disponible sur : http://www.linux-france.org/article/these/cathedrale-bazar/cathedrale-bazar.html (Consulté en décembre 2010).

Raymond, Eric, et Bob Young. 2001. *The Cathedral & the Bazaar, Revised Edition*. Sebastopol, CA :: O'Reilly,

Ritchie, Denis. 1984. "The Evolution of the Unix Time-sharing System." *The Evolution of the Unix Time-sharing System* 63:1577-93.

Rodriguez, hector. 2006. "The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga'sHomo Ludens." *Game Studies* 6. Disponible sur : http://gamestudies.org/0601/articles/rodriges (Consulté en décembre 2010).

Rouse, Richard. 2001. *Game design : theory & practice*. Plano: Wordware Pub.

Rueff, Julien. 2008. "Où en sont les « game studies » ?." *Réseaux* 5:139-166.

Rueff, Julien. 2010. "Reconnaissance 2.0 : controverse autour de la mise en visibilité des minorités sexuelles dans World of Warcraft." P. 205-215 dans *Web social : mutation de la communication*, édité par Serge Proulx, Florence Millerand, et Julien Rueff. Québec: Presses de l'Université du Québec.

Salen, Katie, et Eric Zimmerman. 2003. *Rules of play : game design fundamentals*. Cambridge Mass.: MIT Press.

Serres, Michel. 1974. *Hermès Tome 3 - La Traduction*. Les Editions de Minuit.

Sheff, David. 1993. *Génération Nintendo*. Paris: Addison-Wesley France.

Silberman, Steve. 1997. "PLATOfest to Celebrate First Online Community." *Wired.com*. Disponible sur : http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/1997/03/2518 (Consulté en novembre 2010).

Silverman, mark, et Bart Simon. 2009. "Discipline and Dragon Kill Points in the Online Power Game." *Games and Culture* 4:353-378.

Simmel, Georg. 1991. *Sociologie et épistémologie*. 2 éd. Paris: Presses universitaires de France.

de Singly, François. 2001. *Famille et individualisation*. Paris: L'Harmattan.

Siwek, Stephen E. 2008. *Video Games in the 21th Century*. Entertainment Software Association http://www.theesa.com/facts/pdfs/VideoGames21stCentury_2010.pdf.

Sniderman, Stephen. 1999. "Unwritten Rules." *The Life of Games*. Disponible sur : http://www.gamepuzzles.com/tlog/tlog2.htm (Consulté en juin 2010).

Soulé, Bastien. 2007. "Observation participante ou participation observante ? Usages et justifications de la notion de participation observante en sciences sociales." *Recherches Qualitatives* 27. Disponible sur : http://www.recherche-qualitative.qc.ca/volume27(1).html (Consulté en décembre 2010).

Stalzer, Sean. 2007. *The legend of the Syndicate : a history of online gaming's premier guild*. 1er éd. Lancaster Pa.: Avari Press.

Star, S. L., et J. R. Griesemer. 1989. "Institutional Ecology, `Translations' and Boundary Objects: Amateurs and Professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907-39." *Social Studies of Science* 19:387-420.

Star, Susan L., et Karen Ruhleder. 2010. "Vers une écologie de l'infrastructure. Conception et accès aux grands espaces d'information." *Revue d'Anthropologie des Connaissances* 4:115-161.

Strauss, Anselm. 1988. "The Articulation of Project Work: An Organizational Process." *The Sociological Quarterly* 29:163-178.

Strauss, Anselm. 1992. *La trame de la négociation : sociologie qualitative et interactionnisme*. Paris: L'Harmattan.

Stuart Hall. 1994. "[1973] Codage/Décodage." *Réseaux* 27-40.

Suchman, Lucy. 1987. *Plans and situated actions: the problem of human-machine communication*. Cambridge ; New York: Cambridge University Press.

Sudnow, David. 1983. *Pilgrim in the microworld*. New York N.Y.: Warner Books http://www.sudnow.com/PMW.pdf.

Taylor, T. L. 2006a. "Beyond Management: Considering Participatory Design and Governance in Player Culture." *First Monday* Special Issue #7. Disponible sur : http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/1611 (Consulté en juin 2010).

Taylor, T. L. 2006b. "Does WoW Change Everything?: How a PvP Server, Multinational Player Base, and Surveillance Mod Scene Caused Me Pause." *Games and Culture* 1:318-337.

Taylor, T.L. 2006. *Play between worlds : exploring online game culture*. Cambridge Mass.: MIT Press.

Taylor, T.L. 2009. "The Assemblage of Play." *Games and Culture* 4:331-339.

The Dot Eaters. 2006. "Home Video Game History. Player 3 Stage 6: The Great Videogame Crash." Disponible sur : http://www.thedoteaters.com/p3_stage6.php (Consulté en novembre 2010).

Torvalds, Linus. 2001. *Il était une fois Linux*. Paris: Osman Eyrolles Multimédia.

Trompette, Pascale, et Dominique Vinck. 2009. "Retour sur la notion d'objet-frontière." *Revue d'Anthropologie des Connaissances* 3:210.

Turkle, Sherry. 1994. "Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs." *Mind, Culture and Acitivity* 1. Disponible sur : http://Web.mit.edu/sturkle/www/constructions.html (Consulté en novembre 2010).

Turkle, Sherry. 2005. *The second self : computers and the human spirit*. 20 éd. Cambridge Mass.: MIT Press.

Verebelyl, Françoise, et Jean Querzola. 1983. "Jeu, image et communication." *Réseaux* 1. Disponible sur : http://www.persee.fr/Web/revues/home/prescript/article/reso_0751-7971_1983_num_1_1_1076 (Consulté en janvier 2011).

Vinck, Dominique, éd. 1999. *Ingénieurs au quotidien : Ethnographie de l'activité de conception et d'innovation*. Grenoble: Presses universitaires de Grenoble.

Von Hippel, Eric. 1995. *The sources of innovation*. New York ;;Oxford: Oxford University Press.

Weathers, Sanya. 2007. "Community Management Is, In Fact, Not That Hard…." *Eating Bees*. Disponible sur : http://eatingbees.brokentoys.org/2007/05/22/community-management-is-in-fact-not-that-hard/ (Consulté en janvier 2011).

Weber, Max. 1998. *[1921] Sociologie de la musique : Les fondements rationnels et sociaux de la musique*. Paris: Ed. Métailié.

Whyte, William. 2007. *Street corner society : la structure sociale d'un quartier italo-américain*. Paris: La Découverte.

Williams, Dmitri et al. 2006. "From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft." *Games and Culture* 1:338-361.

Williams, Dmitri, Nick Yee, et Scott E. Caplan. 2008. "Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile." *Journal of Computer-Mediated Communication* 13:993-1018.

Winnicott, D. 1975. *Jeu et réalité : l'espace potentiel*. Paris: Gallimard.

Winter, David. 2010. "A.S.Douglas' 1952 Noughts and Crosses game." *Pong Story*. Disponible sur : http://www.pong-story.com/1952.htm (Consulté en mai 2010).

Wisner, Bill. 1990. "A brief history of MUDs - alt.mud | Google Groupes." Disponible sur : http://groups.google.com/group/alt.mud/browse_thread/thread/9b68f2e6d058f4ba/a0c1c5d5c4a66eba?#a0c1c5d5c4a66eba (Consulté en novembre 2010).

Woodcock, Bruce S. 2002. "MMOGCharts." *MMOGCharts*. Disponible sur : http://www.mmogchart.com/about/ (Consulté en octobre 2009).

Wooley, David R. 1994. "PLATO: The Emergence of Online Community." Disponible sur :

http://thinkofit.com/plato/dwplato.htm#games (Consulté en novembre 2010).

Woolgar, Steve. 1991. "Configuring the user: the case of usability trials." dans *A Sociology of monsters : essays on power, technology, and domination*, édité par John Law. London ;New York: Routledge.

Yee, Nick. 2003a. "Education and Income." *The Daedalus Project*. Disponible sur : http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000340.php.

Yee, Nick. 2003b. "Occupational Status, Marital Status, and Children." *The Daedalus Project*. Disponible sur : http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000550.php.

Yee, Nick. 2005. "PlayOn Census Data." *The Daedalus Project*. Disponible sur : http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001370.php.

Yee, Nick. 2005. "WoW Basic Demographics." *The Daedalus Project*. Disponible sur : http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001365.php (Consulté en novembre 2009).

Yee, Nick. 2006. "The Labor of Fun: How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play." *Games and Culture* 1:68-71.

Yee, Nicholas. 2007. "Motivations of Play in Online Games.." *Journal of CyberPsychology and Behavior* 9:772-775.

Yee, Nick. 2010. "The Daedalus Project: The Psychology of MMORPG." Disponible sur : http://www.nickyee.com/daedalus/ (Consulté en novembre 2010).

Zackariasson, Peter. 2010. "It's Anarchy! Translating Beliefs and Desires into Prescription for Participation." EASST Conference, Trento, Italy.

Zerbib, Olivier. 2002. "De Wolfenstein à Half-life : les canons du jeu de combats. Éléments pour une analyse des formes de création et de réception des jeux vidéo." *Protée* 30:29-37.

TABLE DES FIGURES

FIGURE 1 - ADVENTURE 59
FIGURE 2 - REPARTITION EN AGE DE L'ENQUETE AOU 169
FIGURE 3 - MODES DE VIE 173
FIGURE 4 - REPARTITION SELON LE TEMPS PASSE EN JEU 179
FIGURE 5 - RELATIONS ENTRE ACTIVITES PRINCIPALES ET FAVORITES 185
FIGURE 6 - ACTIVITE PRINCIPALE SELON LA CLASSE D'AGE 186
FIGURE 7 - ACTIVITE PRINCIPALE SELON LE DERNIER DIPLOME OBTENU 188
FIGURE 8 - ACTIVITE PRINCIPALE SELON LE MODE DE VIE 189
FIGURE 9 - DIALOGUE A BAIE DU BUTIN (WORLD OF WARCRAFT) 204
FIGURE 10 - SCHEMA : INTERFACE UTILISATEUR EN JEU (AGE OF UTOPIA) 205
FIGURE 11 - PLAN ANNOTE DE L'INSTANCE DE RAID NAXXRAMAS, WOW 232
FIGURE 12 - CALENDRIER PROPOSE PAR LE JEU (WOW) 235
FIGURE 13 - CALENDRIER, DETAIL D'UN EVENEMENT DE RAID (WOW) 235
FIGURE 14 - INTERFACE EN SITUATION DE RAID, WOW 243
FIGURE 15 - FEUILLE DE PERSONNAGE DE L'ARMURERIE (BLIZZARD, WOW) 267
FIGURE 16 - BEIMBA, AUDIT DE L'AVATAR CARACOLE (WOW) 268
FIGURE 17 - WOWHEAD, INFORMATION SUR UN OBJET (WOW) 270
FIGURE 18 - WOWWEBSTATS - ANALYSE DES PERFORMANCES INDIVIDUELLES ET COLLECTIVES D'UN GROUPE DE RAID (WOW) 271
FIGURE 19 - WWS : LOGS DE CARACOLE AU MOMENT DE LA MORT DU PERSONNAGE (WOW) .. 272
FIGURE 20 – GESTION DE LA CIRCULATION DE L'INFORMATION « JOUEUR » PAR STILLNODE .. 326

ANNEXES

ABREVIATIONS PRINCIPALES 357
LUDOGRAPHIE 358
RESSOURCES EMPIRIQUES : RECAPITULATIF 360
L'ENQUETE AOU : PRECISIONS METHODOLOGIQUES 362
QUESTIONNAIRE 364

ABREVIATIONS PRINCIPALES

Addon : logiciel additionnel
AoU : Age of Utopia
Avatar : incarnation du joueur (personnage joueur)
CM : Community Management
CS : Customer Support
CSR : Custom er Support Reporter
DAoC : Dark Age of Camelot
DPS : Dégâts Par Seconde
EQ : EverQuest
ESA : Entertainment Software Association
GM/MJ : Game Master / Maître de jeu
HRP : Hors Roleplay
IA : Intelligence Artificielle
IG : In Game, en jeu
IRL : In Real Life, dans la vie réelle.
JdR : Jeu de rôle
Main : personnage joueur principal
MMOG :Massive Multiplayer Online Game
MMORPG : Massive Multiplayer Online Role Playing Game
Mob : « mobile », intelligence artificielle animée (créature)
Mod : modification (ici souvent de l'interface utilisateur)
MUD : Multi-User Dungeon (ou Dimension)
Newbie (noob) : joueur débutant
NPC / PNJ : Non Playable Caracter / Personnage non joueur
Patch : correctif logiciel
Pexer : faire progresser son avatar (faire des points d'expérience)
PK : Player Killer
PvE/JcE : Player vs Environment / Joueur contre environnement
PvP/JcJ : Player vs Player / Joueur contre joueur
Reroll : personnage joueur secondaire
RP : Roleplay
RPG : Role Playing Game
SDK : Software Development Kit
Stuff : équipement de l'avatar
Twink : personnage sur-optimisé par rapport à son niveau
UI : Interface Utilisateur
UO : Ultima Online
WoW : World of Warcraft
XP : Points d'expérience

LUDOGRAPHIE

AberMUD (1987) Université du Pays de Galles (Cox)

Advanced Dungeons & Dragons (1978) TSR, Wizards of the Coast (Gygax & Arneson)

Adventure (ADVENT, Colossal Cave) (1970) Crowther

Age of Conan (2008). Funcom.

Anarchy Online (2001) Funcom

Computer Space (1971) Bushnell (réplique de *Space War !*)

Dark Age of Camelot (2001) EA Mythic

Diablo (1997) Blizzard Entertainment

Donjons & Dragons (1974).TSR. (Gygax & Arneson)

Doom (1993) ID Software

Dragon Quest (1986). Enix.

Dungeons of Kesmai (1982) Kesmai (Taylor & Flinn)

Empire (1970) Daleske & Warner

Eve Online (2003). CCP.

EverQuest (1999) Sony Online Entertainement.

Galaxy Game (1971) Université de Stanford (réplique de *Space War !*)

Habitat (1985) Lucas Film (Farmer & Morningstar)

Habitat (1985). LucasFilms

Heavy Rain (2010) Quantic Dream

ICO (2001) Team ICO

Island of Kesmai (1985) Kesmai

L'appel de Cthulhu (1981). Chaosium (Sandy Peterson)

La Quatrième Prophétie (1999) Vircom Interactive

Le deuxième Monde (1994). Canal+.

Lineage (1998) NCSoft

Magic: the Gathering (1993) Wizards of the Coast (Garfield)

Meridian59 (1996) Archetype Interactive puis 3DO

MUD1 (1978) Trubshaw & Bartle

Neverwinter Night (1991) Stormfront Studio, SSI, TSR

OXO (1952) Douglas

Pong (1972) Atari (Allan Alcorn)

Quake (1996) ID Software

Second Life (2003) Linden Lab.

Shadow of the Colossus (2005) Team ICO

Space Travel (1965) Thomson

SpaceWar ! (1961) Russel & ses étudiants.

Star Wars Galaxy (2003) Sony Online Entertainement.

Starcraft (1998) Blizzard Entertainment

Super Mario Bros 3 (1989) Nintendo (Miyamoto & Tezuka)

Tennis for Two (1958) Higinbotham

The Empire of The Petal Throne (1975). TSR. (Barker M. A.)

The Legend of Zelda (1986) Nintendo (Miyamoto & Tezuka)

ToonTown (2003) Disney Online.

Traveller (1977). Game Designers' Workshop.

Ultima 1 (1981) California Pacific Computer Co.

Ultima Online (1997) Origin System

Venise (1999) Cryo Interactive.

Warcraft : Orcs & Humans (1993) Blizzard Entertainment

World of Warcraft (2004) Blizzard Entertainement

Zork (1977) Anderson, Blank, Daniels & Lebling (Infocom)

RESSOURCES EMPIRIQUES : RECAPITULATIF

Terrain	Méthodes	Types de supports / Traitement	Détail
Age of Utopia (2006 – 2008)	Observation participante (avril /septembre 2006)	Journaux de terrain Documents de travail Historiques de messagerie instantanée Emails	Suivi descriptif des événements du quotidien de l'entreprise et d'événements exceptionnels (« irl », démonstrations, etc.) Discussions informelles avec différents membres de l'équipe Produits (textes, rapports, *news*) de la gestion de communauté Suivi intégral des forums anglophones et francophone sur la période du stage (rapports hebdomaires et notes personnelles)
	Entretiens (semi-directifs) concepteurs. (avril 2006 – décembre 2008)	19 Enregistrements et retranscriptions (2 à 3h en moyenne)	***Production*** - Développeurs (4 : 4 hommes) - Level design (3 :3 hommes) ***Service en ligne*** - Support client (4 :4 hommes) - QA (3 :2 hommes, 1 femme) - Gestion de communauté ***Projet*** (3 :2 hommes, 1 femme) - « Anciens » (2 :2 hommes)
	Documentation (2000 – 2008)	Archives internes (intranet) Revues de presse	Game Design et Background Appels à financement, Artworks Organigrammes, Profils des équipes Documents de gestion du support (chartes, directives aux bénévoles) Entrevues, stratégies de communication, calendriers de sorties
	Enquête quantitative (février – mai 2008)	Questionnaire en ligne (*SurveyGizmo*) Traitement de la base de donnée (*Modalisa*, *Excel*) (208 réponses)	Données sociodémographiques Questions sur les usages et la pratique d'Utopia (activité en jeu, fréquence, etc.) Activité sur les forums et autres espaces en ligne Sociabilité en jeu Rapports à l'équipe de Stillnode et à ses bénévoles
	Entretiens (semi-directifs) joueurs (2006-2008)	8 Enregistrements et retranscription	- Bénévoles (3 : 3 hommes) - « Vétérans » (3 : 2 hommes, 1 femme) - Joueurs récents (2 : 2 hommes)

World	Observation	Notes	155 jours de jeu sur 8 personnages (Serveur

of Warcraft (2007-2010)	participante	Enregistrements Captures d'écran	Rp/JcE –Horde) Journal d'événements en jeu et notes de suivi de l'activité dans les espaces en ligne (forum, bases de données, audit). - captures d'écran (en jeu et en ligne) - logs de chat (/chatlog) - discussions orales Teamspeak (6 sessions de raid : de 3 à 5 heures)

L'ENQUETE AOU : PRECISIONS METHODOLOGIQUES

Les joueurs composant une population relativement hétéroclite et géographiquement dispersée, il est plus difficile de les appréhender de manière assez « globale », comme cela a été fait pour l'équipe de développement. De ce côté, les forums de discussion, les entretiens obtenus et l'enquête par questionnaire en ligne composent les principaux matériaux d'appui de mon analyse.

L'idée de lancer un questionnaire en ligne à destination des joueurs visait effectivement à obtenir un maximum d'informations quantitatives (et éventuellement qualitatives) concernant a minima les caractéristiques des joueurs de AoU et espérant pouvoir ainsi toucher un panel plus large d'usagers qu'il n'aurait été possible via des entretiens en face à face.

Le lancement de cette enquête en ligne a été légèrement précipité par l'annonce de la fermeture prochaine des serveurs début 2008, le questionnaire devait donc être mis en place et diffusé avant que le désengagement et la dispersion de joueurs soient trop importants.

Composition du questionnaire

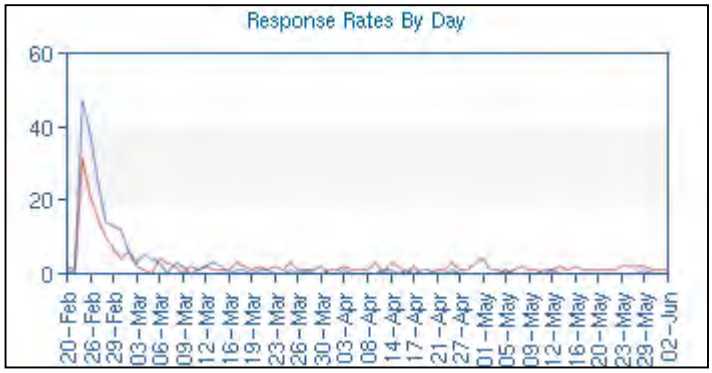
Le questionnaire comportait 86 questions adressées aux joueurs francophones de AoU. Il a été décidé, dans l'optique de limiter les abandons de proposer un maximum de questions fermées pour lesquels il suffisait au répondant de « cliquer » (par exemple, concernant les différents jeux testés, une liste exhaustive des MMOG existants a été intégrée en menu défilant à sélectionner). Les questions ouvertes étaient pour la plupart facultatives. D'après les tests et retours, le temps moyen de réponse à l'ensemble du questionnaire était approximativement de 20 à 30 minutes. Il a été laissé néanmoins des espaces disponibles à l'expression libre à la fin de chaque partie thématique (pour lesquels on obtient entre 20 et 40 entrées en fonction des thèmes).

Les 6 parties thématiques étaient les suivantes :

1. Vous et le jeu : pratique antérieure du jeu de rôle, jeu vidéo, MUD, MMOG
2. Age of Utopia : « ancienneté » du joueur, période d'abonnement et période de jeu, nombre de comptes joueurs, avatars.
3. Le temps de jeu : durée et fréquence de connexion, préférence d'activités en jeu, activités réelles, évolution de ces dernières dans le temps en fonction de certains critères (prédéfinis)
4. Communauté, Guildes : appartenance à une ou plusieurs guildes, rôle en leur sein, fréquence des interactions en jeu et hors jeu.
5. Hors jeu : les forums : fréquentation et activité sur les forums officiels et alternatifs, « adresse » des messages sur ces derniers, sources préférentielles d'information.
6. Vous et les "devs" : usage ou non du système de messagerie instantané privé, participation à des animations officielles (ou organisées par les joueurs), usage du système de « tickets » (rapports) en jeu, contact avec l'équipe de support client, bénévolat (réalisé ou souhaité), appréciation de différentes caractéristiques du produit (graphisme, système de jeu, background, support …)

Modalités de diffusion et biais possibles

Il a été recueilli 208 réponses complètes sur une période de 4 mois (février à mai 2008) pour 194 abandon et 61 réponses partielles (sauvegardées, mais, après observation en détail, il s'agit pour la plupart de doublons), un maximum de réponses ayant été complétées sur les 10 premiers jours. (Ci-dessous la courbe représentant la répartition de la participation dans le temps.)



Après sa mise en ligne, la présence du questionnaire a été annoncée sur 4 forums de discussion : le forum officiel (encore en ligne à l'époque), les deux forums alternatifs principaux hébergés par des sites portails dédiés aux jeux en ligne (Jeux on Line et Mondes Persistants) et sur le site émanant de la campagne « Free Utopia »
Le service utilisé (SurveyGizmo) permet d'obtenir le lien d'origine qui a dirigé vers le questionnaire, donnant le paysage suivant (ceci comprend les réponses partielles):

Source des Réponses

Source	**Effectif**	**Pourcentage**
Sans référence (Email possible)	38	14.34%
www.freeutopia.org	105	39.62%
forums.Utopia.fr (et .com)	53	26.04%
forums.jeuxonline.info	24	9.06%
forums.mondespersistants.com	10	3.77%
Divers (forums guildes, etc)	19	7.17%

La majorité des répondants ont reçu l'information via le site de FreeUtopia, ce que l'on peut interpréter par le fait que ces forums ont été à cette période de doute sur l'avenir du jeu, pour différentes raisons, une des seules sources d'information pour les joueurs, qui espéraient peut-être l'annonce d'une reprise via un rachat. Cela constitue néanmoins un biais possible, les joueurs investis ou sympathiques à la campagne Utopia.org ne représentant qu'une sous-partie de la communauté francophone.

FreeUtopia ainsi que les autres forums où avaient été annoncé le questionnaire représentent la majorité des sources (72 %), 7% provenant de transfert des posts d'annonces sur d'autres forums (forums de guilde, etc). Reste 14 % de source inconnue. N'ayant pas réalisé de diffusion par mailing-list, mais ayant en revanche contacté quelques joueurs « clés » par messagerie instantanée en leur demandant s'ils pouvaient relayer l'information, il est probable qu'il s'agit dans ces cas de diffusion « de bouche à oreille », via mail ou messagerie instantanée (une partie des sources « forums » peuvent également être le résultat de ce mode de diffusion). Il est possible en fait d'interpréter la relative rapidité de diffusion et la concentration des réponses dans les premiers jours de mise en ligne par ce mode spécifique de diffusion qui tient sans doute aux habitudes de communication des groupes (et sous groupes) de joueurs.

En raison de ce mode particulier de diffusion et de certaines caractéristiques resortant d'une première lecture des résultats, il est fort probable que l'enquête ait essentiellement touché des joueurs particulièrement investis, en majorité des « vétérans » (50% déclarent avoir été abonnés plus de deux ans à AoU) et intégrés aux sous-groupes « visibles » de la communauté de AoU (c'est-à-dire davantage ceux fréquentant les forums et participant à l'activité hors jeu que les joueurs occasionnels, réservant leur temps à l'activité en jeu et s'intéressant peu à la vie de la « communauté »), 8% déclarent avoir travaillé pour le produit en tant que bénévoles, 28% avoir envisagé de le faire, 33% s'être investi au moins une fois pour les phases de test, 57% être en contact régulier (en jeu à chaque session, comme hors jeu : au moins une fois par semaine) avec au moins 5 autres joueurs.

Malgré ces biais, prenant en considération la population estimée d'abonnés à AoU, 200 réponses sur une population d'un peu plus d'un millier reste un résultat correct, malgré sans doute certaines limites de représentativité.

QUESTIONNAIRE

Ci-dessous le questionnaire dans la mise en forme publiée en ligne en 2008.

SurveyGizmo - Project: Editor

Survey: Enquête AoU

Status: Launched

1. Vous et le jeu

Bonjour,

Ce questionnaire est destiné aux joueurs francophones de l'univers persistant intitulé à l'origine *Age of Utopia*

Réalisé dans le cadre d'une thèse de sociologie, il a pour objectif premier de compléter une étude p qualitative menée à la fois sur la conception et la pratique de *Age of Utopia* en tant que MMOG, c'est à dire tenter de mieux connaître les caractéristiques, les pratiques des habitants d'Oniris et de ux qui leur ont donné vie.

En dehors de notre volonté, et étant donné le contexte de fermeture actuelle des serveurs, un objectif "secondaire" serait, sans prétention, d'ouvrir une porte à l'expression des joueurs qui souhaiteraient témoigner de leur expérience, afin que celle-ci soit sauvegardée et transmise.

Si cette démarche vous intéresse, vous pourrez suivre l'évolution de l'enquête, et si vous souhaitez vous impliquer davantage dans cette recherche, vous trouverez plus d'information à la fin du questionnaire.

En vous remerciant du temps que vous consacrerez à cette enquête,

Let the game begin !

Vinciane Zabban
Doctorante en sociologie
Latts/UMLV

Inscription à la mailing-list de l'enquête AoU

Notes :
- Les questions marquées de * sont requises, les autres sont facultatives dans la mesure où elles dépendent souvent d'une réponse précédente.
- Pour les questions concernant vos pratiques, vous devez généralement fonder vos réponses sur les dernières semaines d'activité réelle en jeu.

NB : Les fichiers utilisés pour recueillir des informations vous concernant sont destinés à un traitement statistique anonyme dans le cadre d'une thèse de sociologie et font l'objet d'une déclaration auprès de la CNIL (en date du 25/02/2008). Vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et d'opposition, pour des motifs légitimes, sur les données vous concernant auprès de zabban@univ-mlv.fr (délai de réponse : 2 semaines).

1. Avant d'investir AoU

- ○ Je jouais régulièrement à des jeux vidéo
- ○ Je jouais occasionnellement à des jeux vidéo
- ○ SoR est ma première expérience de jeu vidéo

2. Si vous étiez joueur de jeux vidéo avant AoU ...
C'était :

- ○ Depuis moins de 5 ans
- ○ Depuis 5 à 10 ans
- ○ Depuis plus de 10 ans

3. Sur quel(s) support(s) ?

- ☐ PC/Mac
- ☐ Console
- ☐ Arcade
- ☐ Autre

4. Citez au plus 3 titres qui ont marqué votre expérience du jeu vidéo :

1)
2)
3)

5. Pratiquez ou pratiquiez vous le jeu de rôle (GN, papier, plateau) ? *

- ○ Non
- ○ Oui

6. Si oui, citez au plus 3 titres qui ont marqué votre expérience du jeu de rôle :

1)
2)
3)

7. Avez-vous joué à des jeux en ligne multijoueurs à interface textuelle ou "MUDs : Multi Users Dungeons" ? *

- ○ Oui
- ○ Non

8. AoU est-il votre premier jeu en ligne multijoueur à univers persistant (MMOG) ? *

- ○ Oui
- ○ Non

9. Si non, à quel(s) autre(s) MMOG avez-vous joué auparavant ?

1) -- Selectionnez --

2) -- Selectionnez --

3) -- Selectionnez --

4) -- Selectionnez --

2. Age of Utopia

10. Vous avez découvert AoU via ...

- ☐ Des connaissances "In Real Life" (IRL)
- ☐ Des anciens compagnons de jeu (MMOG)
- ☐ La presse, sites spécialisés
- ☐ Autre (précisez)

11. Combien de temps avez vous été inscrit (abonné) à AoU en totalité ? *

-- Selectionnez --

12. Sur cette durée totale d'inscription, combien de temps estimez-vous avoir joué (périodes de connexion régulière) à AoÜ en totalité ? *

-- Selectionnez --

13. Avez-vous conservé actif votre abonnement sur des périodes où vous ne vous connectiez plus du tout au jeu ? *

- ○ Non
- ○ Oui, (raisons:)

14. Sur quelle période de l'histoire du jeu avez-vous été joueur ? (plusieurs réponses possibles) *

- ☐ la beta
- ☐ les 6 premiers mois du jeu
- ☐ 2005
- ☐ 2006
- ☐ 2007
- ☐ 2008

15. Combien de compte de joueur possédez-vous ? *

- ○ 1
- ○ 2
- ○ Plus de 2

16. Combien de personnages possédez vous au total ? *

-- Selectionnez --

17. Parmi ces derniers, combien de personnages pourraient être considérés comme des personnages principaux (*Main*)? *

-- Selectionnez --

18. Votre personnage principal est *

-- Selectionnez --

19. La race de votre personnage principale est *

-- Selectionnez --

20. Commentaire [facultatif]
Si vous souhaitez ajouter des détails concernant votre période de jeu, des détails sur votre personnage (niveaux, etc), vos alts ...

3. Le temps de jeu

21. Sur la dernière semaine où vous avez joué, combien de temps avez-vous passé en jeu ? *

- Moins d'une heure
- De 1 à 3 heures
- De 4 à 6 heures
- De 7 à 10 heures
- De 11 à 15 heures
- De 16 à 20 heures
- De 21 à 25 heures
- De 26 à 30 heures
- Plus de 30 heures (précisez)

22. A quels moments de la semaine vous connectez-vous au jeu ? (cocher au moins une case par ligne) *

	Jamais	Matinée (7h-12h)	Midi (12h -14h)	Après midi (14h-18h)	Début de soirée (18h-20h)	Soirée (20h-1h)	Nuit (1h-7h)
En semaine	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Samedi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Dimanche	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

23. Vous jouez principalement (plusieurs réponses possibles) *

- [ ] Chez vous
- [ ] Chez des amis
- [ ] Dans une salle réseau
- [ ] Sur votre lieu de travail
- [ ] Autre (précisez)

24. En vous fondant sur vos dernières sessions de jeu, classez les activités en jeu suivantes selon votre préférence

*concerne toute recherche ou diffusion d'information sur les éléments du jeu ou de l'univers (craft, déplacements, techniques de combats, état des Outposts, etc.)
** organisation de groupe, event, gestion de guilde, gestion du personnage (banque, équipement etc.) diplomatie ... *

25. Classez ces mêmes activités selon la proportion de temps réelle que vous y avez dernièrement consacré sur une session de jeu type

*concerne toute recherche ou diffusion d'information sur les éléments du jeu ou de l'univers (craft, déplacements, techniques de combats, état des Outposts, etc.)
** organisation de groupe, event, gestion de guilde, gestion du personnage (banque, équipement etc.), diplomatie ... *

26. Ces ordres d'importance ont-ils changé au fil du temps passé en jeu ? *

- ○ Non, absolument pas
- ○ Oui, mais très peu
- ○ Oui, notablement
- ○ Sans avis

27. Evaluez dans quelle mesure les facteurs suivant ont pu influencer votre implication dans les différents types d'activité en jeu

NB : (1 étoile : pas d'impact ; 5 : impact très significatif)

	Impact sur l'implication
Insertion dans un groupe de joueurs (guilde ou autre)	
Prise de responsabilité au sein d'une guilde	
Lassitude personnelle sur certaines activités du jeu	
Modifications du jeu et de son développement	
Evolution de la communauté de joueurs (humeur, démographie etc)	
Progression en niveau du personnage	
Spécialisation du personnage (ex : craft)	

28. Commentaire [facultatif]
Si vous souhaitez ajouter des informations concernant votre temps de jeu, le déroulé de vos sessions, ou l'évolution des activités et préférences en fonction du temps et de votre implication dans AoU

4. Communauté, Guildes

29. Votre personnage principal est-il inscrit dans une guilde ? *

- ○ Non
- ○ Oui

30. Dans combien de guildes a t-il été inscrit durant votre période de jeu ? *

-- Selectionnez --

31. Combien de membres comportait (approximativement) votre guilde principale ?

- ○ Un membre
- ○ Moins de 5
- ○ Entre 5 et 10
- ○ Entre 10 et 20
- ○ Entre 20 et 30
- ○ Plus de 30 (précisez)

32. Quel rang avez-vous majoritairement occupé dans votre guilde principale ?

- ○ Rang décisionnel (chef de guilde, officier ...)
- ○ Rang intermédiaire
- ○ Rang de base

33. Classez, par ordre d'importance, les intérêts que vous avez trouvé à rejoindre une guilde

- ___ Avoir les moyens de s'inscrire durablement dans l'histoire de l'univers
- ___ Etre accompagné dans sa progression
- ___ Pouvoir accéder à du contenu haut niveau (JcJ, JcE)
- ___ Bénéficier des différentes compétences des avatars
- ___ Avoir une compagnie permanente
- ___ Augmenter l'immersion dans le jeu de rôle
- ___ Développer des amitiés durables
- ___ Bénéficier du prestige du groupe auprès des autres joueurs

34. Votre guilde possède t-elle un forum dédié ?

- ○ Oui
- ○ Non

35. Si oui, le fréquentez-vous ?

- ○ Non, jamais
- ○ Oui, au moins une fois par mois
- ○ Oui, au moins une fois par semaine
- ○ Oui, au moins une fois par jour

36. Lorsque vous allez sur ce forum, c'est principalement pour :

37. Combien de personnages figurent dans votre liste de contacts en jeu ? *

-- Selectionnez --

38. Avec combien de personnes de votre liste de contacts en jeu *

Jouiez-vous régulièrement (quasiment à chaque session)	-- Selectionnez --
Etiez-vous en contact régulier en jeu (quasiment à chaque session)	-- Selectionnez --
Etiez-vous en contact régulier hors jeu (IM, mail, IRL ...) (au moins une fois par semaine)	-- Selectionnez --

39. Combien de joueurs connaissez-vous personnellement (vous connaissez leur prénom IRL et avez des contacts réguliers avec eux sur des sujet IRL) ? *

-- Selectionnez --

40. Jouiez-vous avec une ou des personnes de votre foyer ou de votre famille ? *

- ○ Non
- ○ Oui, précisez (partenaire, frère ...)

41. En parallèle d'AoU ... avez-vous

Joué régulièrement à un ou plusieurs autres MMOGs? -- Selectionnez --

Testé un ou plusieurs autres MMOGs ? -- Selectionnez --

42. Si oui, sélectionnez au moins un titre que vous avez testé ou auquel vous avez joué en parallèle de SoR

1) -- Selectionnez --

2) -- Selectionnez --

3) -- Selectionnez --

4) -- Selectionnez --

5) -- Selectionnez --

43. Commentaire [facultatif]
Si vous souhaitez ajouter des informations concernant votre rapport aux guildes, vos contacts en jeu et hors jeu ...

5. Hors jeu : les forums

44. Dans les périodes où vous jouiez, fréquentiez-vous le forum officiel de AoU ?

- Oui, au moins une fois par jour
- Oui, au moins une fois par semaine
- Oui, au moins une fois par mois
- Moins d'une fois par mois
- Jamais

41. En parallèle d'AoU ... avez-vous

Joué régulièrement à un ou plusieurs autres MMOGs? -- Selectionnez --

Testé un ou plusieurs autres MMOGs ? -- Selectionnez --

42. Si oui, sélectionnez au moins un titre que vous avez testé ou auquel vous avez joué en parallèle de SoR

1) -- Selectionnez --

2) -- Selectionnez --

3) -- Selectionnez --

4) -- Selectionnez --

5) -- Selectionnez --

43. Commentaire [facultatif]
Si vous souhaitez ajouter des informations concernant votre rapport aux guildes, vos contacts en jeu et hors jeu ...

5. Hors jeu : les forums

44. Dans les périodes où vous jouiez, fréquentiez-vous le forum officiel de AoU ?

- Oui, au moins une fois par jour
- Oui, au moins une fois par semaine
- Oui, au moins une fois par mois
- Moins d'une fois par mois
- Jamais

45. Si oui, a quelle(s) occasion(s) alliez-vous consulter ce forum ?

- [ ] Sans raison spécifique, pour voir l'ambiance
- [ ] Recherche d'informations officielles sur l'avancée du développement
- [ ] Recherche d'informations officieuses sur l'avancée du développement
- [ ] Recherche de solution à une difficulté du jeu
- [ ] Recherche de solution à un problème technique
- [ ] Recherche d'information sur un problème rencontré par la communauté
- [ ] Autre

46. Faites-vous des posts sur ce forum officiel ?

- ( ) Oui, plusieurs fois par jour
- ( ) Oui, au moins une fois par jour
- ( ) Oui, au moins une fois par semaine
- ( ) Oui, au moins une fois par mois
- ( ) Moins d'une fois par mois
- ( ) Jamais

47. Si oui, sur quelle(s) partie(s) du forum en particulier ?

- [ ] Général
- [ ] L'histoire
- [ ] Chro
- [ ] Feedback
- [ ] Acceuil des nouveaux joueurs
- [ ] Comme e Guildes
- [ ] Support Client
- [ ] Autre

48. Par ordre d'importance, à qui sont adressés principalement vos messages sur ce forum ?

1. Vos connaissances directes en jeu
2. Vos connaissances indirectes en jeu
3. L'équipe de support
4. La communauté de joueurs
5. L'équipe de développement

49. Fréquentez-vous des forums alternatifs liés à AoU (type Mondes Persistants - MP, Jeux on Line - JoL) ? *

- ( ) Oui, au moins une fois par jour
- ( ) Oui, au moins une fois par semaine
- ( ) Oui, au moins une fois par mois
- ( ) Moins d'une fois par mois
- ( ) Jamais

50. Si oui, pouvez vous en citer au moins un ?

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

51. A quelle(s) occasion allez -vous consulter ce(s) forum(s) alternatif(s) ?

- [ ] Sans raison spécifique, pour voir l'ambiance
- [ ] Recherche d'informations officielles sur l'avancée du développement
- [ ] Recherche d'informations officieuses sur l'avancée du développement
- [ ] Recherche de solution à une difficulté du jeu
- [ ] Recherche de solution à un problème technique
- [ ] Recherche d'information sur un problème rencontré par la communauté
- [ ] Autre _____

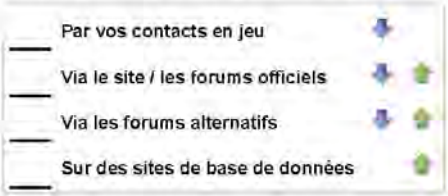
52. Faites-vous des posts sur ce (ces) forum(s) alternatifs ?

- ( ) Oui, au moins une fois par jour
- ( ) Oui, au moins une fois par semaine
- ( ) Oui, au moins une fois par mois
- ( ) Moins d'une fois par mois
- ( ) Jamais

53. Si oui, par ordre d'importance, à qui sont adressés principalement vos messages sur ce forum ?

- Vos connaissances directes en jeu
- Vos connaissances indirectes en jeu
- Des joueurs potentiels
- La communauté actuelle de joueurs

54. Lorsque vous avez besoin d'une information concernant le jeu et/ou son univers, comment essayez vous de l'obtenir ? (classer par ordre d'importance) *



55. Commentaire [facultatif]
Si vous souhaitez ajouter des informations, ou votre avis sur les forums, sites officiels et alternatifs

6. Vous et les "devs"

56. Utilisiez-vous le logiciel de discussion instantannée ? *

- ○ Oui, au moins une fois par jour
- ○ Oui, au moins une fois par semaine
- ○ Oui, au moins une fois par mois
- ○ Moins d'une fois par mois
- ○ Jamais

57. Si oui, à quelle(s) fin(s) ?

- ☐ Pour discuter avec d'autres joueurs
- ☐ Comme une veille sur l'ambiance de la communauté
- ☐ Comme une veille sur les événements en jeu
- ☐ Pour reporter un problème à l'équipe de support

58. Avez-vous participé à des animations organisées par l'équipe d'event officielle en jeu ? *

- ○ Oui
- ○ Non

59. Avez-vous participé à des animations organisées par les joueurs en jeu ? *

- ○ Oui
- ○ Non

60. Avez-vous vous-même organisé ou participé à l'organisation d'une animation (Event) en jeu ? *

- ○ Non
- ○ Oui, précisez

61. Avez-vous déjà utilisé le système de tickets en jeu ? *

- ○ Jamais
- ○ Oui, au moins une fois sur toute la période de jeu
- ○ Oui, au moins une fois par semestre
- ○ Oui, au moins une fois par trimestre
- ○ Oui, au moins une fois par mois
- ○ Oui, au moins une fois par semaine
- ○ Oui, au moins une fois par jour
- ○ Je ne connais pas ce système

62. Si c'est le cas, pouvez-vous préciser à quelle occasion ?

63. Avez-vous été en contact en jeu avec des membres de l'équipe de support ? *

- ○ Jamais
- ○ Oui, au moins une fois sur toute la période de jeu
- ○ Oui, au moins une fois par semestre
- ○ Oui, au moins une fois par trimestre
- ○ Oui, au moins une fois par mois
- ○ Oui, au moins une fois par semaine
- ○ Oui, au moins une fois par jour
- ○ L'équipe de ?

64. Si c'est le cas, pouvez-vous préciser à quelle occasion ?

65. Avez-vous été alpha ou beta testeur sur le serveur de test du jeu ? *

- ○ Non
- ○ Oui (précisez combien de fois)

66. Avez-vous travaillé pour AoU ? *

- ○ Non
- ○ Oui, en tant que salarié (précisez la fonction)
- ○ Oui, en tant que stagiaire (précisez la fonction)
- ○ Oui, en tant que bénévole (précisez la fonction)
- ○ Oui, autre (précisez)

67. Avez-vous envisagé de proposer votre candidature comme bénévole pour AoU ? *

- ○ Non
- ○ Oui

68. Si oui, ou si vous avez été bénévole, quelles étaient vos motivations ?

69. Selon vous, quels sont les rôles que remplissaient respectivement pour AoU :

L'équipe d'animation (Event)

L'équipe de gestion de communauté (CM, CL)

L'équipe de support client (CS)

L'équipe de développement

70. Evaluez les différents aspects du jeu suivants : *

Graphisme

Systèmes de jeu

Background

Support

Animation

Communauté

Communication

71. Commentaire [facultatif]
Si vous souhaitez ajouter des informations ou votre avis sur votre rapport aux différentes équipes travaillant pour AoU

7. Questions ouvertes

72. A quel pourcentage évalueriez-vous la finition de AoU en tant que jeu ?

%

0 total

73. Qu'est-ce qui faisait selon vous l'originalité de AoU comme projet lors de son annonce, vis-à-vis d'autres produits du même type ?

74. Qu'est-ce qui fait selon vous l'originalité de AoU sur la fin de son développement ? (qu'est ce qui rend Oniris unique en tant qu'univers vis à vis d'autres MMOG)

75. Et aujourd'hui, aprés la fermeture des serveurs ? *

- ○ J'attends de voir si le jeu est repris
- ○ Je compte investir un nouvel univers (précisez)
- ○ Je ne compte pas me réinvestir dans un MMOG (raisons)
- ○ Sans avis

8. Informations complémentaires

76. Sélectionnez votre année de naissance *

-- Selectionnez --

77. Quel est votre sexe ? *

- ○ Masculin
- ○ Féminin

78. Quel est le denier diplôme que vous avez obtenu ?

-- Selectionnez --

79. Quel est votre statut actuel ? *

- [ ] Etudiant
- [ ] Salarié à plein temps
- [ ] Salarié à temps partiel
- [ ] Indépendant
- [ ] Sans emploi
- [ ] Autre

80. Quelle est votre profession ? *

81. Quel est votre secteur d'activité ?

82. Vous êtes *

- ( ) Célibataire sans enfant
- ( ) Célibataire avec enfant
- ( ) En couple sans enfant
- ( ) En couple avec enfant

83. Vous vivez *

- ( ) Seul
- ( ) En couple
- ( ) En colocation
- ( ) Au domicile parental

84. Votre nationalité *

-- Selectionnez --

85. Votre lieu de résidence (ville ou département pour la France)

86. [facultatif] Commentaires sur le questionnaire

'Thank You'/Redirect Page

Merci d'avoir répondu à cette enquête.

Comme précisé en introduction, dans le cadre de cette recherche, nous sommes intéressés par toute personne qui souhaiterait s'impliquer davantage, en acceptant par exemple de réaliser des entretiens en face à face concernant votre expérience sur AoU, quel que soit votre profil de joueur.

Si c'est votre cas, ou pour tout autre besoin d'information complémentaire, n'hésitez pas,

Soit à vous inscrire sur cette mailing-list :

http://ml.troisiemeplace.org/cgi-bin/mailman/listinfo/ryzom

Soit à prendre directement contact avec :

Vinciane Zabban.
Doctorante en Sociologie
LATTS/UMLV

NB : Les fichiers utilisés pour recueillir des informations vous concernant sont destinés à un traitement statistique anonyme dans le cadre d'une thèse de sociologie et font l'objet d'une déclaration auprès de la CNIL (en date du 25/02/2008). Vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et d'opposition, pour des motifs légitimes, sur les données vous concernant auprès de zabban@univ-mlv.fr (délai de réponse : 2 semaines).